



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale



GIOVANI IN BIBLIOTECA

avviso pubblico per la realizzazione di azioni volte a favorire e sostenere la creazione di spazi di aggregazione destinati alle giovani generazioni nei quali promuovere e coordinare attività ludico-ricreative, sociali, educative, culturali e formative, per un corretto utilizzo del tempo libero.

Cronoprogramma aggiornato comprensivo del dettaglio delle attività già previste nella Scheda progetto presentata in sede di candidatura

(Allegato 2 alla Convenzione)

Il presente documento non sostituisce la scheda progetto presentata in risposta all'Avviso ma esplicita e precisa le attività in essa descritte

**PROGETTO BIBLIOTECA (R)EVOLUTION
PROPONENTE: COMUNE DI SANTENA**



1. LUOGO, ORARIO E GIORNI DI APERTURA DEGLI SPAZI DA DESTINARE ALLA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO:

BIBLIOTECA CIVICA ENZO MARIONI SITA PIAZZA VENOSTA, 1 SANTENA (TO)

	Mattina	Pomeriggio	Sera
Lunedì	chiuso	15,00 – 19,00	
Martedì	09,30 – 12,30	14,30 – 19,30	
Mercoledì	09,30 – 12,30	14,30 – 19,30	
Giovedì	09,30 – 12,30	15,00 – 19,00	21,00-23,00
Venerdì	09,30 – 12,30	14,30 – 19,30	
Sabato	09,30 – 12,30	14,30 – 19,30	

2. DESCRIZIONE DI DETTAGLIO DELLE ATTIVITA' PROGETTUALI *previste nella Sezione 4 - punto 4.1 della Proposta Progettuale approvata, esplicitando le singole azioni che saranno realizzate*

Esplicitare le attività previste nella Scheda progettuale approvata, anche articolandole in specifiche azioni in modo da rendere evidente il loro contenuto.

ATTIVITA'1: Adattare i servizi bibliotecari alle esigenze delle nuove generazioni



Azione 1 Corso La Biblioteca che vorrei In compagnia di un esperto sarà attivato un corso specifico per progettare, realizzare e monitorare iniziative da e per i giovani. Il corso sarà rivolto al team di bibliotecarie, ai volontari e aderenti alle associazioni partner di progetto.

Azione 2 Nuovi orari e strumenti per la Biblioteca Il gruppo di lavoro procederà con una revisione complessiva del servizio in modo da renderla più attrattiva per le nuove generazioni. In particolare si prevede di:

- Realizzare il Customer Journey della Biblioteca analizzando e aggiornando i touch point (punti di incontro) dei giovani e il servizio nel suo complesso;
- Ampliare l'orario settimanale dalle attuali 35 ore a 43 ore con due giorni di apertura dalle 15 alle 23;
- Bachecca multimediale con infojob e opportunità per il tempo libero;
- Sviluppare nuovi servizi a sportello: consulenze bibliografiche per tesi e tesine, promozione del servizio civile,..;
- Rinnovare la segnaletica interna;
- Revisionare le sezioni dedicate alla fascia 14-35 anni (fumetti, viaggi, letteratura, fai da te)

ATTIVITA' 2: Sviluppare linguaggi e strumenti digitali all'interno della Biblioteca;

Azione 1 Spazio Gaming Spazio Multimediale Al piano terra della Biblioteca sarà allestita una stanza insonorizzata di 25 mq dedicata al gaming – sia digitale sia cartaceo – con due postazioni con poltrone ergonomiche e un tavolo rotondo per i giochi di società.

Azione 2 Spazio Multimediale Al primo piano della Biblioteca sarà realizzata una sala multimediale di 50 mq con 4 postazioni con PC touchscreen dotati di cuffie e poltrone ergonomiche, laboratorio green screen per la realizzazione di video, stampante 3D e LIM di ultima generazione.

ATTIVITA' 3: Promuovere la lettura e la cultura tra giovani e giovanissimi

Azione 1 Rassegna Senti chi parla Una rassegna in Biblioteca per affrontare i temi di attualità che più interessano i giovani: i problemi ambientali, il disagio giovanile, la guerra. Strutturata sotto forma di talk show ogni evento ospiterà personalità di spicco nel campo scientifico, della cultura e della società civile che saranno intervistate da un gruppo di giovani santenesi. Insieme al talk ogni serata prevede una proiezione per affrontare il tema trattato con una selezione di video e libri sui temi trattati. Previsti 6 incontri tra maggio e luglio.

Azione 2 Crunch Festival del fumetto

un festival incentrato su fumetti, illustrazioni e arti visive per avvicinare giovani e giovanissimi attraverso un evento che dia spazio ad autori prestigiosi che racconteranno il loro lavoro dalla creazione alla pubblicazione; e poi: disegni, laboratori, incontri, presentazioni di opere, mostre e giochi.

Saranno contattate case editrici, indipendenti e non, fumetterie, collettivi artistici, associazioni locali e librerie.

Il festival includerà, che si terrà dentro e fuori la Biblioteca conterrà Live Performance, laboratori, conferenze, un'area relax e zona ristoro

ATTIVITA' 4 Favorire l'inclusione e la partecipazione delle nuove generazioni

Azione 1 Sportello di orientamento e ricerca attiva del lavoro

Lo sportello sarà un servizio a cadenza settimanale di 8 ore dietro appuntamento pensato per prenderci cura dei giovani mediante attività di assistenza informativa, orientamento professionale, empowerment individuale e intermediazione tra domanda e offerta di lavoro. Il servizio di sportello sarà "cucito su misura" dell'utente e prevede una Consulenza



Orientativa volta alla conoscenza della persona, alla verifica dell'obiettivo formativo e/o professionale e all'individuazione delle principali competenze possedute. Il percorso di consulenza centra la sua attività sulla conoscenza di sé, la rielaborazione dell'esperienza formativa e professionale pregressa e la verifica degli obiettivi. Il percorso prevede 2 ore di attività di empowerment delle persone affinché possano inserirsi nel mondo del lavoro o in percorsi formativi e di studio mediante la valorizzazione della propria storia professionale, attivandosi e proponendosi con consapevolezza ed in relazione alle proprie specificità. Il servizio garantirà l'elaborazione del curriculum vitae.

Azione 2 Youth Friendly Community

Una comunità di buone pratiche dove realtà associative e enti locali, imprese e negozi, scuole e gruppi di genitori, saranno inclusi in percorsi partecipativi finalizzati alla condivisione e la co-costruzione di una rete intorno a adolescenti e giovani. La proposta mira a costruire un modello di intervento esplicito, che "tenga insieme" la rete costituita durante il progetto ma che permetta anche di allargarla, grazie alla riconoscibilità dell'approccio di lavoro proposto. La Biblioteca civica diventerà "cinghia di trasmissione" tra i servizi socio-sanitari locali (ASL e Consorzio socio assistenziale) e il tessuto associativo facilitando l'inserimento di ragazzi fragili all'interno di percorsi specifici: attività sportive, volontariato.

ATTIVITA' 5 Promuovere attività culturali, ludico-esperienziali e formative per i giovani.

Azione 1 Laboratorio di tecniche del Fumetto e illustrazioni a cura di Ass. DAI! Il fumetto è alla base di ogni linguaggio artistico: il cinema, la fotografia, la pittura, la scultura e l'illustrazione. Tutte queste espressioni sono costituite dalle esse linee guida: forma e parola al servizio di un messaggio. Per la sua immediatezza comunicativa e per l'utilizzo di parola e immagine, il fumetto rappresenta lo strumento ideale per affrontare con i ragazzi temi importanti e complessi e per promuovere valori fondamentali. Il laboratorio sarà condotto da un esperto diplomato alla scuola internazionale Comix di Torino - corso fumetto. Metodologia del laboratorio: il progetto tende, attraverso una serie di elementi teorici ed applicazioni pratiche, ad evidenziare e sperimentare i metodi grafici, compositivi ed espressivi che sono comuni alla realizzazione del fumetto e dell'illustrazione. Il laboratorio sarà articolato in 12 incontri a cadenza settimanale.

Azione 2 Gaming Un ciclo di 8 incontri guidati da un animatore professionale esperto di gaming. Aperto a tutti coloro che vogliono passare una serata piacevole giocando in modalità analogica con i propri amici o socializzando con chi si trova al tavolo. Si partirà dai grandi classici come Dixit, Zombicide o Finca, ma anche i più recenti Strange Things o Pandemic.

Azione 3 Language Caffè Si tratterà di un salotto letterario nel cortile della Biblioteca. Volontari e professionisti madrelingua accoglieranno studenti e adulti per uno scambio linguistico, in modo da praticare le lingue studiate a scuola e all'università. Ogni incontro sarà accompagnato da un aperitivo a buffet e accompagnamento musicale con gruppi giovanili. Previsti 6 incontri di lingua inglese e 6 incontri di lingua spagnola.

ATTIVITA' N: MONITORAGGIO E VALUTAZIONE DI IMPATTO DEL PROGETTO (attività obbligatoria). In questa sezione vanno meglio esplicitati i contenuti della sezione 4.6 della proposta progettuale, indicando, laddove non già previsti nella Scheda progettuale, specifici indicatori e target.

La misurazione degli outcome e dell'impatto che il progetto avrà sui diretti destinatari e sulla comunità santenese sarà affidata a un attore esterno, lo studio associato Progetti Zen di Torino, che accompagnerà la partnership di progetto per 14 mesi elaborando una mappa di elementi di monitoraggio. Il Piano di monitoraggio sarà predisposto in accordo con il Dip. Politiche Giovanili e la metodologia e gli strumenti qui proposti potranno subire modifiche sulla base delle loro indicazioni.

La metodologia ipotizzata sarà quella dell'EVPA — European Venture Phylantropy Association - secondo un modello pensato funzionale a Biblioteca (R)evolution in quanto incentrato sulla triade "output-outcome-impact".

Il piano di valutazione seguirà un processo per cinque step:



Step 1. Identificazione degli obiettivi della misurazione. Elaborato in fase di progettazione preliminare in collaborazione con i partner di progetto intende porsi i seguenti obiettivi: grado di partecipazione di volontari delle associazioni e giovani under 35 alle attività di progetto (misurati con schede di monitoraggio), grado di visibilità.

Step 2. Analisi degli stakeholder. 5 interviste con attori privilegiati: referente Liceo di Chieri, Presidente Pro Loco, Responsabile Biblioteca Civica, referente Ass. DAI!

Step 3. Misurazione dei risultati: outcome, impatto e indicatori. Misurazione della partecipazione e del gradimento delle iniziative di progetto. Strumenti: contapersone ingressi Biblioteca, materiale fotografico, feedback partecipanti, n° giornate evento realizzate, quantificazione spettatori, interventi rassegna Senti chi parla.

Step 4. Monitoraggio e Verifica. Sono previsti 3 momenti di verifica intermedia a 3, 6 e 12 mesi per monitorare e eventualmente risolvere eventuali problematiche. Ripresa interviste con stakeholder (step 2) a 12 mesi dall'avvio di progetto.

Step 5. Verifica, report e valutazione d'impatto. Elaborazione finale di un report complessivo contenente: interviste, analisi quantitativa della partecipazione, del coinvolgimento e del gradimento, analisi qualitativa, livello di sostenibilità raggiunto per singola attività, report fotografico.

ATTIVITA'	INDICATORI	MODALITA' VALIDAZIONE	OUTPUT	OUTCOME
Adattare i servizi bibliotecari alle esigenze delle nuove generazioni	<i>Incremento iscrizioni under 30 Incremento prestiti</i>	<i>n. tessere under 30 n. prestiti</i>	<i>Ampliamento orario Revisione segnaletica Servizi per studenti</i>	<i>+ 5% iscritti under 30 in Biblioteca + 5% prestiti under 30</i>
Sviluppare linguaggi e strumenti digitali all'interno della Biblioteca	<i>Introduzione attrezzature digitali e gaming in Biblioteca</i>	<i>n. attrezzature acquistate n. giochi introdotti</i>	<i>Ampliamento servizi digitali e offerta attività per under 30</i>	<i>n. 5 postazioni pc n. 2 postazioni gaming n. 20 giochi</i>
Promuovere la lettura e la cultura tra giovani e giovanissimi	<i>Realizzazione eventi per i giovani su fumetto e letture</i>	<i>n. eventi realizzati n. partecipanti eventi</i>	<i>Rassegna Senti Chi parla Festival Fumetto Crunch</i>	<i>n. 10 eventi/serate realizzate n. 400 under 30 partecipanti agli eventi</i>
Favorire l'inclusione e la partecipazione delle nuove generazioni	<i>Inclusione di giovani Neet nei servizi bibliotecari</i>	<i>n. passaggi sportello infogiovani n. percorsi orientamento</i>	<i>Servizio sportello orientamento Aperitivi informativi</i>	<i>5 giovani a settimana incontrati</i>
Promuovere attività culturali, ludico-esperienziali e formative per ragazzi e giovani	<i>Realizzazione di laboratori/corsi /attività per under 30</i>	<i>n. laboratori/corsi realizzati n. partecipanti per giornata</i>	<i>Corso di fumetto Language Caffè Serate Gaming</i>	<i>n. 10 incontri per 15 partecipanti n. 10 incontri per 15 partecipanti n. 5 incontri per 10 partecipanti</i>



CRONOPROGRAMMA AGGIORNATO DELLE ATTIVITA'

MESE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A 1 Adattare i servizi bibliotecari alle esigenze delle nuove generazioni														
A 2 Sviluppare linguaggi e strumenti digitali all'interno della Biblioteca														
A 3 Promuovere la lettura e la cultura tra giovani e giovannissimi														
A 4 Favorire l'inclusione e la partecipazione delle nuove generazioni														
A 5 Promuovere attività culturali, ludico- esperienziali e formative per ragazzi e giovani														
MONITORAGGIO E VALUTAZIONE		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	

Luogo

Data/.../.....

FIRMA DIGITALE
del legale rappresentante del beneficiario



Dipartimento per le Politiche Giovanili
e il Servizio Civile Universale



Firmato digitalmente ai sensi dell'art. 24 del D.lgs. 7 marzo 2005, n. 82