unione dei comuni
della bassa Romagna
ALFONSINE . BAGNACAVALLO . BAGNARA DI ROMAGNA . CONSELICE . COTIGNOLA
FUSIGNANO . LUGO . MASSA LOMBARDA . SANT'AGATA SUL SANTERNO

ID. 241010

Pratica: /

Lugo,21/03/2014

AREA WELFARE
Servizio SERVIZI CULTURALI

D E T E R M I N A Z I O N E N. 236

Pubblicata all'Albo pretorio dell'Unione.

OGGETTO: ADESIONE AL PROGETTO "IMPRESA CREATIVA, MISSIONE POSSIBILE. LA CULTURA D'IMPRESA PER LE GIOVANI GENERAZIONI"

Premesso che:

- con atto costitutivo rogato dal Notaio Vincenzo Palmieri di Lugo in data 27.12.2007 repertorio nr. 348909/29573 e registrato a Lugo in data 28.12.2007 al nr. 7598 serie 1 T, i Comuni di Alfonsine, Bagnacavallo, Bagnara di Romagna, Conselice, Cotignola, Fusignano, Lugo, Massa Lombarda e Sant'Agata sul Santerno hanno costituito l'Unione dei Comuni della Bassa Romagna;

- con delibera del Consiglio dell'Unione n. 19 del 28/04/2010 è stata approvata la convenzione dei comuni di Alfonsine, Bagnacavallo, Bagnara di Romagna, Conselice, Cotignola, Fusignano, Lugo e Massa Lombarda per il conferimento all'Unione dei Comuni della Bassa Romagna delle funzioni relative alle Politiche Giovanili;

- con Decreto del Presidente dell'Unione n. 9 del 05/07/2010 è stato attribuito l'incarico di responsabile del Servizio Coordinamento Cultura e Giovani dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna al Dott. Giuseppe Masetti;

- il Dirigente Area Welfare Dott.ssa Carla Golfieri ha rilasciato la delega di funzioni e competenze al responsabile del Servizio Coordinamento Cultura e Giovani dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna con atto prot. n. 7670 del 10/07/2010;

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 24/03/2014 12.05.53 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

- con delibera del Consiglio dell'Unione n. 9 in data 12/03/2014, immediatamente esecutiva, è stato approvato il Bilancio di previsione armonizzato 2014/2016 e il Documento unico di programmazione (D.U.P.) 2014/2016 (D. Lgs n. 118/2011 - Schemi sperimentali DPCM 28/12/2011);

- con delibera della Giunta dell'Unione n. 41 in data 13/03/2014, immediatamente esecutiva, è stato approvato il Piano Esecutivo di Gestione (P.E.G.) - anno 2014 - Parte contabile;

Dato atto che:

- l'Unione dei Comuni della Bassa Romagna, con delibera n. 84 del 20 giugno 2013, ha definito la partecipazione in qualità di partner al bando: "Azioni Province giovani 2013" sul tema creativita' e innovazione, competenze chiave per lo sviluppo personale dei giovani e la crescita sociale ed economica della società
- I temi del Bando riguardano la creatività e l'innovazione, considerate anche dall'Unione dei Comuni competenze chiave per lo sviluppo personale dei giovani e la crescita sociale ed economica della società;
- *Il* "Servizio coordinamento giovani"dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna*,* da qualche anno è attivo sui temi della promozione della cultura d'impresa e dello sviluppo della creatività e della cittadinanza attiva delle giovani generazioni;viste le recenti attività sviluppate nel Tavolo di Coordinamento con le Associazioni di categoria che hanno dato vita ai progetti RadiOrienta.
- che gli obiettivi specifici e le azioni prioritarie previsti nel suddetto Bando corrispondono pienamente alle finalità di contribuire allo sviluppo della personalità, al confronto tra le varie opportunità e all'orientamento professionale e formativo dei giovani, come indicato nelle linee guida del coordinamento giovani dell'Unione dei Comuni della Bassa Roma

Valutato che il progetto "Impresa creativa, missione possibile" consiste nella:

1. organizzazione di un progetto incentrato sulla formazione e lo sviluppo della cultura d'impresa che vedrà la partecipazione di giovani del territorio e di alcune classi delle Scuole Secondarie Superiori di Lugo;
2. organizzazione di una serie di interviste ad aziende selezionate della Provincia di Ravenna;
3. organizzazione di lezioni sulla cultura d'impresa supportate da strumenti multimediali;
4. organizzazione di incontri, visite aziendali e project work per studiare e approfondire temi sul lavoro, criticità e sviluppo.
5. organizzazione di una serie di incontri tra giovani e imprenditori progettati in collaborazione con le Associazioni di categoria del territorio. Tutti gli appuntamenti saranno registrati e saranno create delle trasmissioni radiofoniche che andranno in streaming e in podcast su www.radiosonora.it curate dall'Associazione Sonora Social Club;

Considerato che:

- attraverso un'indagine concordata nel settembre 2013, tra gli associati di: Ascom, Confartigianato, Cna, Confesercenti, Confindustria, Confimi, è stata individuata la ditta Panebarco &C., quale partner ideale per definire un piano di attività volto ad incentivare i giovani ad intraprendere percorsi imprenditoriali autonomi e a facilitare il percorso di start up di imprese giovanili;
- le attività prevedono di fare interagire le giovani generazioni con il tessuto imprenditoriale locale e di divulgare attraverso Radio Sonora (www.radiosonora.it), la cultura d'impresa
- nell'ambito della promozione della cultura d'impresa, si prevede di coinvolgere i giovani del territorio e oltre a quelli delle Scuole secondarie superiori dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna, cercando di dare seguito alle attività avviate nel 2012 e 2013 con il progetto RadiOrienta che ha visto il coinvolgimento delle Associazioni di categoria, di imprenditori, di scuole superiori di secondo grado;

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 24/03/2014 12.05.53 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

Visto l'art. 125, comma 11, Codice contratti, norma che a seguito di una modifica sopravvenuta nel 2011 consente l'affidamento diretto fino alla soglia di 40,000, nonché l'art. 47 del Regolamento dei contratti.

Visto il progetto "Eroi d'impresa" (allegato "A") che sviluppa gli obbiettivi di far interagire le nuove generazioni con le imprese locali, di divulgare la cultura d'impresa, di predisporre materiale di studio riguardante le aziende, realizzare interviste a 20 aziende selezionate per acquisire informazioni su storia, modello di business, settore di mercato, esigenze di sviluppo e innovazione. Il progetto consiste inoltre nello sviluppare il gioco "Eroi d'Impresa", attraverso la redazione delle "carte azienda" da distribuire agli studenti con le informazioni acquisite nelle interviste e l'indicazione del responsabile aziendale da contattare nelle fasi di gioco, preparare lezioni introduttive (giocata-lezione) "Come si diventa Eroi di Impresa: case study e istruzioni per preparare un piano di Digital Marketing". Prevedere una fase di assistenza coaching per i ragazzi, organizzare appuntamenti radiofonici e workshop o masterclass, in cui i ragazzi intervistano consulenti del lavoro e imprenditori, programmare incontri e visite aziendali e sviluppare project work. Valutare le strategie di azione di ogni partecipante;

Sottolineato che nel progetto sono evidenziati i risultati attesi a beneficio della comunità locale, in aderenza alle finalità del bando "Impresa creativa, missione possibile";

Dato atto che si tratta di attività non reperibili sul mercato elettronico;

Acquisito il preventivo di spesa della ditta Panebarco&C., via Molino 9, 48100 Ravenna P. Iva 01315670396 (allegato "B")

Sottolineato che nel caso specifico le condizioni di qualità/prezzo proposte risultano congrue e vantaggiose per l'ente, alla luce anche delle verifiche svolte informalmente in relazione ai costi sostenuti in precedenti occasioni e/o in altri enti;

Dato atto che il soggetto affidatario è in possesso dei requisiti prescritti dall'ordinamento per la prestazione in oggetto;

Vista le esperienze della ditta Panebarco&C., evidenziate anche dal tavolo delle associazioni di categoria a cui partecipano: Asco, Confesercenti, Cna, Confartigianato, Confindustria, Confimi,

Sottolineato che il servizio in oggetto, riguarda prestazioni altamente qualificate che richiedono particolari competenze e professionalità non disponibili in organico.

Rilevato che le spese in oggetto *rientrano* tra quelle di cui all'art. 6, commi 7 e 8, del d. l. 78/2010 (= spese per studi, ricerche e consulenze; spese per relazioni pubbliche, convegni, mostre, pubblicità e di rappresentanza) e tuttavia vengono assoggettate al tetto di cui al d.l. 78/2010 per una quota massima di euro 5.431,69 essendo la quota restante finanziata con contributo della Provincia di Rimini nell'ambito del progetto interprovinciale co-finanziato dall'Unione Province d'Italia, d' importo complessivo pari a euro 14.380, come da Determinazione della Provincia di Rimini n. 854 del 3/10/2013;

Acquisito il parere favorevole dell'organo di revisione, a norma dell'art. 1, c. 42, legge n. 311/2004;

Dato atto che:

- la programmazione dei pagamenti derivanti dall'impegno di spesa contenuto nel presente atto è compatibile con gli stanziamenti di bilancio e con le regole di finanza pubblica ai sensi della normativa in materia di patto di stabilità;
- al tempo stesso, i tempi di pagamento concordati con la ditta sono coerenti con quanto stabilito

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 24/03/2014 12.05.53 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

dall'ordinamento in materia di tempestività dei pagamenti;

- è stata acquisita apposita AUTOCERTIFICAZIONE ai fini della verifica prescritta dall'art. 3 L. 136/2010, sulla TRACCIABILITA' dei pagamenti, e dalla disciplina sul DURC, secondo le modalità semplificate previste dalle rispettive normativa.

Visto l'art 147-bis del Testo unico degli enti locali.

Dato atto, in particolare, che ai sensi dell'art. 3 del regolamento sui controlli interni la sottoscrizione da parte dell'organo competente integra e assorbe il parere di regolarità tecnica attestante la regolarità e la correttezza dell'azione amministrativa, richiesto dall'art. 147-bis TUEL;

Visti:

- gli articoli 107, 151, 183 e 191 del D. Lgs. 267/2000, in base al quale spettano ai Dirigenti/Responsabili dei servizi gli atti di gestione finanziaria;
- lo Statuto dell'Ente;
- il vigente Regolamento di Contabilità;
- l'art. 18 del Regolamento di Organizzazione;
- l'organigramma dell'Ente
- il decreto di nomina dei Responsabili e dei rispettivi supplenti delle strutture;

DETERMINA

1. di aderire al progetto "Impresa creativa, missione possibile" meglio descritto in premessa;
2. di affidare alla ditta Panebarco&C., via Molino 9, 48100 Ravenna P. Iva 01315670396 la realizzazione del progetto attuativo "Eroi d'impresa" di cui all'allegato "A" alle condizioni previste nel preventivo allegato "B";
3. di impegnare, per la realizzazione dei servizi in premessa, la spesa di € 14.380,00 sul Bilancio 2014/2016 - Annualità 2014 come di seguito riportato, dando atto che la stessa è finanziata con specifico contributo di € 14.380,00 dalla Provincia di Rimini accertato al Cap. 0035UE – Art. 2501 - CDR 033 - CDG 152 (Accertamento n° 9/2014);

TIPO	CODICE DI BILANCIO	DESCRIZIONE IMPEGNO	DESCRIZIONE SOGGETTO	NUMERO	IMPORTO	CODICE INVEST.
IMP	Tit:1- Miss:05- Prog:02- M.Agg:03 ContiF:U.1.03.02.11.999/ Cap:3190UE - Art:3070 - Cdr:CDR033 - Cdg:152	AFFIDAMENTO REALIZZAZIONE DEL PROGETTO ATTUATIVO "EROI D'IMPRESA"	PANEBARCO DI DANIELE PANEBARCO % C. SAS,01315670396 ,VIA MOLINO, 9,48100,RAVENNA,RA,PRIMO CONTO CORRENTE DEDICATO, IBAN: IT34W0620513108000000010854	2014/776/1	€ 14.380,00	

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 24/03/2014 12.05.53 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

4. di dare atto inoltre che il contratto verrà stipulato a cura di questo ufficio a mezzo di semplice nota di ordinativo o per corrispondenza, in conformità all'art. 73, comma 2, del vigente "Regolamento dei contratti".
5. di dare atto che la presente determina viene segnalata dallo scrivente al Servizio controllo di gestione, tramite utilizzo di apposita funzione nel software di gestione e che al contratto viene allegata apposita dichiarazione ai sensi dell'art. 26, comma 3bis, legge 488/1999;
6. di *trasmettere* il presente atto alla Sezione Regionale della Corte dei Conti, a cura del Servizio segreteria, in quanto *riconducibile* alle tipologie di spesa e alla soglia minima prevista dall'art. 1, comma 173, della L. 266/2005;
7. di procedere all'inserimento del presente atto sull'Anagrafe degli incarichi (art. 30, comma 7), dato il suo contenuto consulenziale;
8. di dare atto che la presente determinazione comporta i riflessi sopra indicati sulla situazione economico-finanziaria e/o sul patrimonio dell'ente e che pertanto la sua efficacia è subordinata al visto di regolarità contabile attestante la copertura finanziaria, da parte del Responsabile del settore ragioneria, in base al combinato disposto degli artt. 151, c. 4, e 147bis TUEL

IL DIRIGENTE/
Il Responsabile del Servizio
Dott. Giuseppe Masetti

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 24/03/2014 12.05.53 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

Allegato a)

DESCRIZIONE PROGETTO EROI D'IMPRESA

PREMESSA

La situazione che stiamo attraversando è drammatica, soprattutto per le giovani generazioni che si affacciano al mondo del lavoro o meglio del non-lavoro, a giudicare dai dati sulla disoccupazione, in special modo quella giovanile (in Europa il 37% dei giovani dai 18 ai 24 anni è disoccupato).
Per uscire da questo cortocircuito che investe il tessuto economico, politico, sociale e culturale è necessario saper cogliere le inedite ed elettrizzanti opportunità offerte non tanto dalla crisi (che la crisi offra opportunità sembra ormai solo un trito e vuoto luogo comune) ma dall'epoca rivoluzionaria in cui ci troviamo a vivere.
Siamo nell'era della comunicazione open, della conoscenza a portata di tutti (o quasi, ed è proprio su questo 'o quasi' che sarà necessario concentrarsi nei prossimi anni, affinché la conoscenza sia veramente accessibile a tutti), il mondo in cui tramite un collegamento internet posso non solo dialogare, ma anche lavorare con chi vive dall'altra parte del piane

Riccardo Luna ha recentemente pubblicato un libro dal significativo titolo: *Cambiamo Tutto - La rivoluzione degli Innovatori - Perché quelli che vogliono cambiare il mondo non aspettano. Lo fanno.* Un libro che dà mappe e strumenti utili per orientarsi nella complessità di oggi e attivare un processo che lui definisce di "innovazione senza permesso". Un libro che racconta di un'Italia che non si arrende, apprezzata e conosciuta anche all'estero, un'Italia di piccoli grandi innovatori che pensano e agiscono in maniera "glocale", innovatori giovani o diversamente giovani accomunati da una forte voglia di cambiare.
Negli ultimi anni è nato un movimento, i makers, gli artigiani del nuovo millennio e si assiste al proliferare in tutto il mondo dei fab lab (fenomeni considerati oggi dagli esperti, primo tra tutti Chris Anderson, come l'inizio della terza rivoluzione industriale)

Le città si ripensano da grandi e si interrogano su come essere smart, che non vuol dire digitalizzare e rendere tecnologico un territorio con progetti calati dall'alto, ma significa capire insieme, tutti e tutte insieme, come la città possa rigenererarsi e riprogettarsi, da qui ai prossimi 20 anni in un percorso inclusivo di risintonizzazzione continua tra dimensione economica, culturale, sociale, imprenditoriale...
A Ravenna poi abbiamo un'altra opportunità che ci riguarda direttamente come città e territorio ed è la nostra candidatura a Capitale Europea della Cultura per il 2019. Il percorso che è stato attivato ha innescato un processo che non si fermerà qualunque sia il verdetto della commissione. Sono stati raccolti e strutturati progetti che incideranno profondamente sul futuro della nostra città e dell'area romagnola e sulla loro metamorfosi in senso smart.

Che ruolo hanno le nuove generazioni in tutto questo?
Aldilà di quanto ci raccontano i mass media, pronti a cogliere sempre e solo gli aspetti negativi, là fuori c'è un mondo da ricomporre, un sistema da ri-fondare con codici nuovi, e chi meglio delle nuove generazioni, cresciute con internet e i social network, può oggi riscrivere questi codici?
Il filosofo francese Michel Serres (un 'giovane' di 82 anni) non ha dubbi; nel suo ultimo scritto, in Italia intitolato "Non è un mondo per vecchi", si interroga soprattutto sul futuro, con un accento particolare su quello dell'educazione e dell'insegnamento, e traccia l'identikit di Pollicina e Pollicino (così definisce le nuove generazioni, che utilizzano il pollice sui loro device per connettersi al mondo).

Lui dice:
"Vorrei avere 18 anni, l'età di Pollicina e Pollicino, perchè è tutto da rifare, perchè resta tutto da inventare."
e poi:
"I ragazzi abitano il virtuale. Le scienze cognitive mostrano che l'uso della Rete, la lettura o la scrittura dei messaggi con il pollice, la consultazione di Wikipedia o di Facebook, non eccitano gli stessi neuroni né le stesse zone corticali attivati dai libri, dalle lavagne o dai quaderni. I ragazzi riescono a gestire molte informazioni nello stesso tempo. Non conoscono, né integrano, né sintetizzano come noi, che siamo i loro

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

genitori e nonni.
Non hanno più la stessa testa.
Attraverso il cellulare, si connettono con tutti; con il GPS, raggiungono ogni luogo; con la Rete arrivano all'intero sapere: abitano dunque uno spazio topologico di vicinanza, mentre noi viviamo in uno spazio metrico, misurato dalla distanza.
Non abitano più lo stesso spazio."

E non è una questione di rottamazione generazionale, la crisi che stiamo vivendo può e deve aiutare e stimolare a rivedere l'intero sistema economico, politico, sociale, per rompere gli schemi, per rigenerarci senza preconcetti e pregiudizi di genere, età, esperienza... e oggi può che mai per rifondare un sistema serve una squadra fatta di persone che rappresentino tutti i settori dell'economia, persone che ragionano in un'ottica di progettazione partecipata, di inclusione, ma soprattutto una squadra fatta di giovani e diversamente giovani, fatta di uomini e donne coraggiosi che non temono il cambiamento e il rinnovamento.

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

OGGETTO DELLE PROPOSTA, OBIETTIVI E FASI

Il progetto "Eroi di Impresa" rappresenta una fase del progetto "Impresa creativa: missione possibile", vari interventi che si propongono di incoraggiare i giovani a far leva sulla propria inventiva e sul proprio talento per intraprendere percorsi di avvio all'impresa, con particolare riferimento all'ambito creativo.

Nasce con due principali obiettivi strettamente legati l'uno all'altro:

1) far interagire le giovani generazioni con il tessuto imprenditoriale locale;
2) divulgare la cultura di impresa nell'era del web 2.0

L'oggetto del progetto è la "contaminazione" tra le idee e le proposte dei giovani e l'imprenditoria locale, l'idea cardine alla base di questo progetto è che il pensiero laterale (in questo caso lo sguardo diverso dei giovani) sia un ottimo motore di innovazione.

Nello specifico ai ragazzi è richiesto di visitare un'azienda (tra quelle che decideranno di mettersi in gioco e partecipare al progetto), studiarla e pensare ad una specifica strategia di innovazione (può trattarsi di innovazione di processo, prodotto, servizio, promozione, comunicazione...).
Ogni azienda potrà scegliere se dare la disponibilità ad uno o più gruppi.

Il format prevede le seguenti fasi:

1. distribuzione di materiale alle classi partecipanti (per aiutarli a prepararsi alla fase 2)
2. lezione-interattiva, una sorta di lezione-gioco (una "partita" per ogni classe)
3. il percorso di sviluppo tra un round e l'altro
4. Contest, premiazione

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

DESCRIZIONE ATTIVITA' IN CAPO A PANEBARCO & C.

Premesso che Panebarco & C. si avvarrà della collaborazione di:

- Studio Giaccardi & Associati per la redazione dei contenuti, la conduzione delle lezioni interattive e le ore di coaching
- FabLab di Reggio Emilia per la realizzazione dell'hw da utilizzare nella lezione-gioco

di seguito descriviamo nel dettaglio tutte le attività oggetto della presente offerta economica

attività 1 > preparazione dei materiali

La fase iniziale del progetto è dedicata alla preparazione dei materiali di studio che riguardano le aziende da coinvolgere e gli argomenti da proporre agli studenti.

Attività:

- Realizzazione interviste alle 20 aziende selezionate* per acquisire informazioni su storia, modello di business, settore di mercato, esigenze di sviluppo e innovazione
- Redazione delle "carte azienda" da distribuire ai partecipanti al gioco con le informazioni acquisite nelle interviste e l'indicazione del responsabile aziendale da contattare nelle fasi di gioco
- Preparazione lezione introduttiva (giocata-lezione) "Come si diventa Eroi di Impresa: case study e istruzioni per preparare un piano di Digital Marketing": casi studio (Mulino Bianco-Barilla, Coca Cola, Apple, Ask, MAg, Rovio...); temi: innovazione, marketing, comunicazione, commercializzazione, modello di business.
- Piano delle lesson
- Stesura del regolamento di gioco e criteri di premiazione
- programmazione sw della lezione interattiva e sviluppo hw necessario

*la ricerca delle 20 aziende deve essere fatta dal committente in collaborazione con le Associazioni di categoria che hanno aderito al progetto: Cna, Confartigianato, Confesercenti, Confimi, Ascom e Confindustria.

attività 2 > a lezione di impresa

Sviluppo di lezioni interattive "Come si diventa Eroi di Impresa: case study e istruzioni per preparare un piano di Digital Marketing".

La lezione della durata di 2 ore sarà tenuta dai consulenti aziendali dello Studio Giaccardi & Associati e supportate con gli strumenti multimediali della Panebarco.

Su ogni argomento verrà fatto un question time a punteggio. La lezione sarà multimediale, verranno infatti presentate clip video tratte dalla rete, spot pubblicitari, approfondimenti del consulente del lavoro etc: anche i punteggi appariranno a schermo.

La dimensione del gioco e dell'interattività è assicurata dalle 4 consolle (una per ogni squadra) che i ragazzi utilizzeranno per rispondere alle domande (tutte a risposta multipla)

Le consolle, progettate ad hoc grazie alla collaborazione con i FabLab di Reggio Emilia e di Bologna, sono costituite da un'asse in legno nella quale sono inseriti 4 pulsanti colorati (i classici pulsanti da sala giochi).

Le consolle sono collegate al sistema centrale che riconosce la risposta delle squadre e anche la velocità con la quale rispondono (il sw di gestione del gioco assegna in base a queste due variabili, i punteggi, quindi vince chi risponde giusto ed è anche più veloce!

Alla fine lezione/partita ai ragazzi saranno presentate e distribuite le carte azienda dando alla squadra con il punteggio più alto il diritto di scelta.

Attività 3>Podcast su Radio Sonora:

Appuntamenti radiofonici, in cui i ragazzi intervistano ospiti di due tipologie (consulenti del lavoro e imprenditori) e si discute, con un taglio divulgativo, easy e fresco, dei seguenti argomenti:

- il marketing e la comunicazione
- utilizzo di internet
- confronto con mercato e concorrenza
- la formazione degli imprenditori e del personale
- l'internazionalizzazione e l'innovazione
- le partnership e le reti tra imprese

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

Attività 4 ***> Project work***

Ogni squadra dovrà elaborare una strategia di innovazione che si propone di realizzare all'interno dell'azienda prescelta; e preparare poi una presentazione di questa strategia utilizzando i mezzi che ritiene opportuno (riprese video, foto, powerpoint...), presentazione da utilizzare nel corso del contest finale.
L'idea è che poi tutto questo materiale possa essere utilizzato realmente dall'azienda, se lo ritiene valido e interessante.
I ragazzi incontreranno le aziende e dialogheranno con i responsabili di ciascuna realtà; nel corso delle visite infatti è previsto che il referente del progetto all'interno dell'azienda illustri le modalità di lavorazione, i processi produttivi etc e dia la sua disponibilità ad interagire (eventualmente anche in remoto, telefonicamente, via skype o per mail) con i ragazzi.

Attività 5> Elezioni supereroi d'impresa

Trascorsi 40 giorni, verrà organizzato il contest finale, in cui ogni squadra (quindi tutte le squadre coinvolte) ha a disposizione 5-10 minuti per esporre la propria eroica idea.
Una giuria di esperti (consulenti del lavoro e imprenditori) è chiamata a giudicare i progetti e scegliere i primi 3 classificati, i Superoi!
Oltre al contesti finale verranno organizzati appuntamenti e workshop finalizzati alla diffusione della cultura d'impresa nell'ambito del progetto Impresa creativa: missione possibile.

CONSIDERAZIONE FINALE E RISULTATI ATTESI

Oggi le città si ripensano da grandi e si interrogano su come essere smart, che non vuol dire digitalizzare e rendere tecnologico un territorio con progetti calati dall'alto, ma significa capire insieme, tutti e tutte insieme, come la città possa rigenererarsi e riprogettarsi, da qui ai prossimi 20 anni in un percorso inclusivo di risintonizzazzione continua tra dimensione economica, culturale, sociale, imprenditoriale... un percorso che non può prescindere dal dialogo inter-generazionale, un percorso che ha bisogno di Eroi, anzi, di supereroi!
Il progetto si propone di incoraggiare i giovani a far leva sulla propria inventiva e sul proprio talento.
Nello specifico si propone di:

- accrescere la cultura d'impresa;
- aiutare i beneficiari a percepire l'auto-impiego come opportunità;
- capire il mondo imprenditoriale;
- offrir un'opportunità di confrontarsi con altri giovani
- garantire un accesso facilitato ai servizi di informazione e consulenza;
- fornire ai giovani gli strumenti formativi per valutare la potenzialità di successo della loro idea di impresa

OBBLICHI DEL COMMITTENTE

Il committente si impegna a:

- fornire a Panebarco & C. elenco ed informazioni relative alle 20 aziende
- tenere i rapporti giovani e istituzioni e assicurarsi che i luoghi in cui si terrà la lezione-gioco siano dotati di linea internet e videoproiettore;
- occuparsi delle questioni logistiche relative alla realizzazione di workshop ed eventi legati alla cultura d'impresa;
- gestire gli appuntamenti radiofonici della fase 3 e dare supporto ai ragazzi nella relazione tra team e imprese

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

allegato b

OFFERTA ECONOMICA
L'offerta economica per le attività in capo a Panebarco & C. (come descritte nel presente documento) è pari a **Euro 14,380,00 comprensivi di iva.**

Accettazione dell'offerta
Ai fini dell'accettazione della presente offerta, si prega di inviare a mezzo mail **all'indirizzo di posta certificata** panebarco@cert.cna.it:
- lettera d'ordine firmata, datata e timbrata con indicazione dell'identificativo univoco della presente offerta e delle voci ordinate (P036/2013)
- o rispedire la presente timbrata, datata e controfirmata per accettazione

NOTA: I diritti del presente progetto rimangono di Panebarco & C.
Periodo di validità dell'offerta: 30 gg.
Tempi di realizzazione: da concordare
Modalità di fatturazione: 70 % alla fine delle 10 lezioni-gioco, il saldo alla fine del progetto
Modalità di pagamento: a 30 gg. F.M. Data ft. con **bonifico bancario** IBAN IT34C0620513108CC4080010854

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Giuseppe Masetti il 21/03/2014 14.37.10 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014

AREA SERVIZI FINANZIARI

SETTORE RAGIONERIA

Determinazione N 236 del 21/03/2014

OGGETTO: ADESIONE AL PROGETTO "IMPRESA CREATIVA, MISSIONE POSSIBILE. LA CULTURA D'IMPRESA PER LE GIOVANI GENERAZIONI"

ESECUTIVITA'

Ai sensi dell'art. 151 comma 4 del Testo Unico delle leggi sull'Ordinamento degli Enti Locali approvato con D. Lgs. n. 267 del 18.8.2000:

(X) esprimo il visto di regolarità contabile sulla determinazione in oggetto e ne attesto la copertura finanziaria;

( ) non esprimo il visto di regolarità contabile sulla determinazione in oggetto per le seguenti motivazioni:

TIPO	CODICE DI BILANCIO	DESCRIZIONE IMPEGNO	DESCRIZIONE SOGGETTO	NUMERO	IMPORTO	CODICE INVEST.
IMP	Tit:1- Miss:05- Prog:02- M.Agg:03 ContiF:U.1.03.02.11.999/ Cap:3190UE - Art:3070 - Cdr:CDR033 - Cdg:152	AFFIDAMENTO REALIZZAZIONE DEL PROGETTO ATTUATIVO "EROI D'IMPRESA"	PANEBARCO DI DANIELE PANEBARCO & C. SAS,01315670396 ,VIA MOLINO, 9,48100,RAVENNA,RA,PRIMO CONTO CORRENTE DEDICATO, IBAN: IT34W0620513108000000010854	2014/776/1	€ 14.380,00	

Lì , 24/03/2014

IL DIRIGENTE
AREA SERVIZI FINANZIARI
Dott. Daniele Garelli

Riproduzione cartacea del documento informatico sottoscritto digitalmente da
Daniele Garelli il 24/03/2014 13.02.14 ai sensi dell'art.20 e 22 del D.lgs.82/2005
Determina: 2014 / 236 del 21/03/2014
Prot.: 2014 / 11307 del 24/03/2014