



Relazione finale

**Ritorno all'Astoria – Un progetto partecipato di riuso temporaneo per sperimentare
nuove forme di utilizzo di un bene pubblico in disuso – CUP C99J21034470002**

Soggetto promotore *Comune di Rimini*

Data presentazione progetto *09/12/2021*

Data avvio processo partecipativo *11/02/2022*

Data presentazione relazione finale *20/01/2023*

*Progetto partecipativo finanziato con il contributo della Regione Emilia-Romagna ai sensi della
Legge regionale 15/2018. **Bando Partecipazione 2021.***



1) RELAZIONE SINTETICA

Sintesi descrittiva del progetto, delineando tutti gli elementi che consentano, anche ai non addetti ai lavori, di comprendere il processo partecipativo:

RITORNO ALL'ASTORIA è un progetto partecipativo, svoltosi da febbraio a dicembre 2022, del Comune di Rimini finanziato dal Bando Partecipazione 2021 della Regione Emilia-Romagna. Hanno collaborato alla sua realizzazione, come partner di progetto e con il coordinamento dell'Associazione Il Palloncino Rosso: l'Agenzia Piano Strategico, l'Università di Bologna, la scuola secondaria di primo grado "A. Bertola", il Liceo Scientifico Statale "A. Einstein" e l'associazione TeamBòta.

L'oggetto del processo è stato il riuso temporaneo dell'edificio dismesso Ex Cinema Astoria, di proprietà comunale. L'intento è stato quello di trasformare, tramite un percorso di cittadinanza attiva basato sulla riappropriazione dello spazio urbano, un **luogo inutilizzato in un bene comune** disponibile per tutti, tenendo conto delle **istanze della comunità** e della sua **vocazione originaria in una logica di spazio polivalente culturale**.

L'obiettivo è consistito nella sperimentazione, a partire da un percorso di **ascolto delle necessità e dei bisogni dei cittadini** e coinvolgendo la cittadinanza nella progettazione partecipata, del prototipo di hub culturale già preconizzato dall'Amministrazione e verificare se esso corrispondesse alle esigenze della comunità di oggi.

Il progetto ha inteso:

- raccontare la storia del bene e recuperarne una memoria collettiva;
- ascoltare le istanze del territorio;
- sperimentare forme creative di riuso temporaneo sul modello degli Hub culturali, coinvolgendo la cittadinanza nella progettazione dello spazio come luogo polifunzionale per la comunità;
- far sì che più soggetti, espressione della comunità, concorrano alla creazione dei contenuti con cui "riempire" il contenitore Astoria costruendo così una ipotesi di fattibilità condivisa;
- mettere al centro l'attivazione dei più giovani come motore di cambiamento;
- favorire la nascita di forme di collaborazione tra giovani, cittadini, ente pubblico, imprese private, associazioni locali e tutte le espressioni di attivismo civico.

L'ultima fase del processo partecipativo ha visto l'ex cinema Astoria in una veste nuova, sperimentando la funzione di hub socioculturale, e ne ha messo in luce le immense potenzialità.

Il programma di attività co-progettato e realizzato con le realtà locali da settembre a novembre, ha fatto emergere come l'Astoria possa diventare **un luogo capace di rispondere, in maniera innovativa e partecipata, ai bisogni e alle richieste di utenti giovani**, a partire dai più piccoli della scuola dell'infanzia passando per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado e fino ai giovani adulti che si affacciano

al mondo del lavoro in ambito sociale e artistico, e delle realtà creative riminesi in cerca di uno spazio accessibile per realizzare le loro proposte.

Durante il percorso si è creata una rete ibrida di organizzazioni che per la prima volta si sono incontrate presso il Cinema Astoria ed hanno collaborato alla realizzazione di un obiettivo comune: la creazione di una programmazione condivisa di eventi culturali e la condivisione materiale e immateriale dello spazio. La rete ha lavorato in maniera soddisfacente, ma è ovviamente agli albori e, sul presupposto della continuità del progetto, necessita di consolidamento: il coordinamento e la reciproca collaborazione tra i partecipanti sono obiettivi fondamentali per fondare una comunità durevole. Tutti i gruppi di lavoro hanno confermato la propria intenzione e il proprio impegno ad accettare **“la sfida” di aprirsi ad altre realtà che chiedono di partecipare, ideando e realizzando progetti sempre più condivisi** e importanti nella prospettiva aperta di un processo di rigenerazione urbana. Numerose sono state, infatti, le richieste di utilizzo dello spazio da parte di associazioni e singoli cittadini che non hanno partecipato all'intero processo, ma che, grazie ai riflettori accesi sull'immobile, lo hanno individuato come luogo perfetto dove proporre attività e contenuti. Sempre più nuovi attori, dunque, che si sono avvicinati con curiosità alla novità del riuso transitorio e hanno bussato alla porta dell'ex cinema Astoria chiedendo di entrare per partecipare alla sua riattivazione.

2) TITOLO, OGGETTO, TEMPI E CONTESTO DEL PROCESSO PARTECIPATIVO

Titolo del progetto:	Ritorno all'Astoria – Un progetto partecipato di riuso temporaneo per sperimentare nuove forme di utilizzo di un bene pubblico in disuso
Soggetto richiedente:	Comune di Rimini
Ente titolare della decisione	Comune di Rimini

Oggetto del processo partecipativo:

L'oggetto del processo è il riuso temporaneo dell'edificio dismesso Ex Cinema Astoria, di proprietà comunale. L'intento è di trasformare, tramite un percorso di cittadinanza attiva basato sulla riappropriazione dello spazio urbano, un luogo inutilizzato in un bene comune disponibile per tutti. Si intende tener conto, al netto delle istanze della comunità che emergeranno a inizio processo, della sua vocazione originaria in una logica di spazio polivalente culturale. Obiettivo è sperimentare l'attualità e la sostenibilità del suddetto uso, nell'ambito di una città sempre più policentrica e policulturale, a partire da un percorso di ascolto delle necessità e dei bisogni dei cittadini e proiettando dove possibile le rinnovate funzioni dello spazio anche in una dimensione sovralocale.

Oggetto del procedimento amministrativo

Indicare l'oggetto e i riferimenti dell'atto amministrativo adottato, collegato al processo:

Con deliberazione di Giunta Comunale n. 409 del 07/12/2021 si è provveduto all'approvazione del progetto: RITORNO ALL'ASTORIA: UN PROGETTO PARTECIPATO DI RIUSO TEMPORANEO PER SPERIMENTARE NUOVE FORME DI UTILIZZO DI UN BENE PUBBLICO IN DISUSO.

Con deliberazione di Giunta Comunale n. 9 del 11/01/2022 State approvate le linee di indirizzo per l'individuazione dell'associazione incaricata dello svolgimento delle attività di consulenza, formazione, fornitura di servizi e delle eventuali altre attività.

Con determinazione dirigenziale n. 64 del 14.01.2022 è stata effettuata una Istruttoria pubblica per l'individuazione di soggetti del terzo settore a cui affidare la realizzazione del progetto partecipativo regionale "Ritorno all'Astoria".

Con determinazione dirigenziale n. 491 del 10.03.2022 si è provveduto all'assegnazione all'Associazione di promozione sociale "Il Palloncino Rosso" del progetto regionale Ritorno all'Astoria – Un progetto partecipativo di riuso temporaneo per sperimentare nuove forme di utilizzo di un bene pubblico in disuso". CUP C99J21034470002

Tempi e durata del processo partecipativo

Indicare data di inizio e fine del percorso, precisando i tempi previsti e quelli effettivi, la durata del processo e la motivazione di eventuali scostamenti. Indicare se è stata richiesta e concessa la proroga ai sensi dell'art.15, comma 3 della L.R. 15 / 2018:

Il percorso è stato avviato in data 11 febbraio 2022 e si è concluso il 23 dicembre 2022 con la validazione del Documento di Proposta Partecipata da parte del Tecnico di Garanzia della Regione Emilia-Romagna.

Contesto in cui si è svolto il processo partecipativo

Breve descrizione del contesto, cioè ambito territoriale interessato dal progetto, popolazione residente ed altri elementi utili per comprendere il contesto. In particolare, evidenziare eventuali aspetti problematici rilevanti per il processo:

IL QUARTIERE. L'Ex Cinema Astoria, oggetto del processo, ubicato in via Euterpe a Rimini e di proprietà comunale, fu realizzato a metà degli anni '70 in un'area corrispondente, all'epoca, alla prima periferia di Rimini all'interno di quello che era allora un nuovo quartiere di edilizia popolare, denominato V Peep Ausa e abitato per lo più dalla classe impiegatizia riminese. Il quartiere, oggi, si contraddistingue per la presenza dell'innovativo Palacongressi di Rimini, opera progettata e realizzata all'insegna del rispetto dell'ambiente e dell'innovazione tecnologica. Nelle immediate vicinanze si trova il parco Papa Giovanni Paolo II, comunemente conosciuto come Parco della Cava, parco di importante valore paesaggistico per la città e direttamente collegato al centro storico e alla zona mare attraverso piste ciclabili e pedonali. Il

quartiere si caratterizza, poi, per un tessuto sociale fortemente radicato e attivo sul territorio e per la presenza di numerose scuole e luoghi per i giovani. Tra questi si cita Casa Pomposa, uno spazio "storico" per i giovani riminesi dove relazionarsi e incontrarsi per sperimentare le proprie potenzialità artistiche e culturali.

L'IMMOBILE. Nel 1974 il Comune di Rimini diede in concessione il terreno, ove insiste il bene oggetto del processo partecipativo, per 70 anni, alla società Cinema Astoria-Jolly spa affinché venisse realizzato un cinema-teatro. Il progetto venne affidato all'architetto modenese Vinicio Vecchi (1923-2007), specializzato nella progettazione di sale cinematografiche. Il complesso venne edificato secondo le più moderne tecniche dello spettacolo, favorendo la funzionalità, il comfort e la visibilità.

In cemento armato, il nuovo Politeama venne dotato di due sale: l'Astoria, nella parte alta, accessibile da una scalinata, dotato di 860 posti a sedere; e il Jolly, nella parte bassa, da 320 posti. Per la funzione di teatro venne dotato di un ampio palcoscenico (220 mq), di una torre scenica alta 13 metri e di circa 300 mq di spazi di servizio. L'apertura avvenne il 30 ottobre 1977, con la proiezione all'Astoria di "New York New York"; la sala Jolly invece inaugurò due settimane dopo. Il cinema Astoria è rimasto aperto fino al giugno 2008; da alcuni anni è tornato nella disponibilità del Comune e non ha ancora avuto una nuova definitiva destinazione d'uso.

CONTESTO SOCIALE EMERSO DURANTE IL PROCESSO. Durante le prime fasi di progetto è stata realizzata una mappatura delle realtà sociali e culturali presenti nel quartiere. Alcune di queste si sono dimostrate interessate al riuso dell'Astoria come hub di comunità. Associazioni, dunque, che hanno mostrato un bisogno di "luoghi dove potersi esprimere".

Di seguito un elenco delle organizzazioni mappate che hanno aderito al processo:

Il Mulino di Amleto

Collettivo Le Refuse

Riminigreen

Rimini Jazz Club

Quotidianacom

Movimento Centrale Danza &

Teatro Compagnia Rimini in Musical

Associazione Manidarte

Artistadistratta - Silvia Vezzelli

Sportellate.it

Ecomuseo Rimini

Collegamenti Rampanti

Collettivo Curatoriale Progetto MEC

Lo Spazio Bianco

Scuola di Fumetto e Manga Rimini

Fondazione ISAL

C.S. ISEMPREGIOVANI

Alcantara Teatro

Astoria Dance

CSI Rimini

Biblioteca di Rimini

The Role Rimini

Ludus in tabula

Consulenze esterne (indicare se si è fatto ricorso a consulenze esterne)

X SI • NO

3) PROCESSO PARTECIPATIVO

Se il processo si è articolato in fasi, indicare, per ogni singola fase, tutti i dati richiesti e sottoelencati.

Descrizione del processo partecipativo:

Fase di condivisione

febbraio-marzo 2022

La **prima fase di avvio e condivisione** del processo si è realizzata con:

- **lancio del percorso** (11 febbraio 2022) alla presenza dell'Amministrazione, in persona della Vicesindaca Chiara Bellini, del Tavolo di Negoziazione e dell'associazione Il Palloncino Rosso;
- **mappatura** degli stakeholders;
- campagna di **raccolta ricordi** sul bene e **azioni di storytelling** (post sui canali social, manifesti affissi nelle plance del cinema, mostra).

Fase di svolgimento

marzo-novembre 2022

La **seconda fase di svolgimento** del processo si è svolta secondo tre linee di azione:

- a) **ASCOLTO** (v. report completo delle azioni di ascolto <https://bit.ly/report-ascolto-Astoria> e delle attività per il coinvolgimento delle scuole <https://bit.ly/report-scuole-Astoria>)
- predisposizione e diffusione attraverso i canali social del Comune di Rimini (pagina Facebook Ritorno All'Astoria) e de Il Palloncino Rosso (Facebook e Instagram) di un **questionario digitale** per raccogliere bisogni e aspettative della comunità in ambito culturale, che ha ricevuto n. 230 risposte degli utenti;
- svolgimento di **due giornate** (12/05/2022 e 17/05/2022) di **ascolto attivo**, **due interviste one to one** e un **focus group** con le associazioni locali, che ha visto la partecipazione di 9 persone tra singoli cittadini e associazioni locali;

- messa in atto di azioni di **ascolto con la Scuola secondaria di 1°grado “A. Bertola” e il Liceo Scientifico Einstein**: questionario online (che ha ottenuto le risposte di n. 580 studenti) e attività delle “cartoline dal futuro”, che ha coinvolto n. 275 studenti.
- b) CO-PROGETTAZIONE** (v. report completo delle azioni di co-progettazione <https://bit.ly/report-coprogettazione-Astoria>)
 - **chiamata alle proposte progettuali**, attraverso la diffusione sui canali social di uno specifico *form*, attraverso cui sono state raccolte n. 27 proposte di attività;
 - svolgimento di **tre laboratori** secondo la tecnica dell’*Open Space Technology*: cittadini e associazioni locali (complessivamente n. 40 partecipanti a titolo personale e/o in rappresentanze di enti informali e associazioni) hanno lavorato in gruppo su tavoli tematici: cinema e teatro; sport e danza; arte, disegno, mostre; musica e intrattenimento;
 - svolgimento di un **laboratorio** (originariamente non programmato) per la progettazione del calendario condiviso;
 - svolgimento di n. 5 incontri di **formazione on line**, specificatamente rivolti al personale del Comune di Rimini, ma aperti a tutti i cittadini, sul tema della rigenerazione urbana come forma di cittadinanza attiva.
- c) SPERIMENTAZIONE HUB CULTURALE** (v. report completo delle azioni di sperimentazione dell’hub culturale <https://bit.ly/report-sperimentazione-Astoria>)
 - programmazione e svolgimento di un **calendario condiviso di eventi** (dal 20/08 al 30/11) presso il Cinema Astoria, che si è articolato in mostre, eventi, corsi e laboratori di arte, musica, cinema, danza e teatro, realizzati da n. 20 enti informali e associazioni del territorio;
 - coinvolgimento degli studenti del Liceo Scientifico “A. Einstein”, della Scuola sec. 1°grado “A. Bertola” e degli alunni della Scuola dell’Infanzia Coccinella in attività culturali con finalità didattiche.

Fase di chiusura

dicembre 2022

Il progetto si è concluso con la consegna all’Amministrazione del **DocPP** e con la proiezione del **video di restituzione** durante l’incontro di restituzione aperto alla cittadinanza del 15 dicembre 2022.

I tempi previsti sono stati rispettati. La collaborazione tra i membri del TdN e gli attori della fase di sperimentazione è stata proficua.

Elenco degli eventi partecipativi:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Write Corner “MI RACCONTI LA TUA ASTORIA?” - campagna di raccolta ricordi sul bene e azioni di storytelling sui social	- Giardini D’Autore, Piazza sull’Acqua	- 20 marzo, ore 9-18
	- Paganello, Lungomare A. Murri	- 18 aprile, ore 14-18
NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
	- on line: pagina social e mail del progetto	

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	Circa 250 (esclusi quelli arrivati sui canali social e tramite mail) ricordi raccolti durante i due eventi
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Non c'è stata selezione diretta. La call era legata a dei ricordi, quindi, c'è stata un'attenzione maggiore verso un target over 30, ma che non ha voluto escludere i più piccoli. Infatti, le campagne sono avvenute tramite canali social ed esponendo una bacheca durante due manifestazioni pubbliche aperte a tutti e dove l'affluenza è soprattutto di famiglie.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	I ricordi sono stati raccolti senza indicare un target preciso. Evidentemente chi ha lasciato un ricordo era di una fascia di età adulta (over 30) poiché aveva ricordi di quando ha vissuto il cinema (visione di film, congressi, consigli di istituto, assemblee cittadine ecc). Non sono però mancate anche le testimonianze di ragazzi e bambini che hanno chiesto ai genitori di lasciare loro un ricordo, o che semplicemente hanno riportato episodi di vita quotidiana trascorsa davanti all'immobile o la loro percezione di quello spazio visto da sempre chiuso e abbandonato.
<i>Metodi di inclusione:</i>	La raccolta dei ricordi è avvenuta online tramite i canali social e fisicamente durante lo svolgimento di due manifestazioni che attirano a Rimini una grande quantità di persone.
Metodi e tecniche impiegati:	
Raccolta ricordi durante due eventi a Rimini con il "Write Corner": una bacheca alla quale attaccare i propri ricordi scritti su dei volantini "Mi racconti la tua Astoria?".	
La campagna è stata fatta anche attraverso i canali social: la cittadinanza lasciava i propri ricordi nei	

commenti ai post o inviandoli alla mail dedicata al progetto.

Breve relazione sugli incontri:

I cittadini sono stati coinvolti tramite una campagna di raccolta di ricordi, che ha anticipato l'inizio delle attività del percorso partecipato, riaccendendo la memoria dei riminesi sullo spazio interessato e sul contesto circostante.

I coordinatori del progetto avevano predisposto un banchetto in cui lasciare informazioni sul processo partecipativo in partenza e invitavano le persone a scrivere un proprio ricordo su un volantino lasciandolo poi appeso al pannello Ritorno all'Astoria.

Valutazioni critiche:

Non ci sono particolari valutazioni critiche: durante le manifestazioni la gente è apparsa incuriosita e diverse persone si sono fermate a chiedere informazioni sul progetto, anche se non avevano un ricordo preciso da lasciare.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Inaugurazione delle Plance	ex cinema Astoria	<ul style="list-style-type: none">- 25 marzo (con la partecipazione della Vicesindaca Chiara Bellini e alcune classi della scuola secondaria di 1° grado "A.Bertola")- ogni due giovedì evento pubblico di cambio plancia

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	scuole
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Hanno partecipato alcune classi della scuola secondaria di 1° grado "A.Bertola", partner di progetto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Hanno rappresentato il loro target di età

	(12-14 anni)
<i>Metodi di inclusione:</i>	L'evento era aperto al pubblico e all'aperto, in una zona di passaggio. In diversi si sono fermati incuriositi a vedere cosa accadeva.
Metodi e tecniche impiegati:	
Evento pubblico	
Breve relazione sugli incontri:	
Sono state inaugurate riportando in funzione le plance in cui venivano affisse le locandine dei film in proiezione al cinema.	
Valutazioni critiche:	
Nessuna	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Azioni di storytelling	<ul style="list-style-type: none"> - on line: post FB con i ricordi e le pillole storiche - on line: video di restituzione del progetto - off line: mostra esposta all'ex cinema Astoria 	<ul style="list-style-type: none"> - cadenza settimanale da aprile ad agosto - dicembre - novembre e dicembre

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	

<i>Come sono stati selezionati:</i>	
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Post Fb, video e mostra in forma di pannelli	
Breve relazione sugli incontri:	
Sono stati realizzati e pubblicati sulla pagina Facebook del progetto: 9 post con pillole storiche "Bellastoria" e 4 post con ricordi "Mi racconti la tua Astoria?".	
È stata realizzata una dettagliata ricerca storiografica sul bene e la sua condivisione con la comunità, al fine di catalizzare l'attenzione, informarla e renderla consapevole del "valore" storico e culturale del bene, confluita in 4 pannelli a doppia facciata. La fonte principale di tale ricerca storiografica è stato l'archivio storico comunale di Rimini, Biblioteca Gambalunga.	
A conclusione del progetto è stato realizzato anche un video di restituzione (v. https://www.youtube.com/watch?v=e7HNuyQMWA0&t=360s).	
Valutazioni critiche:	
La pagina Facebook è stata aperta ad hoc per il progetto. Sarebbe stato utile, soprattutto per la fase di sperimentazione dell'hub, avere anche una pagina Instagram dedicata.	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
QUESTIONARIO DIGITALE "Partecipa per cambiare il finale"	on line (Google Form)	lancio 16 aprile 2022

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	230 risposte raccolte
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Indagine online aperta a tutti pubblicata sui canali social e locandine con qr code affisse presso l'ex cinema Astoria
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	-6,9% tra i 20 e i 29 anni

	<p>-20,2% tra i 30 e i 39 anni -28,8% tra i 40 e i 49 anni -27,5% tra i 50 e i 59 anni -15,9% over 60</p>
<i>Metodi di inclusione:</i>	<p>Il questionario è stato diffuso in maniera capillare sia sui social sia con manifesti cartacei (si accedeva con un QrCode) affissi all'ingresso del bene, raggiungendo quindi anche quel pubblico che non ha i social network.</p>
Metodi e tecniche impiegati:	
<p>È stato sottoposto alla comunità un questionario digitale, diffuso tramite i canali social, sul sito del comune dedicato al progetto e con dei cartelloni affissi nei punti strategici del quartiere.</p> <p>Attraverso un Qr Code si accedeva a un Google Form che presentava alcune domande specifiche.</p>	
Breve relazione sugli incontri:	
<p>Le risposte del questionario sono state analizzate e presentate al primo laboratorio partecipativo avvenuto con le associazioni locali per co-progettare le attività da realizzare all'Astoria per simularne l'uso come hub socioculturale.</p> <p>Gli esiti dell'analisi possono riassumersi in alcuni punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il campione statistico che ha risposto per la maggiore è molto spostato su un range anagrafico adulto-tardo adulto-anziano - il livello di scolarizzazione è medio-alto - c'è una domanda forte di eventi artistici e culturali - c'è una forte deistituzionalizzazione dell'offerta culturale, grazie ad un terzo settore che evidentemente è molto attivo in questo ambito - il livello di soddisfazione rispetto all'offerta culturale non è eccellente - l'Astoria preserva la sua identità di luogo dove sia possibile fruire di cinema e spettacoli vari 	
Valutazioni critiche:	
<p>La fascia della popolazione meno raggiunta tramite il questionario online è quella dei più giovani under 30. Facebook non raggiunge più un target giovane.</p> <p>Una modalità digitale non facilita il raggiungimento della fascia più anziana della popolazione, meno avveza all'utilizzo di strumenti digitali (social e QR code).</p>	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Giornate di “ascolto attivo”	ex cinema Astoria	- 12 e 17 maggio

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	Nessun partecipante
<i>Come sono stati selezionati:</i>	
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	
<i>Metodi di inclusione:</i>	Giornate aperte a tutti
Metodi e tecniche impiegati:	
Dovevano essere due momenti di “ascolto attivo”, delle chiacchierate non strutturate.	
Breve relazione sugli incontri:	
L’Astoria è rimasta aperta il pomeriggio del 12 e la mattina del 17 maggio. Chiunque poteva recarsi presso l’ex cinema e raccontare le proprie istanze, necessità, bisogni.	
Valutazioni critiche:	
La scelta di giornate infrasettimanali e di orari lavorativi non hanno facilitato la partecipazione. I riminesi a inizio progetto avevano perso l’abitudine di frequentare l’immobile, essendo stato chiuso per una decina d’anni.	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Interviste one to one	ex cinema Astoria	- 17 maggio

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	3 persone di cui 1 donna e 2 uomini
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Realtà individuate come interessanti e strategiche per analizzare i bisogni del

	quartiere.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - tecnico comunale e referente gruppo di volontariato civico ci.vi.vo - casa Madiba, centro sociale
<i>Metodi di inclusione:</i>	Mail dirette e calling
Metodi e tecniche impiegati:	
Interviste singole e di gruppo guidate dai facilitatori e coordinatori del progetto	
Breve relazione sugli incontri:	
<p>La fase di ascolto dei cittadini e degli stakeholders è stata fondamentale, sia per fare emergere uno scenario condiviso di partenza (scenario zero) che affronti con realismo le problematiche e i punti di forza, sia per innescare un processo che stimoli l'emergere di una capacità individuale e collettiva di "guardarsi dentro", responsabilizzarsi e agire per "costruire una missione" ovvero aumentare il livello di qualità di vita, di benessere e di felicità della comunità locale, generando vantaggi: reddito, servizi, solidarietà, pari opportunità, coesione sociale.</p>	
Valutazioni critiche:	
<p>Anche in questo caso la scelta di giornate e orari lavorativi non ha facilitato la partecipazione. Inoltre, sono state tra le prime attività proposte e da realizzare in poco tempo.</p>	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Focus group con le associazioni locali	ex cinema Astoria	25 maggio

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	6 persone di cui 4 donne e 2 uomini
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Realtà individuate come interessanti e strategiche per analizzare i bisogni del quartiere e le aspettative sullo spazio.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	3 associazioni locali e 2 singoli cittadini
<i>Metodi di inclusione:</i>	Mail dirette e calling
Metodi e tecniche impiegati:	
Focus group o intervista collettiva guidata dai facilitatori e coordinatori del processo	
Utilizzo di lavagne e post it	
Breve relazione sugli incontri:	
La fase di ascolto dei cittadini e degli stakeholders è stata fondamentale, sia per fare emergere uno scenario condiviso di partenza (scenario zero) che affronti con realismo le problematiche e i punti di forza, sia per innescare un processo che stimoli l'emergere di una capacità individuale e collettiva di "guardarsi dentro", responsabilizzarsi e agire per "costruire una missione" ovvero aumentare il livello di qualità di vita, di benessere e di felicità della comunità locale, generando vantaggi: reddito, servizi, solidarietà, pari opportunità, coesione sociale.	
Valutazioni critiche:	
Anche in questo caso la scelta di giornate e orari lavorativi non ha facilitato la partecipazione. Inoltre, sono state tra le prime attività proposte e da realizzare in poco tempo.	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA' SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Attività di ascolto con il Liceo Einstein	presso il Liceo Einstein	6 maggio

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 393 risposte al questionario online - 50 alunni delle classi 1° e 2° liceo con cui è stata realizzata l'attività delle cartoline dal futuro
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Il Liceo Einstein è uno dei partner di progetto.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	ragazze e ragazzi fra i 14 e i 19 anni
<i>Metodi di inclusione:</i>	Il questionario è stato diffuso a tutta la scuola grazie ad una circolare del dirigente scolastico. Le attività laboratoriali sono state svolte invece in sole due classi per motivi organizzativi dell'istituto.
Metodi e tecniche impiegati:	
Indagine online e attività didattica utilizzando la tecnica delle cc.dd. "Cartoline dal Futuro", attività mirata alla raccolta delle suggestioni e delle idee creative sul bene immobile oggetto del processo partecipativo.	
Breve relazione sugli incontri:	
L'obiettivo è stato quello di cogliere, attraverso un questionario, i loro interessi, desideri e bisogni e capire come l'Astoria potesse rispondere a tali istanze. Inoltre, attraverso un'attività laboratoriale, si è voluto immaginare con loro possibili nuovi usi dello spazio.	
Con i ragazzi del Liceo Einstein l'attività è stata svolta in classe. Nelle settimane precedenti all'incontro è stato sottoposto un questionario on line a tutto l'Istituto, raggiungendo 393 ragazzi e, successivamente, sono state incontrate due classi (una prima e una seconda). Ai ragazzi è stato mostrato l'esito del questionario on line ed è stata realizzata l'attività delle "cartoline dal futuro" dividendoli per gruppi e facendoli immedesimare in "personas" tipiche di chi vive un hub socioculturale (il gestore del bar, la	

band delle sale prove, il giovane, l'associazione locale e via così).

Valutazioni critiche:

Durante l'attività laboratoriale, svolta per motivi logistici in classe e non all'Astoria, è stato complicato per i ragazzi visualizzare uno spazio che non hanno mai frequentato.

Nonostante questo, l'attività si è svolta comunque molto bene e i ragazzi si sono immedesimati negli ipotetici stakeholders di un hub socio-culturale lavorando molto con la fantasia.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Attività di ascolto con la Scuola secondaria di 1° grado "A. Bertola"	ex cinema Astoria	13 e 16 maggio (9 classi)

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	225 alunni delle classi 2°
<i>Come sono stati selezionati:</i>	La Scuola secondaria di 1° grado "A. Bertola" è uno dei partner di progetto.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Ragazze e ragazzi fra i 12 e i 13 anni
<i>Metodi di inclusione:</i>	È stata coinvolta tutta la scuola. I docenti hanno poi deciso di dedicare l'attività a tutte le classi del secondo anno, così da avere la possibilità di incontrarle nel nuovo anno scolastico a settembre per le altre attività di progetto.

Metodi e tecniche impiegati:

Questionario cartaceo e attività didattica utilizzando la tecnica delle cc.dd. "Cartoline dal Futuro", attività mirata alla raccolta delle suggestioni e delle idee creative sul bene immobile oggetto del processo partecipativo.

Breve relazione sugli incontri:

L'obiettivo è stato quello di cogliere, attraverso un questionario, i loro interessi, desideri e bisogni e

capire come l'Astoria potesse rispondere a tali istanze. Inoltre, attraverso un'attività laboratoriale, si è voluto immaginare con loro possibili nuovi usi dello spazio.

Per le Scuole Medie Bertola l'attività è stata svolta presso l'Astoria impegnando due mattinate. Sono state protagoniste nove classi seconde delle medie. I ragazzi sono venuti presso l'ex cinema e, dopo una visita guidata degli spazi, hanno compilato un questionario cartaceo con poche domande ma capaci di cogliere i loro interessi. Successivamente, attraverso l'attività "cartoline dal futuro" hanno rappresentato, con scritte e immagini, la loro idea di riuso dello spazio.

Valutazioni critiche:

Svolgere l'attività con due classi (circa 50 alunni) in un solo turno è stato complesso. L'attività è stata più gestibile quando il turno è stato di una sola classe. In quel caso le riflessioni sono state più profonde e proficue. Il fatto di non poter visitare tutte le sale, per questioni di sicurezza dei locali, ha reso difficile immaginare cosa poter realmente fare dentro l'Astoria. Hanno lavorato molto di fantasia e immaginato più genericamente cosa si potrebbe svolgere dentro un hub socio-culturale.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Chiamata alle proposte progettuali	online (Google form)	9 maggio

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	27 risposte raccolte
<i>Come sono stati selezionati:</i>	La chiamata è stata pubblicata sui canali social del progetto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Associazioni locali e singoli cittadini
<i>Metodi di inclusione:</i>	Chiamata alle proposte aperta a tutti
Metodi e tecniche impiegati:	
form online	
Breve relazione sugli incontri:	
Nel mese di maggio è stato aperto il form online pubblico ed accessibile per la raccolta di proposte di attività provenienti dalla comunità da svolgere all'interno della sperimentazione dell'hub culturale Ritorno all'Astoria. A tale form sono state allegate le Linee Guida per la Partecipazione nelle quali si sono specificati i fini del percorso partecipato nonché informazioni utili ai proponenti delle attività (es. spazi,	

sicurezza, agibilità...), così da sviluppare un programma fattibile e coerente con il percorso partecipativo. In totale sono pervenute 27 proposte da singoli cittadini e organizzazioni riminesi.

Valutazioni critiche:

Non tutti i partecipanti alla call avevano letto le linee guida che erano state predisposte e allegate nel Google form: un documento che indicava dettagli tecnici della realizzazione delle attività come materiale a disposizione, budget, questioni assicurative, piani sicurezza ecc.

Questa mancanza di attenzione ha portato a far sì che alcune delle proposte pervenute fossero difficilmente realizzabili o sostenibili.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
LABORATORI DI CO- PROGETTAZIONE	ex cinema Astoria	30/05/2022
		06/06/2022
		13/06/2022
		11/07/2022

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	40 persone a incontro
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Una volta chiusa la call alle proposte progettuali i partecipanti al Google form sono stati contattati con mail e telefonate dirette. A prescindere dalla call on line si è deciso di fare una chiamata sui social per mantenere i laboratori comunque aperti a tutti.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	I partecipanti, in forma singola o associata sono stati: <i>Il Mulino di Amleto</i> <i>Collettivo Le Refuse</i> <i>Riminigreen</i> <i>Rimini Jazz Club</i> <i>Quotidianacom</i>

	<p><i>Movimento Centrale Danza & Teatro Compagnia Rimini in Musical</i> <i>Associazione Manidarte</i> <i>Artistadistratta - Silvia Vezzelli</i> <i>Sportellate.it</i> <i>Ecomuseo Rimini</i> <i>Collegamenti Rampanti</i> <i>Collettivo Curatoriale Progetto MEC</i> <i>Lo Spazio Bianco</i> <i>Scuola di Fumetto e Manga Rimini</i> <i>Fondazione ISAL</i> <i>C.S. ISEMPREGIOVANI</i> <i>Alcantara Teatro</i> <i>Astoria Dance</i> <i>CSI Rimini</i> <i>Biblioteca di Rimini</i> <i>The Role Rimini</i> <i>Ludus in tabula</i> <i>Associazione Riviera Clubbing</i> <i>Smagliature Urbane</i> <i>Emiliano Battistini</i> <i>Nicolò Muscari</i> <i>Francesca Gabellini</i> <i>Francesca Mairani</i> <i>Stella Manduchi</i> <i>Veronica Rosamilia</i> <i>Simona Ciccoletti</i> <i>Anna Guidomei</i> <i>Luca Lorenzi</i> <i>Martina Lorenzon</i> <i>Gilberto Mussoni</i> <i>Gregorio Prada Castillo</i> <i>Elena Siddi</i> <i>Mimmy Augeri</i></p>
<p><i>Metodi di inclusione:</i></p>	<p>Sulla base delle proposte emerse, i partecipanti sono stati suddivisi in quattro tavoli di lavoro tematici: cinema e teatro; sport e danza; arte, disegno, mostre; musica e intrattenimento.</p>
<p>Metodi e tecniche impiegati:</p>	

Assemblea pubblica, *Open Space*

Technology. Attività:

- emersione delle proposte
- suddivisione in gruppi tematici e tavoli di lavoro
- definizione di una proposta condivisa, una per tavolo
- analisi SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) delle proposte
- co-progettazione di un calendario condiviso

Breve relazione sugli incontri:

Il 30 maggio si è svolto il primo laboratorio di co-progettazione, in modalità di assemblea pubblica che ha visto la presenza di 40 persone, sia singoli cittadini che rappresentanti di associazioni locali. L'incontro ha previsto una breve presentazione del progetto e un excursus sulla storia dell'immobile da parte di due volontari de Il Palloncino Rosso. L'assemblea pubblica è stata condotta dagli esperti incaricati di BitMup.

I successivi laboratori di co-progettazione si sono svolti il 6 e il 13 giugno presso l'ex cinema Astoria. Hanno previsto un lavoro ai tavoli con tecnica dell'Open Space Technology per giungere alla realizzazione di un calendario condiviso di attività da svolgere nell'ottica di sperimentazione di un hub culturale nei mesi di settembre, ottobre e novembre 2022. I partecipanti sono stati suddivisi in quattro tavoli di lavoro tematici: cinema e teatro; sport e danza; arte, disegno, mostre; musica e intrattenimento.

L'11 luglio si è svolto un ultimo incontro in modalità di assemblea pubblica condotto dai facilitatori dell'Associazione Il Palloncino Rosso che ha visto la presenza di 40 persone, sia singoli cittadini che rappresentanti di associazioni locali. Il laboratorio è stato realizzato accogliendo un'esigenza degli stessi organizzatori delle attività. I tavoli di co-progettazione hanno lavorato direttamente su un calendario già predisposto cercando di affinare date, orari e dettagli tecnici.

Valutazioni critiche:

I partecipanti ai laboratori hanno evidenziato alcune criticità:

- tempistiche del percorso di co-progettazione ridotte (necessità di più ore e incontri) e scarsa conoscenza dei dettagli tecnici per la sicurezza dovuti all'agibilità dello spazio
- categorizzazione in ambiti culturali (musica, danza e sport, cinema, arti visive, ecc.) un po' riduttiva, era preferibile stimolare l'interdisciplinarietà.

Dai facilitatori del processo è stata riscontrata la difficoltà, solo iniziale, di far collaborare tra di loro realtà e persone che non avevano mai fatto esperienze di progettazione partecipata e condivisa.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
FORMAZIONE INTERNA	Piattaforma Google Meet	<ul style="list-style-type: none"> - 28 giugno 2022 - 05 luglio 2022 - 12 luglio 2022 - 19 luglio 2022 - 26 luglio 2022

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	In media 15 persone a incontro
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Attraverso call rivolta ai dipendenti comunali e ai membri del TdN e promozione via social
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono stati coinvolti sia dipendenti comunali attivi nel settore dell'urbanistica e del territorio, che membri del Tavolo di Negoziazione interessati alle tematiche di rigenerazione urbana e partecipazione civica
<i>Metodi di inclusione:</i>	Gli incontri sono stati registrati e i materiali usati durante sono stati resi pubblici sulla pagina dedicata del Comune di Rimini nella sezione "Formazione" al link https://www.comune.rimini.it/partecipazione
Metodi e tecniche impiegati:	
Slides e sondaggi interattivi	
Breve relazione sugli incontri:	
<p>Gli incontri formativi, coordinati e condotti dall'Associazione Il Palloncino Rosso, sono stati pensati per approfondire i temi della rigenerazione urbana e della partecipazione e divisi in 5 moduli: "Ascolto attivo e indagine dei bisogni", "Riuso partecipato a base culturale e sviluppo sostenibile", "Strumenti giuridici</p>	

della partecipazione”, “Centri Culturali e Community Hub” e “I quartieri strumenti della partecipazione”.

Valutazioni critiche:

A causa di impegni lavorativi, non tutti i partecipanti sono riusciti a prendere parte a tutti e cinque gli incontri, tuttavia hanno potuto accedere alle registrazioni e ai materiali didattici.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
“Situazioni” - EVENTI CIVETTA	<ul style="list-style-type: none">- dal Parco della Cava all'ex cinema Astoria - ex cinema Astoria - ex cinema Astoria	<ul style="list-style-type: none">- 25 aprile (flash mob con la Banda Giovanile del Comune di Rimini) - 21 agosto e 1-3 settembre spettacoli teatrali Città Visibili - 4-5-6 novembre Festival della Cultura Sportiva

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	Flash mob: -banda giovanile: 30 circa (8-18 anni) Spettacoli teatrali: -Festival Le Città Visibili - 1985 Apocalisse Tondelli: 15 -Dati sensibili: New Constructive Ethics - con Teodoro Bonci del Bene: 15 -ODISÉA. Lettura selvatica - con Roberto Magnani: 15 tot. 45 partecipanti Festival della Cultura Sportiva: tot. 240 partecipanti
--	--

<i>Come sono stati selezionati:</i>	Gli eventi civetta erano aperti al pubblico.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono state coinvolte varie fasce d'età, dai più giovani con la Banda Giovanile alla fascia adulta con le rappresentazioni teatrali.
<i>Metodi di inclusione:</i>	<p>La definizione di "situazioni" esprime l'intenzione di dar vita a eventi fluidi, con una strutturazione minima, idonei perciò a coinvolgere al massimo grado la comunità. In altre parole, gli eventi sono stati concepiti con un format base, capace di "accogliere contenuti" nel momento stesso in cui avranno luogo.</p> <p>A tale scopo è stato utilizzato il flash mob, capace di attirare l'attenzione dei passanti attraverso le arti performative e la improvvisazione, interrompendo la routine quotidiana.</p>
Metodi e tecniche impiegati:	
Eventi pubblici	
Breve relazione sugli incontri:	
<p>Per riaccendere l'interesse della comunità sull'immobile, sono state realizzate a cura de Il Palloncino Rosso, con il coinvolgimento dei partner di progetto, almeno quattro situazioni che si sono svolte all'inizio della fase di ascolto, all'inizio e a metà della fase di sperimentazione dell'hub.</p> <p>Le situazioni sono state pensate per individuare e valorizzare le potenzialità dell'hub e si sono sviluppate nell'ambito di tre direttrici: musica, teatro, letteratura e sport.</p>	
Valutazioni critiche:	
Nessuna	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
SPERIMENTAZIONE DELL'ASTORIA COME HUB CULTURALE	- ex cinema Astoria	- dal 21 agosto al 30 novembre

Partecipanti	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	<p>Attività di riuso (escluso attività per/con scuole):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1.306 persone hanno partecipato alle attività realizzate. <p>Età media dei fruitori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - under 35 (57,9%) - 36-50 anni (89,5%) - over 50 (47,4%) <p>Attività realizzate per e con le scuole:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 560 bambini/e e ragazzi/e dai 3 ai 19 anni
<i>Come sono stati selezionati:</i>	<p>Per ogni mese di sperimentazione è stato prodotto un calendario. La programmazione è stata esposta nelle plance e all'ingresso dell'ex cinema, pubblicata sul sito web e sui canali social del progetto.</p> <p>Le singole attività sono state promosse, oltre che sui canali social degli organizzatori, quotidianamente sulla pagina Facebook del progetto e sulla pagina Instagram de Il Palloncino Rosso.</p>
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	<p>Le attività di sperimentazione dell'hub sono state realizzate da 20 enti informali e associazioni del territorio.</p> <p>Sono stati coinvolti direttamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 scuola dell'Infanzia - 1 scuola sec. di 1° grado

	- 5 scuole sec. di 2° grado
<i>Metodi di inclusione:</i>	<p>Due delle scuole coinvolte nelle attività erano partner di progetto. Le altre sono state coinvolte perché avevano espresso un forte interesse nel poter fruire dello spazio.</p> <p>La varietà di attività proposte ha permesso di coinvolgere un'ampia fetta della comunità riminese. Ad alcune attività hanno preso parte persone con disabilità.</p>
Metodi e tecniche impiegati:	
<p>La sperimentazione dell'Astoria come hub culturale si è realizzata attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tre mesi di programmazione e svolgimento di un calendario condiviso di 35 diverse attività (dal 21 agosto 2022 al 30 novembre 2022), che si è articolato in mostre, eventi, corsi e laboratori di arte, musica, cinema, danza e teatro, realizzati da n. 20 enti informali e associazioni del territorio; - attività culturali con finalità didattiche con il coinvolgimento del Liceo Scientifico Einstein, Scuola sec. 1°grado "A.Bertola", Scuola dell'Infanzia Coccinella, Liceo Cesare-Valgimigli, ITTS Belluzzi-Da Vinci, ITES Valturio e ITET De Fazio di Lamezia Terme (CZ). 	
Breve relazione sugli incontri:	
<p>L'ultima fase del progetto è stata quella di sperimentazione di un prototipo di hub culturale negli spazi a disposizione dell'ex cinema Astoria. Dopo una lunga fase di co-progettazione con le realtà del territorio ha preso forma un calendario condiviso, che è stato costantemente aggiornato accogliendo, quanto più possibile, le esigenze dei proponenti e ampliato per organizzare e svolgere attività indirizzate al coinvolgimento dei bambini e dei ragazzi.</p> <p>In particolare, sono state organizzate le seguenti attività (dal 21 agosto al 30 dicembre 2022, escluse le attività con le scuole):</p> <p><i>Festival Le Città Visibili - 1985 Apocalisse Tondelli</i> <i>Dati sensibili: New Constructive Ethics - con Teodoro Bonci del Bene</i> <i>ODISÉA. Lettura selvatica - con Roberto Magnani</i> <i>"Inaspettate" - Letture di autrici dimenticate</i> ENTER - MOSTRA ARTE CONTEMPORANEA <i>Riminingreen, le Comunità Energetiche rinnovabili di quartiere</i> <i>Incontro con l'autrice Claudia Durastanti</i></p>	

STAGE DIRECTION - Seminario con Sara Jane Ghiotti
Presentazione Gruppo OSA (Open Stage Astoria)
IMPRO YOUNG 14/17
DOPPIAGGIO YOUNG 8/14
DOPPIAGGIO PER
PASSIONE
Corso di teatrotango
SCRIVERE UNA SCENEGGIATURA
"Scrivere che passione! Ma dove trovare le idee?" Laboratorio di scrittura
Cercasi Anna - Laboratorio di narrazione sonora
Presentazione del laboratorio Riuso della
moda Laboratorio Restyling Mobili
Presentazione e esposizione delle proposte laboratoriali Manidarte
Performing art Il sussurro del corpo
MUSICAL!
RIGENER-AZIONI. Rigenerare luoghi per rigenerare relazioni
Orchesografia
IL JAZZ CLUB CHE VORREI
Presentazione libro Dividere il freddo
Presentazione libro L'elettronica è donna
Verso il manifesto del piano - per una nuova alleanza territoriale
Residenza artistica per la mostra Ritratti sociali
BIBLIOHALLOWEEN letture da paura
FESTIVAL DELLA CULTURA SPORTIVA
Arte pubblica Ritratti Sociali (2°edizione)
A CAPPELLA Vocal Camp
Cercasi Anna - Installazione sonora diffusa
Corso di Scrapbooking - Cardmaking Pop
up
workshop - Arte pubblica Ritratti Sociali (2°edizione)

E le seguenti attività culturali con finalità didattiche:

Lo spazio bianco, Il sussurro del mondo, mostra fotografica dai laboratori di Dorin Mihai e Roberto Sardo
Laboratorio Dentro l'Astoria: esplorando l'identità in riferimento alla mostra d'arte contemporanea
ENTER
RITORNO ALL'ASTORIA per la Scuola dell'Infanzia Coccinella di Rimini
RITRATTI SOCIALI per la Scuola dell'Infanzia Coccinella di Rimini
Votazione corti - giuria Scuola Secondaria di 1° grado "A. Bertola"
Visita guidata per ITET "De Fazio" di Lamezia Terme

Si può venire a conoscenza, nel dettaglio, delle attività e degli eventi realizzati attraverso i seguenti strumenti:

- consultando il report finale (v. <https://bit.ly/report-sperimentazione-Astoria>)

- visionando il video di restituzione (v. <https://www.youtube.com/watch?v=e7HNuyQMWA0&t=360s>)
- leggendo i post della pagina FB (v. <https://www.facebook.com/RitornoAllAstoria>)
- guardando la gallery fotografica presente sul sito (v. <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>)

Valutazioni critiche:

Le realtà che hanno proposto e realizzato le attività inerenti alla sperimentazione del prototipo di hub hanno riscontrato che:

- c'è stata una comunicazione corale ben riuscita, ma, in alcuni casi, una scarsa comunicazione promozionale di singole attività specifiche
- c'è una difficoltà di gestione economica e sostenibilità delle proposte
- è stato complicato districarsi all'interno della normativa in materia di sicurezza

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Incontro di monitoraggio intermedio della fase di sperimentazione dell'hub	ex cinema Astoria	15 ottobre

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	16 partecipanti (10 donne e 6 uomini)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Mail dirette e calling
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	L'incontro era destinato agli organizzatori delle attività di sperimentazione dell'hub culturale.
<i>Metodi di inclusione:</i>	L'incontro è avvenuto in presenza presso l'ex cinema Astoria.

Metodi e tecniche impiegati:

Assemblea condotta dai facilitatori e coordinatori del progetto

Breve relazione sugli incontri:

Durante l'incontro, le associazioni si sono dette abbastanza o molto soddisfatte degli esiti, dato e considerato di tutte le limitazioni relative a budget e agibilità dell'immobile. Si sono mostrate relativamente dispiaciute del fatto che, purtroppo, a causa del periodo di svolgimento della fase di sperimentazione (settembre-novembre), si siano riuscite a coinvolgere maggiormente le scuole solo a partire da ottobre, una volta avviato l'anno scolastico. Le associazioni hanno manifestato la volontà e la necessità di poter continuare le attività di sperimentazione anche nel 2023.

Valutazioni critiche:

Non tutte le associazioni che hanno preso parte alla fase di sperimentazione dell'hub culturale erano presenti causa impegni lavorativi.

Essendo un incontro di monitoraggio intermedio alcune realtà non avevano ancora realizzato la propria attività, pertanto non avevano feedback.

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITÀ SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Evento di chiusura "COMMUNITY HUB: Astoria, da Cinema di quartiere ad Hub culturale di comunità"	ex cinema Astoria	15 dicembre

Partecipanti

<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	n° totale dei partecipanti: 60
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Mail dirette, comunicati stampa e canali social
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Hanno partecipato le 20 associazioni proponenti, i partner di progetto, i coordinatori e facilitatori del progetto, l'amministrazione comunale.
<i>Metodi di inclusione:</i>	Incontro aperto a tutti

Metodi e tecniche impiegati:
Incontro aperto al pubblico presso l'ex cinema Astoria
Breve relazione sugli incontri:
<p>A quasi un anno dall'inizio del progetto, tra programmazione ed eventi, si è parlato di Futuro e di Ritorno. Il prof. Stefano Zamagni ha dialogato con Chiara Bellini, vicesindaca di Rimini, di prospettive e vera opportunità di rinascita, di un bene in disuso, che ha visto coinvolti il quartiere, la città, la comunità tutta. E della possibilità che, da essere un vecchio Cinema, l'Astoria possa passare il testimone all'Hub culturale sperimentato in questi mesi.</p> <p>L'incontro è stato aperto da un racconto del progetto da parte di Luca Zamagni, presidente dell'associazione Il Palloncino Rosso e dalla visione del video finale di restituzione del progetto e del corto "Prima Visione" realizzato dalle ragazze e dai ragazzi del Collettivo Alcantiere.</p> <p>A chiusura dell'appuntamento hanno preso parola: Emma Petitti, presidente dell'Assemblea Legislativa della Regione Emilia-Romagna, Chiara Fravisini, Dirigente Settore Facility Management del Comune di Rimini, Valentina Ridolfi di Agenzia Piano Strategico partner di progetto e alcune associazioni proponenti.</p>
Valutazioni critiche:
Nessuna

Grado di soddisfazione dei partecipanti.

Indicare se è stato rilevato il grado di soddisfazione dei partecipanti e con quali strumenti:

La valutazione della fase di sperimentazione dell'hub socio-culturale Astoria è stata realizzata attraverso le Cartoline Sentinella, un modulo online di verifica del processo compilato dai proponenti locali che hanno preso parte alla co-progettazione e alla realizzazione delle attività.

4) TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

Si prega di non indicare i nominativi dei componenti, che vanno indicati nell'allegato 2, ma solo chi rappresentano o da chi sono stati indicati, ad esempio: componente indicato dal Comune di..., componente in rappresentanza dell'Associazione X:

Componenti

Agenzia Piano Strategico srl
Scuola Secondaria 1° grado "A.
Bertola" Liceo Scientifico Einstein
Università di Bologna, Dipartimento di Scienze dell'Educazione
TeamBòta ODV

Numero e durata incontri:

Totale di 9 incontri dall'11/02 al 12/12/2022 con cadenza mensile, ad eccezione dei mesi di luglio ed agosto, della durata di circa 60 minuti ciascuno. Nello specifico gli incontri si sono svolti nelle seguenti date:

11/02/2022
22/03/2022
26/04/2022
31/05/2022
28/06/2022
19/09/2022
17/10/2022
21/11/2022
12/12/2022

Ogni incontro ha visto la partecipazione di 8 persone (valore medio).

Link ai verbali:

Verbale primo incontro del 11/02/2022

<https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-04/VERBALE%20PRIMA%20SEDUTA%20TDN.pdf>

Verbale secondo incontro del 22/03/2022

<https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-05/Verbale%20secondo%20incontro%20TnD%202022.03.pdf>

Verbale terzo incontro del 26/04/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-05/VERBALE_TERZO_TDN_26_04_0.pdf

Verbale quarto incontro del 31/05/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-06/VERBALE_QUARTO_TDN_31_05.pdf

Verbale quinto incontro del 28/06/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-07/VERBALE_QUINTO_TDN_31_05.pdf

Verbale sesto incontro del 19/09/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-09/VERBALE_SESTO_TDN_19_09.pdf

Verbale settimo incontro del 17/10/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-10/VERBALE_SETTIMO_TDN_17_10.pdf

Verbale ottavo incontro del 21/11/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-11/VERBALE_OTTAVO_TDN_21_11.pdf

Verbale nono incontro del 12/12/2022

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2023-01/VERBALE_NONO_TDN_12_12.pdf

Valutazioni critiche:

Il TdN ha deciso di sospendere gli incontri nei mesi di luglio e agosto visti gli impegni dei componenti dello stesso nel periodo estivo.
Inoltre, per facilitare la partecipazione dei membri del Tavolo, gli ultimi tre incontri si sono svolti online su Google Meet.

5) COMITATO DI GARANZIA LOCALE (compilare solo se costituito)

Si prega di non indicare i nominativi dei componenti, che vanno indicati nell'allegato 2, ma solo chi rappresentano o da chi sono stati indicati, ad esempio: componente indicato dal Comune di..., componente in rappresentanza dell'Associazione X:

Componenti

1 componente politico indicato dal Comune di Rimini
2 componenti tecnici indicati dal Comune di Rimini
1 Ricercatrice C/o Dipartimento Scienze dell'Educazione Unibo

Numero incontri:

Il comitato di garanzia è stato costituito il 12 aprile 2022.

I membri del Comitato di Garanzia sono stati tenuti costantemente informati di tutte le riunioni del Tavolo di negoziazione e i membri del CdG hanno deciso di parteciparvi in più occasioni, intervenendo quindi direttamente già nella fase di individuazione e programmazione delle azioni di progetto.

In particolare, il CdG ha preso parte ai seguenti incontri del Tavolo di Negoziazione:

- seduta n.5 del 28/06/2022
- seduta n.7 del 17/10/2022
- seduta n.8 del 21/11/2022

Il Comitato di Garanzia in data 18 gennaio 2023 si è riunito per dare conto del monitoraggio sugli esiti del processo partecipativo, prendere atto del Documento di Proposta Partecipata e della delibera dell'ente responsabile riguardo agli esiti e agli impatti del processo.

Link ai verbali:

Atto di costituzione del Comitato di Garanzia:

- <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>, vedi sezione Comitato di Garanzia

Verbale seduta n.5 del Tavolo di Negoziazione:

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-07/VERBALE_QUINTO_TDN_31_05.pdf

Verbale seduta n.7 del Tavolo di Negoziazione:

- https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-10/VERBALE_SETTIMO_TDN_17_10.pdf

Verbale seduta n.8 del Tavolo di Negoziazione:

https://www.comune.rimini.it/sites/default/files/2022-11/VERBALE_OTTAVO_TDN_21_11.pdf

Verbale seduta del 18/01/2023 del CdG:

- <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>, vedi sezione Comitato di Garanzia

Valutazioni critiche:

Il Comitato di Garanzia non ha espresso valutazioni critiche. Ha solo rilevato l'importanza del ruolo dell'Università, nello specifico del Dipartimento di Scienze dell'Educazione, nella costruzione di reti territoriali e diffusione delle buone pratiche e iniziative di partecipazione attivate nell'hub culturale, auspicando il proseguimento e consolidamento di tali progettualità, che rispondono a bisogni formativi ed esperienziali della comunità studentesca oltre che di studio e analisi di processi di innovazione sociale-culturale di grande interesse per la comunità scientifica.

6) COMUNICAZIONE ED INFORMAZIONE

Descrivere le attività di comunicazione utilizzate per diffondere nella comunità interessata la conoscenza del processo partecipativo, le informazioni per poter partecipare e le informazioni relative agli esiti del processo quali, ad esempio, verbali degli incontri e/o report intermedi o finali per i partecipanti o altri strumenti. Elencare gli strumenti informativi e di comunicazione utilizzati:

La diffusione delle iniziative legate al progetto di riuso temporaneo si è svolta, oltre che sulla pagina Facebook appositamente creata "Ritorno all'Astoria" e sui canali social de Il Palloncino Rosso, dei partner e del Comune di Rimini, in particolare: sul sito è stata creata una pagina dedicata ed è stata istituita una apposita casella di posta; è stata data diffusione attraverso la pagina Facebook (la creazione di post per ogni iniziativa). Su queste stesse pagine web e sulla pagina Facebook di "Ritorno all'Astoria" verranno dati eventuali aggiornamenti sul procedimento amministrativo.

L'aggiornamento delle pagine web dedicate è stata curata dall'Ufficio Comunicazione per tutto il periodo di durata del processo. La sezione dedicata rimarrà consultabile online e sarà debitamente aggiornata. Gli atti, i report di ciascuna fase progettuale e degli incontri del Tavolo di negoziazione, il Documento di Proposta Partecipata, saranno pubblicati nella pagina dedicata al progetto sul sito istituzionale del Comune di Rimini e continueranno ad essere visibili e consultabili (v. <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>).

Numero totale cittadini coinvolti
direttamente nel processo:

SCUOLE: 1.258 studenti (3-19 anni) circa

Banda giovanile: **30** circa (8-18 anni)

Liceo Einstein: questionario **393** + attività cartoline dal futuro **50** (2 classi - 1° e 2° liceo)

Medie Bertola: questionario + attività cartoline dal futuro **225** (9 classi - 2° media)

Mostra Il sussurro del mondo: **80** studenti

Attività educativa "Dentro l'Astoria: esplorando l'identità" con le Medie Bertola: **100** (4 classi - 3° media)

Visita guidata con i ragazzi del Comune di Lamezia Terme: **80** (16-19 anni)

Attività con Scuola infanzia Coccinella: visione di un cartone animato "al cinema" con **78** bambini (3 classi) + laboratorio sul ritratto con **22** bambini (1 classe)

Attività con Medie Bertola: proiezione cortometraggi **200** (8 classi - 3° media)

FASE DI AVVIO E CONDIVISIONE: 250 persone circa

Campagna di raccolta ricordi: **250** ricordi

FASE DI ASCOLTO (studenti esclusi): 239 persone circa

Questionario on line: **230** risposte

Interviste one to one e collettive: **9** persone

FASE DI CO-PROGETTAZIONE: 67 persone circa

Chiamata alle proposte: **27**

partecipanti 4 laboratori: **40**

partecipanti a incontro

(tendenzialmente sempre le stesse persone)

FASE DI SPERIMENTAZIONE DELL'HUB (studenti esclusi): **1.306 persone** hanno partecipato alle attività realizzate (**35 attività** diverse in 3 mesi - escluse quelle con le scuole)

EVENTO FINALE: 60 persone circa

FORMAZIONE: 20 persone circa

5 incontri con una media di 15 partecipanti a incontro

	<p>+ 10 volontari dell'Associazione Il Palloncino Rosso</p> <p>TOTALE: circa 3.210 cittadini coinvolti direttamente</p>
<p>Numero cittadini raggiunti indirettamente dal processo e ben informati su esso:</p>	<p>Follower pagina FB del progetto "Ritorno all'Astoria": 2.807</p> <p>Account raggiunti sulla pagina Instagram durante il periodo di promozione delle attività di riuso temporaneo: 3.269 (dato per ottobre e novembre)</p> <p>Copertura video su Instagram: 2.027 account raggiunti</p> <p>Visualizzazioni video finale di restituzione: 76 su YouTube, copertura su Instagram 572 account raggiunti</p> <p>TOTALE: circa 8.751 cittadini raggiunti indirettamente e informati</p>

7) ATTIVITA' DI FORMAZIONE

Descrivere sinteticamente le attività di formazione svolte, indicare, nello specifico le categorie interessate (per esempio: cittadini, staff di progetto, dipendenti comunali...), i corsi svolti e se vi sono stati scostamenti rispetto a quanto previsto dal progetto presentato.

Come da progetto presentato in sede di gara è stato progettato e realizzato un percorso di Formazione rivolto al personale coinvolto nel processo partecipativo e, più in generale, ai dipendenti dell'Ente Pubblico e ai componenti del Tavolo di Negoziazione.

Inizialmente il percorso di Formazione era previsto nel mese di maggio; tuttavia, si è deciso di spostare gli appuntamenti nei mesi di giugno e luglio per garantire una maggiore continuità delle azioni di progetto, che altrimenti, nel periodo estivo, avrebbero subito una battuta di arresto.

La Formazione è stata tenuta da esperti e realizzata, in modalità digitale, una volta a settimana per una durata complessiva di 7 ore e mezza.

Le lezioni sono state poi rese pubbliche condividendo sulla pagina del sito dedicata al progetto le slides

utilizzate dai relatori e le registrazioni.

I materiali utilizzati sono stati inviati ai partecipanti.

Le lezioni hanno previsto modalità di svolgimento dinamiche e partecipative, anche grazie all'ausilio di strumenti interattivi come Jam board, quiz e materiale video, risultando così il meno "frontali" possibile. Nonostante queste tecniche di coinvolgimento abbiamo valutato che la modalità "digitale" non facilita una piena partecipazione, tuttavia permette una maggiore fruizione e raggiungimento di pubblico anche nel tempo, creando del materiale accessibile a tutti e sempre fruibile.

Il percorso si è strutturato in 5 incontri della durata di 1 ora e mezza ciascuno e ha trattato i seguenti argomenti:

- Ascolto attivo e indagine dei bisogni (28/06/2022)
- Riutilizzo partecipato a base culturale e sviluppo sostenibile (05/07/2022)
- Strumenti giuridici della partecipazione (12/07/2022)
- Centri Culturali e Community Hub (19/07/2022)
- I quartieri strumenti della partecipazione (26/07/2022)

I partecipanti sono stati in media 15 a incontro.

Gli aderenti alla formazione sono stati inoltre invitati a prendere parte ai corsi regionali in materia di partecipazione e a seguire il corso di autoformazione online ideato dalla Regione e curato da Labsus: "Beni Comuni: dalla teoria alla pratica. Approfondimento sull'amministrazione condivisa dei Beni Comuni.

LINK ALLA PAGINA CON I MATERIALI, sezione "Formazione" <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>

8) ESITI DEL PROCESSO

Documento di proposta partecipata

Indicare la **data** in cui è stato trasmesso il DocPP, validato dal Tecnico di garanzia, all'ente titolare della decisione oggetto del processo partecipativo:

23/12/2022

Se l'ente responsabile, al quale è stato trasmesso il DocPP, validato dal Tecnico di garanzia, ha approvato un documento che dà atto:

- del processo partecipativo realizzato
- del Documento di proposta

partecipata indicarne gli estremi:

Influenza del processo partecipativo sulla decisione pubblica correlata all'oggetto del progetto

*Indicare se e in quale misura il processo partecipativo ha avuto influenza sulle scelte o sulle decisioni oggetto del processo stesso; in particolare, specificare **se l'ente al quale compete la decisione ha tenuto conto dei risultati del processo** o se, non avendone tenuto conto, ne ha indicato le motivazioni (indicare anche l'atto di riferimento):*

L'ente, con la deliberazione sopra indicata, ha recepito i risultati del processo partecipativo, dando specifico mandato agli uffici di provvedere a:

- verificare la possibilità di consentire il riuso transitorio degli spazi agibili dell'ex cinema Astoria da parte delle Associazioni del territorio, individuandone le modalità, almeno fino all'inizio di eventuali lavori di ristrutturazione e/o di individuazione di altre modalità di utilizzo dell'immobile;
- individuare soluzioni che consentano di mantenere attiva la rete di stakeholders che si è sviluppata grazie alla co-progettazione, consolidandola, mappandola e ampliandola;
- promuovere forme di sensibilizzazione ai temi dell'inclusione sociale, della promozione della cultura, di contrasto alla marginalità, di promozione della legalità, della sicurezza urbana, del clima e della sostenibilità;
- verificare la possibilità di dotare gli spazi di un'apparecchiatura tecnica e logistica di base utile allo svolgimento delle varie attività, tra cui: arredo (anche di recupero), pareti mobili insonorizzate, piccolo impianto audio/luci, rete internet;
- estendere l'attività del Comitato di Garanzia, ai fini del monitoraggio ex post degli esiti del processo partecipativo già svolto e delle attività che dovessero eventualmente scaturire dalle ulteriori attività di co-progettazione;
- valutare l'opportunità di costituire un "Comitato di gestione" idoneo a rappresentare la pluralità dei possibili contributi ed apporti collaborativi;
- garantire la visibilità e la divulgazione delle azioni di cittadinanza attiva e dei documenti redatti nell'ambito del progetto "Ritorno all'Astoria" pubblicandoli nella pagina dedicata al progetto sul sito istituzionale del Comune di Rimini, rendendoli visibili e consultabili.

Risultati attesi e risultati conseguiti

Indicare il grado di efficacia del processo partecipativo in termini di obiettivi raggiunti.

In particolare:

- *descrivere i risultati specifici conseguiti e metterli a confronto con i risultati attesi descritti nel progetto presentato alla Regione; se non sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati valutare il grado di conseguimento e analizzarne i motivi;*
- *indicare se sono stati raggiunti obiettivi non attesi;*
- *indicare se e in che modo si riscontra una accresciuta qualificazione del personale dell'amministrazione pubblica coinvolto nel processo partecipativo:*

Obiettivo principale del progetto era sperimentare, coinvolgendo la cittadinanza nella progettazione partecipata, il prototipo di Hub culturale pensato dalla precedente Amministrazione e verificare se essa corrisponde alle esigenze della comunità di oggi.

Si intendeva valorizzare i partecipanti dando continuità all'impegno delle realtà che operano sul territorio, promuovendone la partecipazione nelle attività.

I sotto-obiettivi erano:

- raccontare la storia del bene e recuperarne una memoria collettiva
- ascoltare le istanze del territorio
- sperimentare forme creative di riuso temporaneo sul modello degli Hub culturali, coinvolgendo la cittadinanza nella progettazione dello spazio come luogo polifunzionale per la comunità
- far sì che più soggetti, espressione della comunità, concorressero alla creazione dei contenuti con cui "riempire" il contenitore Astoria costruendo così una ipotesi di fattibilità condivisa
- mettere al centro l'attivazione dei più giovani e fragili come motore di cambiamento
- favorire la nascita di forme di collaborazione tra giovani, cittadini, ente pubblico, imprese private, associazioni locali e tutte le espressioni di attivismo civico

Sicuramente sia l'obiettivo primario sia i sotto-obiettivi sono stati pienamente raggiunti.

Attraverso le tre fasi di progetto, ascolto - coprogettazione - sperimentazione dell'hub, le realtà locali hanno potuto esprimersi e, collaborando tra loro, dare vita ad un luogo di relazioni capace non solo di rispondere ai bisogni emersi, ma anche di creare ponti tra generazioni, di vedere i giovani attivi e promotori di iniziative, di suscitare senso di appartenenza e di cura per il bene comune.

Anche gli obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 che erano stati individuati in fase di progettazione, e che vedevano porre l'accento sul ruolo della cultura come volano per la sostenibilità, sono stati raggiunti.

In particolare, con le seguenti azioni:

- ob 4: Istruzione di qualità. Attraverso il ciclo formativo in materia di rigenerazione urbana e progettazione partecipata e le numerose attività didattiche realizzate per e con bambini/e e ragazzi/e tra i 3 e i 19 anni si è promossa un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile (4.7)
- ob 5: Uguaglianza di genere. Si è voluto garantire effettiva partecipazione femminile e pari opportunità ad ogni livello decisionale (5.1), nel TdN e nel CdG e si è promossa la parità di genere nella fase di sperimentazione dell'hub attraverso la consistente presenza di donne (e la presenza di giovani U35) nello staff di progetto, tra le realtà proponenti e i fruitori.
- ob 10: Ridurre le disuguaglianze. Nell'ottica di coinvolgimento della comunità è stata, durante tutte le fasi di progetto e nella fase di riuso, potenziata e promossa l'inclusione sociale a prescindere da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, stato economico o altro (10.2)
- ob 11: Città e comunità sostenibili. Il progetto ha promosso la cultura come infrastruttura per lo

sviluppo durevole delle comunità, sperimentato il riuso transitorio del bene per progettare nuovi mix di funzionalità, attivato nuovi spazi di relazione per sostenere iniziative dal basso e processi creativi (11.3)

- ob 16: Pace, giustizia e istituzioni forti. Si è garantito un processo partecipativo aperto a tutti, trasparente e rappresentativo in ogni sua fase (16.7), facilitando l'accesso alle informazioni pubblicando sul sito web e sulla pagina FB dedicate ogni fase del progetto (16.10)

Il progetto ha approfondito il tema del "digitale nella cultura" coinvolgendo realtà locali che già operano in tal senso e sviluppando attività che utilizzando il digitale durante la fase di sperimentazione dell'hub culturale. In particolare, si fa riferimento al laboratorio e installazione di ricerca e narrazione sonora, con la registrazione e riproduzione audio di suoni dello stradario intorno all'ex cinema e di testimonianze di abitanti e artisti del quartiere e ad Amarcort Film Festival, con la proiezione di cortometraggi con giuria gli studenti della scuola secondaria di 1° grado "A. Bertola".

Oltre alle attività co-progettate con i soggetti di cui sopra, anche le azioni di storytelling e di ascolto del territorio hanno avuto una dimensione virtuale.

Un **obiettivo non atteso** è stato quello dello sviluppo di un senso di appartenenza molto forte.

Questo è un elemento tipico degli hub di comunità, ma non scontato da raggiungere in soli 3 mesi di sperimentazione. Evidentemente il coinvolgimento delle realtà anche nelle fasi precedenti ha contribuito a creare questo senso di appartenenza ad un luogo e la voglia di proseguire l'esperienza anche a progetto concluso. A fine progetto infatti sono state raccolte numerose manifestazioni di interesse scritte dalle associazioni locali per chiedere all'Amministrazione di continuare a mettere a disposizione l'Astoria come hub di comunità.

Altro elemento non atteso sono le relazioni che si sono instaurate durante la fase di co-progettazione e di sperimentazione dell'hub culturale. Durante i tavoli di lavoro di co-progettazione sono nate collaborazioni inedite tra singoli cittadini, gruppi informali, associazioni e che hanno avuto modo di essere messe in pratica durante i tre mesi di sperimentazione. Inoltre, grazie al progetto alcune realtà proponenti hanno avuto la possibilità di stabilire nuove relazioni con le scuole partner di progetto.

I Risultati attesi erano:

- arrivare a coinvolgere la maggior parte della cittadinanza, in una logica inclusiva, nel processo di riuso del bene e di sperimentazione dell'hub
- arrivare a definire una vocazione e un modello di gestione del bene

Il primo risultato è stato pienamente raggiunto: la comunità (dai più piccoli agli anziani) è stata largamente coinvolta sia direttamente nel processo partecipando attivamente alle attività svolte sia indirettamente attraverso le pagine social e il sito web.

In merito al secondo risultato atteso la vocazione del bene è stata confermata.

Per mancanza di tempo e per la complessità del progetto, non si è arrivati alla definizione di un preciso e dettagliato modello di gestione, ma soltanto a delle linee di indirizzo proposte al Decisore nel DOCPP. Tali punti di indirizzo sono frutto dell'esperienza dei proponenti, che durante la fase di sperimentazione hanno

esplicitato come esigenza e come elementi imprescindibili per una prosecuzione del riuso. Le realtà

proponenti hanno, pertanto, espresso l'interesse a lavorare insieme per definire meglio la gestione collaborativa del bene.

Il processo partecipativo ha comunque messo in luce l'esigenza di avere in città un luogo:

- ibrido, accessibile, aperto e inclusivo dove potersi incontrare e trovare spazio per l'espressione dei propri desideri, interessi e passioni;
- in cui le associazioni locali possano esprimersi e organizzare attività a vantaggio della collettività;
- un centro di sperimentazione delle arti per le giovani generazioni, per consentire un confronto e un approccio alle varie forme e linguaggi artistici (musica, pittura, teatro, danza, fotografia, cinema, audiovisivo, grafica, etc);
- dove sia possibile collaborare, proporre idee e progetti, mettersi in gioco per cercare di dare delle risposte ai bisogni che continuamente emergono dalla cittadinanza;
- capace di contribuire alla definizione di un nuovo sistema di welfare culturale, con un'attenzione specifica dedicata allo scambio transgenerazionale per mettere insieme la voce delle giovani generazioni e i saperi dei più anziani;
- in cui sia possibile, attraverso attività sociali e culturali, praticare e sviluppare comunità.

Con "Ritorno all'Astoria" si è voluto testare un modello, quello dell'Hub culturale di comunità, e si è capito, in pochi mesi e intravedendone le potenzialità, che è proprio ciò che i cittadini desidererebbero per la propria città. Infatti, la proposta che è stata avanzata al decisore è quella di proseguire con un riuso transitorio dell'ex cinema Astoria - continuando a sperimentare questa sua nuova funzione, a sostenerlo e a sondarne le potenzialità - e a mantenere attiva la comunità di pratica che si è venuta a creare, mappandola, ampliandola e formandola.

Sviluppi futuri

Indicare se a seguito dell'esperienza condotta, si ritiene vi siano margini e prospettive di ulteriore sviluppo di processi partecipativi nel proprio contesto di riferimento:

L'esperienza condotta si è rivelata estremamente positiva e va ad aggiungersi a precedenti esperienze di processi partecipativi alcuni dei quali finanziati nell'ambito della L. 15/2018 (ad esempio progetto "RIMINI CI VIVO, CI TENGO Verso un Regolamento di Amministrazione Condivisa dei Beni Comuni della città di Rimini), e a processi in corso, ad esempio "Romagna Next", che coinvolge l'Area Vasta della Romagna; per l'elaborazione dell'ATUSS di Rimini (Agenda Trasformativa Urbana di Sviluppo Sostenibile) sono già stati effettuati processi partecipativi di ascolto della cittadinanza finalizzati alla stesura della strategia e altri sono programmati per l'individuazione delle specifiche progettualità che verranno realizzate.

Ciò dimostra la forte propensione dell'Ente al coinvolgimento dei cittadini nelle decisioni pubbliche, attraverso processi partecipativi strutturati attraverso i quali acquisire proposte, osservazioni, spunti per

l'adozione delle decisioni pubbliche e delle politiche di sviluppo del territorio.

9) MONITORAGGIO EX POST

Descrivere le attività poste in atto, o che si prevede siano attuate successivamente alla conclusione del processo, per monitorare l'attuazione delle decisioni assunte a seguito del processo partecipativo. Indicare se vi sono state modifiche rispetto al progetto iniziale e dettagliare puntualmente il programma di monitoraggio:

Il programma di monitoraggio post processo partecipativo vorrebbe così articolarsi.

Mappatura approfondita

Si intende definire i profili degli utenti, reali e potenziali, con un occhio particolare al quartiere. Comporre una mappatura più capillare degli stakeholder: associazioni, gruppi informali, singoli creativi potenzialmente interessati ad attivare proposte con finalità culturali, sociali, educative e di sviluppo delle conoscenze.

Comunicazione e pubblicazione dei documenti relativi al processo

La diffusione delle iniziative legate al progetto di riuso temporaneo si è svolta, oltre che sulla pagina Facebook appositamente creata "Ritorno all'Astoria" e sui canali social de Il Palloncino Rosso, dei partner e del Comune di Rimini, in particolare: sul sito è stata creata una pagina dedicata ed è stata istituita una apposita casella di posta; è stata data diffusione attraverso la pagina Facebook (la creazione di post per ogni iniziativa). Su queste stesse pagine web e sulla pagina Facebook di "Ritorno all'Astoria" verranno dati eventuali aggiornamenti sul procedimento amministrativo.

L'aggiornamento delle pagine web dedicate è stata curata dall'Ufficio Comunicazione per tutto il periodo di durata del processo. La sezione dedicata rimarrà consultabile online e sarà debitamente aggiornata. Gli atti, i report di ciascuna fase progettuale e degli incontri del Tavolo di negoziazione, nonché il presente Documento, saranno pubblicati nella pagina dedicata al progetto sul sito istituzionale del Comune di Rimini e continueranno ad essere visibili e consultabili (cfr. <https://www.comune.rimini.it/partecipazione>). **Valutazione ex post**

La valutazione della fase di sperimentazione dell'hub socio-culturale Astoria è stata realizzata attraverso le Cartoline Sentinella, un modulo online di verifica del processo compilato dalle realtà locali e dai singoli cittadini che hanno preso parte alla co-progettazione e alla realizzazione delle attività. Le autovalutazioni sono state di supporto alla redazione della relazione tecnica di rendicontazione del progetto.

Per ciascuna attività sono state raccolte le seguenti informazioni: soggetto proponente; nome attività; durata e frequenza delle attività; numero medio di partecipanti; fascia di età dei partecipanti; bisogni emersi nella fase di ascolto a cui si ritiene di aver risposto con le attività; il grado di soddisfazione dei partecipanti alla vostra attività; feedback sul processo partecipativo, in particolare sulla fase di co-progettazione e realizzazione delle attività, comprese le criticità che sono state riscontrate.

Premesso che i membri del Comitato di Garanzia sono stati tenuti costantemente informati di tutte le riunioni del Tavolo di negoziazione e vi hanno partecipato in più occasioni, intervenendo quindi direttamente già nella fase di individuazione e programmazione delle azioni di progetto, tutti gli elementi precedentemente indicati saranno a loro disposizione affinché, per un anno, possano continuare a vigilare

sull'esito del processo e sullo sviluppo del procedimento amministrativo.

ALLEGATI alla Relazione finale

Elencare i documenti che si allegano alla Relazione finale

-Rendicontazione economico-finanziaria (comprensiva della documentazione di spesa, degli atti amministrativi collegati al processo e di eventuali autodichiarazioni relative all'indetraibilità dell'IVA)

-Allegato contenente dati personali

-Ogni altro documento che si ritiene utile allegare

I report degli incontri, le foto, i video e il materiale di comunicazione devono essere pubblicati sulle pagine dedicate al percorso nel sito del proponente. Nella relazione finale è sufficiente indicare i link dai quali si può scaricare tale documentazione:

1. Rendicontazione economico-finanziaria
2. Dati personali