

Proposta progettuale: **Parco Iqbal Bene Comune**

DATI PROGETTO

- **Nome del Progetto: Parco Iqbal Bene Comune**
- **Comune Proponente: Campi Bisenzio**
- **Partner:** (indicare i partner coinvolti nello svolgimento delle attività progettuali: nome ed eventuale ragione sociale)
- Associazione giovanile Futura Memoria
- Cooperativa Sociale Macramè
- Associazione Quarto tempo
- Fondazione di partecipazione Accademia dei Perseveranti
- Legambiente Toscana
- Vivaio per l'Intraprendenza APS

- **Responsabile del progetto:** Gloria Giuntini, Dirigente del Settore 2 - Servizi alla Persona, g.giuntini@comune.campi-bisenzio.fi.it 055 8959 498
- **Importo totale progetto: €117.800**
- **Finanziamento richiesto: € 94.240 pari all'80% del totale**
- **Co-finanziamento locale: € 23.560 pari al 20 % del totale**

AREA DI INTERVENTO PROGETTUALE (sfide priorità scelte):

- **Uguaglianza per tutti i generi;**
- **Inclusione e partecipazione;**
- **Formazione e cultura;**
- √ **Spazi, ambiente e territorio;**
- **Autonomia, welfare, benessere e salute.**

AREA DI INTERVENTO PROGETTUALE:

- √ Spazi, ambiente e territorio;

Azioni volte alla tutela dell'ambiente in tutte le sue sfaccettature ivi compreso una maggiore diffusione della cultura di tutela e valorizzazione del territorio. Le azioni progettuali poste in essere, realizzate attraverso attività, prodotti e servizi, hanno l'obiettivo di conseguire specifici risultati: **creazioni di luoghi fisici sicuri e aperti per la collaborazione, la socialità e l'aggregazione anche dei giovani**; promozione, in particolare fra i giovani, della cultura della responsabilità ambientale e dello sviluppo sostenibile; difesa del patrimonio ambientale e paesaggistico.

DURATA: 12 MESI

Soggetti beneficiari: giovani di età compresa tra i 17 e i 35 anni

OBIETTIVI

“Parco Iqbal Bene Comune” nasce dalla volontà dell’amministrazione di rafforzare, ampliare e dar seguito alle esperienze di partecipazione avviate nel corso degli ultimi anni, creando un modello di coinvolgimento su scala micro-locale che sia replicabile su tutto il territorio comunale. Stavolta però vuole puntare sui giovani.

Il progetto sviluppa un’azione pilota di community engagement e co-design su scala micro-locale che accompagni PA e comunità giovanile dall’individuazione di priorità condivise allo sviluppo di veri e propri interventi collaborativi nel parco da realizzare grazie all’esperienza dei partner locali esperti coinvolti.

Affinché si dia vita ad un processo di partecipazione giovanile concreto, il progetto punta a intavolare un dialogo costruttivo con la comunità giovanile, partendo dai bisogni di chi lo frequenta attualmente e da chi non lo frequenta ma è interessato a mettersi in gioco. Attraverso l’ascolto attivo e lo stimolo all’iniziativa giovanile, si intende rafforzare le competenze dei giovani (networking, approccio inclusivo, organizzazione di eventi, elementi di imprenditorialità, etc.) e co-progettare con loro le attività che animeranno il parco nei vari settori (cultura, sport, tempo libero, educazione, ambiente) fino alla creazione di un ente (composto da giovani) che gestirà -anche dopo la fine del progetto- gli spazi del parco (tra questi: punto ristoro, spazio polisportivo, area spettacoli, skate park).

Gli obiettivi specifici della proposta progettuale sono:

- far dialogare concretamente i giovani con gli amministratori locali, ascoltando le loro proposte sul parco Iqbal in termini di interventi per la messa in sicurezza del parco e migliorie per rendere più fruibile il parco alla cittadinanza;
- accompagnare i giovani nell’ideazione e creazione di un soggetto gestore del progetto Parco Iqbal Bene Comune, attraverso un percorso formativo dedicato all’avvio di impresa;
- creare percorsi formativi non formali e modulari coi giovani e adulti esperti che operano a vario titolo nel campo della cultura, dell’educazione ambientale, dello sport inclusivo, etc. sperimentando l’acquisizione di competenze informali su aspetti tecnici quali: a) tecniche di comunicazione e utilizzo social network, b) elementi di base per sicurezza negli eventi, c) gestione delle relazioni e allestimenti;
- collaborare con la comunità, ospitando all’interno del parco Iqbal eventi dedicati e costruiti per i giovani, proposti dall’associazionismo locale e creando sinergie per la sostenibilità della gestione del parco;
- promuovere un tavolo di co-progettazione stabile nel tempo a cura dell’amministrazione comunale con la partecipazione dei gruppi informali di giovani, dell’associazionismo, delle realtà attive della comunità campigiana che affronti collettivamente le tematiche legate al mondo giovanile e sia in grado di diventare uno snodo importante della vita locale.

AZIONI

AVVIO DEL PROGETTO - RACCOLTA DI IDEE - BILANCIO PARTECIPATO

mese 1-2-3

Descrizione: Il lancio del progetto prevede:

- la presentazione degli obiettivi del progetto alla comunità campigiana, in particolare ai giovani ma anche agli attuali frequentatori del parco per la creazione di una comunità di supporto.
- analisi dei bisogni della comunità giovanile attraverso ascolto e dialogo con la comunità giovanile;
- attività di raccolta di idee e “bilancio partecipato”
- reclutamento di giovani interessati a mettersi in gioco e migliorare le proprie competenze per la gestione del progetto Parco Iqbal Bene Comune
- lavori di adeguamento del parco sulla base dei desiderata dei giovani.

Fasi realizzative:

ATTIVITÀ DI SENSIBILIZZAZIONE

RECLUTAMENTO DEI GIOVANI

ATTIVAZIONE DI IDEE

BILANCIO PARTECIPATO

LABORATORIO DI AVVIO DI IMPRESA E REALIZZAZIONE DELL'ENTE GESTORE DEL PARCO mese 3-4

Descrizione: laboratori di intraprendenza per l'acquisizione di competenze imprenditoriali finalizzati allo start up dell'ente gestore del parco composto da un gruppo ristretto di giovani che potrà diventare concessionario dell'impianto sportivo di prossima realizzazione e gestore delle attività culturali e ludico ricreative.

Fasi realizzative:

1. LABORATORIO PER LA MESSA A FUOCO DELLE IDEE (8 ORE)

Finalizzato ad una prima valutazione dell'idea imprenditoriale, verranno affrontati i temi chiave della formula imprenditoriale: ruolo, idea, mercato. I partecipanti saranno invitati a misurare se stessi e le idee in campo per una prima messa a fuoco del progetto.

Attività finale di self assessment per l'individuazione del potenziale gruppo 'imprenditoriale' che lavorerà al modello di business ed andrà a costituire l'ente gestore del parco

2. PERCORSO DI BUSINESS MODELLING (18 ORE)

Verranno forniti strumenti e conoscenze, informazioni e metodologie utili nella fase di sviluppo, pianificazione e stesura del progetto di business. L'attenzione verrà focalizzata sulla messa a punto coerente e sostenibile degli elementi strategici: i segmenti di clientela, il valore offerto, i canali di vendita, le relazioni con gli utenti/clienti, i flussi di ricavi, le risorse, le attività chiave, i partner, la struttura dei costi. Il percorso consentirà ai partecipanti di implementare un action plan del progetto.

3. ACCOMPAGNAMENTO ALLA STESURA DEL BUSINESS PLAN ED ALLO START UP DELL'ENTE GESTORE (24 ore)

La stesura del Business Plan per valutare la sostenibilità del progetto: il sistema prodotto/servizio, il sistema mercato, il sistema organizzazione, gli adempimenti normativi, burocratici e fiscali, la pianificazione economico-finanziaria.

LABORATORI PER LA STESURA DEL CODICE DEL PARCO E DEI VADEMECUM PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ NEL PARCO mese 4-5

Descrizione: Organizzazione di laboratori formativi finalizzati finalizzata alla:

- stesura di un codice di comportamento concordato con i giovani, l'Amministrazione, i partner e stakeholder esperti per la promozione di una cultura della legalità e per la diffusione della filosofia sottostante la gestione di un bene comune. Questo percorso sarà strutturato anche sulla base di interventi formativi realizzati con il coinvolgimento della Polizia Municipale.
- creazione di linee guida pratiche (vademecum) redatte dai giovani con la collaborazione dei partner e stakeholder esperti per la predisposizione di attività di varia natura nel parco nel rispetto del codice e in sinergia con tutta la comunità campigiana.

Fasi realizzative:

Organizzazione di laboratori multidisciplinari per la stesura del codice di comportamento del parco e dei vademecum per l'organizzazione di eventi nel parco (in base alla natura dell'evento (culturale, sportivo, ludico, ambientale) verranno realizzate linee guida che terranno conto della normativa vigente e dei valori dell'inclusione, della partecipazione, del rispetto e della legalità.

REALIZZAZIONE DI INIZIATIVE PILOTA NEL PARCO mese 6-12

Descrizione: Supporto nella realizzazione di una serie di attività per i giovani e la comunità in linea con il codice di comportamento e i vademecum concordati, grazie al coinvolgimento di esperti di settore in materia. Saranno mirati a dare competenze tecniche e relazionali di base per la realizzazione concreta di eventi, nei diversi ambiti, privilegiando il lavoro in gruppo. Saranno proposti workshop e laboratori su diverse tematiche, ma tutti collegati tra loro, al fine di offrire una scelta più ampia ai partecipanti, renderli parte di un unico percorso anche se svolto solo in parte. L'idea è quella che ognuno può contribuire secondo la proprie capacità e conoscenze. A titolo di esempio: eventi teatrali, musicali, iniziative di street art, giochi, letture, incontri fotografici, Giornata di pulizia del parco o riuso dei materiali, Giornata degli sport, etc.

Fasi realizzative:

Attivazione di 5 borse lavoro della durata di 6 mesi per la realizzazione di attività da svolgere nel parco

PROMOZIONE E COMUNICAZIONE

Descrizione: I giovani saranno i destinatari ma anche i creatori della campagna di comunicazione del progetto. Grazie ai giovani volontari dell'associazione giovanile Futura Memoria, durante le fasi di ascolto dei giovani, si darà vita ad una immagine coordinata del parco e ad una serie di elementi distintivi da cui partire per promuovere questo nuovo spazio come bene comune.

Fasi realizzative:

Verrà ideato un communication plan per:

- il lancio del progetto e la raccolta di idee e bisogni
- il reclutamento di giovani interessati a seguire il percorso imprenditoriale
- il coinvolgimento di giovani per la realizzazione di attività tematiche nel parco
- la promozione della nuova veste del parco una volta fondato l'ente gestore (attraverso logo, flyer, social media e segnaletica nel parco)
- storytelling (testo, foto e video) delle varie fasi del progetto.

PIANO FINANZIARIO

ENTE CAPOFILA: COMUNE DI CAMPI BISENZIO

PROGETTO "PARCO IQBAL BENE COMUNE"

	VOCI DI SPESA	IMPORTO	PERCENTUALE SUL COSTO TOTALE
1	EROGAZIONI DIRETTE AI BENEFICIARI	€ 15.000,00	12,73%
2	PERSONALE DIPENDENTE * (max 20% del costo totale)	€ 22.600,00	19,19%
3	PERSONALE ESTERNO	€ 3.000,00	2,55%
4	ACQUISTO DI BENI	€ 20.000,00	16,98%
5	ACQUISTO DI SERVIZI	€ 43.200,00	36,67%
6	PROMOZIONE E PUBBLICIZZAZIONE	€ 4.000,00	3,40%
7	VIAGGI VITTO E ALLOGGIO	€ 0,00	0,00%
8	SPESE GENERALI ** (max 10% dei costi diretti)	€ 10.000,00	8,49%
	TOTALE GENERALE (somma da 1 a 8)	€ 117.800,00	100,00%
	MODALITA' DI FINANZIAMENTO	IMPORTO	PERCENTUALE SUL COSTO TOTALE
A	CO-FINANZIAMENTO NAZIONALE	€ 94.240,00	80,00%
B	CO-FINANZIAMENTO LOCALE	€ 23.560,00	20,00%
	TOTALE (A+B) ***	€ 117.800,00	100,00%