



L'IDEA PROGETTUALE

Titolo: Giovani, comunità e patrimonio: riattivare Ivrea attraverso la co-progettazione

Sintesi:

- **Percorso partecipato di design thinking per valorizzare il patrimonio UNESCO di Ivrea e i valori olivettiani.**
- **Creaione di un board cittadino under 25.**
- **Attività: laboratori, focus group, dialoghi intergenerazionali, co-progettazione con stakeholder.**
- **Obiettivo: rifunzionalizzare spazi vuoti del territorio in luoghi significativi per i giovani e la comunità.**

BISOGNI E OBIETTIVI

La proposta qui presentata parte da un percorso formativo all'interno della scuola secondaria di primo grado di Strambino, in collaborazione con AIGU EDU (referente 2023 - Di Martino) per le classi terze.

Bisogno individuato:

- Mancanza di spazi sicuri e significativi per i giovani.
- Scarso coinvolgimento delle nuove generazioni nella comprensione del patrimonio e nella vita della comunità.
- Necessità di rafforzare legami intergenerazionali e senso di appartenenza al territorio.

Obiettivo principale:

- Favorire conoscenza, responsabilità civica e partecipazione attiva dei giovani nella valorizzazione del patrimonio UNESCO.

PROCESSO E METODOLOGIE

Approccio:

- **Co-progettazione con giovani under 25, cittadini over 50, scuola e stakeholder.**
- **Metodologie: design thinking, mediazione, ascolto attivo, strumenti digitali collaborativi.**
- **Percorso esperienziale che connette storia, bisogni contemporanei e visioni future.**

Innovazione:

- **Giovani come protagonisti della rigenerazione del territorio.**
- **Dialogo intergenerazionale strutturato.**
- **Trasformazione della conoscenza in azione concreta su spazi reali.**
- **Modello replicabile e generativo.**

BUDGET

Il seguente progetto rappresenta una continuazione del precedente attivato nel percorso scolastico e come progetto esteso presenta un budget di riferimento come desiderata. La proposta di budget tuttavia è da vedere e discutere insieme all'istituzione e agli stakeholder, considerate le reali disponibilità e possibilità. Il progetto prevede tuttavia soggetti collaborativi esterni e professionalità mirate (si allegano i cv dei principali referenti), oltre al coinvolgimento dei ragazzi e delle ragazze.

Costo progetto (indicativo)

Valore progetto: 20.000 € — durata 12 mesi

Partecipanti: 100 persone (60% under 25 — 40% over 50)

Stakeholder coinvolti: 20+ (incl. almeno 1 istituto scolastico)

Principali voci di costo: mentoring, servizi di mediazione, mappatura/analisi, promozione, affitto/noleggi per eventi di restituzione e appuntamenti in loco, segreteria organizzativa.

IMPATTI, i vari tipi di impatto connessi alla proposta

Impatti attesi:

- **Sociale:** maggiore coesione, protagonismo giovanile, partecipazione intergenerazionale.
- **Culturale:** nuova relazione dei giovani con il patrimonio UNESCO.
- **Economico:** sviluppo locale, competenze trasferibili, nuove opportunità.
- **Ambientale/urbano:** rifunzionalizzazione di spazi in disuso.
- **Educativo:** sviluppo soft e hard skills.