Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	Titolo progetto	Oltre le barre
2	Anagrafica dell'organizzazione capofila	
2.1	Denominazione dell'ente	Generativa! APS
2.2	Codice fiscale	97864690017
2.3	Sede legale	Corso Cirié 26 10125 Torino
2.4	Sede operativa	/
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	Paolo Zammitti
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	Paolo Zammitti
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	progettazione@generativaaps.it
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	generativaaps@arubapec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	2021
2.11	Indicare data iscrizione al RUNTS, oppure: - data di iscrizione al registro regionale delle ODV, - data di iscrizione al registro regionale delle APS, - per le Fondazioni: anno di iscrizione all'elenco delle Onlus presso l'Agenzia delle Entrate	16/06/2023 (RUNTS)

3	Territorio di svolgimento delle attività		
3.1	Tipologia di territorio coinvolto[1] (barrare il tipo di territorio in cui saranno presenti le azioni).	Pianura, collina ✔	Territorio semi montano e montano. ✔
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Beinasco, Bruino, Mongrando, Rivalta, Sangano, Torino (circoscrizione 5), Torino (circoscrizione 7), Torino (circoscrizione 8)	

1 Comuni montani e parzialmente montani segnalati dall' UNCEM - Unione Nazionale dei Comuni e delle Comunità Montane per l'anno 2002 e classificati ai sensi della Legge 991/1952 - Provvedimenti in favore dei territori montani.

4	Partner	
4.1	Numero di partner coinvolti	3
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	

- FluxLab APS, Via Silvio Pellico 8 Torino, CF 97724070012
- Klug APS, Via Faà di Bruno 2 Torino, CF 97737620019
- TYC APS, Via Faà di Bruno 2 Torino, CF 0985489001

5	Collaborazioni	
5.1	N di collaboratori coinvolti	10
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	- Atypica coop. sociale, Via Torino 9/6 Collegno (TO), 06078850010 - Casa Penelope APS, Via G. Gino 5 Sangano (TO), 95639530013 - Madiba coop. sociale, Via C. Colombo 27 Beinasco (TO), 11101910013 - Stalker Teatro coop. sociale, Via Morghen 34 Torino, 05185490017 - Esserci coop. sociale, Via della Consolata 8 Torino, 97519050013	
Enti pubblici	- Città di Torino, Via Palazzo di Città 1 Torino, 005190010 - Città di Mongrando, Via Roma 40 Mongrando (BI), 00392750022 - Città di Rivalta, Via Canonico Candido Balma 5 Rivalta (TO), 01864440019	

Enti profit	- Laboratorio SRL, Via Antica Arischia 36 L'Acquila, 02097370668 - Sweet Life Factory SRL, Corso Dante 118 Torino, 11515270012
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	/

SEZIONE 2: PROPOSTA PROGETTUALE

6	Obiettivi generali (riportare una scelta)
	Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
7	Aree di intervento (riportare in ordine di priorità, massimo due scelte).
1° scelta: b) promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino	
2° scelta: f) prevenzione e contrasto delle dipendenze.	
8	Linee di attività prioritarie (come individuate con specifiche lettere nell'elenco di cui al'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento)
d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, ecc… i) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, ecc… l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, ecc…	

9	Descrivere l'esperienza dell'ente e il legame con il territorio oggetto delle azioni progettuali. Specificare il numero di anni da cui si svolge l'attività oggetto della presente richiesta. (Massimo 3500 caratteri)

Generativa! APS nasce a Torino nel 2021 da 900 giovani, una community informale di under 25 che dal 2017 al 2020 ha costituito lo Young Board del Polo del '900. Dopo 3 anni di attività come gruppo informale (in cui realizza, ogni anno, il festival dei linguaggi espressivi giovanili 900G-Days), 10 dei suoi membri decidono di capitalizzare l'esperienza umana e professionale maturata fondando un'associazione e mettendo le proprie competenze di coinvolgimento e di sviluppo di comunità di giovani a servizio del proprio territorio. Nasce così Generativa! APS, un'associazione di professionisti della cultura specializzata in progettazione e comunicazione, la cui mission è favorire la partecipazione attiva delle nuove generazioni all'offerta culturale del territorio, anche in una prospettiva di inclusione sociale. L'associazione persegue questo obiettivo attraverso progetti, prodotti e servizi culturali innovativi che hanno come cifra la co-creazione di contenuti e l'utilizzo di linguaggi contemporanei (rap, gaming, AI, social media, ecc). Attraverso la pratica del design di comunità e le tecniche di audience engagement e development, offre la possibilità ai giovani di esprimersi e di essere protagonisti. Nel 2021 e 2022, in collaborazione con Stalker Teatro e con il sostegno di Compagnia di San Paolo (70.000 euro), l'associazione realizza per la prima volta il progetto Oltre le barre a Vallette: un percorso di formazione e produzione musicale, in particolare rap, rivolto ai giovani neet del quartiere. Dopo una fase di ingaggio che ha previsto una serie di eventi con nomi di spicco della scena rap nazionale (Inoki, Beba) il progetto si è sviluppato attraverso un programma di workshop finalizzato alla produzione di brani musicali da parte dei giovani coinvolti. In 2 anni, ha creato una community stabile di 20 giovani under 25 appassionati di rap e hip hop, con cui ha realizzato un album di 12 tracce (distribuito dall'etichetta Egea Music e disponibile su Spotify) e un tour di 5 date (tra cui al Reload Sound Festival e al Genova Hip Hop Festival). Nel 2023, Biennale Democrazia coinvolge la crew di OLB nell'evento Portami là fuori. Rap fuori le (s)barre, un live dedicato alla scuole a Hiroshima Mon Amour con il rapper Kento. Nello stesso anno, il comune di Rivalta propone i laboratori musicali di OLB all'interno della programmazione del progetto Wake Up Casermette, riscuotendo molto successo fra i giovani, soprattutto di Tetti Francesi. La stessa dinamica si concretizza nel Comune di Bruino che, attraverso il progetto Giovani al Centro, inserisce i laboratori di OLB nella programmazione dei centri giovani di Beinasco, Bruino e Sangano. Grazie a questi due nuovi percorsi, Oltre le barre oggi è una community attiva di oltre 50 giovani che si incontra e fa musica insieme quotidianamente. Recentemente il progetto è stato inserito anche all'interno del progetto Murazzi di tutt*, che prevederà la realizzazione, fino a settembre 2023, di incontri e live dei giovani appartenenti alla community di OLB. Oltre al progetto Oltre le barre, Generativa! APS ha realizzato altri numerosi progetti di successo: ad esempio, nel 2022, con il sostegno di Compagnia di San Paolo (43.000 euro), realizza e coordina GYGA - Green Young Gaming Ambassadors, un progetto di sviluppo di comunità e di empowerment giovanile che ha prodotto come output 2 videogame a tema sostenibilità ambientale disponibili gratuitamente sulla piattaforma Roblox.

10	Descrivere le professionalità presenti all'interno dell'associazione /fondazione(volontario o dipendente) adatte allo svolgimento dell'attività del progetto (esempio: assistenti sociali, medico, infermiere, docente, educatore, formatore). È possibile anche fare riferimento alle risorse esterne che si intende coinvolgere per la progettualità oggetto della presente richiesta. (Massimo 2000 caratteri)

Generativa! APS non possiede personale dipendente. E' una realtà giovane e dinamica che si avvale delle prestazioni professionali dei propri soci, tutti liberi professionisti operanti nel settore culturale e sociale. Fra le responsabilità assegnate ai propri soci (che da 3 anni svolgono lo stesso ruolo):
- PM: responsabile del progetto, garantisce che le azioni siano svolte nei modi e nei tempi previsti.
- Resp amministrativo: collaborando col PM, assicura il corretto impiego delle risorse economiche.
- Resp volontari: responsabile delle attività di volontariato, assicura, anche con strumenti digitali, la corretta modalità di coinvolgimento dei volontari.
- Community manager: responsabile delle attività dei beneficiari, assicura, anche con strumenti digitali, il corretto livello di engagement del target.
- Resp comunicazione: progetta e coordina il piano di comunicazione, assicurando l'efficacia comunicativa e divulgativa delle azioni previste.
- Graphic designer: realizza l'identità visiva concordata con il responsabile, progettando l'immagine coordinata e le creatività.
- SMM: realizza il piano editoriale social concordato con il responsabile, programmando e pubblicando le creatività realizzate.

Fra le responsabilità assegnate ad altri liberi professionisti:
- Tutor: responsabili del lavoro sul campo, realizzano i laboratori musicali rivolti ai beneficiari.
- Peer educator: provenienti dalla community di OLB, supportano il community manager e i tutor.

Mentor: selezionati dalla scena rap nazionale, intervengono durante i laboratori per ispirare e motivare i beneficiari.
- Ufficio stampa: assicura copertura mediatica all'interno dei canali appropriati.
- Fotografo e videomaker: assicura foto e video di qualità per raccontare il progetto.

Fra le responsabilità interne ai partner e ai collaboratori:
- Operatori: supportano l'organizzazione dei laboratori
- Tecnici: supportano l'organizzazione degli eventi di restituzione.

11	Analisi di contesto: descrivere il contesto in cui è inserita l'attività progettuale e le problematiche a cui si intende rispondere. Se possibili fornire dati oggettivi e analisi sulla problematica in oggetto. (massimo 3000 caratteri).

"Nonostante le tante risorse investite restiamo il paese con il più alto numero di NEET". E' questo il dato che emerge dal rapporto NEET tra diseguaglianze e divari di CGIL e Actionaid. Torino non fa eccezione: qui si concentra il 2,3% del totale dei NEET italiani. Questa condizione non produce conseguenze esclusivamente sull'economia del paese: i NEET, infatti, tendono ad entrare in una "spirale negativa" nella quale, oltre al non studio e al non lavoro, si aggiungono "altri non sul versante delle scelte di autonomia, partecipazione civica e piena cittadinanza". Il tema dei NEET è connesso in maniera profonda al tema dell'educazione: il fenomeno, infatti, è alimentato dall'elevata dispersione scolastica. Una delle soluzioni citate dal rapporto è quella degli "interventi di prossimità" in grado di "introdurre strumenti che prima ancora dell'occupabilità sappiano riaccendere la fiducia in sé stessi". Oltre le barre, in quest'ottica, si propone come dispositivo per il coinvolgimento ed il protagonismo dei giovani, al fine di offrire, oltre un contesto aggregativo, anche un'opportunità di crescita personale e professionale attraverso una passione: la musica. Il disagio giovanile, di cui i NEET sono la manifestazione più evidente, è tangibile soprattutto nei contesti marginali. Anche in questo caso Torino non fa eccezione: dall'analisi Il disagio giovanile nelle periferie di Torino di Zangola emerge che le zone con la più alta concentrazione di giovani disoccupati sono, fra le altre, Aurora e Vallette. Oltre le barre vuole essere un percorso di empowerment giovanile e di attivazione di comunità sul territorio finalizzato ad innescare un processo virtuoso per cui i giovani attivati siano motore di cambiamento anche per i loro coetanei. La musica rap, in quest'ottica, è perfetta. Dal 2017 al 2020, il consumo di musica rap in Italia è cresciuto del 40% (Ansa). Nonostante, ormai, sia un genere da classifica, conserva un legame profondo con la periferia. Questo perché, grazie alla sua facilità di esecuzione, democratizza l'accesso all'arte e alla musica, permettendo anche a chi non ha i mezzi di esprimersi liberamente, offrendo un'opportunità di riscatto sociale. Oltre le barre vuole rispondere all'esigenza dei giovani NEET e non delle periferie e dei contesti marginali di avere delle occasioni di formazione nel settore della musica rap. La mancanza di opportunità porta i giovani ad abbandonare le proprie passioni, confermando il luogo comune secondo cui "chi nasce in periferia ha il destino segnato". Ad ostacolare l'accesso alle professioni creative, infatti, oltre alle barriere economiche e sociali, si aggiunge quella culturale: la paura di essere giudicato da amici e familiari. Proprio per questo, oltre alla formazione, il progetto intende offrire anche un'opportunità di aggregazione e socializzazione alternativa alla "vita di strada", uno spazio di ascolto e dialogo dove giovani con la stessa passione possono conoscersi e crescere insieme.

12	Obiettivo del progetto: descrivere l'obiettivo progettuale, ovvero il cambiamento che si intende produrre con le azioni progettuali. Descrivere i soggetti beneficiari delle attività. (Destinatari delle attività). (massimo 3500 caratteri)

L'obiettivo generale di Oltre le barre è valorizzare gli interessi, le conoscenze e le competenze musicali dei giovani in una prospettiva sia di professionalizzazione sia di partecipazione attiva alla vita della propria comunità, con particolare attenzione ai contesti periferici e marginali. Gli obiettivi specifici del progetto sono

- favorire la costruzione di community territoriali di giovani
- favorire il contatto fra community di giovani di contesti urbani diversi
- favorire la crescita individuale e la convivenza civica dei giovani in periferia e nei contesti marginali
- offrire un contesto libero di aggregazione e socializzazione
- offrire un contesto libero di espressione di sè
- offrire un'opportunità di crescita personale e professionale
- offrire un'occasione di formazione alternativa ed extrascolastica
- accompagnare i giovani nella realizzazione di un prodotto artistico
- promuovere presso i giovani la consapevolezza del mondo del lavoro e del proprio ruolo potenziale
- promuovere presso i giovani la consapevolezza del percorso di crescita realizzato come primo passo per l'attivazione di nuove attività sul territorio ed il coinvolgimento di nuovi giovani
- promuovere il protagonismo giovanile e il self-empowerment

I beneficiari diretti delle attività sono giovani under 25 abitanti in zone periferiche della città di Torino (Aurora, Vallette) o della città metropolitana di Torino (Rivalta, Beinasco, Bruino, Sangano). Quello che li accomuna è la passione (o la curiosità) nei confronti della musica, in particolare rap, che però non hanno mai avuto occasione di sperimentare oppure di approcciare in maniera professionale. In più, sentono l'esigenza di esprimersi ma non hanno mai avuto l'occasione di farlo. In generale, i beneficiari possono essere ricondotti a queste categorie:

- NEET
- giovani in dispersione scolastica
- giovani di seconda generazione
- giovani appassionati di rap e hip hop
- giovani rapper emergenti rap e hip hop
- giovani producer emergenti rap e hip hop

I beneficiari indiretti sono altri giovani che vivono nella città o nel quartiere dove vivono i beneficiari diretti che sono stati coinvolti nel progetto. Anche loro sono appassionati o fruitori di musica rap ma il territorio nel quale vivono non offre loro occasioni di aggregazione e socializzazione inerenti a questo genere. Questo target sarà attivato dai beneficiari diretti attraverso l'organizzazione, in collaborazione con i capofila e i partner, di serate rap e hip hop sul loro territorio.

13	Strategia d'intervento: descrivere le modalità di realizzazione dell'intervento e le fasi in cui è articolato. Descrivere come le attività proposte si integrano con i servizi e le istituzioni presenti sul territorio. Descrivere gli aspetti di innovazione presenti nel progetto. (massimo 3500 caratteri)

Azione 1 - Coordinamento, monitoraggio e amministrazione
Azione 2 - Comunicazione. La comunicazione svolge un ruolo fondamentale all'interno del progetto, in quanto ha il compito di ingaggiare e tenere alta l'attenzione del target e del pubblico per tutto il ciclo progettuale. La prima azione sarà progettare l'immagine coordinata a partire dall'identità visiva di Oltre le barre. Si passerà poi alla creazione di un piano editoriale social e di copertura mediatica sui canali della radio partner (Hot Block Radio di Laboratorio SRL). La prima azione all'esterno è rappresentata dal lancio di una call sponsorizzata localizzata nei territori del progetto per raccogliere i contatti dei potenziali partecipanti ai laboratori. L'azione comunicativa proseguirà per tutta la durata del progetto, con dei momenti di alta intensità soprattutto all'inizio e alla fine, al momento degli eventi di attivazione e di restituzione.
Azione 3 - Eventi di attivazione. Gli eventi di attivazione sono pensati come forma di marketing territoriale al fine di sostenere l'azione comunicativa con dei momenti di aggregazione. Gli eventi avranno la conformazione dei flash mob, ossia verranno comunicati in parte sui social, ma le loro vere caratteristiche si scopriranno solo partecipando all'evento. Verrà utilizzata una ape car brandizzata per richiamare l'attenzione dei giovani in strada, che si fermerà in una location allestita con delle casse. Un DJ farà partire la musica e, dopo, lascerà il posto ad un esponente di spicco della comunità rap e hip hop nazionale. Durante l'evento, il community manager, con l'aiuto dei volontari, distribuirà del materiale informativo con le modalità di iscrizione.
Azione 4+5+6+7 - Workshop. La comunicazione e gli eventi di attivazione saranno propedeutici alla creazione di un database di contatti i quali saranno chiamati dal community manager al fine di finalizzare l'iscrizione ai laboratori musicali. L'azione 3 prevede l'articolazione di n. 5 percorsi laboratoriali musicali (Vallette, Beinasco, Bruino, Rivalta, Sangano) che prevedono la produzione di canzoni rap da parte dei giovani coinvolti attraverso una strumentazione professionale messa a disposizione dal progetto con il supporto di n. 2 tutor musicisti professionisti. All'interno dei workshop verranno coinvolti i volontari che saranno selezionati all'interno della community di OLB (che, dopo 3 anni di progetto, conta più di 50 membri). Oltre ai volontari, sempre all'interno della community di OLB saranno selezionati 2/4 peer educator. I percorsi di workshop saranno organizzati e realizzati a seconda delle esigenze delle location e prevederanno n. 6 incontri da 4 ore in ogni territorio. All'interno di ogni percorso, sarà assicurata la presenza, almeno una volta, di un mentor.
Azione 8+9 - Residenza a Mongrando. Durante l'articolazione dei percorsi, i beneficiari avranno l'occasione di partecipare a n. 2 residenze artistiche di n. 2 giorni a Mongrando. La residenza, in cui saranno coinvolti anche i volontari e i peer educator, avrà lo scopo di team building oltre che di momento di formazione e produzione musicale.
Azione 10+11 - Eventi di restituzione. Al termine dei diversi percorsi, tutti i partecipanti avranno l'opportunità di esibirsi live con i brani realizzati attraverso n. 2 serate in un locale prestigioso e sopra un palco professionale (OFFTOPIC), restituendo al territorio e agli altri giovani la propria voglia di riscatto.

13.1	Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)

Partner
- Klug e TYC: gestori di OFFTOPIC, metteranno a disposizione spazi e risorse umane per l'organizzazione degli eventi di restituzione.
- FluxLab: fornirà n. 2 tutor musicisti professionisti per la realizzazione di tutti i laboratori musicali previsti dal progetto.

Collaboratori:
- Atypica: gestore del centro giovani di Rivalta, fornirà spazi ed operatori per la realizzazione dei laboratori.
- Esserci: gestore del centro giovani di Bruino, fornirà spazi ed operatori per la realizzazione dei laboratori.
- Madiba: gestore del centro giovani di Beinasco, fornirà spazi ed operatori per la realizzazione dei laboratori.
- Casa Penelope: gestore del centro giovani di Sangano, metterà a disposizione spazi ed operatori per la realizzazione dei laboratori.
- Stalker Teatro: gestore della casa del quartiere di Vallette, fornirà spazi ed operatori per la realizzazione dei laboratori.
- Sweet Life Factory: metterà a disposizione competenze di organizzazione di eventi e l'impianto audio per l'organizzazione degli eventi di attivazione.
- Laboratorio SRL: proprietario di Hot Block Radio, metterà a disposizione spazi pubblicitari per il progetto.
- Comune di Mongrando: contribuirà all'organizzazione e realizzazione delle residenza artistiche.
- Comune di Rivalta e Torino: contribuiranno al sostegno del progetto, promuovendolo attraverso i loro canali istituzionali

13.2 Tabella riassuntiva della strategia di intervento: suddividere nella seguente tabella le principali azioni progettuali, indicando a chi sono rivolte, i soggetti coinvolti.

N	Tipologia di azione	Descrizione dell'azione	Beneficiari	Soggetti attuatori (capofila, partner, collaboratori)
1	Project management	Coordinamento, monitoraggio e amministrazione	Regione Piemonte	Capofila, partner
2	Comunicazione	Coordinamento, social media management, grafica	Giovani under 25	Capofila, partner, collaboratori
3	Eventi di attivazione	Eventi di attivazione nel quartiere Aurora e Vallette	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner
4	Workshop	Laboratori a Vallette	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
5	Workshop	Laboratori a Beinasco	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
6	Workshop	Laboratori a Bruino	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
7	Workshop	Laboratori a Rivalta	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori

8	Workshop	Laboratori a Sangano	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
9	Residenza	I residenza a Mongrando	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
10	Residenza	II residenza a Monrando	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
11	Eventi di restituzione	I evento di restituzione a Off Topic	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
12	Eventi di restituzione	II evento di restituzione a Off Topic	Giovani under 25, Volontari under 35	Capofila, partner, collaboratori
13				
14				
15				

16				
17				
18				
19				
20				

14	Volontari	
14.1	Numero di volontari coinvolti	21
14.2	Descrivere in che modo i volontari saranno coinvolti nelle attività di progetto. Specificare, se previste, le attività di formazione ad essi rivolte. (massimo 2.000 caratteri)	

I volontari di Oltre le barre saranno coinvolti nella realizzazione dei laboratori musicali, oltre all'organizzazione degli eventi di attivazione e restituzione del territorio. Riceveranno una formazione sul campo, avendo la possibilità di lavorare a stretto contatto con due tutor professionisti e un community manager. Operativamente, supporteranno la realizzazione dei laboratori svolgendo piccole azioni ma fondamentali per la buona riuscita del progetto: organizzeranno e sistemeranno i tavoli e le sedie dell'aula, daranno supporto ai beneficiari nel caso dovessero avere bisogno, aiuteranno i tutor nel setting del materiale tecnico, ecc. Nel caso degli eventi di attivazione e restituzione, avranno un ruolo attivo nell'organizzazione della produzione: avranno la possibilità di lavorare fianco a fianco con i professionisti di Sweet Life Factory e OFFTOPIC, imparando il mestiere dell'organizzatore di eventi artistici e musicali. Avranno un contatto diretto con il community manager, che potrà coinvolgerli in azioni mirate di re-engaging del target. Saranno gestiti dal responsabile dei volontari, che organizzerà con loro delle riunioni periodiche per allinearsi, motivare ed, eventualmente, risolvere problematiche. I volontari saranno coinvolti anche nella promozione del progetto, rappresentando i suoi primi ambasciatori.

15	Risultati attesi, impatto previsto. (massimo 2000 caratteri).

I risultati attesi sono
- costruzione di n. 5 community territoriali di n. 20 giovani under 25 (ciascuna)
- implementazione della community di OLB di n. 10 membri stabili
- realizzazione di almeno n. 1 brano musicale a testa
- realizzazione di n. 2 residenze artistiche
- realizzazione di n. 2 eventi di attivazione territoriale
- realizzazione di n. 2 eventi di restituzione territoriale
- coinvolgimento di almeno 4 mentor di caratura nazionale nel progetto
- realizzazione di n. 5 percorsi da n. 6 laboratori (ciascuno) di formazione e produzione musicale
- coinvolgimento di almeno 21 volontari under 35

Il progetto ha l'ambizione di trasmettere ai giovani partecipanti ai diversi percorsi territoriali la voglia di mettersi in gioco attivandosi per sé stessi e per il proprio territorio. Il cambiamento di breve periodo previsto è l'acquisizione, da parte dei giovani, di confidenza e fiducia in sé stessi, oltre lo sviluppo di conoscenze e competenze musicali. Il cambiamento di medio-lungo periodo è l'attivazione dei giovani in azioni concrete sul proprio territorio dal punto di vista culturale e sociale, anche in una prospettiva di coinvolgimento dei propri coetanei.

16	Strategia di sostenibilità futura dell'azione progettuale: evidenziare la creazione di azioni, servizi e saperi che rimangano attivi nel tempo anche al termine del finanziamento specifico. Elencare elementi concreti e verificabili a supporto di quanto dichiarato. (massimo 2.500 caratteri)

Il progetto Oltre le barre è attualmente in fase di incubazione da parte di Compagnia di San Paolo che sta offrendo al team di progetto una formazione per la realizzazione di un piano di sostenibilità. Il percorso di incubazione terminerà con la richiesta di un contributo economico a Compagnia di San Paolo per avviare concretamente il piano di sostenibilità. Al momento, la prospettiva di Oltre le barre è quella di radicarsi ancora di più nei territori del progetto, stringendo collaborazioni con le amministrazioni di Rivalta, Bruino, Beinasco e Sangano e proponendosi come dispositivo di attivazione e coinvolgimento dei giovani a disposizione delle progettualità comunali, in particolare che insistono all'interno dei centri giovani. Inoltre, il team di progetto sta valutando la possibilità di creare dei percorsi laboratoriali all'interno delle scuole, finalizzati al contrasto della dispersione scolastica. Per quanto riguarda l'eredità del progetto sul territorio, l'effetto più concreto e visibile è la community di giovani: oltre alla relazione verticale tra i membri della stessa community (dello stesso percorso territoriale), Oltre le barre promuove la relazione orizzontale tra i membri della community generale. Chi entra in contatto con Oltre le barre ha la possibilità di accedere ad un gruppo whatsapp che conta 50 membri dove può socializzare con altri giovani, partecipare ai live della crew oppure proporsi come peer educator negli altri percorsi, e quindi avere la possibilità di lavorare (come è successo agli ex partecipanti del progetto di Vallette, i quali sono diventati peer educator). Oltre a contrastare il fenomeno dei NEET con l'azione educativa, il progetto offre concretamente delle opportunità lavorative - seppur piccole - ai propri beneficiari.

17	Descrivere i sistemi di valutazione e di monitoraggio dei risultati (massimo 2000 caratteri)

L'azione di monitoraggio verrà realizzata dal project manager in collaborazione con la responsabile amministrazione, in collaborazione con il community manager e il responsabile volontari. L'impatto del progetto sui beneficiari diretti verrà realizzato attraverso l'osservazione diretta del community manager, ma soprattutto con la somministrazione di questionari anonimi di valutazione. Inoltre, i tutor organizzeranno, al termine di ogni percorso territoriale, un momento di feedback collettivo in cui ognuno avrà la possibilità di esprimere le proprie opinioni sull'esperienza. Il monitoraggio delle attività e delle presenze dei volontari verrà eseguito sempre dal community manager delegato dal responsabile dei volontari, il quale invece avrà il compito di organizzare delle riunioni periodiche con il team volontari per conoscere l'andamento del lavoro e della motivazione. La presenza dei volontari verrà raccolta tramite un foglio firme digitale, mentre quella dei beneficiari con un foglio firme cartaceo. L'andamento generale del progetto verrà monitorato e valutato dal project manager, in collaborazione con i partner (in particolare con FluxLab), attraverso delle riunioni periodiche alla presenza di tutti i responsabili di area. Durante queste riunioni ognuno relazionerà riguardo la propria attività e riguardo l'attività dei propri collaboratori. La responsabile dell'amministrazione avrà il compito di raccogliere tutti i dati disponibili al fine della stesura di un report finale che verrà condiviso anche con tutti i partner di progetto, al fine di condividere i risultati raggiunti e i margini di miglioramento.

17.1 specificare gli indicatori che si intende monitorare durante il progetto. (massimo 5 indicatori)

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	n. beneficiari diretti	50	Foglio presenze
2	n. beneficiari indiretti	200	Osservazione diretta
3	n. volontari	21	Foglio presenze
4	n. brani musicali realizzati dai beneficiari	50	Caricamento su piattaforma soundcloud
5			

18	Data prevista di inizio progetto: 01/11/2023
	Data prevista i fine progetto: 15/10/2024

19	Cronoprogramma

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4	Mese 5	Mese 6	Mese 7	Mese 8	Mese 9	Mese 10	Mese 11	Mese 12
Az 1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Az 2	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Az 3			x									
Az 4				x	x	x	x	x				
Az 5				x	x	x	x	x				
Az 6				x	x	x	x	x				
Az 7				x	x	x	x	x				
Az 8				x	x	x	x	x				
Az 9									x			
Az 10									x			
Az 11											x	
Az 12											x	

20	Piano finanziario del progetto
20.1	Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario (massimo 2000 caratteri)

L'obiettivo principale del progetto è rendere protagonisti i giovani under 25 dei territori coinvolti attraverso un linguaggio a loro vicino: la musica rap. Per essere in grado di convincere i giovani a tal punto da coinvolgerli nelle attività, la proposta deve essere credibile. Per riuscirci, è necessaria una comunicazione efficace ed in linea con i tempi: per questo, è stata assegnata una quota di budget così importante all'area comunicazione (15.900 euro esclusi i costi di promozione). Un'altro asset fondamentale è rappresentato dai laboratori (30 workshop di 4 ore), cuore del progetto: in totale, è stato assegnato un budget di 18.700 euro (esclusi i rimborsi e gli affitti) per coprire le spese di tutor, mentor, community manager, peer educator e operatori. Ovviamente, la spesa che cuba maggiormente all'interno della torta dei workshop è rappresentata dai tutor, impegnati costantemente, oltre che nei laboratori, anche negli eventi e nelle residenze. La residenza, nonostante sia un costo ingente (4.160 euro esclusi i rimborsi e gli affitti), è stata ritenuta fondamentale dal progetto per dare la possibilità ad alcuni giovani, che, probabilmente, non hanno mai avuto la possibilità di viaggiare oltre i confini della propria città, di fare un'esperienza formativa e ricreativa fuori porta. Infine, è stato assegnato un budget di 3.620 euro per gli eventi di attivazione e 5.920 euro per gli eventi di restituzione al fine, da una parte di garantire una presenza territoriale orientata all'ingaggio, fondamentale soprattutto nei contesti di periferia, e dall'altra di offrire un'esperienza professionale a 360 gradi ai partecipanti, che potranno vivere in prima persona delle esibizioni live come dei veri artisti.

20.2	Costi previsti

Dettaglio voci di spesa (specificare anche la tipologia rispetto al prospetto sotto riportato, seguendo l'ordine delle spese ammissibili)	Contributo richiesto alla Regione A	Quota di cofinanziamento (specificare l'origine) B	Totale costo singola voce di spesa C (A+B)
Az. 1 Project management	3000		3000
Az. 11-12 Eventi di restituzione (spese di personale)	700	700 (cof. Klug)	1400
Az. 5 Wks Beinasco (spese di personale)	600	600 (cof. Madiba)	1200
Az. 6 Wks Bruino (spese di personale)	600		600
Az. 7 Wks Rivalta (spese di personale)	300	300 (cof. Atypica)	600
Az. 8 Wks Sangano (spese di personale)		600 (cof. Casa Penelope)	600
Az. 9-10 Residenza Mongrando (spese per materiali di consumo)	2000		2000
Az. 2 Comunicazione (spese per servizi)	12000	3900 (3500 cof. Generativa + 400 cof. Laboratorio)	15900
Az 3 Eventi di attivazione (spese per servizi)	400	3220 (1320 Fluxlab + 900 Generativa + 1000 Sweet Life F.)	3620

Az. 9-10 Residenza Mongrando (spese per servizi)	1760	400 (cof. Generativa)	2160
Az. 11-12 Eventi di restituzione (spese per servizi)	1520	400 (cof. Generativa)	1920
Az. 5 Wks Beinasco (spese per servizi)	3140		3140
Az. 6 Wks Bruino (spese per servizi)	3140		3140
Az. 7 Wks Rivalta (spese per servizi)	3140		3140
Az. 8 Wks Sangano (spese per servizi)	3140		3140
Az. 4 Wks Vallette (spese per servizi)	3140		3140
Az. 2 Comunicazione (spese per formazione)	6240		6240
Az. 4-5-6-7-8 Wks + Az. 9-10 Residenza (rimborsi)	680		680
Az. 4 Wks Vallette + Az. 9-10 Residenza Mongrando (affitti)	2600		2600
Az. Az. 11-12 Eventi di restituzione (affitti)	1900	700	2600
TOTALI	50000	10820	60820
	Contributo totale richiesto alla Regione	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto N.B. quota minima di cofinanziamento 10%	Costo totale del Progetto

Spese ammissibili:

I finanziamenti regionali sono destinati alla copertura delle seguenti spese:

1. Spese generali (progettazione, coordinamento, amministrazione, rendicontazione, ecc.) Massimo 5% del costo totale del progetto (somma del contributo richiesto + il cofinanziamento)
2. Spese di personale (coinvolto direttamente nelle attività destinate ai beneficiari finali)
3. Spese per acquisto di piccole attrezzature (max 500€ cad.), materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. (sono ammessi i noleggi, anche a lungo termine)
4. Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi)
5. Spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari; spese promozionali e divulgative
6. Rimborsi spese volontari
7. Spese per prodotti assicurativi
8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc. purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota parte).

Spese non ammissibili:

1. tutte le spese in conto capitale (rientrano tra queste spese anche gli acquisti in leasing);
2. spese per l'acquisto di automezzi;
3. spese per l'acquisto di divise, vestiario ed altre attrezzature personali ad esclusivo beneficio dei soci dell'organizzazione capofila e delle organizzazioni partner e aderenti;
4. spese di catering esclusivamente riferite ad eventi ed iniziative pubbliche.