

PART-2020

BANDO 2020 PER LA CONCESSIONE DEI CONTRIBUTI A SOSTEGNO DEI PROCESSI DI PARTECIPAZIONE

Allegato al Bando Partecipazione 2020

Soggetto richiedente

Soggetto richiedente *	Comune di Mercato Saraceno
Codice fiscale *	00738210400
Tipologia *	Comune
*	<input checked="" type="checkbox"/> CHIEDE di partecipare al Bando regionale Partecipazione 2020
*	<input checked="" type="checkbox"/> DICHIARA che il progetto, di cui alla presente richiesta, non ha ricevuto altri contributi dalla Regione Emilia-Romagna, ne' sono stati richiesti

Statuto

Link statuto (*)	https://www.comune.mercatosaraceno.fc.it/documents/17406032/17495851/statuto.pdf/b43ac6a5-6e49-443e-899a-4ae156290043
------------------	---

Dati Legale rappresentante / Delegato

In qualità di *	Legale rappresentante
Nome *	Monica
Cognome *	Rossi
Codice fiscale *	

Ente titolare della decisione

Ente titolare della decisione *	Comune di Mercato Saraceno
N. atto deliberativo *	108
Data *	09-12-2020
Copia delibera (*)	 2020-108_DELIBERA_DI_GIUNTA.pdf (137 KB)

Partner di progetto

Nome *	Consulta Comunale dei Giovani
--------	--------------------------------------

Tipologia *	Altro
Specificare altro	Organismo di rappresentanza sociale dei bisogni dei giovani
Comune sede *	Mercato Saraceno

Partner di progetto

Nome *	Dipartimento di Architettura
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Università
Comune sede *	Cesena

Partner di progetto

Nome *	Unione dei Comuni della Valle del Savio
Tipologia *	Ente pubblico
Comune sede *	Cesena

Responsabile del progetto

Nome *	Natascia
Cognome *	Salsi
Telefono fisso o cellulare *	
Email (*)	
PEC (*)	mercatosaraceno@pec.unionevallesavio.it

Processo partecipativo

Titolo del processo partecipativo *	MERCATO TRIFASE.TrasmissioneDiConoscenza.PartecipazioneDigitale.RiconoscimentoDeiE
Ambito di intervento *	politiche per sostenere la trasformazione/transizione digitale (in tutti gli ambiti)
Progetti che sviluppano azioni per il target giovani *	Si

Oggetto del processo partecipativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018 *	MERCATO TRIFASE è una strategia finalizzata alla costruzione di una cultura e di un percorso di inclusione digitale nelle politiche di governo del territorio di Mercato Saraceno. Ispirata alla centrale idroelettrica sita nel nucleo storico del capoluogo e un tempo antico mulino del paese, il progetto vuole alimentare nuove forme di energia fondate sull'inclusione sociale, sull'innovazione digitale e sulla valorizzazione territoriale attraverso un processo partecipativo che abbia i giovani come protagonisti.
---	---

Oggetto specifico del processo è lo sviluppo di un percorso di ascolto, formazione e mappatura condivisa che accompagni l'Amministrazione nella transizione digitale dei servizi comunali e nell'integrazione delle tradizionali modalità di interazione con la sua comunità. Una prima fase di formazione e trasmissione delle competenze digitali verrà quindi testata tramite un'attività di mappatura di comunità tesa all'affermazione di un modello innovativo di gestione condivisa dei beni comuni dismessi e sottoutilizzati nel territorio. L'esperienza permetterà anche di aprire un dialogo intergenerazionale di trasferimento di saperi fra giovani e quella parte di popolazione più a rischio di esclusione digitale (anziani, popolazione straniera...), promuovendo la formazione di "giovani ambasciatori digitali" che riducano il divario digitale e accompagnino l'amministrazione nello sviluppo delle competenze necessarie per interfacciarsi con i nuovi strumenti, a partire da un rinnovato protagonismo della fascia di popolazione più giovane. Durante il processo, l'amministrazione incaricherà una software house esterna o i sistemi informativi dell'Unione Valle Savio alla personalizzazione di una piattaforma già esistente e open source, attualmente utilizzata da altri Enti per la gestione di processi collaborativi tra PA e cittadini.

Il processo si inserisce in un piano di trasformazione digitale del territorio che l'Amministrazione Comunale sta predisponendo insieme a Unica Reti (società pubblica delle reti della provincia FC) nell'ambito di un progetto di Smart Land. Allo stesso tempo a settembre è iniziato un percorso di collaborazione con il Dipartimento di Architettura finalizzato a restituire le caratteristiche ambientali e le dinamiche insediative del territorio, supporto per il processo partecipativo pilota di riconoscimento e mappatura digitale dei beni comuni. Questa attività di mappatura ha un valore strategico per il Comune di Mercato Saraceno in quanto contribuisce all'attuale redazione del PUG nel censimento di immobili dismessi da affidare attraverso bandi e avvisi pubblici, coerentemente con quanto previsto dalla LR 24/2017 (art.15). Tale interesse strategico converge con la volontà della PA di dotarsi, entro fine mandato, del Regolamento per la gestione condivisa dei beni comuni. Il percorso partecipativo consentirà di coniugare il processo di trasformazione digitale con la definizione di un regolamento sull'amministrazione condivisa dei beni comuni. La piattaforma diventerà lo strumento operativo per gestire questa duplice transizione e testare, su un tema concreto e di interesse, la potenzialità degli strumenti digitali per un governo del territorio incentrato sulla trasparenza, la responsabilità, l'inclusività e l'apertura, le pari opportunità, l'autonomia civica, con l'obiettivo ulteriore di incentivare, grazie alle possibilità tecnologiche, valori quali la prossimità e la territorialità, in un'area interna della Valle del Savio caratterizzata da dispersione insediativa e bassa densità abitativa.

La digitalizzazione svolge oggi un ruolo cruciale nello sviluppo di un paradigma sostenibile di lungo periodo per il territorio e la sua comunità, intercettando in generale tutti i 17 SDGs. Nello specifico processo di digitalizzazione contribuisce alla creazione di città e comunità sostenibili (Goal 11); inoltre i miglioramenti tecnologici e digitali apportano benefici nella

produttività del lavoro in molti settori (Goal 8), restituendo alle persone maggiore tempo libero e nuovi equilibri nel bilancio tra vita privata e lavoro; la digitalizzazione infine è determinante per garantire a tutta la comunità, soprattutto quella più emarginata e vulnerabile, accesso a istruzione e formazione adeguati alle sue esigenze e al contesto in cui vive (Goal 4). La piattaforma e-democracy, pensata per la gestione di nuovi servizi e applicativi, sarà testata nell'ambito del processo partecipativo e attivata entro la fine del progetto; seguirà l'approvazione del regolamento per l'utilizzo della piattaforma digitale. Entro 90 gg dalla conclusione del progetto, verrà inoltre approvato il Regolamento dei beni comuni. Il focus sui giovani permetterà alla PA di raccogliere i bisogni di questa fascia della popolazione spesso esclusa dalle scelte politiche perché poco rappresentata e coinvolta, integrando le esigenze dei giovani nelle politiche per il territorio.

Sintesi del processo partecipativo *

MERCATO TRIFASE è un processo partecipativo di **capacitazione digitale per la PA e gli abitanti di Mercato Saraceno** alimentato da 3 strategie integrate: **Trasmissione di conoscenza, Partecipazione digitale, Riconoscimento dei beni di comunità.**

Le 3 strategie propongono un approccio collaborativo capace di favorire processi di integrazione e gestione delle risorse territoriali e sviluppare un modello trasparente e interattivo di e-governance, incentivando la partecipazione della comunità alle politiche del territorio. In tal senso i giovani costituiscono un elemento chiave che troppo spesso rimane escluso, pertanto il loro coinvolgimento e la loro partecipazione attiva diventano fattori indispensabili per il conseguimento delle strategie. Nello specifico il progetto vuole valorizzare la creatività giovanile e includerla nel processo partecipativo, favorendo il potenziale sviluppo di nuove iniziative rivolte ai giovani.

1.TRASMISSIONE DI CONOSCENZA. La strategia vuole operare sul fronte della formazione e della conoscenza digitale, al fine di sviluppare competenze digitali necessarie ad accompagnare la PA nel ripensamento di processi e servizi e costruire in modo condiviso e partecipato azioni di orientamento e indirizzo delle attività territoriali, attraverso la sinergia tra la rete degli attori del progetto e gli stessi giovani. Saranno perciò attivati incontri pubblici rivolti ai diversi portatori di interesse, in primis i giovani, per dare massima visibilità pubblica al processo, raccogliere e condividere informazioni e buone pratiche. Contestualmente verrà somministrato un questionario, che permetterà di attestare il livello di conoscenza degli strumenti digitali e la possibilità di accedere ai servizi digitali del Comune. Si svolgeranno poi, in collaborazione con le Istituzioni scolastiche partner del progetto, la PA e la Consulta dei giovani, laboratori specifici per la fascia giovane della popolazione col fine di formare, coltivare e aggiornare le competenze digitali, quell'insieme di abilità che consentono di individuare, valutare, utilizzare, condividere e creare contenuti utilizzando le tecnologie informatiche e Internet. Attraverso queste attività sarà individuato un team di "giovani ambasciatori digitali" che accompagneranno la PA nella digitalizzazione dei propri servizi, aiutando a raggiungere sul territorio quella fascia di popolazione

maggiormente esposta al “divario digitale”(RESISTENZA DIGITALE).

2.PARTECIPAZIONE DIGITALE. La strategia mira a generare un significativo impatto a medio-lungo termine del processo di transizione digitale con lo sviluppo di nuovi servizi e applicazioni. Nello specifico si attiverà una piattaforma digitale per affiancare alle metodologie tradizionali di coinvolgimento della cittadinanza nuovi strumenti per la partecipazione online e promuovere un modello di open government. In attesa del completamento del piano BUL in corso, si avvierà un servizio di supporto alla cittadinanza per rendere più accessibili i servizi digitali anche ai cittadini maggiormente esclusi dalle infrastrutture tecnologiche (RESISTENZA TERRITORIALE): saranno promossi gli HUB, luoghi strategici del territorio in cui sono garantiti connessione e accesso a internet, come punti preferenziali di accesso al servizio. Saranno inoltre svolti laboratori e focus group a cura dei giovani ambasciatori digitali che, completata la formazione, si dedicheranno a loro volta alla trasmissione delle necessarie competenze digitali in laboratori rivolti ad altri giovani del territorio (in collaborazione con la consulta dei giovani) e alla popolazione interessata.

3.RICONOSCIMENTO DEI BENI DI COMUNITÀ. La strategia mira a sensibilizzare la comunità, in particolare i giovani, verso il riconoscimento del patrimonio dismesso, o sottoutilizzato, del territorio come bene comune, creando sinergie tra i vari attori locali. Secondo i principi di trasparenza, cooperazione, coordinamento interistituzionale e sussidiarietà (art. 118, comma 4.2 della Costituzione), la strategia intende promuovere consapevolezza diffusa e processi di attivazione sociale per sviluppare fra cittadini e PA un nuovo modello di co-gestione dei beni comuni. Attraverso la collaborazione con l'Università saranno portati avanti laboratori e iniziative che promuovono la conoscenza dei luoghi, la creatività del territorio e pratiche di innovazione sociale place-based, col fine costruire un “orizzonte comune” condiviso capace di superare eventuali divergenze e barriere (RESISTENZA CULTURALE).I giovani saranno chiamati a testare la piattaforma digitale e mettere a punto le nuove metodologie di interazione. Il loro coinvolgimento nel processo di mappatura di luoghi e bisogni, con l'obiettivo di identificare, promuovere e progettare nuovi spazi per la creatività e per le loro necessità, permetterà di valorizzare le opportunità del territorio tramite nuove idee e il potenziamento degli interventi in atto (riconosciuti a partire dagli spazi disponibili)

Allegato



ALLEGATO 1_STRATEGIA.pdf (485 KB)

Contesto del processo partecipativo *

Mercato Saraceno (FC) fa parte dell'Unione dei Comuni della Valle del Savio, ha un territorio di circa 100 kmq che si sviluppa sulle valli del Savio, del Borello e dell'Uso. A cavallo tra montagna e pianura è punto strategico del territorio e “porta d'ingresso alla Valle del Savio”, luogo quindi di transizione e attraversamento.

Importante centro mercatale fin dall'antichità, ha oggi una fervida economia artigianale-industriale e un'eccellente

produzione vitivinicola.

I 6904 abitanti (2019) hanno età media di poco inferiore ai 45 anni, con un 10.45% di stranieri.

L'articolazione topografica determina una configurazione insediativa complessa con picchi demografici disomogenei in corrispondenza di alcune località, differenti per dimensione e tradizioni, distribuite lungo le principali vie di collegamento: all'abitato maggiore sviluppatosi lungo il Savio e sull'E45, si affiancano frazioni minori che definiscono una costellazione di piccoli centri dal diverso grado di vivacità socio-economica, pur risentendo di un progressivo spopolamento.

In questa organizzazione polinucleare buona parte della popolazione abita ancora in edifici sparsi e manifesta ridotta accessibilità alle pratiche comunitarie, anche se esistono ulteriori forme di "isolamento" che interessano questo territorio, riconducibili a ragioni anagrafiche, culturali, digitali, o anche solo legate a motivi lavorativi e di studio che impediscono, o disincentivano, una partecipazione attiva alla costruzione delle strategie urbane e territoriali.

Le nuove tecnologie dell'informazione sono una valida soluzione per avvicinare e coinvolgere tutta la popolazione, con una particolare attenzione ai giovani, sempre meno capaci di riconoscersi come parte integrante e attiva della comunità. Le qualità ambientali e paesaggistiche (patrimonio culturale, rete escursionistica), associate ai valori e alle tradizioni locali, e la buona offerta di associazioni ed eventi (palinsesto molto articolato per temi ed esperienze), non sembrano però sufficienti a intercettare l'interesse e il coinvolgimento della fascia più giovane della popolazione, proiettata su ambiti territoriali capaci di soddisfarne i bisogni e le aspettative future.

La dispersione insediativa, la scarsità di spazi, luoghi, opportunità formative e lavorative, spingono le nuove generazioni verso realtà più dinamiche e a rifugiarsi nei social per intessere rapporti. La rete diviene "luogo" preferenziale di relazione. Il progetto intende sfruttare e sviluppare le abilità e competenze rispetto alle quali hanno dimostrato maggiore confidenza, per attribuire loro un duplice ruolo nel processo di transizione digitale dei servizi comunali. Intesi come "ambasciatori digitali" saranno chiamati a trasmettere conoscenze, formando e supportando quanti risultano privi di competenze e strumenti appropriati, e indirizzando le future generazioni a un uso consapevole delle tecnologie dell'informazione, intese come strumento di una forma evoluta di democrazia, che li accolga e li sappia coinvolgere in maniera proattiva nelle politiche di governo, coltivando così il senso di appartenenza al territorio.

Se dal punto di vista dell'accessibilità alla rete internet, l'Amministrazione da anni ha intrapreso un percorso di infrastrutturazione, per quanto riguarda il coinvolgimento dei giovani si stanno attivando nuove iniziative per implementare le opportunità formative, attraverso didattiche innovative come l'alternanza scuola lavoro, o per stimolarne l'immaginazione in relazione ai luoghi con laboratori. L'esposizione biennale locale "Dentro il libro" offre una cornice in cui sperimentare forme di narrazione del territorio fondate sul linguaggio multimediale. La Convenzione Europea sostiene che il paesaggio "rappresenta un elemento chiave del benessere individuale e

sociale, e che la sua salvaguardia, la sua gestione e la sua pianificazione comportano diritti e responsabilità per ciascun individuo", costituendo lo sfondo ideale per nuove forme di cittadinanza digitale che, grazie ai giovani, permettano il riconoscimento dei Beni Comuni. In tal senso assume valore la collaborazione con l'Università di Bologna (accordo quadro approvato dal Dipartimento di Architettura in data 24/09/2020 e dalla Giunta del comune di Mercato Saraceno con delibera n°47 del 27/05/2020) per sviluppare attività conoscitive e proposte progettuali di approfondimento e di conoscenza delle realtà socio-culturali, di identificazione e gestione dei beni comuni, di promozione di processi di rigenerazione urbana per l'innovazione sociale e culturale. Le attività del Laboratorio di Urbanistica del Corso di Laurea in Architettura hanno intrapreso, infatti, un'analisi e mappatura delle risorse ambientali, paesaggistiche e sociali del territorio che costituirà un supporto per costruire il processo partecipativo pilota di riconoscimento e mappatura digitale, avente ad oggetto il patrimonio inutilizzato e sottoutilizzato del territorio.

Allegato



ALLEGATO 2_CONTESTO.pdf (683 KB)

Obiettivi del processo
partecipativo
art. 13, l.r. 15/2018 *

Per promuovere un nuovo modello di amministrazione condivisa e collaborativa del territorio mediante gli applicativi digitali il progetto mira ad attivare e formare un ecosistema responsabilizzato di attori locali per il trasferimento e la diffusione delle competenze digitali e accompagnare e coinvolgere la più ampia fascia della popolazione in questa transizione. A tal fine il processo identifica una serie di obiettivi generali e specifici dal punto di vista culturale, processuale e amministrativo. Obiettivi generali: aumentare negli attori coinvolti la consapevolezza di potenzialità e tecniche collaborative per l'amministrazione condivisa del territorio; rafforzare la fiducia e la collaborazione tra PA e cittadini. Ridurre il digital divide; sensibilizzare la comunità verso il bene comune, creando sinergie tra attori locali, istituzionali e non. Obiettivi specifici: Attivare un percorso di coinvolgimento continuativo dei giovani e degli stakeholder più rappresentativi del territorio sulla trasformazione digitale e sulla partecipazione del territorio, attraverso accordi e convenzioni specifici. Promuovere gli HUB digitali, in attesa del completamento del piano BUL (Banda Ultra Larga) su Mercato S. (sono garantiti 2 punti di accesso internet nella valle del Borello e nell' Biblioteca Comunale e nell'intero centro storico del capoluogo) come luoghi in cui la popolazione più "isolata" può accedere alla rete. Attivare una piattaforma digitale che favorisca la partecipazione dei cittadini, in primis i giovani. Aprire un canale di ascolto e dialogo innovativo con i cittadini. Proporre call e iniziative ad hoc (mostra del Laboratorio di Urbanistica del Corso di Laurea in Architettura) per sensibilizzare la cittadinanza sul riconoscimento dei beni comuni. Acquisizione di conoscenza da parte della popolazione dei processi di trasformazione digitale, dei percorsi di partecipazione e delle pratiche di rigenerazione e co-gestione dei beni comuni urbani. Entro la conclusione del

progetto, attivare sulla piattaforma e-democracy almeno due processi di partecipazione, tra cui il regolamento dei beni comuni.

Approvazione in giunta del regolamento per l'utilizzo della piattaforma digitale di e-democracy.

Entro 90 gg dalla conclusione del progetto, approvazione in consiglio comunale del regolamento dei beni comuni. Testare nell'ambito dell'Unione dei Comuni della Valle del Savio un nuovo modello collaborativo di e-governance da eventualmente implementare anche negli altri territori dell'Unione.

Risultati attesi del processo partecipativo art. 13, l.r. 15/2018 *

Il processo partecipativo MERCATO TRIFASE permetterà di raggiungere alcuni importanti risultati concreti sul territorio, con effetti positivi sia per l'Amministrazione Comunale sia per la comunità di abitanti.

In primo luogo il progetto accompagnerà il Comune di Mercato S. nel processo transizione digitale attraverso una triplice "azione" che porterà ai seguenti risultati:

a) Creazione del Team dei giovani ambasciatori digitali coinvolgendo la Consulta dei giovani, le associazioni di volontariato del territorio e gli Istituti tecnici di Cesena con l'attivazione di PCTO dedicati; b) Acquisizione da parte dei giovani ambasciatori digitali di una formazione specifica sulla transizione digitale, sul coding e sui di servizi on line nella pubblica Amministrazione in modo particolare Spid, Pagopa; c) Aggiornamento del codice sorgente di una piattaforma digitale opensource per la gestione delle politiche collaborative di comunità. In un'ottica di trasparenza, le informazioni e i contenuti della piattaforma saranno sempre accessibili e disponibili, l'accesso per tutti gli utenti interessati avverrà attraverso SPID; accompagnamento alla cittadinanza nella conoscenza e nella fruizione della piattaforma digitale collaborativa, grazie ad attività di formazione ad hoc sulla trasformazione digitale attraverso il Team dei "giovani ambasciatori digitali". Attraverso tale attività si attende di formare ulteriori giovani e persone a rischio di esclusione digitale, attraverso laboratori in presenza e/o online con la funzione di accompagnare i cittadini all'utilizzo della piattaforma digitale di partecipazione e condividere conoscenze base per l'attuazione di pratiche di amministrazione condivisa in ambito digitale.

Una volta implementata la piattaforma il progetto si concentrerà sull'attivazione della nuova comunità digitale, con il risultato di sperimentazione di una pratica concreta di amministrazione condivisa in ambito digitale, ovvero la Mappatura del patrimonio dismesso, abbandonato, inutilizzato e sottoutilizzato del territorio Comunale finalizzato alla redazione di un Albo digitale per la futura gestione partecipata dei beni, a partire dal riconoscimento dei bisogni della comunità dei giovani del territorio. La Mappatura, che permetterà di ottenere un prodotto concreto come esito del processo di gestione digitale delle politiche collaborative, porterà a più risultati: in primo luogo consentirà all'amministrazione di conseguire un primo importante Database per la costruzione dell'Albo degli immobili dismessi ai sensi dell'art.15 della LR 24/2017; il focus sui giovani permetterà all'amministrazione di conoscere le istanze

della popolazione giovanile, rendendola attivamente protagonista; si avrà l'opportunità di testare su un caso concreto la nuova piattaforma digitale collaborativa come strumento istituzionale di interazione pubblico/privato per un modello di governance fondato sul principio della collaborazione reciproca.

Data di inizio prevista *	13-02-2021
Durata (in mesi) *	10
Motivazione per processi con durate superiori a 6 mesi	L'implementazione della piattaforma ha tempi tecnici lunghi (da una ricerca preliminare si stima 4 mesi). In aggiunta, per accompagnare i cittadini si prevedono anche incontri in presenza che, col protrarsi dell'emergenza Covid, si vuole portare avanti all'aria aperta.
N. stimato persone coinvolte *	600
Descrizione delle fasi (tempi) *	<p>1.CONDIVISIONE>OBIETTIVI: aprire il processo e perfezionarne i contenuti; ampliare la rete di stakeholder; informare i cittadini; raccogliere prime sollecitazioni e/o perplessità; stimolare la popolazione attraverso la presentazione di buone pratiche; stimolare la conoscenza reciproca.</p> <p>ATTIVITÀ: a)Attività preliminari: organizzazione del team di esperti e loro responsabilità; strutturazione delle principali fasi del processo e suo avvio; condivisione interna della strategia di comunicazione, informazione e inviti agli attori; ampliamento e ridefinizione della mappatura degli stakeholder; individuazione delle modalità di monitoraggio del progetto b)Costituzione del tavolo di negoziazione: definizione del TdN, delle sue prerogative e del suo funzionamento ; c)Diffusione del progetto, del programma e dei suoi obiettivi: apertura dei canali di comunicazione e avvio della campagna di comunicazione, cartacea, web e social; incontro pubblico informativo e interattivo e presentazione del progetto (focus sui 3 assi strategici e presentazione di buone pratiche) e del team di lavoro; d)Lancio del questionario sulle competenze digitali: conoscere lo stato dell'arte su strumenti digitali, e-governance e accesso a internet.</p> <p>2.SVOLGIMENTO>OBIETTIVI: avvio lavori e workshop tematici sui 3 assi strategici (trasmissione di conoscenza, partecipazione digitale, riconoscimento dei beni comuni); laboratori formativi; evento intermedio con diffusione e discussione dei primi risultati; evento finale con discussione e divulgazione dei risultati.</p> <p>ATTIVITÀ IN APERTURA: a)Somministrazione di questionari sulle competenze digitali (utilizzo di strumenti digitali, e-governance, accesso a internet) e analisi dei risultati per il perfezionamento del progetto; b)Allargamento del TdN ai soggetti emersi negli incontri pubblici;</p> <p>ATTIVITÀ IN ITINERE: c)LAB1- trasmissione di conoscenza: attività laboratoriali per la formazione dei "giovani ambasciatori digitali". Attraverso la modalità dell'ascolto attivo e del confronto creativo si definisce l'identikit del "giovane ambasciatore digitale"; workshop tematici sull'e-governance, gli strumenti digitali e il loro utilizzo per rendere i ragazzi</p>

protagonisti del trasferimento delle competenze digitali alla comunità; d) promozione degli HUB digitali: per dare la massima diffusione del processo e contribuire ulteriormente ad avvicinare la popolazione alle tecnologie digitali sono promossi gli HUB digitali presso i principali centri territoriali (scuola di Piavola, Ostello di Linaro nella valle del Borello; Biblioteca Comunale, intero centro storico nel capoluogo). Il ruolo degli HUB è diffusa tramite tutti i canali del progetto; e) Evento intermedio: nella Mostra DENTRO IL LIBRO, incentrata nel 2021 su senso civico, beni comuni e narrazione multimediale, sono dedicate al progetto iniziative specifiche. Nell'occasione sono presentati i giovani ambasciatori digitali e il successivo Laboratorio; è presentata la piattaforma per la partecipazione digitale e organizzato un incontro pubblico su beni comuni e mappatura digitale (oggetto del LAB3) insieme alla mostra del Laboratorio di Urbanistica - Corso di Laurea in Architettura, con gli esiti delle attività didattiche e di ricerca sulla rigenerazione di Mercato S.; f) LAB2 - partecipazione digitale: workshop formativo sugli strumenti e sull'utilizzo della piattaforma digitale. Il laboratorio, condotto dai giovani ambasciatori digitali in collaborazione con il team di progetto, è rivolto principalmente ai giovani, ma aperto a tutta la cittadinanza.

g) LAB3-riconoscimento dei beni di comunità: processo di ascolto e confronto aperto per raccogliere le istanze dei giovani e inserirle in una progettualità più ampia di rigenerazione dei beni comuni del territorio. Verrà utilizzato il metodo dell'OST online per stimolare il mutuo apprendimento, l'innovazione e il coinvolgimento dei partecipanti e testare insieme l'utilizzo della piattaforma. Il laboratorio è accompagnato da una call aperta a tutta la cittadinanza per raccogliere suggestioni e idee, stimolando la popolazione sul tema.

ATTIVITÀ IN CHIUSURA: h) Restituzione dei lavori al TdN e alla cittadinanza: Individuazione condivisa delle responsabilità dei cittadini e della P.A. i) Evento finale: presentazione del DocPP e diffusione dei risultati del processo partecipativo, con riferimento ai 3 assi strategici del progetto (trasmissione di conoscenza, partecipazione digitale, riconoscimento dei beni comuni)

3) IMPATTO>Obiettivi: monitoraggio sui tre assi strategici; iniziative di diffusione e promozione.

ATTIVITÀ: a) Monitoraggio su 3 livelli: procedure formali (in capo al CGL); percorso partecipativo (staff); impatto dell'intero percorso con indicatori quali-quantitativi. b) Diffusione e promozione: strategia comunicativa online e offline per dare massima visibilità al processo secondo criteri di trasparenza e imparzialità. Divulgazione dei risultati attraverso contributi scientifici (Unibo).

Staff di progetto

Nome *	Natascia
Cognome *	Salsi
Ruolo *	Responsabile del processo e della gestione risorse economiche

e rendicontazione

Email *

Staff di progettoNome * **Stefano**Cognome * **Gradassi**Ruolo * **Referente tecnico, progettazione e gestione del processo**

Email *

Staff di progettoNome * **Vanessa**Cognome * **Ravaioli**Ruolo * **Referente amministrativo, progettazione e gestione del processo online**

Email *

Staff di progettoNome * **Raffaele**Cognome * **Giovannini**Ruolo * **Coordinamento generale e operativo**

Email *

Staff di progettoNome * **Sarah**Cognome * **Giordani**Ruolo * **Supporto alla fase co-progettazione e alla comunicazione e promozione del progetto**

Email *

Staff di progettoNome * **Ignazio**Cognome * **Palazzi**Ruolo * **Relazioni e coinvolgimento frazioni**

Email *

Staff di progetto

Nome *	Stefania
Cognome *	Proli
Ruolo *	Coordinamento scientifico, progettazione, facilitazione, formazione
Email *	

Staff di progetto

Nome *	Enrico
Cognome *	Brighi
Ruolo *	Progettazione, facilitazione, comunicazione e promozione del progetto
Email *	

Elementi di qualità tecnica per la certificazione del tecnico di garanzia

Sollecitazione delle realtà sociali *

L'efficacia del processo partecipativo si fonda soprattutto sul corretto coinvolgimento degli attori del territorio. A tal fine è stata effettuata un'ampia ricognizione dei portatori di interesse che, insieme alla PA e ai partner, avranno il ruolo di agganciare e stimolare le diverse comunità di cittadini. In particolare la comunità giovanile sarà coinvolta attraverso la Consulta dei giovani, gli Istituti superiori, e le associazioni del territorio che aderiranno al progetto. Tramite l'IC Valle Savio si coinvolgerà a fascia più giovane e le relative famiglie. Si intende inoltre coinvolgere una volta avviato il processo le associazioni sindacali, le restanti organizzazioni pubbliche e private e gruppi informali del territorio (con particolare riferimento alle realtà che si occupano delle categorie più fragili), le imprese e tutti gli utenti comunali. Hanno manifestato la volontà di aderire al processo, firmando l'accordo formale: ITI PASCAL e ITC RENATO SERRA, IC Valle Savio, Associazione AUSER, Associazione Fogli Volanti, tutte le Pro loco del territorio, Band Selvaggia, Alpini. MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO. Il responsabile del processo, sotto la supervisione del CGL, verificherà che tutti i portatori di interesse, anche quelli che potrebbero emergere durante il processo, siano informati con linguaggi e modalità adeguati e trovino lo spazio e le modalità per esprimere il loro parere ed essere rappresentati nel TdN. Le realtà organizzate saranno raggiunte attraverso canali tradizionali quali: comunicazioni mirate via lettera o email, contatto telefonico, incontri diretti con i referenti responsabili. È inoltre prevista una comunicazione capillare preliminare, almeno 1 mese prima dall'inizio del percorso partecipativo, attraverso: social network, campagna in situ (locandine, flyer e poster); comunicati stampa da indirizzare ai principali organi informativi locali – cartacei e online. Ad integrazione degli strumenti già

descritti, per le realtà non organizzate o di difficile accessibilità (anziani e gruppi considerati socialmente deboli) sarà necessario attivare una campagna di comunicazione/coinvolgimento ad hoc, tramite azioni informali quali: passaparola, presidi territoriali nei principali punti di aggregazione (bar, luoghi di ritrovo, centri sportivi, attività commerciali); volantinaggio porta a porta. L'insieme di queste iniziative e modalità di coinvolgimento mirano a raggiungere tutte le categorie sociali presenti sul territorio, con particolare attenzione per i giovani, principali destinatari del progetto. Per dare riscontro ai soggetti coinvolti nel processo saranno periodicamente predisposte schede riassuntive di quanto emerso (nelle interviste, negli incontri pubblici e durante il lavoro di stesura della proposta) da inviare a tutti gli stakeholders e pubblicare nella piattaforma e nei canali di comunicazione del progetto. Gli incontri pubblici online saranno pubblicati e fruibili nella piattaforma e nei canali social e web dedicati.

Inclusione *

Nella prima fase del processo sarà predisposta una mappatura degli stakeholders, a partire da quella preliminarmente individuata, da implementare e arricchire per tutta la durata del percorso partecipativo. La mappatura sarà costruita mettendo al centro gli attori più strategici, che saranno incontrati e intervistati singolarmente, chiedendo loro di segnalare altri eventuali portatori di interesse, in modo da favorire un approccio inclusivo e incrementale della presenza degli attori. Un'altra modalità di ingaggio degli stakeholder avverrà mediante gli strumenti di diffusione e comunicazione del processo partecipativo, quali volantinaggio, campagne social, comunicati stampa, mailing list. Nella fase di svolgimento la mappatura sarà costantemente aggiornata man mano che si aggiungono nuove realtà o cittadini che desiderano essere inclusi o si ritiene opportuno includere.

La mappa degli stakeholder ricopre un ruolo fondamentale per evitare che qualcuno dei target interessati possa soffrire le scelte prese durante il processo o non disporre delle informazioni sufficienti. Attraverso tale strumento verranno dunque identificati con attenzione i diversi soggetti interessati e quindi analizzati cercando di differenziare ruoli e aspettative. Nello specifico verranno analizzate e valutate le informazioni raccolte durante gli incontri e/o interviste con ciascun stakeholder, in modo da associare a ciascuno alcune importanti informazioni di contesto, quali ad esempio: la natura o l'oggetto sociale del partecipante; l'interesse verso il processo partecipativo; la relazione con eventuali altri attori già attivi nel processo; l'impatto percepito del processo partecipativo sul proprio territorio comunale; l'impatto percepito del processo partecipativo sulla propria vita personale. Tale attività aiuterà a garantire per tutta la durata del processo un loro adeguato e continuo coinvolgimento, accompagnando il team di progetto nella comprensione del contesto, e consentendo gestire al meglio le relazioni e le dinamiche interne al progetto (in modo da avere gli strumenti per superare eventuali incomprensioni o conflitti che possono emergere durante la fasi del processo). Gli stakeholder coinvolti saranno periodicamente aggiornati

sull'andamento del processo partecipativo e dei suoi esiti, attraverso i diversi canali di comunicazione del progetto, e saranno invitati agli incontri pubblici.

Programma creazione TdN *

Il Tavolo di Negoziazione (TdN) costituisce un ruolo chiave per il processo. La sua costituzione avverrà almeno 1 mese prima dell'inizio del percorso partecipato. e la sua prima convocazione avverrà attraverso comunicato ufficiale della segreteria organizzativa. All'inizio della prima fase il TdN si riunirà con i membri firmatari dell'Accordo formale e i partner del progetto. Il seguito si aggiungeranno i rappresentanti dei soggetti che hanno manifestato interesse nei confronti del processo. Lo scopo di questo primo incontro preliminare è funzionale ad una prima e non definitiva definizione: - del nucleo di coordinamento e funzionamento del TdN; - delle modalità di funzionamento del tavolo e dei meccanismi di gestione di eventuali conflitti; - delle modalità di coinvolgimento e selezione dei partecipanti al TdN. Il TdN dovrà elaborare il DocPP che definirà le modalità di funzionamento della piattaforma e definirà gli impegni istituzionali della PA in relazione a quanto emerso dal processo partecipativo. Affinché il DocPP sia frutto di reale condivisione sia nei metodi utilizzati che negli obiettivi prefissati, ogni incontro sarà accompagnato da una figura col ruolo di mediazione e sintesi delle diverse istanze emerse. Il TdN verrà convocato periodicamente (anche online) sia precedentemente che a conclusione delle iniziative di partecipazione al fine di: - seguire e valutare le diverse fasi del processo e gli strumenti di partecipazione utilizzati; - proporre eventuali modifiche delle attività per raggiungere migliori risultati in termini di partecipazione e/o contenuti; - garantire che tutti gli apporti pervenuti durante il processo siano inclusi nel DocPP; - coinvolgere i soggetti da essi rappresentati affinché si impegnino anche nel perseguire i risultati che verranno definiti. Definizione delle attività durante un TdN tipo: 1. il mediatore spiega le modalità l'odg senza entrare nel merito ma presentando l'oggetto; 2. dopo l'intervento iniziale, su richiesta, ogni persona può fare un intervento; 3. il mediatore invita gli intervenuti a non ripetere cose dette e a prendere posizione (a favore..., non a favore..., ho necessità di chiarire ecc...); 4. secondo giro di opinioni, invitando i partecipanti ad eventuali mediazioni, verificando se alcuni hanno cambiato posizione/idea, invitando i partecipanti a riformulare la propria posizione in modo diverso, con varianti e tentativi di accordo con le altre; 5. Se rimane più di una posizione inconciliabile si apre una votazione per decidere se rimandare la discussione del punto ad un successivo incontro o se delegare l'approfondimento della questione a un gruppo di lavoro. Il moderatore può chiedere se ci possono essere altre opzioni e le aggiunge all'elenco. Le diverse posizioni sono votate con il metodo del consenso. In ogni incontro verrà redatto un verbale, da fornire prima della riunione successiva del TdN.

Metodi mediazione *

La gestione del processo partecipativo sarà accompagnato da alcune figure col ruolo di facilitatori/mediatori che si occuperanno di attivare una serie di tecniche di coinvolgimento della cittadinanza e diverse realtà coinvolte e che si

prenderanno cura delle relazioni e delle dinamiche fra gli attori, appoggiandosi agli strumenti di Democrazia Diretta, Deliberativa, Partecipativa - DDDP. Per favorire una consapevole e attiva partecipazione della cittadinanza si attiveranno strumenti che inducono ad un ascolto attivo ed un confronto creativo: in fase di apertura Focus Group (Laboratori tematici) e Open Space Technology; in fase di chiusura - votazioni online e sondaggi, appoggiandosi alla piattaforma digitale.

Vista la natura del percorso partecipativo i facilitatori accompagneranno anche le attività online, con il compito di promuovere e gestire l'interazione dialogica all'interno della piattaforma digitale, monitorando le conversazioni, invitando i partecipanti a condividere le loro opinioni ed, eventualmente, eliminando commenti poco opportuni, o offensivi, oppure proponendo domande, spunti di riflessione o rispondendo a quesiti, richieste di informazioni e chiarimenti. I facilitatori forniranno inoltre assistenza tecnica e metodologica ai partecipanti, accompagnandoli nella conoscenza e nell'utilizzo degli strumenti digitali, ad esempio guidandoli step by step in un determinato passaggio, come la registrazione iniziale, l'invio di una risposta ad un commento precedente, ecc. Questo ruolo specifico sarà svolto in collaborazione con i "giovani ambasciatori digitali", dopo un percorso di formazione ad hoc. Durante tutto il processo verrà utilizzato il "metodo del consenso" per stimolare la responsabilità dei partecipanti, l'ascolto e il confronto reciproco, ma anche per rafforzare il senso di comunità attraverso il confronto necessario all'elaborazione di soluzioni condivise e durature nel tempo.

Piano di comunicazione *

Tutta la documentazione del progetto e del percorso partecipativo sarà resa accessibile ai cittadini. Le pagine web dedicate al progetto e, una volta attivata, la piattaforma saranno aggiornate con gli sviluppi del processo partecipativo e i risultati finali conseguiti. Nello specifico il Documento di Proposta Partecipata (DocPP) sarà pubblicato nelle pagine web dedicate al progetto, nella piattaforma e linkato attraverso tutti gli account social network aperti appositamente per il progetto; sarà inoltre messo in evidenza nella bacheca comunale. L'esito del processo sarà reso pubblico nel corso dell'evento conclusivo, durante il quale si metteranno a disposizione tutti i documenti prodotti. L'esito sarà inoltre pubblicizzato attraverso comunicati stampa, per allargare quanto più possibile la platea e quindi informare la cittadinanza sull'esito del processo. Grazie alla collaborazione con UNIBO-Dipartimento di Architettura l'esito del progetto sarà divulgato e presentato ad esperti del settore tramite contributi scientifici e presentazioni in convegni nazionali e internazionali. Si prevede infine di programmare un incontro di coordinamento e aggiornamento del TdN indicativamente a 3 mesi dalla conclusione del processo, per condividere gli esiti delle decisioni e per verificare la necessità di azioni integrative.

Accordo formale

Il/La sottoscritto/a *

DICHIARA che il progetto e' corredato da accordo formale

stipulato tra il soggetto richiedente, l'ente titolare della decisione e dai principali attori organizzati del territorio

Accordo formale *



AccordoFormale.pdf (177 KB)

Soggetti sottoscrittori *

**Comune di Mercato Saraceno
ITI PASCAL di Cesena
ITC RENATO SERRA di Cesena
Istituto Tecnico Comprensivo Valle Savio di Mercato Saraceno
Associazione AUSER (sezione Mercato Saraceno)
Fogli Volanti
Pro loco di Mercato Saraceno
Pro loco di Montecastello
Pro loco di Borello
Associazione Band Selvaggia
Alpini (A.N.A. Sezione Mercato Saraceno)**

I firmatari assumono impegni a cooperare? *

Si

Dettagliare i reali contenuti

**I sottoscrittori si impegnano a partecipare attivamente al Tavolo di Negoziazione e all'elaborazione del DocPP.
I sottoscrittori mettono a disposizione i loro spazi per le attività del processo e si impegnano a coinvolgere i propri associati e il resto della popolazione nelle attività del processo.**

Soggetti sottoscrittori

**Comune di Mercato Saraceno
ITI PASCAL di Cesena
ITC RENATO SERRA di Cesena
Istituto Tecnico Comprensivo Valle Savio di Mercato Saraceno
Associazione AUSER (sezione Mercato Saraceno)
Fogli Volanti
Pro loco di Mercato Saraceno
Pro loco di Montecastello
Pro loco di Borello
Associazione Band Selvaggia
Alpini (A.N.A. Sezione Mercato Saraceno)**

Attività di formazione

*

**Durante gli incontri del TdN si prevede in fase di apertura un breve approfondimento sulle metodologie di mediazione partecipata utili per la buona riuscita degli incontri, ad esempio la tecnica dell'"ascolto attivo" o della "parafrasi".
Due membri del progetto inoltre stanno partecipando ad iniziative della Regione nell'ambito della legge 15/2018: Stefano Gradassi e Stefania Proli (in qualità di consulente esperta della Regione per l'Associazione Spazi Indecisi). Titolo del corso: Progetto HUBER. Percorso formativo per approfondire il processo di riattivazione e pratiche di riuso degli immobili e dei patrimoni dismessi sulla base dell'esperienza di attivatori territoriali regionali e attraverso gioco-simulazioni pratiche su immobile di proprietà RER - Villa Tassoni ad Ostellato.
Il percorso formativo HUBER ha lo scopo di focalizzare gli**

aspetti organizzativi e funzionali legati all'attuazione, alla gestione e alla valutazione delle pratiche di riuso degli immobili e dei patrimoni dismessi al fine di individuare processi collaudati e condivisi alla base di linee guida sugli usi temporanei, in attuazione dell'art. 16 della legge urbanistica regionale LR 24/2017.

La formazione prevede un percorso teorico e uno pratico, nel quale le conoscenze saranno applicate per un progetto di riattivazione su Villa Tassoni (Comune di Ostellato), patrimonio di proprietà della regione e attualmente in disuso. Il percorso formativo è promosso dall'Hub Usi Temporanei - Servizio qualità urbana e politiche abitative, in collaborazione con il Servizio approvvigionamenti, patrimonio, logistica e sicurezza e l'Area Partecipazione della Regione Emilia Romagna, ed ideato e organizzato dal partenariato di attivatori ed esperti di rigenerazione urbana composto dall'associazione Planimetrie Culturali (capofila), il Collettivo Amigdala, Officina Meme Architetti, le associazioni Spazi Indecisi e Il Palloncino Rosso e lo Studio Performa A+U.

Monitoraggio

Attività di monitoraggio e controllo *

Nel tentativo di costituire una nuova democrazia digitale, il processo di monitoraggio sarà svolto da un Gruppo individuato dalla PA chiamato a restituire informazioni e dati sensibili relativi a tutte le fasi del progetto attraverso indicatori.

Dal punto di vista formale la regolarità procedurale sarà controllata dal CGL, mentre rispetto all'efficacia del progetto e all'impatto sulla comunità saranno identificati indicatori qualitativi da registrare e valutare in itinere da un team di progetto individuato dalla PA che si occuperà poi anche della successiva divulgazione.

Gli indicatori saranno stabiliti a seconda del dato da monitorare in funzione delle 3 strategie delineate. Un primo aspetto sarà l'inclusione: dovranno essere restituiti dati sensibili sull'effettivo livello di partecipazione della comunità, in relazione alla sua eterogeneità e con una spiccata attenzione per i giovani. Verranno conteggiati, attraverso registrazione o accreditamento in remoto, tutti i partecipanti alle attività organizzate e coloro che scaricheranno i materiali digitali, nonché il numero di questionari restituiti rispetto a quelli distribuiti. Altri parametri si concentreranno sulla "trasmissione di conoscenza", quantificando invece il numero di ragazzi che aderiranno ai programmi di formazione, divenendo ambasciatori digitali, e quello di persone, giovani e adulte, che saranno a loro volta formate dagli ambasciatori.

Dal punto di vista della "partecipazione digitale" saranno calcolati gli accessi alla piattaforma attraverso identità digitale (spid) e la vivacità della piattaforma in funzione dei temi affrontati.

Sul terzo asse si valuterà invece l'efficacia del processo nel "riconoscimento dei beni di comunità" attraverso la somministrazione, cartacea e digitale, di questionari a risposta multipla, che indaghino l'effettiva capacità del processo di far emergere i reali desiderata dei giovani, e della popolazione in

generale, rispetto al patrimonio e alle istanze del territorio. Alla fine del processo sulla piattaforma verrà attivata una sezione ad hoc relativa ai beni comuni in cui, oltre poter consultare la mappatura costruita nel corso del progetto, si potranno sperimentare nuove forme di e-governance in cui PA, i vari soggetti proponenti, gli stakeholder coinvolti e i cittadini in generale potranno partecipare attivamente, inserendo informazioni e documentazione (testuali e audiovisivi) inerenti il bene di interesse. Attraverso la piattaforma sarà possibile consultare lo stato del bene, le proposte e le azioni che lo riguardano, fino ad arrivare alla sottoscrizione di accordi formali pubblico-privati per una trasformazione e gestione condivisa costantemente sottoposta al monitoraggio civico.

Comunicazione di garanzia locale

Comitato di garanzia locale

Come previsto dalla LR 15/18 (art 12, comma 4) con il processo partecipativo sarà attivato un Comitato di Garanzia Locale (CGL) al fine di verificare il rispetto di tempi e azioni previste dal processo, dell'applicazione di metodi e del principio di imparzialità dei conduttori/facilitatori. Il CGL concorrerà dunque nel monitoraggio del processo, durante e dopo la sua conclusione, per verificarne una corretta implementazione degli esiti. Nello specifico il CGL sarà costituito prima dell'avvio del processo e composto da tre membri che agiscono in prevalente autonomia rispetto alle decisioni amministrative. Oltre al monitoraggio degli aspetti formali (attività, strumenti, livelli di coinvolgimento dei partecipanti, imparzialità) il CGL supporterà il CdN nell'elaborazione degli strumenti di valutazione e monitoraggio, dovrà monitorare modalità e tempi definiti dalla PA per attuare le azioni previste e rendere esecutive le proposte, monitorare gli atti decisionali, al fine di verificarne la coerenza rispetto agli esiti del percorso partecipativo e valutare la possibilità di implementare la piattaforma negli altri Comuni dell'Unione. Il CGL potrà aiutare la PA a individuare eventuali altri bandi e finanziamenti per continuare a implementare il progetto. Sono stati perciò individuati: dott. Andrea Lucchi, funzionario dell'Unione Valle del Savio (Vice segretario e responsabile della Segreteria Generale) e dirigente del Comune di Cesena (Servizi amministrativi, partecipazione e patrimonio); Ombretta Caminati, membro del C.C. e Presidente della II commissione consiliare del Comune di Mercato S.; Roberto Zoffoli (responsabile dell'Ufficio Progetti europei, nazionali e regionali dell'Unione Valle del Savio). Il CGL si riunirà con incontri propri e avrà un mandato di max 10 mesi o comunque non superiore alla durata del progetto, al termine del quale si elaborerà un report sui risultati, motivo per cui i suoi membri potranno richiedere di partecipare alle sedute del TdN.

Comunicazione dei risultati del processo partecipativo

Modalità di comunicazione pubblica *

In una logica di massima visibilità, inclusività e attrattività del progetto, sono previste attività di presentazione, informazione e diffusione dei risultati attraverso modalità digitali e cartacee capaci di raggiungere tutte le fasce della popolazione e rispettare i principi di trasparenza e imparzialità.

Nello specifico sarà svolta una campagna informativa di promozione e pubblicizzazione con metodi tradizionali a stampa quali manifesti, pieghevoli, volantini e il periodico locale, e digitali attraverso una sezione dedicata del sito web, profili istituzionali sui principali social (Facebook, Instagram) e la piattaforma partecipativa predisposta.

Tutti gli incontri e/o eventi organizzati saranno pubblicizzati attraverso comunicati stampa, newsletter, mailing list, comunicazioni personalizzate ai soggetti interessati e cartellonistica e volantinaggio diffusi su tutto il territorio comunale.

Tutti gli incontri e/o eventi, tra cui quello inaugurale, saranno svolti in modalità mista (in presenza, o tramite webinar su piattaforma digitale), registrati e caricati sulla piattaforma e sulla pagina del sito dedicata al progetto affinché possano essere consultati in streaming.

Saranno pubblicati periodicamente i report con gli stati di avanzamento e i risultati raggiunti. Nella piattaforma e nella pagina dedicata sarà possibile reperire tutto il materiale prodotto durante ogni incontro e quello di approfondimento sui temi trattati.

Alla fine del progetto sarà elaborato, sottoscritto e condiviso pubblicamente in un evento conclusivo il DocPP con gli esiti e gli impegni da assumersi da parte della P.A. In questa occasione sarà organizzato un evento finale in cui saranno mostrati gli esiti del progetto attraverso video, foto e documenti.

Visto il coinvolgimento dell'Università, i risultati saranno discussi nella comunità scientifica attraverso convegni e contributi scientifici.

Oneri per la progettazione

Importo *	0,00
Dettaglio della voce di spesa *	Spesa non prevista in questo piano economico in quanto è stata imputata nel 2020.

Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi

Importo *	0,00
Dettaglio della voce di spesa *	Spesa non prevista in questo piano economico in quanto è stata imputata nel 2020.

Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi

Importo *	1500
Dettaglio della voce di spesa *	Spese per la formazione dei giovani ambasciatori digitali

Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi

Importo *	2000
-----------	-------------

Dettaglio della voce di spesa *	Facilitazione e reportistica Organizzazione e gestione eventi Pianificazione operativa
---------------------------------	---

Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi

Importo *	6000
-----------	-------------

Dettaglio della voce di spesa *	Servizi di consulenza di una piattaforma già esistente e open source
---------------------------------	---

Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi

Importo *	6000
-----------	-------------

Dettaglio della voce di spesa *	Servizi di personalizzazione di una piattaforma già esistente e open source
---------------------------------	--

Oneri per la comunicazione del progetto

Importo *	2000
-----------	-------------

Dettaglio della voce di spesa *	Comunicazione e social network Grafica e stampa materiale
---------------------------------	--

Spese generali

Importo *	500
-----------	------------

Dettaglio della voce di spesa *	Spese generali
---------------------------------	-----------------------

Costo totale del progetto

Tot. Oneri per la progettazione *	0,00
-----------------------------------	-------------

Tot. Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi *	0,00
--	-------------

Tot. Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi *	15.500,00
---	------------------

Tot. Oneri per la comunicazione del progetto *	2.000,00
--	-----------------

Tot. Spese generali *	500,00
-----------------------	---------------

Totale Costi diretti *	17.500,00
------------------------	------------------

Totale Costo del progetto *	18.000,00
-----------------------------	------------------

% Spese generali *	2,86
--------------------	-------------

Confermo che non sono presenti ' Co-finanziamento di eventuali altri soggetti'

Contributo regione e % Co-finanziamento

A) Co-finanziamento del soggetto richiedente	3000
B) Co-finanziamenti di altri soggetti	0,00
C) Contributo richiesto alla Regione	15000
Totale finanziamenti (A+B+C)	18.000,00

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attività di facilitazione e pianificazione operativa (per tutta la durata del progetto)
Descrizione sintetica dell'attività *	Supporto al processo partecipativo da parte di una o più figure di facilitatore sia nel corso delle assemblee pubbliche sia durante le attività laboratoriali e di utilizzo della piattaforma digitale. Mappatura dei beni e attività preparatorie legate ai singoli eventi e nel Tavolo di Negoziazione.
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	2000

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attività di formazione ai giovani (primi 4 mesi circa)
Descrizione sintetica dell'attività *	Seminari e lezioni al fine di formare i giovani ambasciatori digitali alla trasformazione digitale e al coding
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	1500

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attività di formazione alla cittadinanza sulla trasformazione digitale e coding (primi 4 mesi circa)
Descrizione sintetica dell'attività *	Formazione sulla trasformazione digitale e utilizzo di SPID, APPIO, e pagoPA da parte dei giovani ambasciatori digitali ai cittadini interessati. Formazione coding ai bambini e ai ragazzi di (minori di 14 anni) da parte dei giovani ambasciatori digitali.
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	500

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attivazione piattaforma digitale (per tutta la durata del progetto)
Descrizione sintetica dell'attività *	Servizi di consulenza di una piattaforma già esistente e open source, attualmente utilizzata da altri Enti per la gestione dei processi collaborativi tra la Pubblica Amministrazione e i cittadini.
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	6000

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attivazione piattaforma digitale (per tutta la durata del progetto)
Descrizione sintetica dell'attività *	Servizi di personalizzazione di una piattaforma già esistente e open source, attualmente utilizzata da altri Enti per la gestione dei processi collaborativi tra la Pubblica Amministrazione e i cittadini.
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	6000

Cronoprogramma delle attività e relativi costi

Titolo breve dell'attività *	Attività di comunicazione operativa (per tutta la durata del progetto)
Descrizione sintetica dell'attività *	Realizzazione di materiale informativo, comunicati stampa e utilizzo di social media per la promozione del progetto.
Dettaglio costi attività programmate 2021 *	2000

Riepilogo costi finanziamenti e attività

Costo totale progetto	18.000,00
Totale contributo Regione e cofinanziamenti	18.000,00
Totale costi attività	18.000,00
% Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	16,67
% Contributo chiesto alla Regione	83,33
Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	3.000,00
Contributo richiesto alla Regione	15000

Impegni del soggetto richiedente

*	<input checked="" type="checkbox"/> Il processo partecipativo avra' avvio formale entro il 16 febbraio 2021. Il soggetto richiedente provvedera' tempestivamente a trasmettere al Responsabile del procedimento della Giunta regionale copia della documentazione compilando il modulo fac simile rinvenibile in https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2021, che attesta l'avvio del processo partecipativo
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto richiedente si impegna a concludere il processo partecipativo con un Documento di proposta partecipata. La data di trasmissione del Documento di proposta partecipata, validato dal Tecnico di garanzia, all'Ente titolare della decisione fa fede per il calcolo dei tempi del processo partecipativo, misurati a partire dalla data di avvio formale del procedimento
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto richiedente si impegna a predisporre la Relazione finale. Alla Relazione finale devono essere allegate le copie dei documenti contabili (punto 16 del Bando). La Relazione finale deve essere inviata alla Regione entro 30 giorni dalla conclusione del processo partecipativo sancita dalla data di trasmissione del Documento di proposta partecipata all'ente titolare della decisione
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a mettere a disposizione della Regione tutta la documentazione relativa al processo, compresa quella prodotta da partner e soggetti coinvolti (punto 16 del bando)
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a rendere visibile il sostegno regionale in tutti i documenti cartacei, informativi e video che siano prodotti durante il progetto e presentati nel corso degli eventi pubblici previsti (incontri e simili), apponendo la dicitura Con il sostegno della legge regionale Emilia-Romagna n. 15/2018 e il logo della Regione Emilia-Romagna (punto 16 del Bando)

Impegni dell'ente titolare della decisione (art. 19 l.r. /2018)

*	<input checked="" type="checkbox"/> Dopo la conclusione del processo partecipativo, l'ente responsabile deve approvare formalmente un documento che da' atto: a) del processo partecipativo realizzato; b) del Documento di proposta partecipata; c) della validazione del Documento di proposta partecipata da parte del Tecnico di garanzia, oppure della mancata validazione
*	<input checked="" type="checkbox"/> L'ente responsabile, valutata la proposta partecipata, puo' decidere di recepire in tutto o in parte, le conclusioni del processo partecipativo o di non recepirle. In ogni caso l'ente responsabile deve: a) comunicare al Tecnico di garanzia il provvedimento adottato o la decisione assunta, indicando nella comunicazione, in modo dettagliato, le motivazioni delle proprie decisioni, soprattutto nel caso in cui esse siano diverse dalle conclusioni del processo partecipativo; b) rendere note le motivazioni delle proprie decisioni in merito all'accoglimento delle conclusioni del processo partecipativo tramite comunicazione pubblica con ampia rilevanza e precisione, anche per via telematica; c) comunicare, anche

per via telematica, ai soggetti che hanno preso parte al processo partecipativo il provvedimento adottato o la decisione assunta, nonche' le motivazioni delle proprie decisioni in merito all'accoglimento delle conclusioni del medesimo

Il/La sottoscritto/a *

DICHIARA di aver preso atto dell'informativa ai sensi dell'art. 13 del regolamento europeo n. 679/2016
