

Ideazione di iniziative per valorizzare i Fondi europei

Obiettivo

Comunicare un progetto cofinanziato dai Fondi europei coinvolgendo una comunità su cui ha particolare impatto.

Premessa

Per elaborare le ipotesi, il gruppo di lavoro è partito da progetti di comunicazione partecipata realizzati sui territori, valorizzando alcune idee di successo.

Durante il confronto è emerso che le sfide lanciate alle comunità giovanili sono molto efficaci, perché:

- rendono i giovani protagonisti dei cambiamenti in atto nel territorio in cui vivono
- i giovani sono più portati a creare messaggi semplici e meno formali, in grado di ridurre la distanza tra chi comunica e i target
- portano spesso a soluzioni creative

Per questo sono state elaborate **3 ipotesi operative che coinvolgono i giovani**, due delle quali utilizzano la modalità dell'hackathon. Le ipotesi 1 e 1-b differiscono in quanto l'ipotesi 1-b prevede il coinvolgimento di studenti, docenti universitari e specialisti per accompagnare i giovani nell'elaborazione delle proposte.

Ipotesi operativa 1

Hackathon realizzato da Comuni o altri enti

L'ipotesi si ispira al progetto [Hackathon Arts & New Media room](#), organizzato dal MAR - Museo d'Arte della città di Ravenna, concorso di idee per avvicinare e coinvolgere i cittadini nella valorizzazione del museo. Altri spunti sono stati presi da due progetti che hanno elaborato strumenti efficaci in grado di suscitare la curiosità del pubblico: progetto [DARE](#), che ha utilizzato una campagna di affissioni per promuovere la riqualificazione della Darsena di Ravenna, e [campagna visiva nelle vetrine del centro storico](#) del Comune di Forlì per comunicare i cantieri del Pnrr. Un altro progetto di riferimento è stato [pneumOS](#), del Comune di Ravenna, per la sua capacità di interpretare i dati attraverso l'arte e rendere concreti gli effetti della qualità dell'aria sugli esseri viventi.

Format

Hackathon

Un contest di idee creative in cui i giovani possono proporre e sviluppare soluzioni innovative per amplificare l'impatto del progetto, creando nuove modalità di coinvolgimento del pubblico.

Si può utilizzare qualsiasi tecnologia o strumento: dai video mapping, alle soluzioni digitali, a dispositivi interattivi (es. pannelli interattivi o con Qr Code). Il mix di strumenti potrebbe, in una logica inclusiva, comprendere mezzi non digitali per allargare la platea a cui rivolgersi.

Chi può partecipare

L'hackathon è aperto a maggiorenni, singoli o in gruppo.

Premio

L'idea vincitrice riceverà un premio legato alle caratteristiche del progetto. La successiva implementazione dell'idea vincitrice sarà oggetto di valutazione da parte del Comune/ente che organizza l'hackathon.

Da definire

Da valutare anche l'integrazione con l'**intelligenza artificiale**, per semplificare i linguaggi e dare spunti su copy e contenuti.

Ipotesi operativa 1-b

Hackathon che prevede il coinvolgimento di studenti, docenti universitari e specialisti per affiancare i giovani nella realizzazione del progetto.

L'ipotesi prende spunto dal progetto [Climathon – Laboratorio aperto di Ferrara](#), maratona di idee per esplorare i dati climatici e risolvere le sfide più urgenti della città.

Format

Hackathon che prevede opportunità di coprogettazione insieme a esperti e professionisti. Questa modalità può risultare più coinvolgente in quanto i giovani hanno la possibilità di lavorare con studenti, docenti e ricercatori.

Da definire

Si potrebbe valutare la realizzazione in due step – concorso di idee + giornata conclusiva dedicata ai finalisti per sviluppare le proposte col supporto degli esperti – oppure svolgimento in un'unica giornata con talk introduttivo, seguito dalla competizione in cui i giovani sono supportati dagli esperti nell'elaborazione dei progetti.

Ipotesi operativa 2

Concorso per la realizzazione di elaborati per comunicare un progetto finanziato dai Fondi europei, con massima libertà nella scelta degli strumenti di comunicazione.

L'ipotesi prende spunto dal progetto [Gaap - Giovani ambasciatori ed ambasciatrici di pace](#), realizzato dal Comune di Reggio Emilia in collaborazione con [Fondazione E35](#), per la realizzazione di opere grafiche sul tema della pace e della nonviolenza, e dall'**iniziativa di educazione civica nelle scuole** del Comune di Sasso Marconi, per coinvolgere i ragazzi nella comunicazione del progetto [La città e il fiume](#), che rientra tra gli interventi finanziati di [infrastrutture verdi e blu](#).

Format

Il concorso prevede il coinvolgimento diretto di scuole ed enti di formazione per promuovere la partecipazione dei giovani. In particolare:

- formazione dei docenti per l'acquisizione di maggiori conoscenze sui progetti finanziati e loro impatti
- uscite didattiche per conoscere i progetti
- lavoro in classe sull'esperienza fatta e proposte di elaborati

Riconoscimento: esposizione dei materiali vincitori lungo le vie cittadine e allestimento di una mostra online di tutti gli elaborati candidati.