

PART-2022


BANDO 2022 PER LA CONCESSIONE DEI CONTRIBUTI A SOSTEGNO DEI PROCESSI DI PARTECIPAZIONE

&lt;p style="text-align:center"&gt;Allegato al Bando Partecipazione 2022&lt;/p&gt;

**Soggetto richiedente**

Soggetto richiedente *	<b>Comune di San Cesario sul Panaro</b>
Codice fiscale *	<b>00311560361</b>
Tipologia *	<b>Comune</b>
*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>CHIEDE di partecipare al Bando regionale Partecipazione 2022</b>
*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>DICHIARA che il progetto, di cui alla presente richiesta, non ha ricevuto altri contributi dalla Regione Emilia-Romagna, ne' sono stati richiesti</b>

**Statuto**

Link statuto (*)	<a href="https://www.comune.sancesariosulpanaro.mo.it/servizi/Menu/dinamica.aspx?idSezione=616&amp;idArea=16325&amp;idCat=16325&amp;ID=16325&amp;TipoElemento=area">https://www.comune.sancesariosulpanaro.mo.it/servizi/Menu/dinamica.aspx?idSezione=616&amp;idArea=16325&amp;idCat=16325&amp;ID=16325&amp;TipoElemento=area</a>
Copia statuto (*)	 STATUTO MODIFICATO ANNO 2006_163_217.pdf (1010 KB) <b>STATUTO MODIFICATO ANNO 2006_163_217.pdf</b>

**Dati Legale rappresentante / Delegato**

In qualità di *	<b>Legale rappresentante</b>
Nome *	<b>FRANCESCO</b>
Cognome *	<b>ZUFFI</b>
Codice fiscale *	<b>ZFFFNC81H22C107B</b>

**Ente titolare della decisione**

Ente titolare della decisione *	<b>Comune di San Cesario sul Panaro</b>
N. atto deliberativo o protocollo lettera di adesione *	<b>104</b>
Data *	<b>05-12-2022</b>
Copia atto di impegno (*)	 Delibera 104 del 05.12.2022.pdf (411 KB)

## Delibera 104 del 05.12.2022.pdf

Confermo che non sono presenti ' Partner progetto'

## Responsabile e staff di progetto

Modulo compilato \*



STAFF DI PROGETTO Allegato dati personali Rev. Francesco.pdf (100 KB)  
**STAFF DI PROGETTO Allegato dati personali Rev. Francesco.pdf**

## Processo partecipativo

Titolo del processo partecipativo *	#IDEAGIOVANI FASE 2
Ambito di intervento *	politiche per lo sviluppo sostenibile, nell'accezione ampia di sostenibilità e che ne abbraccia quindi oltre agli aspetti ambientali anche quelli economico-sociali
Specificare (ALTRO)	attivazione del protagonismo giovanile nella rigenerazione dell'immobile ex cinema

*Il Bando prevede dei bonus, che vengono attribuiti se il progetto presenta specifiche caratteristiche. Se si ritiene che il proprio progetto risponda ai requisiti richiesti occorre selezionare il bonus e compilare la sezione descrittiva.*

	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bonus accessibilità</b>
Descrizione	Nello sviluppo del processo saranno poste le seguenti attenzioni: adozione di un linguaggio inclusivo, chiaro, diretto, semplificato; impiego integrato di contenuti audio e grafico-testuali; realizzazione di attività comunicative capillari e diversificate; differenziazione delle modalità di partecipazione (attività ibride e asincrone); attivazione di alleanze con le associazioni locali che si occupano di giovani fragili.
	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bonus giovani</b>
Descrizione	L'intero percorso nasce da un progetto di coinvolgimento dei giovani e si focalizza su un oggetto rilevante per la popolazione giovanile. Inoltre, nello sviluppo del processo saranno poste le seguenti attenzioni: mappatura delle comunità giovanili; utilizzo di una immagine coordinata vivace; presenza targettizzata sui social network; valorizzazione delle competenze dei giovani; realizzazione di attività divertenti e creative; presenza di persone giovani nel TdN e nel CdG.
	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bonus parità di genere</b>
Descrizione	Nello sviluppo del processo saranno poste le seguenti attenzioni: uso di un linguaggio senza stereotipi di genere; segmentazione del target di riferimento per fasce di età e

provenienza culturale; differenziazione di tempi/spazi per conciliare vita/lavoro; predilezione della partecipazione direttamente nei luoghi frequentati dai partecipanti e dalle partecipanti; differenziano delle attività per raccogliere il contributo di tutte/i. Più del 40% dello staff è donna.

**Bonus integrazione di politiche**

**Descrizione** L'oggetto del processo partecipativo abbraccia diverse politiche (sociali, culturali, urbane, economiche, ambientali), pertanto nello staff di progetto sono stati inseriti i referenti di diversi settori e servizi del Comune di San Cesario e dell'Unione del Sorbara. Tra le attese del progetto vi è proprio quella di reinterpretare le politiche giovanile, superando la logica tematica o settoriale, per approdare alla misurazione dell'impatto generazionale e dell'equità intergenerazionale

**Oggetto del processo partecipativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018 \*** **OGGETTO** del processo partecipativo è l'attivazione del protagonismo giovanile nella rigenerazione dell'immobile ex cinema, valorizzando idee, abilità e disponibilità degli under 24 nel caratterizzare e vivere gli spazi pubblici come luoghi a propria misura, dunque inclusivi, partecipativi, proattivi, sostenibili. Tale oggetto emerge dalla fase 1 di IDEAGIOVANI, durante la quale i giovani coinvolti hanno identificato le proprie esigenze prioritarie (essere autonomi e sostenibili, essere protagonisti di scelte, avere opportunità diversificate) ed alcuni luoghi che potrebbero offrire risposte (fra questi l'ex cinema). **PROCEDIMENTO:** oggetto/obiettivi/risultati del processo partecipativo si inseriscono nei processi decisionali di aggiornamento del Documento unico di programmazione, di redazione/aggiornamento del Programma Triennale delle Opere Pubbliche, di attuazione del Contratto di rigenerazione Urbana (Bando RUR 2021). **FASE DECISIONALE:** prima della sperimentazione degli usi temporanei.

**Sintesi del processo partecipativo \*** Il percorso partecipativo "IDEAGIOVANI • fase 2" sviluppa gli esiti della sua prima fase e si innesta come sotto-procedura nel percorso di co-progettazione rivolto agli Enti del Terzo Settore: quattro le realtà che hanno manifestato il proprio interesse alla gestione dell'ex cinema e che sono ora nella fase di condivisione di un programma d'usi temporanei che tenga conto delle istanze espresse dai giovani (IDEAGIOVANI fase 1). Gli stessi Enti ingaggiati hanno tra i propri componenti attivi diversi under 30, una delle realtà ha nel proprio direttivo una maggioranza di componenti giovani e giovanissimi. La co-progettazione terminerà a gennaio con la firma di una convenzione per assegnare lo spazio agli Enti partecipanti, cosicché diventino utilizzatori. Questi stessi Enti proseguiranno il proprio confronto come componenti del Tavolo di negoziazione, per accompagnare con il percorso partecipativo i sei mesi di sviluppo del cantiere (gennaio-giugno). La CO-PROGETTAZIONE e la PARTECIPAZIONE (fase 2 di #IDEAGIOVANI) sono le due azioni immateriali espresse nel CRU (il contratto di rigenerazione urbana da poco firmato dalla Regione e decretato dal Sindaco), fondamentali nel concorrere a creare le condizioni per la sperimentazione degli usi temporanei, una sperimentazione che per il caso di San Cesario sul Panaro

decorre da settembre 2023 per concludersi a settembre 2027. L'APPROCCIO GUIDA per lo sviluppo della seconda fase è quello dell'ATTIVISMO PARTECIPATIVO: le occasioni di confronto e scambio dialogico fra giovani e con i giovani sono contemporanee al "fare condiviso", dove quel che si dice si fa, nell'immediato e nel brevissimo termine. La scelta è dettata dalla volontà di valorizzare e assecondare l'indole pragmatica della Generazione Z all'interno di un percorso fluido, puntellato di incontri che hanno il valore di micro-eventi, tenuti assieme da una narrazione agita dai giovani stessi. Anche l'organizzazione di ogni micro-evento valorizzerà le competenze dei più giovani, assegnando di volta in volta ruoli e responsabilità. \_ \_ \_

#### **Step 1 CONDIVISIONE • da Gennaio a Febbraio 2023**

Programmazione dettagliata delle attività nell'ambito di incontri di coordinamento con lo staff di progetto. Ingaggio di Giovani Content Creator per la progettazione e lo sviluppo del piano di comunicazione. 1° seduta del Tavolo di Negoziazione e del Comitato di Garanzia. 1° MICRO-EVENTO Inaugurazione del cantiere – Nell'ambito del micro-evento: 1) CONTEST per il logototem identificativo dello spazio Ex Cinema, rivolto ai giovani per riflettere sull'identità di un luogo che devono poter sentire anche loro | 2) 1° THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare). Step 2 SVOLGIMENTO • da Febbraio a Maggio 2023 2° seduta del Tavolo di Negoziazione e del Comitato di Garanzia. 2° MICRO-EVENTO Progettazione/ Sviluppo della Campagna di crowdfunding – Nell'ambito del micro-evento: 1) LABORATORIO DI IDEE (1-2 giornate) per definire con i giovani e le giovani "cosa fare" per rendere l'ex cinema un luogo adatto a loro, riflettendo sugli usi (formazione, aggregazione, co-creazione) ma anche sugli allestimenti da realizzare (oggetto della campagna) per caratterizzare gli spazi interni ed esterni; di particolare rilevanza sarà la progettazione e la messa in campo delle ricompense da intendersi come occasione di relazione fra giovani e con comunità (con un occhio di riguardo al coinvolgimento dei "vicini di casa" per una spensierata convivenza, all'interessamento dei commercianti del centro e di artisti-artigiani locali). NB Durante la campagna i giovani e le giovani sono invitati ad essere promoter. 2) 2° THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare). 3° seduta del Tavolo di Negoziazione e del Comitato di Garanzia. 3° MICRO-EVENTO Attivazione del "Cantiere nel cantiere" – Nell'ambito del micro-evento: 1) LABORATORIO DI AUTOCOSTRUZIONE (1-2 fine settimana) per realizzare con i giovani e le giovani gli allestimenti, dagli arredi e murales, privilegiano il riuso e il riciclo creativo, valorizzando le relazioni imbastite con le ricompense (esito della campagna di crowdfunding); 2) 3° THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare). Step 3 IMPATTO •

da Giugno a Luglio 2023 4° seduta del Tavolo di Negoziazione e del Comitato di Garanzia (approvazione del documento di proposta partecipata contenente il patto di collaborazione con strumenti, modalità ed azioni utili ad alimentare il protagonismo dei giovani durante la sperimentazione degli usi temporanei). 4° MICRO-EVENTO Happening conclusivo – Nell’ambito del micro-evento: 1) PRESENTAZIONE del patto di collaborazione, degli allestimenti realizzati (arredi-murales), del logo-totem vincitore del contest; 2) 4° THINK TANK proiezione di un film di ispirazione per alimentare le energie sociali attorno all’ex cinema. Step 4 MONITORAGGIO • da Luglio 2023 Monitoraggio sulla corrispondenza Docpp/Decisione. Monitoraggio sulla sperimentazione degli usi temporanei. Monitoraggio sullo sviluppo del protagonismo giovanile.

Contesto del processo partecipativo \*

San Cesario è un piccolo Comune nel modenese di circa 6.500 abitanti. Poco più di un migliaio i suoi giovani under 30. In risposta alla pandemia, l’Amministrazione comunale ha attivato diverse progettualità coinvolgendo la comunità nel comprendere meglio i bisogni emergenti di tre specifici target sociali: i fragili e vulnerabili, i volontari, i giovani. In particolare, il progetto “#IDEAGIOVANI” (fase 1) si è sviluppato da agosto 2021 ad aprile 2022, attraverso osservazione on line e on site, interviste e focus group, questionario e workshop (ricerca-azione partecipativa). Più del 50% dei giovani abitanti ha risposto al questionario, una delegazione di 54 ragazzi ha preso parte ai workshop, tutte le principali realtà associative di riferimento si sono messe in gioco. Il confronto ha consentito di inquadrare le preferenze dell’abitante giovane, facendo emergere cosa significhi vivere in un piccolo paese (“si fatica a fare nuove esperienze e nuove amicizie”) e quali attenzioni porre nel governo dello spazio pubblico (“occorre cura del coinvolgimento, habitat stimolanti, progettualità frugali, contemporaneità degli usi, adattività funzionale”): i giovani chiedono luoghi dove vi siano opportunità multiformi, dove le esperienze possono divenire dense e dove, soprattutto, si possono “coltivare le relazioni fra pari e costruire nuove amicizie... perché i giovani vanno dove ci sono i giovani...e della stessa età”. I risultati prodotti della fase 1 sono un profilo generazionale, un abaco dei cambiamenti e un almanacco di luoghi dove è ben rappresentata la visione che il giovane e la giovane hanno del proprio territorio, con una puntuale messa a fuoco delle proprie aspirazioni: fluidi, pragmatici e disponibili all’occasione, sono giovani in gamba che vogliono capire, affrontare e cambiare il mondo...preferibilmente insieme ai propri amici o conoscendone di nuovi. Quale luogo dunque può soddisfarli? Per entrare in sintonia con i giovani, oggi il luogo deve essere accogliente e inclusivo, partecipativo e proattivo, ben gestito e interessante, bello e attraente. In questo particolare luogo non è il “cosa”, ma è il “come” ad agganciare la curiosità: dalle esigenze e aspirazioni espresse, emerge dunque come i luoghi non debbano avere specifiche funzioni, piuttosto profili capaci di suggerire possibilità e appartenenza. Sono cinque i profili individuati dai più giovani per rispondere alle proprie esigenze; a San Cesario occorrono infatti luoghi per: sviluppare competenze, formarsi e studiare, confrontarsi e

orientarsi; stimolare cultura e arte, approfondire e produrre contenuti, dare e ricevere ispirazioni; incontrarsi e stare insieme, aggregarsi e svagarsi, fare nuove amicizie; coltivare le proprie passioni, provare nuove attività, ideare e creare; stare bene con sé stessi, sentirsi ascoltati e incoraggiati, imparare a prendersi cura di sé. Tra gli spazi indagati dai giovani, l'ex cinema è emerso come uno dei luoghi più versatili per loro, in cui mettersi alla prova per divenire abitanti attivi, protagonisti di piccoli grandi cambiamenti: non è tanto l'intervento edilizio a fare la differenza, quanto l'opportunità di creare una community di giovani che sperimenta un uso ecologico dello spazio, in cui il riuso, il riciclo e la rifunzionalizzazione generano nuove risorse più che consumarle. In relazione alla fase 1, è maturata l'opportunità di candidare l'ex cinema al Bando Rigenerazione Urbana della Regione, ottenendo il contributo per gli interventi materiali: rifacimento impianto di riscaldamento e raffrescamento in pompa di calore; rifacimento degli infissi; realizzazione nuovo impianto di illuminazione interna a basso consumo (led); rifacimento della pavimentazione, sistemazione dei servizi igienici, ripristino delle pareti interne, messa in sicurezza delle strutture portanti, creazione di uscite di sicurezza, tinteggiatura interna ed esterna. Mentre, ciò che rappresenta la sfida di questa seconda fase del progetto #IDEAGIOVANI è valorizzare idee, abilità e disponibilità degli under 24 nella definizione degli interventi immateriali che possono meglio caratterizzare l'ex cinema e farlo vivere come luogo inclusivo, partecipativo, sostenibile.

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

**SCOPO** Aggancio e ingaggio degli abitanti under 24, valorizzando e capacitando il giovane nel divenire risorsa per la cura dei beni comuni più utili allo sviluppo di comunità attente alle nuove generazioni. **OBIETTIVI** specifici | Condivisione di raccomandazioni per una strategia di rigenerazione della città pubblica, vista dal punto di vista dei giovani. Approfondimento delle esigenze ed aspirazioni per indirizzare gli usi nei luoghi del centro, tra cui l'immobile ex cinema. Attivazione e sviluppo del protagonismo giovanile nella rifunzionalizzazione dell'immobile ex cinema (patto di collaborazione). **OBIETTIVI** correlati allo sviluppo sostenibile (Agenda 2030) In primis Goal 11 • Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili. Goal 4 • Istruzione di qualità – Target 4.7: Entro il 2030, assicurarsi che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile. Ed anche: Goal 3 • Salute e benessere. Goal 8 • Promuovere una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile. Goal 12 • Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili. \_\_\_\_ \_\_ **RISULTATI** di breve periodo | Visione condivisa di un contesto a misura di giovani. Approfondimento sugli usi temporanei per l'ex Cinema. Contest-laboratorio (ideazione logo-totem e realizzazione di 1 o 2 murales per contribuire all' identità visiva del luogo). Campagna di crowdfunding finalizzata all'autocostruzione di arredi (stimolando l'ingaggio di comunità attraverso il meccanismo delle ricompense). Patto di collaborazione per la cura condivisa del bene (come alimentare il protagonismo dei giovani durante la sperimentazione degli usi temporanei?) **Indicatori:**

partecipazione di almeno 10 giovani al contest LOGO-TOTEM; ingaggio di almeno 15 giovani nel laboratorio per la realizzazione del murales; raggiungimento di almeno il primo GOAL per la campagna di crowdfunding (1° goal 5.000 €, 2° goal 10.000 €, 3° goal 20.000 €); ingaggio di almeno 25 persone nell'autocostruzione degli arredi (giovani+ comunità) **RISULTATI di medio/lungo periodo | Luogo attivo e vivace con un'identità riconosciuta, in cui i giovani sanno di poter: incontrarsi e stare insieme, aggregarsi e svagarsi, fare nuove amicizie, anche sviluppare competenze, formarsi e studiare, confrontarsi e orientarsi, infine sviluppare i propri progetti di vita in modo ecologico. \_\_\_\_ RICADUTE** Riduzione del degrado fisico/ ambientale/sociale: superamento dello stato di degrado dell'edificio, recupero funzionale del contenitore architettonico, rispetto dell'identità storico-culturale dell'immobile, riqualificazione di un comparto urbano strategico, miglioramento del paesaggio urbano. Qualificazione dei servizi; vivacizzazione socio-economica del centro storico e del territorio, potenziamento dell'offerta di servizi e attrezzature socio-culturali, aumento degli spazi per occasioni relazionali e aggregative, creazione di opportunità formative/lavorative per i giovani, aumento del presidio sociale diretto e indiretto. Coinvolgimento della comunità: sviluppo di partnership miste (pubblico, privato, terzo settore), valorizzazione delle realtà organizzate del terzo settore locale, sperimentazione di modalità di ingaggio formali ma fluide, attivazione dell'interesse dei giovani e loro diretto protagonismo, sensibilizzazione all'azione collaborativa di cura del bene comune.

Data di inizio prevista *	<b>23-01-2023</b>
Durata (in mesi) *	<b>6</b>

#### Elementi di qualità tecnica per la certificazione del tecnico di garanzia

Sollecitazione delle realtà sociali *	<b>ATTORI GIÀ SOLLECITATI</b> Durante la fase 1 di #IDEAGIOVANI sono stati sollecitati e resi partecipi tutte le realtà organizzate di riferimento o contatto con i giovani: Istituto comprensivo, Comitato genitori, Parrocchia, Circoli aggregativi, Associazioni sportive, Servizi sociali e servizi culturali, ma anche i singoli educatori/educatrici ed allenatori/allenatrici (emersi come figure importanti per i giovani). Wueste realtà sono tutt'ora ingaggiate e alimentano attenzioni verso i giovani insieme al Comune. L'accordo formale è stato sottoscritto da quattro di queste realtà: Centro Culturale ALMO, Associazione ViviSangèr APS, Filodrammatica Modesta Compagnia dell'Arte APS, Accademia di Pan APS. Si tratta degli Enti del Terzo Settore ingaggiati nella procedura di co-progettazione: oltre a competenza ed esperienza, sono fra i punti di riferimento più importanti per la comunità, sono tessitori di reti importanti e sono fra le realtà che hanno più under 30 tra i propri componenti attivi (il direttivo di Vivi San Ger è composto da una larga maggioranza di giovani e giovanissimi che si occupano dell'animazione culturale e aggregativa del territorio). Inoltre, da quest'anno, annualmente il Sindaco invia una lettera persona a tutti i giovani fra i 12 e i 24
---------------------------------------	---

presenti sul territorio, per informarli della disponibilità della comunità a mettersi in gioco con loro e per loro, presentando e promuovendo le occasioni di dialogo e sviluppo di idee. L'avvio della fase 2 di IDEAGIOVANI sarà oggetto della lettera di gennaio 2023. **ATTORI DA SOLLECITARE** Saranno sollecitate e invitate le realtà che operano nella promozione del territorio e nella valorizzazione socio-culturale di comunità, attive in modo informale come giovani artigiani, giovani artisti, giovani professionisti e gruppi informali di giovani. **MODALITÀ** Per una prima "mappatura dei giovani" saranno utilizzati le informazioni di Comune ed Unione, oltre ai contatti maturati nella prima fase. Per raggiungere le realtà commerciali/artigianali saranno interessate (con incontro diretto) le associazioni di categoria di riferimento e Vivi San Ger (sottoscrittore dell'accordo). Saranno realizzati inviti personalizzati e contestualmente realizzate attività informali nei luoghi di ritrovo per interessare la singola persona. Coloro che hanno sottoscritto l'accordo (nucleo base TdN) saranno ingaggiati come attivatori di relazioni. I luoghi-tempi di attesa (entrata e uscita da scuola, palestra, ecc....) saranno presidiati con locandine/manifesti ben visibili. Il processo sarà aperto a tutte e tutti i giovani che desiderano partecipare: una specifica campagna di promozione sarà condotta attraverso una landing page dedicata e profili social (da valutare l'ingaggio di micro influencer). Giovani fragili, giovani con disabilità, giovani di origine straniera appena arrivati e profughi accolti saranno interessati attraverso il contatto informale, conviviale, ove necessario mediato.

Inclusione \*

Ad oggi sono stati già sollecitati tutti i soggetti che sono punto di riferimento per i giovani. È stata imbastita una prima "mappatura dei giovani" (realtà/gruppi/leader/community/spazi di riferimento on site e on line) e uno specifico "database relazioni" basandosi su dati dell'Amministrazione e contatti attivati durante la fase 1 del progetto. Mappa e Database saranno integrati con il contributo dei sottoscrittori dell'accordo (in primis) e dei singoli soggetti via via coinvolti (poi). Per affinare mappa/database saranno organizzati: "un aperitivo al cinema" (inaugurazione del cantiere) e un invito-appello on line, oltre a call mirate per l'ingaggio di realtà giovanili più fluide e informali. La stessa campagna di crowdfunding rappresenta un'occasione per alimentare le relazioni e tracciare nuovi contatti. Il TdN valuterà mappa e database in relazione alla piena rappresentazione di tutti i punti di vista. I luoghi (contestuali e digitali) presenti nella mappa ospiteranno i materiali informativi (locandine, manifesti, pieghevoli) mentre i soggetti presenti nel database riceveranno un invito personalizzato (email o telefonata) con contenuti pertinenti in relazione all'interesse. Chiunque voglia partecipare può farlo attraverso un'adesione creativa (autoritratto), resa pubblica sulle pagine web dedicate. Il percorso manterrà le porte aperte sempre. In fase di sviluppo/chiusura saranno attivate ulteriori occasioni "a porte aperte" (i Think Tank sono occasioni per tutte e tutti). La presenza di infografiche e/o animatori nei luoghi del quotidiano (es. fermate di autobus, bar, palestre) consentirà di raggiungere direttamente soggetti non intercettati attraverso gli altri strumenti. Le attività che caratterizzeranno lo sviluppo del processo saranno



dialogiche-esperienziali (contest, laboratori, happening, ecc.), adatte dunque a tutte e tutti, con lavoro strutturato ma intervallato da occasioni conviviali più informali per creare un clima collaborativo e non competitivo. Durante tutto il processo, sarà garantito: pubblicazione del calendario delle attività e inviti ad aderire, condivisione/diffusione (on line e off line) di reportage delle attività (fan zine), scelta di spazi di incontro senza barriere architettoniche, conciliazione dei tempi di vita e di lavoro (preferenza per il tardo pomeriggio-sera infrasettimanale), servizio di mediazione culturale (su richiesta), supporto alla partecipazione autonoma o accompagnata di soggetti deboli, gestione creativa del conflitto, tutela degli assenti. In collaborazione con giovani content creator, tutte le attività saranno sviluppate con modalità ibride (on site ed on line nella versione on demand e streaming) e creati contenuti multimediali ad hoc da rendere pubblici come pretesto per l'interazione su canali social (IG o TIK TOK ). L'uso dei social sarà affiancato dal monitoraggio del sentiment e degli insights per un'analisi dei driver che guidano l'opinione delle community di giovani.

#### Tavolo di Negoziazione \*

**OBIETTIVO** • Il TdN si accorda sullo sviluppo del percorso. Nelle prime sedute il TdN condivide: il programma delle attività, le regole di ingaggio, la costituzione del CdG, il coinvolgimento dei giovani (mappatura gruppi formali/informali, community, opinion leader), le attenzioni da sollecitare. Nelle sedute successive il TdN valuta i contributi raccolti. Nell'ultima seduta il TdN condivide il DocPP.

**COSTITUZIONE** (Ad inizio processo) • Convocazione (tramite email) del nucleo di partenza del TdN (sottoscrittori dell'accordo formale / ex tavolo di co-progettazione). Realizzazione di un incontro "preliminare" per condividere il processo, la mappatura dei giovani, l'iter della decisione e della sperimentazione (post processo), il monitoraggio in itinere • Promozione allargata dell'adesione al TdN invitando i sottoscrittori dell'accordo ad ingaggiare soggetti promotori del protagonismo giovanile (sarà redatto un "diario di adesione" al TdN per valutare lo sviluppo relazionale fra componenti e con la comunità durante l'intero processo).

**COMPOSIZIONE** • La composizione del TdN sarà alimentata durante l'intera fase di condivisione attraverso il contributo diretto del nucleo di partenza e attraverso il contest, con l'obiettivo di arricchire la mappatura delle realtà giovanili di Comune/Unione (la mappatura iniziale si basa sulle informazioni raccolte da Comune/Unione e sulle relazioni sviluppate durante la fase 1). Tutti i soggetti mappati saranno invitati con email a partecipare al TdN. La composizione del TdN è resa pubblica, esposta durante la fase di condivisione per stimolare nuove adesioni. La composizione finale del TdN sarà testimonianza dell'ingaggio giovanile nei ruoli di "governo del processo".

**CONDUZIONE** • Il curatore del percorso ad inizio seduta registra i partecipanti e condivide l'o.d.g., poi stimola il confronto. È previsto l'impiego di facilitatori e di domande guida. Al termine di ogni seduta è effettuato una sintesi di divergenze/ convergenze. In caso di conflitto sarà utilizzato il "metodo del consenso" per giungere a una decisione che sia espressione dell'accordo tra la maggioranza dei partecipanti, ma che integri

al contempo anche le obiezioni della minoranza. **REPORTING** • Sono previste tre forme di reporting: un instant report condiviso al termine della seduta (scelti i “reporter” tra i componenti), un report dettagliato redatto dal curatore e inviato via e-mail prima dell’incontro successivo per le opportune integrazioni/conferme, video intervista ai componenti più giovani per l’emersione del loro punto di vista. Tutte le tipologie di report sono rese pubbliche. **DOCUMENTO DI PROPOSTA PARTECIPATA** • I report degli incontri pubblici (validati dai partecipanti e pubblicati) sono utilizzati per comporre il DocPP, che sarà redatto in progress dal curatore del percorso e sottoposto alla verifica del TdN, il quale - in occasione della sua ultima seduta - procede alla sua approvazione, sottoscrizione, pubblicazione.

## Metodi mediazione \*


**FASE DI APERTURA** | Nella fase di apertura sono privilegiati strumenti quali-quantitativi di democrazia deliberativa, rivistati per il pieno coinvolgimento dei giovani • **STRUMENTI** – “Contest di idee” = raccolta di proposte e selezione con voto pubblico | Questo strumento consente un ingaggio immediato e finalizzato, garantendo sia un contributo qualitativo (proposte) che quantitativo (voto), inoltre è stimolatore di dibattito (presentazione pubblica delle idee prima del voto, con raccolta di feed back da valorizzare in esito al contest come occasione per migliorare le proposte finaliste) | “Laboratorio” (di idee) = sviluppo di micro-progettazioni | Questo strumento consente di approfondire le idee, mettere a fuoco le intenzioni, definire azioni, privilegiando il confronto argomentato • **APPROCCI** - Ascolto ideativo: nella fase di apertura sono privilegiati approcci attenti alla sfera cognitiva, sociale e culturale, con l’obiettivo di sviluppare competenze co-creative e collaborative, valorizzando lo scambio di idee, il pensiero critico, il dialogo esperienziale. **FASE DI CHIUSURA** | Nella fase di chiusura sono privilegiati strumenti qualitativi di democrazia deliberativa • **STRUMENTO** – “Laboratorio” (di autocostruzione) = attivazione collaborativa e negoziazione del “fare”, con happening conclusivo | Questo strumento, generalmente utilizzato nelle fasi di apertura, è scelto per la fase di chiusura nella sua versione “attiva”, dedicata a tradurre le idee in azioni pratiche (realizzazione di arredi, realizzazione di murali), con lo scopo di testare sul campo alcuni dei modi con cui collaborare alla cura dei beni comuni + “Valutazione di impatto” = strumento sperimentale finalizzato a generare un processo sociale e misurabile nel medio-lungo termine (“quanto e come si alimenta il protagonismo giovanile? Quanto il punto di giovane e la giovane possono incidere nella cura dei beni comuni e nel co-realizzare una città su misura?”) • **APPROCCI** – Attivismo partecipativo: nella fase conclusiva sono privilegiate modalità pratico-relazionali per misurare con il fare l’intento trasformativo condiviso, che è un “fare” di gruppo dove le comunanze costruttive promuovono l’agentività del giovane (il potere di far accadere le cose). **MEDIAZIONE** (fase di apertura/ fase di chiusura) | Confronto creativo: il metodo si pone come sfida quella di trarre profitto dalla complessità: ogni soggetto formula una proposta e ne illustra le motivazioni; il facilitatore invita a individuare proposte ponte -rispondenti a più esigenze e interessi - selezionandole tra quelle emerse o riformulandone; in caso di perplessità, la discussione procede ponendo la

domanda "Cosa si dovrebbe cambiare per venire incontro alle tue preoccupazioni?"; la domanda viene poi riformulata per essere estesa a tutti i soggetti "Cosa potremmo cambiare per andare incontro a queste preoccupazioni?". Le opzioni così moltiplicate sono poi composte in opzioni oggetto di valutazione "concertata

#### Piano di comunicazione \*

Il processo partecipativo sarà accompagnato da un piano di comunicazione (PdC) per condividere informazioni, aumentare il coinvolgimento, valorizzare il protagonismo giovanile. Il PdC porrà attenzione alla comunicazione interna (partecipanti) ed esterna (tutta la comunità): la comunicazione interna aggiornerà periodicamente i partecipanti, mentre la comunicazione esterna sarà più promozionale, interessando i pubblici con modalità interattive. Il PdC sarà caratterizzato da: definizione dell'immagine coordinata (logo, font, colori, stile); implementazione di una landing page dedicata, richiamata sul sito del Comune e dell'Unione (tutte le pagine conterranno il "quaderno dei partecipanti"); diffusione di materiale informativo (cartoline, locandine, inviti); attivazione di "contatti caldi", presenza in strada, passaparola attivato dalle realtà coinvolte (giovani promoter); sviluppo di campagne promozionali e social curate da giovani content creator; elaborazione di un poster informativo "work in progress". Sono inoltre previsti: elaborazione del palinsesto dei micro-eventi (prima di ogni appuntamento, infografiche di recap saranno inviate ai partecipanti e pubblicate on line; una e-mail della segreteria organizzativa avvertirà i partecipanti dell'avvenuta pubblicazione on-line così come il promemoria su data, luogo e contenuti del prossimo micro-evento; per richiedere informazioni e chiarimenti in merito al percorso sarà possibile inviare una email all'indirizzo di posta dedicato). Il prodotto di esito di ogni micro-evento è una FAN-ZINE (mini-pubblicazione con testi e illustrazioni) realizzata insieme ai giovani dove appuntare quanto successo, valorizzare le idee e invitare con una CallToAction a dare un contributo al loro sviluppo (sarà inserito un QR Code per video registrare su FLIPGRID il proprio video-contributo). Tutti i documenti saranno resi pubblici in bacheche contestuali e wall digitali. Le attenzioni poste nel "durante" saranno mantenute anche nel "dopo" per dare continuità alla relazione partecipativa e soprattutto dare valore al protagonismo dei giovani. Proposta partecipata, impatto sulle decisioni e sviluppi pratici saranno valorizzati attraverso l'invio del DocPP a tutti i soggetti che hanno preso parte al percorso, l'elaborazione di comunicati stampa e uno o due editoriali sul giornale dell'Amministrazione. Proseguirà anche la produzione di fan-zine informative ("a che punto siamo"). Questi strumenti contestuali saranno integrati da strumenti on line: post e news pubblicati sulle pagine web e social attivate; video-racconti dedicati al punto di vista dei giovani; newsletter di aggiornamento. Tutti i soggetti coinvolti nel TdN saranno invitati a promuovere i risultati attraverso i propri canali web e social. Le iniziative di animazione territoriale che caratterizzano l'estate di San Cesario sul Panaro rappresentano un'interessante opportunità per socializzare gli esiti con l'intera comunità.

## Caratteristiche Tecniche

Il/La sottoscritto/a	<input checked="" type="checkbox"/> <b>DICHIARA che il progetto e' corredato da accordo formale stipulato tra il soggetto richiedente, l'ente titolare della decisione e dai principali attori organizzati del territorio</b>
Accordo formale	 ACCORDO FORMALE.pdf (1098 KB) <b>ACCORDO FORMALE.pdf</b>
Soggetti sottoscrittori	<b>Associazione Centro Culturale ALMO • Associazione ViviSangèr APS • Filodrammatica Modesta Compagnia dell'Arte APS • Accademia di Pan APS. Si tratta degli Enti del Terzo Settore ingaggiati nella procedura di co-progettazione: oltre a competenza ed esperienza, sono un importante punto di riferimento per la comunità ed hanno tra i propri componenti attivi diversi under 30 (il direttivo di una delle realtà è composto da una larga maggioranza di giovani e giovanissimi).Il Comune è soggetto proponente</b>
I firmatari assumono impegni a cooperare?	<b>Si</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>Il progetto prevede forme di sviluppo delle competenze per il personale coinvolto o lo stesso ha partecipato o sta partecipando ad iniziative della Regione nell'ambito della legge 15/2018</b>
	<i>Indicare quali forme di sviluppo delle competenze sono previste o a quali corsi il personale coinvolto ha partecipato o sta partecipando</i>
	<p><b>Il percorso partecipativo è accompagnato da un programma formativo composto da: LABORATORIO DI PENSIERO (4 incontri) dedicato allo staff di progetto, nell'ambito del quale approfondire approcci, strumenti e modalità della democrazia partecipativa e dell'attivismo partecipativo, con un focus particolare sulla valorizzazione del protagonismo giovanile; THINK TANK (4 appuntamenti) dedicato a Tavolo di negoziazione, Comitato di garanzia, Giovani interessati e Comunità da realizzarsi nel format "pillola formativa" di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (ciascun appuntamento è svolto in uno dei luoghi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare). Gli esiti di ogni THINK TANK saranno resi pubblici attraverso l'elaborazione di un prodotto grafico-testuale o multimediale realizzato dai giovani. Le attività formative saranno l'occasione per sperimentare alcune delle metodologie tipiche dell'apprendimento collaborativo (peer learning, learning by doing, serious game): a differenza dell'apprendimento cooperativo, che presuppone una divisione di competenze e compiti fra i componenti, la collaborazione prevede uno sforzo unico, collettivo, per raggiungere l'obiettivo ("l'unione fa la forza"). Lo scopo è quello di favorire l'inclusione, valorizzando la diversità di ogni individuo, preparando i discenti al confronto critico dove è necessario riuscire a far valere le proprie idee e al contempo essere capaci di cambiare il proprio punto di vista. Per tarare al meglio la formazione, prima di ogni LABORATORIO</b></p>

DI PENSIERO e di ogni THINK TANK sarà attivata una bacheca virtuale (Padlet, Miro o FlipGrid) per appuntare domande, spunti, pro-vocazioni, richieste o dubbi inerenti all'oggetto del percorso (protagonismo dei giovani, cura dei beni comuni), da affrontare e sviluppare durante gli appuntamenti formativi (gli appunti in bacheca possono divenire temi da proporre agli speaker). Attraverso la bacheca virtuale, gli invitati alla partecipazione saranno sollecitati a condividere anche idee, ispirazioni, buone o cattive pratiche di riferimento (indicando tre motivazioni per cui la pratica è considerata "buona" o "cattiva"). Si auspica la possibilità di individuare buone pratiche tra i Comuni che già partecipano all'Autoscuola della partecipazione della Regione Emilia Romagna invitando i diretti protagonisti dell'esperienza a raccontare non solo il caso studio ma anche il valore aggiunto di una comunità di pratica partecipativa (sensibilizzando così il personale ad aderirvi). I THINK TANK saranno documentati con un video, che si chiuderà con domande per pro-vocare lo sviluppo della partecipazione. La realizzazione (regia, montaggio) e la sua diffusione sarà affidato ai giovani.

Attività di monitoraggio e controllo \*

Le attività di monitoraggio saranno concordate tra TdN e CdG. **DURANTE IL PROCESSO** Saranno impiegati con modalità on site/on line i seguenti strumenti: scheda di adesione alle attività pubbliche (nella forma "easy" di autoritratto esperienziale, così da raccogliere contenuti illustrati per le fan-zine); diario di adesione al TdN (info per valutare lo sviluppo relazionale fra componenti e con la comunità durante l'intero processo); registro-ludico delle presenze (per tutte le attività); pubblicazione delle valutazioni di TdN e CdG. Gli indicatori sono: livello di partecipazione (n° di singoli giovani e gruppi partecipanti, n° di riscontri alle diverse sollecitazioni/chiamate, n° di partecipanti ai micro-eventi), livello di rappresentatività (fasce d'età, culture), clima della partecipazione e soddisfazione dei partecipanti. **DOPO IL PROCESSO** Saranno impiegati con modalità on site/on line i seguenti strumenti: incontri di coordinamento fra TdN e Decisore per condividere gli impegni di sviluppo della proposta partecipata; comunicazione da parte del responsabile di progetto ai partecipanti e alla comunità sugli esiti del confronto fra TdN/Decisore (tramite news, post, feed, mail); pubblicazione dei documenti che attestano lo sviluppo delle decisioni, aggiornando le pagine web e social con un testo di accompagnamento che evidenzia l'influenza della partecipazione sulle decisioni. Nei mesi successivi la conclusione, si continuerà a dare evidenza agli esiti del monitoraggio sulle decisioni assunte (affissione di poster riepilogativi "A che punto siamo?" e fan-zine periodiche). Gli indicatori sono: impatto della partecipazione, sviluppo del protagonismo dei giovani. **COMITATO DI GARANZIA** Il CdG avrà il compito di monitorare gli aspetti qualitativi del processo – le condizioni che facilitano/ostacolano la partecipazione, il reale protagonismo dei giovani, la qualità delle proposte, l'impatto sulle decisioni – e sarà composto da solo giovani, in numero dispari di componenti, di cui 5 "locali" (sarà lanciata una "chiamata" rivolta alle realtà giovanili del Comune e dell'Unione, invitandoli a candidarsi per divenire garanti, dichiarando e valorizzando i gruppi di giovani con cui sono in contatto, così da

arricchire la mappatura delle realtà locali) e 2 "extralocali" (invitando i giovani della provincia di Modena che hanno partecipato all'esperienza di YOUZ a segnalare la propria disponibilità). Il CdG sarà istituito dal TdN ad inizio processo e potrà partecipare liberamente a tutte le attività in programma, operando in piena autonomia. Il responsabile di progetto avrà il compito di indire il primo incontro del CdG e di aggiornare tempestivamente i "garanti" di tutti gli sviluppi, condividendo il programma delle attività (palinsesto dei micro eventi. Ai garanti sarà offerto un momento conviviale (pizza) e l'opportunità di fare un tour con i componenti del TdN per visitare 1 o 2 buone pratiche regionali di spazi rigenerati attraverso il protagonismo giovanile.

#### Oneri per la progettazione

Importo *	<b>1000</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>programmazione operativa e coordinamento generale</b>

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

Importo *	<b>1000</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>approfondimenti tematici e supervisione formativa</b>

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

Importo *	<b>8000</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>osservazione partecipante, questionari, facilitazione, conduzione</b>

#### Oneri per la comunicazione del progetto

Importo *	<b>5000</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>progettazione grafica, editing, curatela web/social</b>

Importo *	<b>0,00</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>nessuna voce di spesa</b>

#### Costo totale del progetto

Tot. Oneri per la progettazione *	<b>1.000,00</b>
Tot. Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi *	<b>1.000,00</b>
Tot. Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei	<b>8.000,00</b>

processi partecipativi *	
Tot. Oneri per la comunicazione del progetto *	<b>5.000,00</b>
Totale Costi diretti *	<b>15.000,00</b>
Tot. Spese generali *	<b>0,00</b>
Totale Costo del progetto *	<b>15.000,00</b>
% Spese generali *	<b>0,00</b>

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

### Contributo regione e % Co-finanziamento

A) Co-finanziamento del soggetto richiedente	<b>0,00</b>
B) Co-finanziamenti di altri soggetti	<b>0,00</b>
C) Contributo richiesto alla Regione	<b>15000</b>
Totale finanziamenti (A+B+C)	<b>15.000,00</b>

### Riepilogo costi finanziamenti e attivita'

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

### Impegni del soggetto richiedente

*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Il processo partecipativo avra' avvio formale entro il 15 febbraio 2023. Il soggetto richiedente provvedera' tempestivamente a trasmettere al Responsabile del procedimento della Giunta regionale copia della documentazione compilando il modulo fac simile rinvenibile in <a href="https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2022">https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2022</a>, che attesta l'avvio del processo partecipativo</b>
*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Il soggetto richiedente si impegna a concludere il processo</b>

partecipativo con un Documento di proposta partecipata. La data di trasmissione del Documento di proposta partecipata, validato dal Tecnico di garanzia, all'Ente titolare della decisione fa fede per il calcolo dei tempi del processo partecipativo, misurati a partire dalla data di avvio formale del procedimento

\*  Il soggetto richiedente si impegna a predisporre la Relazione finale. Alla Relazione finale devono essere allegati le copie dei documenti contabili. La Relazione finale deve essere inviata alla Regione entro 30 giorni dalla conclusione del processo partecipativo sancita dalla data di trasmissione del Documento di proposta partecipata all'ente titolare della decisione

\*  Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a mettere a disposizione della Regione tutta la documentazione relativa al processo, compresa quella prodotta da partner e soggetti coinvolti

\*  Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a rendere visibile il sostegno regionale in tutti i documenti cartacei, informativi e video che siano prodotti durante il progetto e presentati nel corso degli eventi pubblici previsti (incontri e simili), apponendo la dicitura Con il sostegno della legge regionale Emilia-Romagna n. 15/2018 e il logo della Regione Emilia-Romagna

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

\*  Dopo la conclusione del processo partecipativo, l'ente responsabile deve approvare formalmente un documento che da' atto: a) del processo partecipativo realizzato; b) del Documento di proposta partecipata; c) della validazione del Documento di proposta partecipata da parte del Tecnico di garanzia, oppure della mancata validazione

\*  L'ente responsabile, valutata la proposta partecipata, puo' decidere di recepire in tutto o in parte, le conclusioni del processo partecipativo o di non recepirle. In ogni caso l'ente responsabile deve: a) comunicare al Tecnico di garanzia il provvedimento adottato o la decisione assunta, indicando nella comunicazione, in modo dettagliato, le motivazioni delle proprie decisioni, soprattutto nel caso in cui esse siano diverse dalle conclusioni del processo partecipativo; b) rendere note le motivazioni delle proprie decisioni in merito all'accoglimento delle conclusioni del processo partecipativo tramite comunicazione pubblica con ampia rilevanza e precisione, anche per via telematica; c) comunicare, anche per via telematica, ai soggetti che hanno preso parte al processo partecipativo il provvedimento adottato o la decisione assunta, nonche' le motivazioni delle proprie decisioni in merito all'accoglimento delle conclusioni del medesimo

Il/La sottoscritto/a \*  DICHIARA di aver preso atto dell'informativa ai sensi dell'art.



**13 del regolamento europeo n. 679/2016**

---