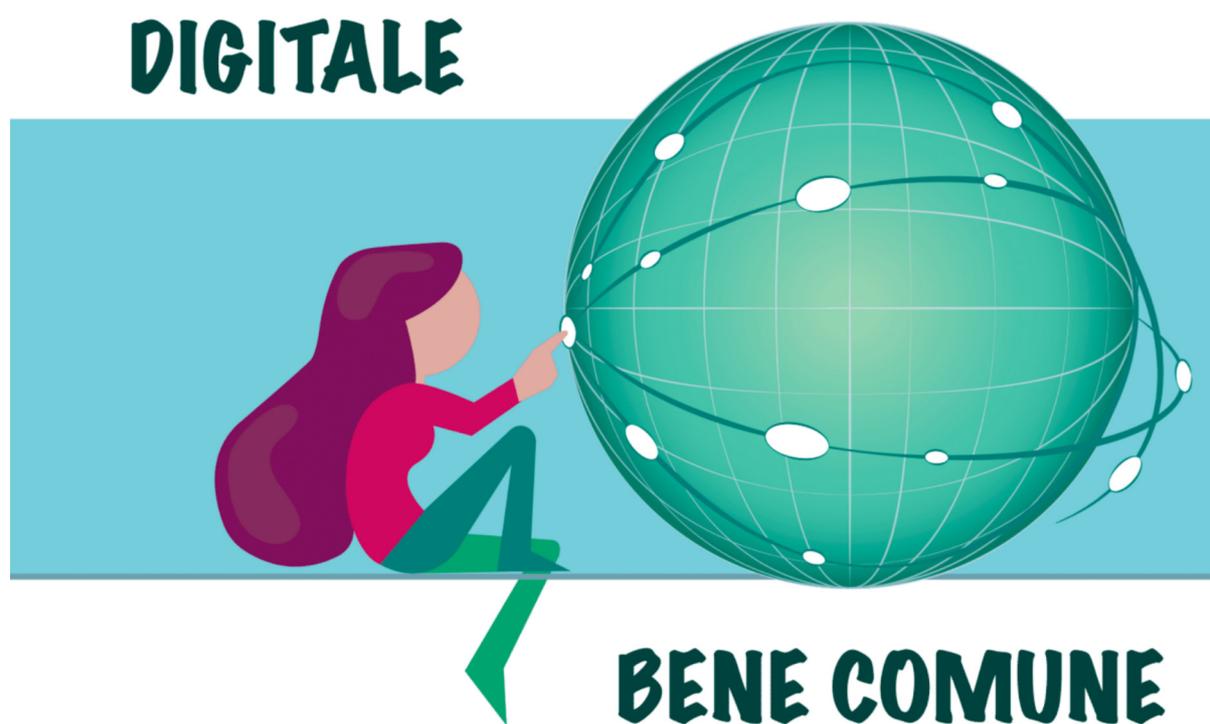


# Digitale Bene Comune

Il Bilancio partecipativo per l'attuazione dell'agenda digitale  
dell'Unione Valnure Valchero

Documento di proposta partecipata



<b>Premessa</b>	<b>4</b>
<b>Il percorso effettuato</b>	<b>5</b>
<b>Esito del processo - proposte per il decisore</b>	<b>6</b>
1. <i>Supporto digitale nelle biblioteche</i>	6
Descrizione sintetica	6
Budget: 12.500 euro	6
Interventi proposti	6
Obiettivi	6
2. <i>Google e i social media per farsi trovare dai clienti</i>	7
Descrizione sintetica	7
Budget: 4.200 euro	7
Interventi proposti	7
Obiettivi	7
3. <i>Big Changers: giovani, digitali, consapevoli</i>	8
Descrizione sintetica	8
Budget: 12500 euro	8
Interventi proposti	8
Obiettivi	9
4. <i>Spazi pubblici per lo smart working</i>	9
Descrizione sintetica	9
Budget: 12500 euro	9
Interventi proposti	9
Obiettivi	9
5. <i>Cam_per l'aia, il digitale salta alla guida e raggiunge le frazioni</i>	10
Descrizione sintetica	10
Budget: 8000 euro	10
Interventi proposti	10
Obiettivi	10
6. <i>I sentieri dell'Unione</i>	11
Descrizione sintetica	11
Budget: 12500 euro	11
Interventi proposti	11
Obiettivi	11
7. <i>Il Digitale come mezzo di integrazione sociale</i>	12
Descrizione sintetica	12
Budget: 12500 euro	12
Interventi proposti	12
Obiettivi	12
8. <i>Progetto di formazione docenti: la tecnologia in aiuto alla didattica e per la cooperazione tra pari</i>	13

Descrizione sintetica	13
Budget: 5600 euro	13
Interventi proposti	13
Obiettivi	13
<i>9. Uniti nel canto</i>	13
Descrizione sintetica	14
Budget: 12500 euro	14
Interventi proposti	14
Obiettivi	14
<i>10. Conosci il tuo paese</i>	14
Descrizione sintetica	15
Budget: 12500 euro	15
Interventi proposti	15
Obiettivi	15
<b>Indicazioni relativamente alla risoluzione della proposta</b>	<b>16</b>
Voti raccolti	16
Graduatoria	17
Progetti finanziati	18
<b>Programma di monitoraggio</b>	<b>18</b>
<b>Allegati</b>	<b>18</b>

# Premessa

Il bilancio partecipativo Digitale Bene Comune ha coinvolto i cittadini nel formulare progetti di innovazione digitale per il territorio dell'Unione Valnure Valchero, raccogliendo proposte concrete finalizzate all'implementazione dell'[Agenda Digitale Locale](#), definita attraverso un percorso di partecipazione realizzato nel 2021.

In questa prima edizione sperimentale l'Unione ha messo a disposizione un budget di 25.000 euro per finanziare progetti del valore compreso tra i 3.000 e i 12.500 euro

I cittadini sono stati in particolare chiamati a formulare proposte progettuali di innovazione digitale sulle seguenti sfide

- **Sfida 1 “Un’Unione più connessa”**: garantire più copertura Internet al territorio; attivare spazi pubblici attrezzati per il co-working e lo smart working.
- **Sfida 2 “Servizi pubblici online”**: facilitare la fruizione dei servizi digitali e supportare le persone, specie quelle più fragili, nel loro uso; comunicare e informare in modo capillare la cittadinanza sui servizi pubblici digitali; coinvolgere le biblioteche locali in azioni di facilitazione digitale.
- **Sfida 3 “Competenze digitali”**: supportare l’alfabetizzazione digitale di base e avanzata; sostenere lo sviluppo delle competenze digitali nelle scuole e nelle comunità educanti del territorio; promuovere lo scambio intergenerazionale e valorizzare la peer education in ambito digitale.
- **Sfida 4 “Comunità digitali”**: rendere i giovani protagonisti di azioni di facilitazione digitale; promuovere l’inclusione digitale dei cittadini più fragili; sperimentare l’uso di applicazioni digitali per coinvolgere i giovani a rischio di esclusione;
- **Sfida 5 “Dati per una intelligenza diffusa del territorio”**: favorire l’accesso e la condivisione ai dati pubblici inerenti il territorio, il patrimonio culturale, il monitoraggio ambientale; coinvolgere i cittadini, i giovani, le scuole nella produzione e nella condivisione di patrimoni informativi di qualità; digitalizzare contenuti d’archivio locali (pubblici e privati) per promuovere l’accesso e la fruizione di informazioni utili alla comunità.
- **Sfida 6 “Imprese digitali”**: promuovere le opportunità offerte dal digitale per imprese e professionisti; sviluppare le competenze digitali di professionisti e imprese e accrescere la loro competitività per stare al passo con l’innovazione; sostenere la trasformazione digitale delle imprese locali.

# Il percorso effettuato

## **Preparazione e condivisione (15/02/2022 - 12/04/2022)**

E' stata la fase di avvio del processo, fondamentale per il coinvolgimento di tutti i soggetti propulsori, sia della comunità locale, sia dell'Unione, sia dei Comuni aderenti.

In questa fase si sono realizzati cinque incontri di formazione del personale dei Comuni, del SIA e degli amministratori ed è stato elaborato e condiviso con il Tavolo di Negoziazione il patto di partecipazione con le regole del bilancio partecipativo (tipologia di progetti ammissibili, limiti di costo dei progetti, spese ammissibili, modalità di voto).

## **Raccolta delle proposte (13/04/2022 - 31/05/2022)**

I cittadini hanno potuto presentare le proposte sulla piattaforma Valnure Valchero Partecipa (<https://valnurevalchero.partecipa.online/>). Si sono realizzati 5 workshop (uno per ciascun comune dell'Unione), finalizzati alla ideazione collaborativa di proposte da candidare al BP.

Le proposte, presentate da cittadini, associazioni e gruppi informali sono state 19.

## **Valutazione tecnica e co-progettazione (01/06/2022 - 29/06/2022)**

Durante la terza fase le proposte presentate dai cittadini sono state vagliate dai tecnici dell'Unione e dei Comuni coinvolti, al fine di garantirne la fattibilità tecnica. Attraverso incontri di co-progettazione, i proponenti, con l'aiuto dei tecnici, sono arrivati a definire gli elementi essenziali delle proposte (tra cui il costo), per poterle presentare alla fase di voto sotto forma di progetti realizzabili.

I progetti ammessi dalla commissione tecnica alla fase di voto sono stati in totale 10.

## **Promozione dei progetti candidati (01/07/2022 - 03/09/2022)**

In questa fase i progetti sono stati resi pubblici e promossi presso la cittadinanza. La promozione dei progetti è avvenuta attraverso gli strumenti di comunicazione liberamente attivati dai proponenti e sostenuta dall'Unione e dai Comuni coinvolti.

## **Votazione (04/09/2022 - 18/10/2022)**

I progetti sono stati votati - online e in modalità cartacea - da:

- residenti nei Comuni dell'Unione Valnure Valchero di età maggiore di 16 anni;
- residenti in altri comuni, di età maggiore di 16 anni, che lavorano, studiano, abitano o fanno attività di volontariato nel territorio dell'Unione.

Hanno votato complessivamente **600 persone**, 559 residenti e 41 city user.

Si allega il report con i dati inerenti il voto.

## **Spoglio e chiusura del percorso (19/10/2022 - 31/10/2022)**

Sono finanziati i progetti più votati, fino all'esaurimento del budget disponibile.

La classifica dei progetti vincitori è stata pubblicata su [valnurevalchero.partecipa.online](https://valnurevalchero.partecipa.online) e comunicati al territorio nell'assemblea pubblica che si è svolta il 27 ottobre.

Tutto il percorso è documentato su **[valnurevalchero.partecipa.online](https://valnurevalchero.partecipa.online)**.

# Esito del processo - proposte per il decisore

Sono stati presentati al voto i seguenti 10 progetti, emersi dal percorso di partecipazione:

## 1. Supporto digitale nelle biblioteche



### Descrizione sintetica

Attivazione di uno sportello di supporto alla fruizione di servizi pubblici digitali presso le biblioteche dei paesi dell'Unione Valnure Valchero.

**Budget: 12.500 euro**

### Interventi proposti

Il progetto prevede l'attivazione di sportelli di supporto digitale all'interno delle biblioteche dell'Unione. Il servizio sarà finalizzato a supportare gli utenti per l'utilizzo dei principali servizi pubblici digitali, come ad esempio lo SPID, il Fascicolo Sanitario Elettronico, l'iscrizione ai servizi scolastici, PagoPA.

Il servizio orienterà e aiuterà i cittadini anche nella formazione digitale di base come creare una mail, iscriversi a un portale online, eccetera.

Si prevede:

- l'individuazione e la selezione e la formazione degli operatori che effettueranno il servizio;
- l'erogazione del servizio in via sperimentale per circa 10 mesi.

### Obiettivi

Il progetto mira a:

- aiutare le persone digitalmente più fragili ad accedere a servizi online basilari come l'e-mail e a fruire dei più comuni servizi pubblici online;
- fornire agli utenti conoscenze utili a rendersi autonomi nella fruizione dei servizi digitale.

## 2. Google e i social media per farsi trovare dai clienti



GOOGLE E  
I SOCIAL MEDIA  
PER FARSI TROVARE DAI CLIENTI

### Descrizione sintetica

Un corso di formazione rivolto a commercianti e piccoli imprenditori sulle potenzialità degli strumenti Google e dei social network per allargare la propria clientela.

**Budget: 4.200 euro**

### Interventi proposti

Il progetto prevede:

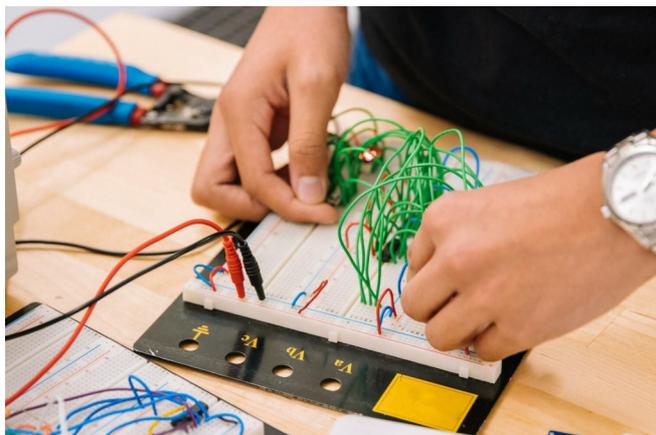
- un mini corso composto da due moduli: uno dedicato agli strumenti che Google mette a disposizione gratuitamente per le piccole attività e uno dedicata a Facebook e Instagram, con particolare attenzione all'ottimizzazione dei profili.  
Il mini corso sarà replicato su ognuno dei 5 Comuni.
- Una giornata di ingaggio di un food blogger affermato (da individuare), che svolgerà una lezione bonus sulla *food photography* realizzata con strumenti alla portata di tutti.

### Obiettivi

Il progetto mira ad aiutare i commercianti dell'Unione a sfruttare al meglio le potenzialità di Google e dei social media (in particolare quelli più "visuali", come Facebook e Instagram) per farsi trovare dai clienti e a creare una rete.

I destinatari ideali sono associazioni di commercianti e singoli esercenti di ogni settore merceologico. Un focus speciale sarà dedicato agli agenti del settore turistico (ricettività e ristorazione).

### 3. Big Changers: giovani, digitali, consapevoli



#### Descrizione sintetica

Un percorso di formazione teorica e pratica per ragazzi preadolescenti dedicato alle nuove tecnologie: intelligenza artificiale, Internet delle cose, metaverso, e la cybersecurity, per sensibilizzare ad un uso consapevole del web.

**Budget: 12500 euro**

#### Interventi proposti

Il progetto prevede l'organizzazione di un percorso formativo rivolto ai ragazzi e suddiviso in due moduli:

- il primo sarà composto da 4 lezioni laboratoriali per sperimentare tecnologie come:
  - > *intelligenza artificiale*: sistemi informatici intelligenti in grado di eseguire compiti in autonomia
  - > *Internet delle cose*: oggetti tecnologici collegati ad Internet per fornire in modo più efficiente servizi agli utenti
  - > *Realtà aumentata e virtuale*: servizi che arricchiscono la percezione umana della realtà con informazioni e contenuti digitali
  - > *Metaverso*: mondo virtuale parallelo che riproduce il mondo reale e dove è possibile, tramite appositi visori, muoversi tridimensionalmente e interagire con l'ambiente e gli altri utenti
  - > *Blockchain*: database condiviso e distribuito, che garantisce sicurezza e integrità delle informazioni
- il secondo modulo sarà dedicato alla *cybersecurity*, ovvero a tutto ciò che attiene alla sicurezza all'interno del web: protezione dei dati personali, pubblicazione consapevole di contenuti, prevenzione delle truffe, uso consapevole di smartphone, tablet e pc.  
Sempre tramite 4 lezioni laboratoriali si svolgerà dunque un panoramica sui principali rischi del web e su come utilizzare consapevolmente i dispositivi di accesso alla rete e gli spazi web stessi.

## **Obiettivi**

Il progetto mira a fornire ai ragazzi della fascia di età preadolescenziale una serie di competenze utili ad affrontare il mondo digitale che li aspetta.

Da un lato si vogliono mettere a disposizione conoscenze utili ad interpretare, e in futuro a utilizzare, le più moderne tecnologie che stanno entrando nella vita di tutti i giorni. Dall'altro lato si vuole tracciare un quadro dei rischi concreti che si corrono utilizzando le tecnologie legate alla rete, trasmettendo buone pratiche che permettono di godere in sicurezza delle potenzialità di un mondo sempre più digitale.

## **4. Spazi pubblici per lo smart working**

### **Descrizione sintetica**

Individuazione di una serie di luoghi pubblici adatti allo smart working e ad essere adibiti, con piccoli interventi, ad ospitare smart workers in maniera continuativa.

**Budget: 12500 euro**

### **Interventi proposti**

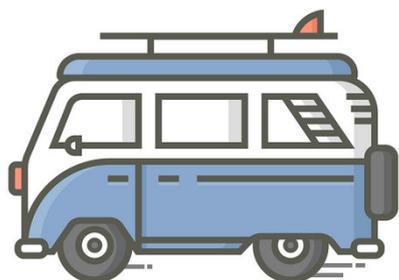
Il progetto prevede due fasi:

- un'indagine effettuata tramite un questionario che verrà diffuso all'interno dell'Unione e servirà a rilevare i principali bisogni degli smart workers presenti sul territorio in termini di spazi lavorativi;
- la predisposizione, attraverso interventi di piccola scala, di un luogo pubblico dedicato allo smart working in ogni comune, all'aperto o al chiuso, dotato di connessione e di prese.

## **Obiettivi**

Il progetto mira a mettere a disposizione dei numerosi lavoratori da remoto presenti sul nostro territorio degli spazi pubblici accoglienti e adatti al lavoro digitale, senza doversi allontanare molto da casa. Ciò può essere il punto di partenza per dei piccoli spazi di co-working, che fungano da punto di incontro e confronto tra lavoratori e professionisti presenti nei vari comuni.

## 5. Cam\_per l'aia, il digitale salta alla guida e raggiunge le frazioni



### Descrizione sintetica

Un camper appositamente allestito che raggiunga le frazioni più svantaggiate dei Comuni dell'Unione, per offrire supporto digitale ad anziani e persone in difficoltà.

**Budget: 8000 euro**

### Interventi proposti

Il progetto prevede:

- l'affitto di un furgone da allestire con router wi-fi mobile;
- la formazione e il rimborso di alcuni animatori digitali che possano prestare il servizio di supporto sulle principali necessità digitali degli anziani e delle persone che, nelle frazioni, hanno difficoltà ad accedere ai servizi digitali;
- il coinvolgimento di almeno un animatore over 60: questo faciliterà l'interazione e la trasmissione di nozioni verso gli utenti più anziani;
- la comunicazione e la promozione del progetto nelle frazioni e tra i più probabili interessati.

Il progetto sarà attivato per un periodo sperimentale di 5 settimane, una per ogni comune dell'Unione.

### Obiettivi

Il progetto punta ad intercettare le fragilità digitali degli abitanti delle numerose frazioni dell'Unione. In molte di esse vivono anziani con difficoltà di movimento, che avrebbero vantaggio dall'utilizzo di servizi erogati in modalità digitale: acquisti online, servizi sanitari, SPID ecc. Molto spesso però non hanno gli strumenti e le competenze per accedervi.

Il "cam\_per l'aia" vuole essere dunque la sperimentazione di un servizio di assistenza semi domiciliare improntata al digitale.

## 6. I sentieri dell'Unione



### Descrizione sintetica

Un portale online che raccolga tutti i sentieri turistici pedonali e ciclabili presenti nelle campagne e sulle colline dell'Unione, e fornisca informazioni tecniche, storiche e naturalistiche sugli itinerari tracciati.

**Budget: 12500 euro**

### Interventi proposti

Il progetto prevede:

- predisposizione di un portale web o di un'app per smartphone che mappi tutti i sentieri ciclabili e pedonali già tracciati nel territorio dell'Unione.
- Lo spazio online presenterà tutte le informazioni tecniche utili ad affrontare i percorsi: coordinate gps, livello difficoltà, dislivello, eventuali servizi disponibili sul tracciato.
- Ad ogni sentiero saranno inoltre associati una serie di contenuti di approfondimento culturale, storico o naturalistico, liberamente consultabili e realizzati col supporto delle associazioni del territorio.

### Obiettivi

Il progetto punta a valorizzare e mettere in rete il grande patrimonio di sentieri turistici già aperti e fruibili nei vari comuni dell'Unione. Creando un unico contenitore digitale si potrebbe mettere a sistema una risorsa naturalistica, culturale e turistica già presente sul territorio; approfittando anche delle competenze delle numerose associazioni di promozione sportiva e culturale che già sono attive nel tracciare e mantenere i sentieri presenti.

## 7. Il Digitale come mezzo di integrazione sociale



### Descrizione sintetica

Attivazione di un servizio pomeridiano ludico-educativo basato su un utilizzo virtuoso del digitale come mezzo di integrazione tra i ragazzi, per combattere l'isolamento sociale, prevenire la dipendenza da giochi online e creare relazioni tra giovani fragili e non.

**Budget: 12500 euro**

### Interventi proposti

Il progetto comprende:

- l'attivazione in ogni comune di un servizio di doposcuola ludico-educativo basato su un utilizzo virtuoso del digitale, dedicato agli adolescenti, in particolar modo se appartenenti a categorie fragili; i ragazzi sperimenteranno l'uso guidato di computer e console di gioco come strumenti di socializzazione, per attività didattiche e per giochi di gruppo.
- La formazione di alcuni educatori per trasmettere le specifiche competenze di animazione digitale necessarie.
- Il servizio sarà dunque gestito da educatori professionali ed il lavoro coordinato da uno specialista dell'analisi del comportamento.

Il progetto avrà una durata sperimentale di circa 4 mesi.

### Obiettivi

Il progetto mira a sperimentare e trasmettere le possibilità di utilizzo del digitale a scopo di integrazione e abbattimento delle barriere sociali. I destinatari sono infatti gli adolescenti tutti, in particolar modo coloro che a causa di disabilità o difficoltà di integrazione si trovano a rischio di isolamento.

## 8. Progetto di formazione docenti: la tecnologia in aiuto alla didattica e per la cooperazione tra pari



### Descrizione sintetica

Un corso di formazione volto a potenziare le conoscenze teoriche e pratiche digitali dei docenti degli istituti scolastici dell'Unione Valnure Valchero, per trasferire competenze utili a migliorare la metodologia didattica e l'efficacia educativa.

**Budget: 5600 euro**

### Interventi proposti

Il progetto prevede un corso di formazione rivolto ai docenti dei tre istituti comprensivi presenti nell'Unione:

- le tematiche trattate saranno le potenzialità didattiche della Google Workspace, la sicurezza e l'uso consapevole del web, alcuni elementi di programmazione e di robotica;
- il corso sarà tenuto da formatori professionisti e sarà composto da 6 incontri ripetuti in ognuno dei tre istituti.
- Per il corso verrà acquistata una licenza Google Teaching and Learning (piattaforma Google dedicata alla didattica) per ogni istituto per il periodo di un anno.

### Obiettivi

Il progetto vuole potenziare le conoscenze digitali dei docenti che lavorano negli istituti del territorio. Approcciandosi in modo efficace alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, i docenti potranno spendere poi le conoscenze acquisite declinandole nelle attività didattiche svolte ogni giorno.

## 9. Uniti nel canto



### **Descrizione sintetica**

Creazione di un database di brani registrati e basi musicali a supporto delle funzioni religiose di tutte le comunità del territorio.

**Budget: 12500 euro**

### **Interventi proposti**

Il progetto prevede la creazione di un database online di brani liturgici a disposizione di tutto il territorio, per tutti quei casi in cui non può essere presente un coro. In particolare:

- verrà predisposto un database online di brani e basi registrate dai cori liturgici presenti sul territorio;
- verrà fornito un tablet ad ogni parrocchia, per gestire agevolmente il database e la riproduzione;
- verranno acquistate casse e altoparlanti da utilizzare nei luoghi che ne sono sprovvisti

### **Obiettivi**

Il progetto punta a garantire la presenza di un'animazione musicale nelle funzioni religiose svolte sul territorio, laddove non possono essere fisicamente presenti un coro o degli strumentisti. Sono infatti pochi i cori e i complessi di musica sacra attivi, a fronte di un cospicuo numero di funzioni svolte nelle varie parrocchie.

Con questo progetto si potrà assicurare la presenza di un accompagnamento musicale con brani registrati dai cori locali ed utilizzabili in tutte le chiese localizzate all'interno dell'Unione.

## **10. Conosci il tuo paese**



### **Descrizione sintetica**

Posizionamento di QR code in luoghi storici e caratteristici dei vari paesi dell'Unione, con contenuti di approfondimento storico ospitati su su uno spazio web centralizzato.

**Budget: 12500 euro**

### **Interventi proposti**

Il progetto prevede:

- l'individuazione di una decina di luoghi storicamente e culturalmente rilevanti in ognuno dei paesi dell'Unione, dove posizionare una targa con QR code che rimandi ad una pagina web di approfondimento e informazioni sul luogo in questione.
- Nello spazio web attivato sarà disponibile una mappa per conoscere tutti i luoghi che sono stati mappati.

Il progetto sarà realizzato con il coinvolgimento delle associazioni locali che si occupano di promozione storica e culturale, sfruttando e mettendo in rete archivi fotografici e contenuti storiografici già prodotti.

### **Obiettivi**

Il progetto punta a valorizzare a scopo culturale e turistico i luoghi storici dei paesi dell'Unione. Sfruttando il patrimonio di informazioni e materiali già in possesso delle varie associazioni locali, e all'occorrenza producendo nuovi contenuti, si vuole mettere a sistema una mole di informazioni e permettere a cittadini e turisti di conoscere agevolmente la storia dei luoghi selezionati grazie alle potenzialità del digitale.

# Indicazioni relativamente alla risoluzione della proposta

## Voti raccolti

Sono riportati di seguito i dati inerenti i voti raccolti da ogni progetto.

<b>Progetto</b>	<b>Voto online</b>	<b>Voto cartaceo</b>	<b>Totale</b>	<b>Budget richiesto</b>
1. Supporto digitale nelle biblioteche	26	83	109	12500 €
2. Google e i social media per farsi trovare dai clienti	20	39	59	4200 €
3. Big changers: giovani, digitali, consapevoli	34	57	91	12500 €
4. Spazi pubblici per lo smart working	23	46	69	12500 €
5. Cam_per l'aia, il digitale salta alla guida e raggiunge le frazioni	22	92	114	8000 €
6. I sentieri dell'Unione	89	142	231	12500 €
7. Il Digitale come mezzo di integrazione sociale	72	105	177	12500 €
8. Progetto di formazione docenti: la tecnologia in aiuto alla didattica e per la cooperazione tra pari	25	57	82	5600 €
9. Uniti nel canto	22	124	146	12500 €
10. Conosci il tuo paese	21	129	150	12500 €

## Graduatoria

Sono riportati di seguito i progetti ordinati in base ai voti raccolti.

<b>Graduatoria</b>	<b>Progetto</b>	<b>Voto online</b>	<b>Voto cartaceo</b>	<b>Totale</b>
<b>1</b>	6. I sentieri dell'Unione	89	142	231
<b>2</b>	7. Il Digitale come mezzo di integrazione sociale	72	105	177
<b>3</b>	10. Conosci il tuo paese	21	129	150
<b>4</b>	9. Uniti nel canto	22	124	146
<b>5</b>	5. Cam_per l'aia, il digitale salta alla guida e raggiunge le frazioni	22	92	114
<b>6</b>	1. Supporto digitale nelle biblioteche	26	83	109
<b>7</b>	3. Big changers: giovani, digitali, consapevoli	34	57	91
<b>8</b>	8. Progetto di formazione docenti: la tecnologia in aiuto alla didattica e per la cooperazione tra pari	25	57	82
<b>9</b>	4. Spazi pubblici per lo smart working	23	46	69
<b>10</b>	2. Google e i social media per farsi trovare dai clienti	20	39	59

## Progetti finanziati

In base al risultato della votazione, l'Unione Valnure Valchero finanzia i seguenti progetti.

1	6. I sentieri dell'Unione	12500 €
2	7. Il Digitale come mezzo di integrazione sociale	12500 €

I fondi sono già stati stanziati con atto di Consiglio dell'Unione Valnure Valchero nr. 008 del 30/04/2022 ad oggetto "VARIAZIONE AL BILANCIO DI PREVISIONE TRIENNALE 2022-2024".

## Programma di monitoraggio

L'unione si impegna ad aggiornare la cittadinanza sullo stato di avanzamento dell'implementazione dei progetti vincitori:

- attivando sul sito [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online) una sezione dedicata al monitoraggio dei progetti, in cui pubblicare aggiornamenti periodici sullo stato di avanzamento;
- comunicando aggiornamenti attraverso i siti istituzionali dei Comuni e i canali social

## Allegati

Report con i dati del voto.