

PART-2021


BANDO 2021 PER LA CONCESSIONE DEI CONTRIBUTI A SOSTEGNO DEI PROCESSI DI PARTECIPAZIONE

<p style="text-align:center">Allegato al Bando Partecipazione 2021</p>

Soggetto richiedente

Soggetto richiedente *	Centro Studi di Educazione Motoria ASD APS
Codice fiscale *	91183490373
Tipologia *	<input checked="" type="checkbox"/> Soggetti privati giuridici
Codice identificativo *	01190424531119
Data *	01-08-2020
*	<input checked="" type="checkbox"/> CHIEDE di partecipare al Bando regionale Partecipazione 2021
*	<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

Copia statuto	 NUOVO STATUTO FIRMATO CSEM-compresso.pdf (409 KB)
---------------	--

Dati Legale rappresentante / Delegato

In qualità di *	Legale rappresentante
Nome *	Leonardo
Cognome *	Palladino
Codice fiscale *	PLLLRD57M24A944T

Ente titolare della decisione

Ente titolare della decisione *	Comune di Castenaso
Codice fiscale *	01065340372
N. atto deliberativo *	144
Data *	06-12-2021
Copia delibera (*)	 delibera.pdf (128 KB)

Partner di progetto

Nome *	Comune di Castenaso
Tipologia *	Ente pubblico
Comune sede *	Castenaso

Partner di progetto

Nome *	A.S.D. ViVo Villanova Volley
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Associazione
Comune sede *	Castenaso


Partner di progetto

Nome *	MumBo
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Associazione
Comune sede *	San Lazzaro di Savena

Partner di progetto

Nome *	Fondazione Innovazione Urbana
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Fondazione
Comune sede *	Bologna

Responsabile e staff di progetto

Modulo compilato *	 Allegato Dati personali.pdf (81 KB)
--------------------	---

Processo partecipativo

Titolo del processo partecipativo *	Playful Design Lab - Immaginare la Castenaso dei giovani
Ambito di intervento *	politiche in materia sociale e sanitaria, ambientale, territoriale, urbanistica e paesaggistica
	<input checked="" type="checkbox"/> Nello staff di progetto è previsto almeno il 40% di giovani e/o donne
	<input checked="" type="checkbox"/> Il progetto coinvolge più policies/settori dell'amministrazione proponente

Oggetto del processo partecipativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018 *

Il processo partecipativo “PLAYFUL DESIGN LAB-Immaginare la Castenaso dei giovani” ha come oggetto la co-progettazione con le COMUNITÀ GIOVANILI LOCALI di uno SPAZIO PUBBLICO all’interno del Comune di Castenaso. CORSO ALDO MORO, uno spazio poco caratterizzato e poco vissuto, se ripensato insieme ai ragazzi, può diventare per loro un prezioso luogo di riferimento, di cui sentirsi parte. Il progetto, COINVOLGENDO SIA L’AREA TECNICA DELL’AMMINISTRAZIONE (Lavori Pubblici, Pianificazione Territoriale, etc.), che quella dei SERVIZI ALLA PERSONA (Servizi Culturali, Servizi Educativi Scolastici/ Politiche Giovanili e dell’infanzia/sport), mira a far sì che siano i ragazzi stessi, dotati delle informazioni e degli strumenti necessari, a disegnare e progettare le loro proposte, perché uno spazio disegnato da loro ne incentiva l’uso e la cura, INCORAGGIANDO L’AGGREGAZIONE e le attività all’aria aperta, fondamentali per la loro crescita, specie alla luce dell’isolamento vissuto negli ultimi anni.

Sintesi del processo partecipativo *

Il processo partecipativo si pone l’obiettivo di co-produrre uno SCENARIO CONDIVISO DI RIGENERAZIONE URBANA per uno spazio pubblico, a partire dallo sguardo dei giovani del territorio. Il QUADRO TEORICO all’interno del quale il progetto è stato costruito guarda ai ragazzi come cittadini dell’oggi, il cui DIRITTO ALLA CITTÀ necessita del supporto di processi profondamente innovativi, meno didattici e più creativi, centrati sull’educazione civica ma soprattutto sul loro valore politico. Il primo principio guida del progetto pertanto consiste nel dare valore alla partecipazione dei ragazzi alla trasformazione del territorio, non solo in funzione della responsabilità sociale della loro educazione come cittadini del futuro, ma come strumento necessario a rispondere alle loro ESIGENZE SOCIALI, AGGREGATIVE E RICREATIVE, in forma POLITICA E SPAZIALE. Il secondo principio, costruito sull’INTERSEZIONALITÀ, vede il coinvolgimento di adolescenti e bambini come strategico per colmare il gap tra cittadinanza e amministrazione, ad esempio sviluppando RELAZIONI PIÙ PERSONALI CON LE FAMIGLIE. Processi partecipativi a misura di bambino permettono di RIPENSARE L’ACCESSIBILITÀ AGLI SPAZI DECISIONALI per tutti e tutte, integrando nuovi vettori di comunicazione nei processi che non richiedano, ad esempio l’attitudine al discorso pubblico e che rendano accessibili dibattiti spesso densi di complessità tecnica. A questo si aggiunge la consapevolezza che spazi prodotti attraverso questo tipo di percorsi, e centrati sul BAMBINO COME FULCRO DI UN SISTEMA RELAZIONALE VASTO, portano nello spazio urbano soluzioni innovative di gestione, appropriazione e fruizione dello spazio pubblico. Tuttavia è spesso difficile coinvolgere categorie giovani all’interno di processi decisionali complessi. Per garantire un efficace coinvolgimento di questo target, il processo fa leva sull’adozione di metodologie ascrivibili al PLAYFUL DESIGN e al GAMIFIED URBANISM, raramente applicate in Italia ma tuttavia largamente validate come efficaci nel coinvolgimento critico di categorie sociali spesso marginalizzate nel dibattito pubblico. Preliminarmente a un lavoro laboratoriale con i ragazzi, il progetto mira a coinvolgere

una sfera più allargata di cittadini, al fine di co-costruire una visione condivisa di trasformazione dell'area. A questo proposito particolare cura verrà data al coinvolgimento di soggetti residenti in prossimità dello spazio pubblico individuato, privilegiando un approccio intersezionale, intergenerazionale e focalizzato sulla parità di genere. Il percorso delinea quindi le seguenti fasi:

1.La PRIMA FASE (attività di condivisione e apertura del percorso) prevede tutte le azioni preliminari all'apertura del percorso, come la mappatura dei portatori di interesse, gli incontri del TdN, l'analisi urbana dello spazio da rigenerare e la sua modellazione in ambiente digitale, il lancio della campagna di comunicazione e di civic engagement. Obiettivo finale di questa fase sarà l'organizzazione di un **INCONTRO PUBBLICO DI APERTURA** del percorso, diviso in **DUE PARTI**. Nella prima parte, di condivisione pubblica, i cittadini avranno modo di essere informati sul carattere del progetto, sui suoi obiettivi e sul programma generale. Nella seconda parte, denominata **WORKSHOP DI COMUNITA'**, tutti i portatori di interesse, attraverso il metodo della discussione in gruppi, saranno incentivati a formulare una visione urbana strategica per l'area. Parallelamente si attiveranno **QUESTIONARI** per la costruzione del **QUADRO CONOSCITIVO DEI BISOGNI** e dei problemi. Parte integrante della prima fase saranno anche le attività previste per la formazione. Per la fase si prevede una durata di 3 mesi.

2.Successivamente si aprirà una **FASE LABORATORIALE DI CO-PROGETTAZIONE**, dedicata ai più **GIOVANI**, dove questi potranno co-produrre in gruppo le proprie proposte di rigenerazione attraverso il videogioco **MOJANG MINECRAFT**, uno strumento sperimentato con efficacia dalle **NAZIONI UNITE**. Questa fase, strutturata in **DUE WEEKEND CONSECUTIVI** di lavoro prevede, includerà momenti di mappatura dello spazio ed attività di outdoor education. Al termine delle attività verrà redatta una proposta di sintesi dei diversi progetti, validata dai ragazzi (attività di chiusura).

3.La FASE FINALE(conclusione e impatto sul procedimento amministrativo) prevede la convocazione di un'assemblea pubblica durante la quale i ragazzi presenteranno i loro progetti alla comunità allargata, che sarà poi invitata ad esprimersi sulla proposta di sintesi, così che possa essere validata. Tale proposta verrà resa accessibile e **DIGITALMENTE ATTRAVERSABILE** anche online, così che tutti i soggetti interessati possano contribuire, estendendo la validazione del progetto a un pubblico più ampio. Conclusa la fase di validazione la proposta verrà pubblicata dall'amministrazione, congiuntamente al documento di sintesi del processo elaborato dai facilitatori e validato sia dal Tavolo di Negoziazione che dal Comitato di Garanzia.

Contesto del processo partecipativo *

Il processo partecipativo si sviluppa nell'ambito del Comune di Castenaso.

Il contesto territoriale dell'ente è caratterizzato da un

complessivo buon tenore di vita, come emerge dalle classifiche nazionali e regionali volte a mappare le diverse entità territoriali analizzandone il contesto basandosi su una molteplicità di indicatori socio-economici quali l'istruzione, i servizi scolastici, socio-sanitari, verde, associazionismo, sport, cultura, sicurezza, partecipazione alla politica ed altro.

Nel territorio comunali sono presenti Biblioteche (0,6 ogni 1.000 abitanti) , musei (0,13 ogni 1.000 abitanti) , scuole primarie (0,19 ogni 1.000 abitanti), scuole secondarie di I grado (0,06 ogni 1.000 abitanti). Nel territorio comunale è presente una Casa della Salute ed il rapporto medici di famiglia ogni 1.000 abitanti è dello 0,57.

Sono presenti 1.355 attività produttive con un numero di posti di lavoro pari a 6.922. Rispettivamente il 7% di queste imprese è giovanile, il 19% delle imprese è femminile ed un 9% di imprese straniere.

La popolazione residente nel territorio Comunale, sulla base dei dati aggiornati al 3 Dicembre 2021, è di 15933 abitanti, di cui 8284 femmine e 7649 maschi. I dati statistici raccolti negli ultimi anni confermano un miglioramento delle condizioni di vita dei castenasesi.

Pur in un contesto di difficoltà imposto dalla situazione pandemica, il contesto di Castenaso mantiene alte condizioni generali di vita confermate dall'aumento della popolazione, delle imprese e dell'occupazione, della richiesta di asili nido e di proposte di carattere ludico e culturale.

Proprio lo sviluppo urbanistico di questi anni ha visto un confronto continuo nella comunità, legata all'aumento di nuovi residenti e alla conseguente necessità di servizi all'altezza della crescita in atto, cercando di mantenere la qualità sopraccitata in un contesto economico sempre più complicato per gli enti locali.

In alcuni luoghi come quello prescelto per il processo partecipativo vediamo un esempio concreto della situazione: Corso Aldo Moro è una via storica di Castenaso, immaginata negli anni '70 per uno sviluppo residenziale che comprendesse al suo interno spazi destinati ai percorsi ciclopedonali, ai luoghi di sosta e di ristoro, agli spazi per il gioco all'aperto delle fasce più piccole.

Oggi quei luoghi, che vedono al loro fianco un forte sviluppo urbanistico, necessitano di un intervento di riqualificazione e rigenerazione in cui coinvolgere i residenti e la popolazione che vive attivamente quella zona, in particolare la fascia più giovane. Grazie alle nuove tecnologie e ai social media è possibile raccogliere in maniera più puntuale e partecipata le necessità e le proposte per ripensare l'area, con una particolare attenzione all'infanzia e alle fasce più giovani che in passato hanno spesso frequentato quei luoghi e ora devono essere parte attiva nella rigenerazione.

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

Il processo identifica DUE LIVELLI DI OBIETTIVI: quelli GENERALI (con riferimento al quadro internazionale) e SPECIFICI (con riferimento al quadro territoriale locale).

Il progetto individua come obiettivi generali quelli di:

- 1. Garantire i DIRITTI DEI BAMBINI di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiare l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali. GARANTIRE IL DIRITTO AL GIOCO E AL TEMPO LIBERO (Art.31 della Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia)**
- 2. Garantire che ogni bambino, bambina, ragazzo o ragazza sia capace di formare la propria opinione e manifestare la propria LIBERTA' DI ESPRESSIONE su tutto ciò che lo/la riguarda e che a questa libertà sia attribuito il giusto peso, misuratamente alla sua età e maturità; (Art. 12 e 13 della Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia)**
- 3. Raggiungere l'UGUAGLIANZA DI GENERE e l'autodeterminazione di tutte le donne e ragazze (Agenda 2030, Goal n.5)**
- 4. Rendere le città e gli insediamenti umani più sostenibili, inclusivi, sicuri e resilienti; (Agenda 2030, Goal n.11)**

In merito al contesto locale ci si pone come obiettivi specifici quelli di:

- 1. Favorire l'accesso di adolescenti e bambini (con particolare attenzione alla parità di genere) all'interno dei processi decisionali afferenti il proprio territorio, secondo principi e approcci che valorizzino le loro competenze e la loro partecipazione come un momento politico fondamentale di confronto sul territorio, al pari di percorsi co-decisionali effettuati con cittadini e cittadine adulti. SENSIBILIZZARE quindi i più giovani sull'importanza della loro presenza e della loro partecipazione alla CO-PRODUZIONE DELLO SPAZIO PUBBLICO, incentivando una riflessione critica sul loro diritto a averne parte non solo come cittadini del domani, ma già adesso come CITTADINI DI OGGI.**
- 2. PROMUOVERE METODOLOGIE INNOVATIVE per la mediazione di processi partecipativi che puntino sull'uso di tecnologie sperimentali ed interfacce digitali user-friendly (serious gaming approach, gamified urbanism), sulla base di approcci costruiti sui principi del playful design.**
- 3. Promuovere percorsi partecipativi orientati alla RACCOLTA DI "DATI DEBOLI" e quindi costruiti con lo scopo di attivare un CONFRONTO PERSONALE, QUALITATIVO E GENERATIVO con la cittadinanza, a supporto di altre tipologie di percorsi più incentrati sulla raccolta di dati quantitativi e "big data".**
- 4. Definire uno SCENARIO DI RIGENERAZIONE URBANA per gli spazi esterni e verdi dell'area di intervento e compatibile con le ESIGENZE AGGREGATIVE E RICREATIVE DEI GIOVANI, a partire da un lavoro di co-progettazione con i partecipanti che non si limiti alla raccolta dei bisogni, ma al contrario capace di innescare un CONFRONTO PROGETTUALE CONCRETO SULLO SPAZIO URBANO, in linea con i principi dell' "IMMAGINAZIONE CIVICA".**
- 5. Incentivare, attraverso un coinvolgimento strategico di adolescenti e bambini, un AVVICINAMENTO DI ALTRI CITTADINI (a partire dai genitori) AL DIBATTITO SUL TERRITORIO a**

Castenaso, andando così a coinvolgere persone o categorie sociali residenti nell'area di intervento e normalmente distanti dal confronto partecipativo sul tema della rigenerazione urbana.

I risultati attesi dal processo sono:

1. Coinvolgere, sensibilizzare e attivare la cittadinanza sull'importanza di spazi pubblici adatti ai ragazzi, mirando a ottenere un alto livello di partecipazione in tutte le fasi del percorso, da quelle aperte all'intera comunità a quelle laboratoriali più riservate ai giovani. Per quanto riguarda i laboratori si intende raggiungere un numero minimo di 30 persone under 25, garantendo una PERCENTUALE DI PRESENZA FEMMINILE all'interno dei laboratori non inferiore al 50%.

2. Consolidare le proposte emerse dai laboratori all'interno delle politiche pubbliche del territorio per i più giovani, attivando così un confronto istituzionale sulle priorità programmatiche, le linee guida per la progettazione e la fattibilità di un quartiere under 25 a Castenaso. Si ritiene altrettanto fondamentale da raggiungere come risultato la pubblicazione da parte dell'amministrazione locale della proposta progettuale di sintesi emergente dai laboratori come ALLEGATO TECNICO/PROGRAMMATICO per successive politiche di intervento sull'area o per gare pubbliche ad esse eventualmente associate (es. concorsi di architettura per la rigenerazione urbana).

Data di inizio prevista *	12-02-2022
Durata (in mesi) *	6

Elementi di qualità tecnica per la certificazione del tecnico di garanzia

Sollecitazione delle realtà sociali *

Fin dalle prime fasi di definizione del progetto è risultato evidente che solo costituendo una rete strutturata e diversificata tra le realtà organizzate del territorio, sarebbe stato possibile raggiungere e coinvolgere i giovani in maniera ampia ed efficace, ma sempre libera e volontaria.

I ragazzi verranno coinvolti principalmente attraverso le realtà organizzate attive sul territorio, in primis da quelle che hanno già manifestato l'impegno a prendere parte al percorso tramite l'accordo formale:

MumBO

ViVo Villanova Volley ASD

Fondazione Innovazione Urbana

Allo scopo di rafforzare la rete, allargandola a tutte le realtà potenzialmente interessate al progetto, e individuare i due target da coinvolgere nelle diverse fasi del progetto, la prima azione sarà la redazione, con il supporto della Consulta delle Associazioni di Castenaso e delle realtà sopra citate, di due MAPPATURE:

1. una delle comunità giovanili, finalizzata a coinvolgere i ragazzi che andranno a comporre i team che parteciperanno ai workshop di co-progettazione

2. una dei portatori di interesse, delle associazioni e dei comitati che hanno a cuore le tematiche affrontate dal processo (giustizia spaziale, città dell'infanzia, mobilità sostenibile,...), per individuare possibili interessati alla compilazione dei questionari, alla partecipazione al workshop di comunità e potenziali membri del TdN.

Nel primo caso le realtà organizzate verranno contattate attraverso la Consulta delle Ass., puntando a un coinvolgimento dei ragazzi "a cascata" da parte delle associazioni stesse. Lo scopo sarà quello di coinvolgere realtà diversificate, dal mondo dello sport a quello della musica o dello scoutismo, così da raggiungere ragazze e ragazzi in maniera diffusa e il più possibile inclusiva.

Nel secondo caso, oltre al contatto diretto da parte della Consulta ai comitati e alle associazioni individuate sarà necessario provvedere all'informazione e al coinvolgimento dei cittadini in senso lato, e in particolare dei residenti nelle aree limitrofe a quella in oggetto. Pur avendo i giovani come target primario infatti, il progetto punta al ripensamento di uno spazio pubblico, e risulta perciò fondamentale il coinvolgimento di una comunità più ampia e diversificata, sia nella fase di mappatura e raccolta dei bisogni, che nella fase di validazione delle proposte dei ragazzi. Verrà pertanto organizzato un **EVENTO DI LANCIO**, un flashmob sull'area stessa con lo scopo di riportarla all'attenzione della cittadinanza, e in particolare di chi la abita. Tale evento, preceduto da una mirata campagna di comunicazione, sarà un'occasione non solo per presentare il progetto, ma anche per innescare la prima fase di indagine dello spazio stesso, attraverso il workshop di comunità e la distribuzione di questionari, accessibili anche online, volti a raccogliere tutte le informazioni utili a costituire il quadro conoscitivo dello spazio su cui lavoreranno i ragazzi, in termini di fruizione, criticità, usi, bisogni e visioni.

Inclusione *

Avendo il progetto target diversi, da coinvolgere in momenti diversi, sarà importante individuare per ognuno linguaggi, tempi, canali e luoghi di comunicazione adeguati ed efficaci, così da ottenere un processo globalmente il più inclusivo possibile. Ci si baserà sul principio della **PORTA APERTA**, permettendo sempre a chi si avvicina al percorso, sia come realtà strutturata che come singolo, di potersi partecipare. Per quanto riguarda i **RAGAZZI**, il processo di inclusione è immaginato come un processo a continua espansione, fino alla fase di definizione dei gruppi di lavoro che parteciperanno ai workshop di co-progettazione. In parallelo al coinvolgimento diretto dei ragazzi da parte delle realtà organizzate del territorio, verrà condotta una specifica **CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE** così da raggiungere tutti quei singoli soggetti che, non facendo parte di realtà organizzate, rischiano di rimanere esclusi. Si tratterà di azioni di affissione di poster e volantinaggio, da effettuarsi in primo luogo nella biblioteca Casa Bondi, spazio dedicato ai giovani, ma anche nelle palestre, nelle scuole, nelle parrocchie, nei supermercati e in tutti quei luoghi in cui è

possibile intercettare gruppi di ragazzi, ma soprattutto di comunicazioni online (canali social del progetto, dell'ente proponente, del Comune e dei partner, gruppi whatsapp e newsletter). In questa fase sarà fondamentale individuare quelle persone punto di riferimento della comunità giovanile, capaci di moltiplicare il messaggio.

Per quanto riguarda il coinvolgimento degli ADULTI, la comunicazione che precederà l'evento di lancio, pensato per raggiungere un bacino più ampio e diversificato di cittadini, si baserà su comunicati sulle pagine social e siti istituzionali dei partner, newsletter, poster e volantinaggio porta a porta nelle aree residenziali limitrofe allo spazio oggetto di progetto. Cruciale sarà l'individuazione sia di soggetti "APRI PORTA", referenti di comitati che hanno a cuore le tematiche affrontate dal processo, possibili "garanti" della serietà del processo agli occhi di altri cittadini che potrebbero avvicinarsi, sia di "AMPLIFICATORI DI VOCI MARGINALI", i rappresentanti dei target più difficili da coinvolgere, così da assicurare che non solo i ragazzi, ma tutte le categorie che rischiano di non avere voce abbiano modo di essere ascoltate.

Singoli cittadini o nuove realtà organizzate saranno quindi invitati a prendere parte al workshop di comunità, o a compilare il questionario online, inoltre in qualsiasi fase del processo sarà per loro possibile partecipare al TdN. Infine, la porta rimarrà aperta anche nella fase conclusiva del processo, durante la quale, in occasione dell'evento di presentazione degli esiti del workshop dei ragazzi, la comunità sarà invitata a contribuire con eventuali osservazioni e controproposte. Tale fase di validazione della proposta da parte di una comunità più ampia non sarà circoscritta all'evento, ma sarà possibile interagire col progetto anche online.

Tavolo di Negoziazione *

Il percorso prevede la costituzione di un Tavolo di Negoziazione che avrà il compito di monitorare e gestire gli aspetti metodologici e programmatici del processo (cronoprogramma generale e di dettaglio degli incontri, etc.), sulla base del progetto presentato, oltre a quello di verificarne la COERENZA INTERNA, intervenendo qualora dovessero emergere contrasti, imprevisti o scostamenti dal percorso originale. Il TdN sarà composto da:

- 1 rappresentante per il soggetto proponente
- 1 rappresentante del Comitato di Garanzia e del Comune di Castenaso
- I facilitatori identificati per la conduzione del processo
- I rappresentanti delle realtà partner che hanno sottoscritto l'Accordo Formale

Il PRIMO INCONTRO del Tavolo avverrà all'immediato inizio del percorso, fissato per metà febbraio, e coinvolgerà anche tutti i membri del Comitato di Garanzia, oltre ad altri portatori di interesse che dovessero riceverne l'invito, consegnato tramite avviso pubblico. Scopo del primo incontro sarà quello di ripercorrere le linee guida chiave del progetto, gli obiettivi, le azioni ed il programma previsto per il percorso, oltre a quello di completare la nomina del Comitato di Garanzia locale. L'ULTIMO INCONTRO sarà invece previsto al termine del processo, e

quindi dopo la stesura del documento di sintesi. Scopo di questo incontro sarà quello di verificare il raggiungimento degli obiettivi preposti, di appianare eventuali contrasti e di approvare il documento di sintesi del processo elaborato dai facilitatori e passato al vaglio del Comitato di Garanzia. **EVENTUALI INCONTRI IN ITINERE** potranno essere convocati dal Comitato di Garanzia, dal team di facilitatori o dal soggetto proponente, durante lo svolgimento stesso delle attività, nel caso dovesse verificarsi la necessità di operare cambiamenti metodologici o programmatici per la gestione del processo. Per la conduzione del Tavolo si opererà attraverso la **COSTRUZIONE DEL CONSENSO**, ascoltando le diverse opinioni, ma tenendo sempre il focus sugli aspetti strutturali del percorso. Qualora dovesse essere necessario un confronto su materiale specifico, questo verrà condiviso preliminarmente all'interno dell'avviso pubblico. Al termine di ciascun incontro verrà preparato poi un verbale che sarà reso pubblico secondo le stesse modalità. Da un punto di vista operativo interno il Tavolo opererà secondo i principi di **TRASPARENZA, PUBBLICITÀ E DELLA PORTA APERTA**. A questo scopo tutti i dettagli circa gli incontri del Tavolo di Negoziazione (giorno, orario e sede dell'incontro) saranno resi pubblici attraverso i canali formali ed informali messi a punto per la comunicazione, con il massimo anticipo possibile. Gli incontri verranno organizzati in giorni ed orari compatibili con i tempi di vita/lavoro. In generale si sottolinea che, fin dal primo incontro, il Tavolo sarà aperto a tutte le realtà del territorio che dovessero mostrare interesse verso il percorso e/o desiderino prendervi parte formalmente firmando un accordo formale.

Metodi mediazione *

Il percorso potrà contare sulla presenza di un **TEAM DI FACILITATORI**, esperti nel campo della rigenerazione urbana e nel coordinamento di processi partecipativi con adolescenti e bambini. Il percorso prevede quindi l'adozione dei seguenti metodi di mediazione, distinti secondo le fasi del processo:

1.FASE DI APERTURA:

-**FOCUS GROUP** nella sequenza plenaria/tavoli di lavoro/plenaria per la conduzione del workshop di comunità finalizzato alla definizione di una **VISIONE GENERALE** di trasformazione dell'area di intervento

-**QUESTIONARI ONLINE GEO-REFERENZIATI** In occasione del workshop comunità e comunque per tutta la durata della fase di apertura, saranno accessibili online dei questionari per la costruzione del quadro conoscitivo degli spazi. Tali questionari ibrideranno la possibilità di rispondere ai quesiti sia con testi che con disegni e contributi grafici sulla carta del territorio attraverso l'uso di piattaforme specialistiche (es. Maptionnaire). Si prevede la distribuzione di questionari semplificati sul territorio per raggiungere anche gli anziani e chiunque possa avere difficoltà nell'uso della piattaforma predisposta.

-**ESPLORAZIONE** del territorio e **MAPPATURA COLLETTIVA** dell'area di intervento. Attraverso passeggiate urbane e attività di **OUTDOOR EDUCATION**, i cittadini, gli adolescenti e i bambini coinvolti nel processo avranno modo di collaborare alla definizione delle problematiche e delle potenzialità spaziali presenti nell'area di studio e di contribuire restituendo

graficamente ed oralmente la propria narrazione sullo stato di fatto del luogo.

-LABORATORI DI PROGETTAZIONE dedicati ai giovani e strutturati sulla base di due format partecipativi messi a punto con grande successo dalle NAZIONI UNITE: HERCITY e BLOCK BY BLOCK. Tali approcci prevedono l'impiego di VIDEOGIOCHI SANDBOX E NON-GAMES per massimizzare il contributo critico dei partecipanti e dei giovani, ridurre le barriere lessicali tra cittadini e amministrazioni e facilitare un approccio progettuale al tema della rigenerazione, superando quindi approcci prevalentemente consultivi.

-SCENARIO BUILDING APPROACH. Durante la fase laboratoriale si prevede l'impiego di tecniche di mappatura mentale (COGNITIVE TEMPORAL MAPPING) e di scenario building per la costruzione di una visione dettagliata e condivisa sul futuro degli spazi oggetto di studio.

2.FASE DI CHIUSURA:

-ASSEMBLEA PUBBLICA E GRUPPI DI DISCUSSIONE. L'evento finale di presentazione delle proposte prevederà un momento per la presentazione dei progetti sviluppati dai ragazzi e un successivo dibattito. Il dibattito, organizzato in gruppi di discussione e in momenti di assemblea pubblica, avrà come scopo quello di validare tali proposte, ordinarle secondo priorità e valutarne la fattibilità tecnica in forma preliminare.

Piano di comunicazione *

Tutta la documentazione relativa al progetto sarà resa accessibile attraverso un'apposita pagina all'interno del sito del Comune di Castenaso, in cui sarà possibile:

- essere informati sul calendario degli appuntamenti e registrarsi online agli eventi in programma
- ricevere aggiornamenti sul work in progress del processo, così che anche chi non ha potuto partecipare a tutte le fasi possa essere a conoscenza dei risultati parziali
- interagire col modello digitale su cui lavoreranno i ragazzi, dando la possibilità non solo di conoscere il progetto ma anche di apportare commenti
- accedere a tutta la documentazione relativa al progetto (il progetto stesso, le relazioni, il DocPP) e al percorso partecipativo (convocazioni, resoconti delle attività e relativi verbali, materiale grafico, locandine, inviti, report...)


Al fine di una comunicazione mirata, chiara ed efficace verrà studiata un'immagine coordinata dedicata al percorso, compresa di logo, così da rendere riconoscibile il progetto e le comunicazioni ad esso relative. Verrà inoltre redatto un piano editoriale volto a calendarizzare le attività di comunicazione, definendone modalità e tempi. La comunicazione avrà come obiettivo sia informare circa i temi, i tempi e lo sviluppo del processo che coinvolgere e includere i diversi target individuati. Saranno previste attività di GUERRILLA URBANISM, ovvero l'affissione di locandine e il FLASH MOB nello spazio stesso, ma anche MOMENTI DI PRESIDIO di comunicazione, per promuovere il percorso in luoghi o momenti particolari in cui è più probabile intercettare i ragazzi e le famiglie. Ulteriore strumento di comunicazione saranno i CANALI SOCIAL

DEDICATI al progetto, oltre a quelli dell'ente proponente e dei partner. Nella produzione di materiale audio/video sarà garantita la piena accessibilità ai contenuti anche a chi ha DIVERSE CAPACITÀ SENSORIALI con specifiche integrazioni (sottotitoli, descrizioni integrative,...).

I RISULTATI del processo partecipativo saranno comunicati attraverso:

- pubblicazione sulla sezione dedicata del sito del Comune, sui canali social del progetto, dell'ente proponente e dei partner, dell'invito all'evento conclusivo di condivisione e validazione dei risultati del processo. Sulla pagina verrà inoltre reso accessibile il modello della proposta di sintesi, con cui i cittadini potranno interagire online apportando commenti e integrazioni
- Incontro pubblico di presentazione finale del percorso, delle sue tappe e dei risultati finali, occasione di confronto e validazione della proposta di sintesi
- Pubblicazione sulla pagina dedicata all'interno del sito del Comune, con avviso sui canali social del progetto, dell'ente proponente e dei partner, degli esiti del percorso sotto forma di documento finale scaricabile.

Caratteristiche Tecniche

II/La sottoscritto/a	<input checked="" type="checkbox"/> 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	 accordo formale.pdf (1095 KB)
Soggetti sottoscrittori	Comune di Castenaso Vivo Villanova Volley Associazione MumBo Fondazione Innovazione Urbana
I firmatari assumono impegni a cooperare?	Si
	<input checked="" type="checkbox"/> Il progetto prevede forme di sviluppo delle competenze per il personale coinvolto o lo stesso ha partecipato o sta partecipando ad iniziative della Regione nell'ambito della legge 15/2018

Indicare quali forme di sviluppo delle competenze sono previste o a quali corsi il personale coinvolto ha partecipato o sta partecipando

Il percorso prevede un corso di formazione volto a consolidare la consapevolezza e le competenze del team di progetto circa l'aspetto etico e politico della partecipazione, oltre alle diverse TECNICHE DI MEDIAZIONE E GESTIONE dei processi. A tale scopo si prevede di concertare un incontro di formazione con docenti e professionisti del settore, allargando la possibilità di partecipare alla classe ad altri portatori di interesse strategici, su invito e previa iscrizione (es. operatori tecnici e politici dell'amministrazione comunale, consulta delle associazioni di Castenaso). La lezione avrà una STRUTTURA IN 4 MODULI, ed

affronterà diversi temi, spaziando da parti più teoriche sulla partecipazione all'esposizione di buone pratiche, passando per un approfondimento metodologico sugli strumenti digitali adottati dal percorso. Si segnala che sono già state individuate le figure dei relatori principali. L'incontro sarà così articolato:

1.INTRODUZIONE GENERALE AI PRINCIPI etici ed al ruolo politico della partecipazione, con particolare attenzione ai processi orientati alla rigenerazione urbana e territoriale e sulle - 1 modulo

2.APPROFONDIMENTO SULLE PRINCIPALI TECNICHE DI MEDIAZIONE all'interno di processi partecipativi (ascolto attivo, parola circolare, etc.) e gestione (mappatura collettiva, focus groups, cognitive e temporal mapping, scenario building approach, etc.), sia nel caso di incontri in presenza che in digitale - 1 modulo

3.APPROFONDIMENTO SUI METODI/PARAMETRI DI MONITORAGGIO dei processi partecipativi e sulla valutazione di impatto dei percorsi, individuando gli indicatori qualitativi e quantitativi fondamentali a questo scopo - 1 modulo

4.FOCUS METODOLOGICO SULL'APPROCCIO (gamified urbanism, serious gaming approach) E SUL METODO SPECIFICO (block by block methodology) individuato come strumento principale all'interno del processo. Definizione delle potenzialità e delle criticità dell'approccio, esposizione di buone pratiche e casi applicativi in Italia e all'estero - 1 modulo

Si prevede che la lezione possa avere luogo in presenza presso locali messi a disposizione dall'amministrazione locale. In caso di impossibilità a procedere in presenza si opererà in modo che la lezione possa avvenire online tramite piattaforme digitali per videoconferenze (Meet, Teams, Zoom) e che sia organizzata per massimizzare l'interazione critica ed in tempo reale dei partecipanti sui temi presentati dai relatori attraverso l'ausilio di strumenti digitali per il lavoro condiviso, l'argument mapping, il brainstorming e per i sondaggi real-time. Si segnala che si è già provveduto a stilare una lista di possibili piattaforme utili allo scopo, dopo averne verificato l'interfaccia ed il grado di accessibilità. Al termine della formazione verranno rilasciati ai partecipanti tutti i riferimenti delle lezioni, insieme ad una serie di link per lo studio di buone pratiche e ad una breve bibliografia per un approfondimento metodologico e teorico sulla partecipazione.

Attività di monitoraggio e controllo *

Il progetto prevede attività di MONITORAGGIO (in itinere ed ex post), così come di CONTROLLO. Le prime afferiscono a tutte le attività previste allo scopo di valutare prima, durante e al termine del processo, la coerenza interna con i principi operativi dei singoli partner, tra obiettivi, azioni e risultati e la coerenza esterna con le linee guida per la partecipazione definite dalla Regione. Il monitoraggio in itinere in particolare è pensato come un'attività di verifica puntuale del percorso, volta al rilievo di eventuali discostamenti dalla sua struttura metodologica e programmatica di partenza. Su tali discostamenti, compresi

quelli dovuti a variabili imprevedibili (es. condizioni meteorologiche, emergenze sanitarie etc..), si potrà quindi intervenire attraverso delle attività di controllo, così da operare cambiamenti efficaci di qualsiasi natura anche in corso d'opera. Si prevedono inoltre azioni di monitoraggio ex post dei laboratori partecipativi, allo scopo di verificare la qualità effettiva della partecipazione che si è riusciti a mantenere durante tutto il percorso. Le azioni previste a questo scopo sono:

- Definizione di INDICATORI QUALITATIVI E QUANTITATIVI di monitoraggio interno per la valutazione della coerenza dei principi e degli obiettivi specifici con le azioni di progetto, ad esempio: incontri del Tavolo di Negoziazione all'inizio e durante il percorso, per un minimo quindi di 2 incontri.
- RACCOLTA DI DATI sulle aspettative e sulle opinioni dei partecipanti in tutte le fasi del percorso tramite questionari, predisposti sia all'inizio che alla sua conclusione.
- Monitoraggio durante il processo, da parte del Comitato di Garanzia, delle modalità di esecuzione del percorso e congruità con la progettazione iniziale, facendo annotazioni e commenti ai singoli report o incontri;
- Validazione preventiva del Documento di Sintesi del processo da parte del Comitato di Garanzia Locale tramite incontro apposito;
- Incontro di monitoraggio ex post del percorso, organizzato al termine del processo partecipativo e della presentazione pubblica dei risultati allo scopo di verificarne la pubblicazione e la distribuzione del documento di sintesi del progetto con partner, sottoscrittori dell'accordo formale e pubblico.

Per quanto riguarda la costituzione del Comitato di Garanzia esso verrà costituito in occasione del primo Tavolo di Negoziazione e sarà composto in fase preliminare dalle seguenti figure:

- 1 rappresentante del Comune, nella persona del Sindaco o del Vice Sindaco
- 1 educatore esperto in materia di infanzia e pedagogia
- 1 esperto in materia di facilitazione esterno al team di progetto

Successivamente sarà possibile integrare il CdG con le seguenti figure:

- 1 rappresentante della comunità residente
- 1 rappresentante under 25 dei ragazzi partecipanti ai laboratori.

Oneri per la progettazione

Importo *	2000
Dettaglio della voce di spesa *	coordinamento e rendicontazione processo partecipativo; affidamento esterno progettazione

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

Importo *	1000
Dettaglio della voce di spesa *	Corsi su pratiche e metodi partecipativi adottati dal percorso;eventuale incarico a relatori esterni

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

Importo *	6500
Dettaglio della voce di spesa *	incarico facilitatori esterni, modello digitale dell'area, redazione documento di sintesi e report

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

Importo *	2000
Dettaglio della voce di spesa *	noleggio attrezzature e servizi informatici; acquisto cartoleria; catering; eventuale affitto

Oneri per la comunicazione del progetto

Importo *	3500
Dettaglio della voce di spesa *	incarico ad agenzia di comunicazione, spese stampa volantini e manifesti, attività di promozione

Costo totale del progetto

Tot. Oneri per la progettazione *	2.000,00
Tot. Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi *	1.000,00
Tot. Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi *	8.500,00
Tot. Oneri per la comunicazione del progetto *	3.500,00
Totale Costo del progetto *	15.000,00

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

Contributo regione e % Co-finanziamento

B) Co-finanziamenti di altri soggetti	0,00
C) Contributo richiesto alla Regione	15000

Totale finanziamenti (A+B+C)	15.000,00
------------------------------	------------------

Riepilogo costi finanziamenti e attivita'

Costo totale progetto	15.000,00
Totale contributo Regione e cofinanziamenti	15.000,00
% Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	0,00
% Contributo chiesto alla Regione	100,00
Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	0,00
Contributo richiesto alla Regione	15000

Impegni del soggetto richiedente

*	<input checked="" type="checkbox"/> Il processo partecipativo avra' avvio formale entro il 15 febbraio 2022. 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 allegati le copie dei documenti contabili. 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
*	<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

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

* 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

* 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
