



Comune di  
San Cesario sul Panaro

Bando 2022 L.R. 15/2018

# DOCUMENTO DI PROPOSTA PARTECIPATA

#IDEAGIOVANI fase 2

*“Vorrei che la mia comunità  
mi mettesse in contatto con il mondo,  
mi sostenesse nel trovare il mio posto  
e ispirasse le mie possibilità di scelta.*

**#IDEAGIOVANI fase 1**

Estratto dal “Profilo generazionale”



## TITOLO DEL PROCESSO

#IDEAGIOVANI fase 2

## ENTE PROPONENTE

Comune di San Cesario sul Panaro

## ENTE TITOLARE DELLA DECISIONE

Comune di San Cesario sul Panaro

## RESPONSABILE DI PROGETTO

Comune di San Cesario sul Panaro | Settore 3° Lavori Pubblici Tecnico Manutentivo

## CURATORE DEL PROCESSO PARTECIPATIVO

Atelier progettuale Principi Attivi srls

## COMITATO DI GARANZIA

5 Rappresentanti di realtà del Terzo Settore impegnate in progettualità con i giovani nel territorio dell'Unione del Sorbara (Bangherang APS, Strade APS, Open Grop)

1 Rappresentante del Centro per le Famiglie – Unione del Sorbara

## TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

3 Rappresentanti dell'Accademia di Pan

3 Rappresentanti del Centro Culturale ALMO

2 Rappresentanti della Filodrammatica Modesta Compagnia dell'Arte

2 Rappresentanti Vivi San Ger

## DATA DI PRESENTAZIONE DEL DOCPP AL TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

27/07/2023

## DATA DI INVIO DEL DOCPP AL TECNICO DI GARANZIA DELLA PARTECIPAZIONE

02/08/2023

# SEZIONE 1 – IL PROCESSO PARTECIPATIVO

## OGGETTO DEL PERCORSO

OGGETTO del processo partecipativo è l'**attivazione del protagonismo giovanile** nella rigenerazione della città pubblica, valorizzando idee, abilità e disponibilità degli under 24 nel caratterizzare e vivere i beni comuni urbani 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 vi è l'**ex cinema** visto come **spazio agentivante** (*"in cui poter far accadere cose"*) e **ad alta intensità relazionale** (*"in cui poter semplicemente stare e fare nuove amicizie"*).

Oggetto, obiettivi e 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).

## SINTESI DEL PERCORSO

### IL CONTESTO

Il percorso partecipativo "IDEAGIOVANI • fase 2" sviluppa gli esiti della sua prima fase e si è innestato 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 hanno condiviso un programma d'usi temporanei coerente con i bisogni e le aspirazioni espresse dai giovani (IDEAGIOVANI fase 1). La co-progettazione si è conclusa a gennaio con la firma della convenzione che riconosce agli Enti partecipanti il ruolo di utilizzatori (e sperimentatori). Cessata la propria funzione (condividere il programma d'usi temporanei), il **tavolo di co-progettazione** (ai sensi del Codice del terzo Settore) evolve in **tavolo di negoziazione** (ai sensi della LR 15/2018): gli stessi Enti del Terzo Settore coinvolti nella co-progettazione hanno proseguito il confronto, accompagnando con il percorso partecipativo lo sviluppo degli interventi materiali sul contenitore (manutenzione straordinaria). La CO-PROGETTAZIONE e la PARTECIPAZIONE (fase 2 di #IDEAGIOVANI) sono le due azioni immateriali espresse nel Contratto di Rigenerazione Urbana (atto firmato dalla Regione e decretato dal Sindaco), fondamentali nel concorrere a creare le migliori condizioni per sperimentare gli usi temporanei che ridaranno vita all'ex cinema.

### OBIETTIVO GENERALE

**Agganciare e ingaggiare gli abitanti under 24**, valorizzando e capacitando il giovane nel divenire risorsa per la cura e l'attivazione dei beni comuni urbani, affinché la città pubblica diventi sempre un luogo-esperienza rilevante per le nuove generazioni.

### OBIETTIVO SPECIFICO

**Condividere con la comunità il programma di usi temporanei** da sperimentare nell'ex cinema (esito della co-progettazione), formulando **proposte condivise per la governance del luogo e il monitoraggio degli impatti (patto collettivo)**.

### IL RISULTATO

L'esito del percorso partecipativo (sostanza della proposta partecipata) si compone di:

**PROPOSTA 1 – Murales, Logo, Jingle** come contributo all'identità visiva dell'ex cinema (esito del contest creativo);  
**PROPOSTA 2 – Campagna di crowdfunding** per il coinvolgimento della comunità nella realizzazione di murales e arredi  
**PROPOSTA 3 – Patto collettivo** con il quale promuovere la collaborazione come dispositivo per uno sviluppo comune capace di alimentare le relazioni di comunità e generare un ritorno sociale, culturale e ambientale nel contesto di riferimento.

## IL PERCORSO SVOLTO

Il percorso partecipativo si è svolto adeguando il programma di attività al tipo di adesione maturata nel contesto, valorizzando le disponibilità espresse dai giovani e offrendo maggiori occasioni di confronto con la comunità.

L'approccio che ha guidato lo sviluppo della 2° fase di IDEAGIOVANI è stato quello dell'ATTIVISMO PARTECIPATIVO: le occasioni di confronto e scambio dialogico fra giovani e con i giovani sono state contemporanee al "fare condiviso", dove quel che si dice si fa, nell'immediato o nel brevissimo termine. La scelta è stata 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.

### Cabina di regia

09/03/2023 On line 17.30-18.30  
14/03/2023 On line 09.00-10.00  
05/05/2023 On line 21.00-22.30  
23/05/2023 On line 08.30-09.30  
08/06/2023 On line 09.00-11.00  
13/06/2023 On line 12.00-14.00  
22/06/2023 On line 09.00-10.00  
27/09/2023 On site 10.00-12.00

### Formazione (staff di progetto)

24/01/2023 On line 12.00 - 13.30  
26/01/2023 On line 08.30 - 10.00  
23/02/2023 On line 08.30 - 10.00  
24/03/2023 On line 11.00 -12.30

### Tavolo di negoziazione

11/02/2023 On site 10.30-11.00  
23/02/2023 On line 21.00-22.30  
09/03/2023 On line 21.00-22.30  
28/03/2023 On line 21.00-22.30  
27/07/2023 On site 18.00-20.30

### Comitato di garanzia

04/04/2023 On site 16.00-17.30  
21/04/2023 On site 18.30-20.30  
30/06/2023 On site 10.00-12.00

### Focus Group "Usi temporanei"

05/07/2023 On site 16.00-18.00  
09/07/2023 On site 10.00-12.00

### EXHIBIT

**Inaugurazione pubblica del cantiere**  
Sabato 11 febbraio 2023 11.00-12.30

### CONTEST CREATIVO

**Categorie: Murales, Logo, Jingle**  
Lancio 15 aprile – Conclusione 30 maggio

### TALK

**1° TALK 21/04/2023 On site 19.30 - 20.30**  
programma d'usi temporanei KINÒ CAMPUS  
(esito della procedura di co-progettazione),  
contest e campagna di crowdfunding  
(per la realizzazione di murales e allestimenti)  
iniziative per la promozione dell'aggregazione giovanile  
(sinergie con il progetto L.A.I.R).

**2° TALK 30/06/2023 On site 10.00 - 15.00**  
sopralluogo KINÒ CAMPUS  
(visita guidata al cantiere, immaginando ciò che sarà)  
premiazione CONTEST CREATIVO  
(espressione della giuria e proclamazione vincitori)  
workshop IDEE IN PRATICA  
(sviluppo delle proposte per l'immagine del campus)

**3° TALK 03/07/2023 On site 18.30 - 20.00**  
gli usi temporanei: PROGRAMMA D'USI  
(le proposte per il primo semestre di Kinò Campus)  
la comunità protagonista: UN PATTO COLLETTIVO  
(come rendere vissuti ex cinema e centro)  
le idee dei più giovani: MURALES, ARREDI, INIZIATIVE  
(le ricompense e la promozione del crowdfunding)

**4° TALK 10/07/2023 On site 20.00 - 21.00**  
gli usi temporanei: aggregazione, creatività, formazione  
(nuove possibili opportunità dentro e fuori l'ex cinema)  
la comunità protagonista: UN PATTO COLLETTIVO  
(come rendere vissuti ex cinema e centro)  
le idee dei più giovani: MURALES, ARREDI, INIZIATIVE  
(e lancio della campagna di crowdfunding)

## SEZIONE 2 – GLI ESITI DEL PROCESSO PARTECIPATIVO

Gli esiti del percorso partecipativo assumono la forma di (in via prevalente):

- Linee guida
- Indirizzi o raccomandazioni
- Indicazioni di priorità
- X **Proposta progettuale**
  - Raccolta di esigenze
  - Proposta di Regolamento/Statuto
  - Proposta gestionale
- X **Patto di collaborazione sperimentale**

### Le proposte per il soggetto titolare della decisione

La sostanza della proposta partecipata si compone di:

**PROPOSTA 1 – Murales, Logo, Jingle** come contributo all'identità visiva dell'ex cinema (esito del contest creativo);

**PROPOSTA 2 – Campagna di crowdfunding** per il coinvolgimento della comunità nella realizzazione di murales e arredi

**PROPOSTA 3 – Patto collettivo** con il quale promuovere la collaborazione come dispositivo per uno sviluppo comune capace di alimentare le relazioni di comunità e generare un ritorno sociale, culturale e ambientale nel contesto.

I contenuti che sollecitano l'ente responsabile ad assumere una decisione sono di seguito sintetizzati:

**PROPOSTA 01 > MURALES, LOGO, JINGLE** • Attraverso il contest creativo sono state raccolte ed esaminate 7 idee proposte da 12 giovani partecipanti (21 i giovani che avevano manifestato interesse ma senza una formale consegna). Sono tre le proposte (una per categoria) selezionate dalla giuria tecnica e discusse in forma pubblica durante uno dei talk. Mentre logo e jingle sono proposte che possono essere sviluppate in modo autonomo dai giovani autori con il supporto delle quattro associazioni che hanno il ruolo di utilizzatori dell'ex cinema (convenzione), il murales per essere realizzato richiede l'assunzione di una decisione da parte del Comune. L'autrice ha già adeguato la propria proposta alle richieste in sede di talk, modificando la palette di colore (lo sfondo è ora sui toni del rosso per richiamare e sfruttare le finiture dell'ex cinema). La proposta definitiva prevede la realizzazione di un primo murales a tutta altezza sulla parete frontale dell'ex cinema, occupando con l'illustrazione (tra pieni e vuoti) indicativamente 1/3 della superficie complessiva, e di un secondo murales sul parete laterale (quest'ultimo da realizzarsi in un secondo momento e riducendo sensibilmente le parti illustrate per mantenere una predominanza di superficie bianca, non trattata) > **PROPOSTA DECISIONALE • Realizzare il primo murales così come proposto (modifiche comprese) entro la primavera, facendo partecipare al cantiere artistico i giovani partecipanti (si allega al presente documento le proposte raccolte con il Contest, con l'indicazione delle idee selezionate).**

**PROPOSTA 02 > CAMPAGNA DI CROWDFUNDING** • Per la campagna di crowdfunding è stata scelta la tipologia "non-finanziario" e "reward based", da realizzare tramite piattaforme esistenti (IDEAGINGER o PRODUZIONIDLBASSO). Il titolo scelto per la campagna è "Ex cinema di San Cesario: diventa protagonista della sua nuova storia" con tre goal obiettivo: 1° GOAL 5.000 € per la realizzazione del Murales, 2° GOAL 12.000 € per la realizzazione degli arredi interni, 3° GOAL 20.000 € per la realizzazione degli allestimenti esterni. Sono state condivise dai partecipanti 10 tipologie di ricompense (si allega al presente documento le proposte di ricompense). > **PROPOSTA DECISIONALE • Assumere il ruolo di facilitatore nella realizzazione della campagna di crowdfunding, fornendo assistenza tecnica e supporto alle 4 associazioni promotrici (gli utilizzatori del campus);** specificatamente si chiede al Comune di: rapportarsi con i gestori della piattaforma, rapportarsi con la banca di appoggio, co-programmare le attività promozionali, collaborare nell'aggiornamento pagina web informativa attivata sulla piattaforma e relativa newsletter rivolta ai donatori, supervisionare i contenuti del piano editoriale proposto dalle 4 associazioni, stimolare e interessare le realtà economiche, organizzare momenti informativi e di rilancio.

**PROPOSTA 03 > PATTO COLLETTIVO** • Il patto è un **accordo di fiducia** verso un progetto il cui intento trasformativo è condiviso fra soggetti differenti: soggetti pubblici, privati, del terzo settore, organizzati o meno, gruppi informali e individui. In questo patto, ogni parte è portatrice di un **talento attivo**: ciascuno è considerato capace di contribuire consapevolmente e responsabilmente ad un "fare etico ed ecologico", attraverso azioni di cura dei beni comuni, materiali e immateriali. Questo impegno generoso produce ricadute sociali, culturali e ambientali in grado di migliorare il contesto di riferimento e, soprattutto, alimentare nella comunità aspirazioni verso un buon futuro.

Nel merito il **patto approfondisce il programma d'usi temporanei, definendo meglio il funzionamento di KINÒ Campus** (il progetto culturale per l'ex cinema), soprattutto formula **proposte condivise sulla governance** per attuare il programma d'usi (modalità organizzative e gestionali) e il **monitoraggio dei risultati** (modalità valutative e riflessive).

> **PROPOSTA DECISIONALE** • **Approvare il patto, assumendo le proposte di governance e monitoraggio come guida per lo sviluppo del rapporto collaborativo fra Ente Pubblico ed Enti del terzo Settore utilizzatrici dell'ex cinema, facendosi al contempo promotori verso terzi parti della possibilità di aderire al patto per sviluppare pienamente il programma d'usi. Il patto è riproposto integralmente nella sezione del presente documento dedicata alla proposta partecipata.**

### Decisioni pubbliche connesse agli esiti del percorso partecipativo

A collegamento della fase 1 con la fase 2 di #IDEAGIOVANI è stata posta la **co-progettazione**: un procedimento attraverso il quale gli Enti del Terzo Settore (che hanno manifestato il proprio interesse rispondendo ad un avviso pubblico) e l'Amministrazione comunale hanno collaborato per **definire quale "contenuto" possa rendere il "contenitore" ex cinema quel luogo agentivante e ad alta intensità relazionale dove i giovani possono trovare riscontro ad esigenze e desideri espressi nella fase 1 di #IDEAGIOVANI**. La scelta di adottare tale procedimento trae ispirazione e slancio dalla sentenza della Corte Costituzionale 131/2020 secondo cui le disposizioni contenute nel Titolo VII del Codice del Terzo Settore (artt. 55 -57) rappresentano *"una delle più significative attuazioni del principio di sussidiarietà orizzontale valorizzato dall'art. 118, comma 4 della Costituzione."*

Compreso il *perché* e il *dove* (le esigenze/desideri dei giovani e la scelta del contenitore, vale a dire l'ex cinema), il *chi* e il *cosa* (il confronto con gli enti del terzo settore e la scelta del *contenuto*, vale a dire il programma d'usi temporanei), è stato necessario definire e **condividere il come e il quando** la **governance** per attuare il programma d'usi (modalità organizzative e gestionali) e il **monitoraggio** dei risultati (modalità valutative e riflessive). La fase 2 di #IDEAGIOVANI (sviluppata durante il cantiere) è stata dedicata a mettere a punto questi contenuti (governance e monitoraggio), coinvolgendo la comunità (giovani e non) nel formulare un **patto collettivo**: un dispositivo di sviluppo comune capace di alimentare le relazioni di comunità e generare un ritorno sociale, culturale e ambientale nel contesto di riferimento.

La direzione intrapresa è dunque quella dell'**Amministrazione condivisa**: un modello di collaborazione sinergica che consente ai cittadini e al Comune di svolgere su un piano paritario attività di interesse generale, concernenti la **cura**, la **rigenerazione** e la **gestione condivisa dei beni comuni** (materiali e immateriali). L'interesse, e auspicio, è **quindi di giungere all'approvazione del Regolamento per l'Amministrazione condivisa. ad un anno dall'attuazione del patto collettivo, facendo tesoro di quanto maturato con la pratica.**

## SEZIONE 3 – MONITORAGGIO

### Impegni dell'ente responsabile

Titolare della decisione è il **Comune di San Cesario sul Panaro**, specificatamente la Giunta Comunale che esprimerà le proprie decisioni attraverso **DELIBERAZIONE** (atto politico-programmatorio).

**Entro 30 giorni dal termine del percorso partecipativo, la Giunta comunale darà conto del Documento di proposta partecipata con una prima DELIBERA DI GIUNTA COMUNALE** attraverso la quale manifestare la presa d'atto degli esiti del progetto "IDEAGIOVANI fase 2" (processo realizzato, documento di proposta partecipata, validazione ottenuta), indicando le modalità per l'attuazione delle tre proposte (murales, crowdfunding, patto).

### Strutture operative

Le strutture operative a cui sono "affidati" gli esiti del percorso partecipativo per una valutazione puntuale sulla realizzazione pratica delle proposte emerse sono:

- **Comune di San Cesario sul Panaro • Settore Lavori Pubblici Tecnico Manutentivi**, a cui è affidata la valutazione e realizzazione della proposta 1 (murales);
- **Unione del Sorbara • Sportello Unico Attività Produttive**, a cui è affidata la valutazione e realizzazione della proposta 2 (crowdfunding);
- **Comune di San Cesario sul Panaro • Settore Affari Istituzionali Risorse umane e Servizi alla collettività**, a cui è affidata la valutazione e realizzazione della proposta 3 (patto).

### Tempi della decisione

**Entro 90 giorni dal termine del percorso partecipativo, la Giunta comunale darà conto del percorso di attuazione delle tre proposte (murales, crowdfunding, patto) con una seconda DELIBERA DI GIUNTA COMUNALE** attraverso la quale dare rilievo e valore alle decisioni prese nel merito dell'accoglimento delle proposte e dello sviluppo pratico-operativo. L'ente titolare della decisione si impegna a comunicare al Tecnico di garanzia la decisione assunta, indicando nella comunicazione le proprie motivazioni, soprattutto nel caso in cui le proprie decisioni non corrispondano all'esito del percorso partecipativo. Le motivazioni delle proprie decisioni saranno comunicate pubblicamente, anche per via telematica, con attenzione a dare puntuale riscontro ai soggetti che hanno preso parte al percorso partecipativo.

### Tempi e modi dell'informazione pubblica

#### Pagina web di riferimento

[https://www.comune.sancesariosulpanaro.mo.it/servizi/notizie/notizie\\_fase02.aspx?ID=18561](https://www.comune.sancesariosulpanaro.mo.it/servizi/notizie/notizie_fase02.aspx?ID=18561)

La pagina è attiva da febbraio 2023 e rimarrà aperta per i prossimi 12 mesi:

#### Azioni di informazione pubblica

- Valorizzazione del percorso partecipativo e dei suoi esiti in occasione dell'inaugurazione dell'ex cinema (ottobre 2023).
- Pubblicazione (pagina web dedicata sul sito del soggetto promotore) dei documenti che testimoniano la decisione presa (delibere di giunta comunale) e/o il suo avvicinarsi verso l'attuazione ("dal dire al fare").
- Incontri di coordinamento tra Staff di progetto, Tavolo di Negoziazione e Soggetto decisore per il prosieguo della collaborazione nello sviluppo attuativo delle tre proposte, avendo cura di valutare sempre come sostenere il protagonismo giovanile.
- Comunicazioni periodiche alla collettività per aggiornare sull'attuazione delle tre proposte e, soprattutto, sull'attuazione del patto collettivo.
- Sviluppo dell'ingaggio delle realtà attive sul fronte dell'aggregazione giovanile presenti nel territorio dell'Unione del Sorbara, per stimolare e ampliare il coinvolgimento degli Under 24 nello sviluppo delle proposte.

# PROPOSTA PARTECIPATA

## PATTO COLLETTIVO

### PREMESSE

#### **Definizione**

*Che cos'è il patto*

#### **Inquadramento**

*Come e quando nasce il patto*

### OGGETTO

#### **Il programma d'usi temporanei**

*Di cosa si tratta*

*Cosa si sperimenta (tipologie di usi)*

*Come si sperimenta (funzionamento)*

### GOVERNANCE

#### **I ruoli e gli impegni**

*Chi sono gli attori*

*Quali sono gli impegni comuni*

*Come far parte della governance*

### MONITORAGGIO

# PATTO COLLETTIVO

La collaborazione come dispositivo  
per uno sviluppo comune

## FOCUS

Progetto

**KINÒ CAMPUS**

*Ricerca, sperimentazione ed evoluzione culturale*

Scopo

**Rendere l'EX CINEMA di San Cesario sul Panaro  
un luogo dedicato alle arti, performative e imprenditive,  
dove coltivare apprendimenti, idee e relazioni**

# PREMESSA

## Definizione

### Che cos'è il patto

Il patto collettivo è un **accordo di fiducia verso un progetto il cui intento trasformativo è condiviso** fra soggetti differenti: soggetti pubblici, privati, del terzo settore, organizzati o meno, gruppi informali e individui. In questo patto, ogni parte è portatrice di un **talento attivo**: ciascuno è considerato capace di contribuire consapevolmente e responsabilmente ad un "fare etico ed ecologico", attraverso azioni di **cura dei beni comuni, materiali e immateriali**. Questo **impegno generoso** produce ricadute sociali, culturali e ambientali in grado di migliorare il contesto di riferimento e, soprattutto, **alimentare nella comunità aspirazioni verso un buon futuro**.

## Inquadramento

### Come e quando nasce il patto

Il patto è il risultato di **#IDEAGIOVANI**: un **percorso partecipativo** articolato in due fasi (agosto 2021 – aprile 2022 + febbraio 2023 – ottobre 2023), dedicato a **sviluppare forme di ascolto attivo e di protagonismo giovanile nella rigenerazione sociale ed urbana della città pubblica**. Due le opportunità che hanno dato forma e sostanza al confronto:

- il **Bando Rigenerazione Urbana** (ed. 2021), promosso dalla Regione Emilia Romagna, che ha consentito di candidare alla sperimentazione di usi temporanei (linea A del bando) uno dei luoghi suggeriti dai giovani (l'ex cinema) come *spazio agentivante ("in cui poter far accadere cose") e ad alta intensità relazionale ("in cui poter semplicemente stare e fare nuove amicizie")*;
- il **Bando Partecipazione LR 15/18** (ed. 2022), promosso sempre della Regione Emilia Romagna, che ha consentito di coinvolgere la comunità attraverso azioni creative e riflessive (dedicate a dare una nuova immagine identitaria all'ex cinema), accompagnando il cantiere degli interventi materiali (lavori edili di manutenzione straordinaria), funzionali a rendere lo spazio disponibile ad *usi temporanei* (ndr la LR n. 24/2017 all'art. 16 promuove gli usi temporanei *"allo scopo di attivare processi di recupero e valorizzazione di immobili e spazi urbani dismessi o in via di dismissione e favorire, nel contempo, lo sviluppo di iniziative economiche, sociali e culturali"* riconoscendo il tratto innovativo e creativo che queste esperienze possano apportare al tema della rigenerazione urbana).

**A collegamento della fase 1 con la fase 2 di #IDEAGIOVANI è stata posta la co-progettazione**: un procedimento attraverso il quale gli Enti del Terzo Settore (che hanno manifestato il proprio interesse rispondendo ad un avviso pubblico) e l'Amministrazione comunale hanno collaborato per **definire quale "contenuto" possa rendere il "contenitore" ex cinema quel luogo agentivante e ad alta intensità relazionale dove i giovani possono trovare riscontro ad esigenze e desideri espressi nella fase 1 di #IDEAGIOVANI**. Il procedimento di co-progettazione è stato realizzato ai sensi del Codice del Terzo Settore (D.lgs. n. 117/2017 artt. 55-57), della Legge 241/1990 e del DM 72/2021 (Linee Guida attuative sul rapporto tra Pubbliche Amministrazioni ed Enti del Terzo Settore); la scelta di adottarlo trae invece ispirazione e slancio dalla sentenza della Corte Costituzionale 131/2020 secondo cui le disposizioni contenute nel Titolo VII del Codice del Terzo Settore (artt. 55 -57) rappresentano *"una delle più significative attuazioni del principio di sussidiarietà orizzontale valorizzato dall'art. 118, comma 4 della Costituzione."*

La **co-progettazione** si è conclusa con la definizione e condivisione di un **programma d'usi temporanei** per l'ex cinema (*il contenuto per il contenitore*), parte integrante della **convenzione**, firmata dai partecipanti alla procedura, che riconosce agli Enti del Terzo Settore coinvolti il ruolo di *utilizzatori e sperimentatori*. Il programma precisa come "testare" attraverso usi temporanei la possibilità che l'ex cinema diventi un **luogo dedicato alle arti, performative e imprenditive, dove coltivare apprendimenti, idee e relazioni**; tale auspicata vocazione assume concretezza nella proposta maturata dal confronto co-progettuale: **"KINÒ CAMPUS • Ricerca, sperimentazione ed evoluzione culturale"** (gli usi temporanei concorrono di fatto a sperimentare questa idea).

Compreso il *perché* e il *dove* (le esigenze/desideri dei giovani e la scelta del *contenitore*, vale a dire l'ex cinema), il *chi* e il *cosa* (il confronto con gli enti del terzo settore e la scelta del *contenuto*, vale a dire il programma d'usi temporanei per realizzare l'idea di un campus), è stato necessario definire e **condividere il *come* e il *quando***. la **governance** per attuare il programma d'usi (modalità organizzative e gestionali) e il **monitoraggio** dei risultati (modalità valutative e riflessive). La fase 2 di #IDEAGIOVANI (sviluppata durante il cantiere) è stata dedicata a mettere a punto questi contenuti (governance e monitoraggio), coinvolgendo la comunità (giovani e non) nel formulare un **patto collettivo**: un dispositivo di sviluppo comune capace di alimentare le relazioni di comunità e generare un ritorno sociale, culturale e ambientale nel contesto di riferimento.

La **CO-PROGETTAZIONE** e la **PARTECIPAZIONE** sono le due azioni immateriali che insieme agli interventi materiali (cantiere edile) danno forma al **Contratto di Rigenerazione Urbana** (atto firmato dalla Regione e decretato dal Sindaco, esito della partecipazione al Bando Rigenerazione Urbana RUR ed 2021): **azioni immateriali e interventi materiali concorrono a creare le condizioni per sperimentare gli usi temporanei che ridaranno vita all'ex cinema (realizzando KINO Campus), attraverso forme inedite di comunanza costruttiva (attuazione del patto collettivo).**

La direzione intrapresa è dunque quella dell'**Amministrazione condivisa**: un modello di collaborazione sinergica che consente ai cittadini e al Comune di svolgere su un piano paritario attività di interesse generale, concernenti la **cura**, la **rigenerazione** e la **gestione condivisa dei beni comuni** (materiali e immateriali), in cui tutte le parti coinvolte agiscono ispirate dai principi di **fiducia e serietà, trasparenza e onestà, responsabilità e impegno, inclusione e apertura, adeguatezza e concretezza, differenziazione e flessibilità, informalità e autonomia.**

#### SCHEMATIZZAZIONE DELLE FASI

<p>agosto 2021 - aprile 2022  <b>IDEAGIOVANI • Fase 1</b>            [BANDO RER RUR - ed. 2021]</p>	<p>2 Workshop tecnico/politici            8 Gruppi intervista            10 Realtà organizzate interessate            442 Questionari raccolti (under 25)            2 Workshop giovani/comunità            54 Partecipanti (under 25)</p>	<p><b>RISULTATI</b>  <b>"condivisione del perché e del dove"</b>            MAPPA DELLE ESIGENZE/ASPIRAZIONI            ABACO DEI CAMBIAMENTI ATTESI            ALMANACCO DEI LUOGHI  <b>PROGETTO PRELIMINARE "EX CINEMA"</b></p>
<p>maggio 2022 - gennaio 2023  <b>CO-PROGETTAZIONE DEGLI USI</b></p>	<p>1 Staff di progetto dedicato            4 Workshop tecnico/politici            8 Webinar regionali            1 Avviso pubblico per ETS            6 Sedute di co-progettazione            4 Enti del Terzo Settore coinvolti</p>	<p><b>RISULTATI</b>  <b>"condivisione del chi e del cosa"</b>            PROGRAMMA D'USI TEMPORANEI            CONVENZIONE PER LA GESTIONE            CONTRATTO DI RIGENERAZIONE URBANA  <b>PROGETTO DEFIN.-ESECUT."EX CINEMA"</b></p>
<p>febbraio 2023 - ottobre 2023  <b>IDEAGIOVANI • Fase 2</b>            [Bando RER LR 15/18 - ed. 2022]</p>	<p>4 Micro-eventi            4 Momenti formativi            4 Sedute di negoziazione            2 Focus Group regionali            1 Contest di idee            1 Campagna di crowdfunding            1 Laboratorio di auto-costruzione            1 Happening (inaugurazione)</p>	<p><b>RISULTATI</b>  <b>"emersione del come e del quando"</b>            PATTO COLLETTIVO            LOGO-TOTEM E MURALES            ALLESTIMENTI E ARREDI  <b>CANTIERE "EX CINEMA"</b></p>

# OGGETTO

## Il programma d'usi temporanei

### Di cosa si tratta

Esito della procedura di co-progettazione (Determina 679 del 22/12/2022 del 5° Settore Servizi alla Persona) è la condivisione fra Amministrazione comunale ed Enti del Terzo Settore del **programma d'usi temporanei, parte integrante della Convenzione per avviare una sperimentazione nell'ex cinema** (schema approvato con Delibera di Consiglio Comunale 82 del 10/11/2022; modalità di erogazione del contributo approvate con Delibera di Giunta Comunale 13 del 26/01/2023).

### Cosa propone (scopo, progetto, intenti, obiettivi, risultati, ricadute)

Il programma propone usi temporanei capaci di "mettere alla prova" una possibile identità per l'ex cinema funzionale a dare riscontro ad esigenze e aspirazioni espresse dai giovani (fase 1 #IDEAGIOVANI).

La proposta è di **rendere l'ex cinema un luogo dedicato alle arti, performative e imprenditive, dove coltivare apprendimenti, idee e relazioni** (scopo), attraverso la realizzazione di **KINÒ CAMPUS > Ricerca, sperimentazione ed evoluzione culturale** (progetto). La parola "campus" identifica (nei contesti anglosassoni) l'area e il complesso di edifici di una università, ma anche l'università stessa come entità giuridica, educativa e sociale; in tal senso la proposta di campus consente di esaltare il contenitore ex cinema come nodo-cardine di un'offerta più complessiva che può interessare anche altri spazi e luoghi di San Cesario (villa Boschetti, ARCI, parchi e giardini, anche l'intero centro storico). Attraverso l'uso temporaneo dell'ex cinema, la prospettiva è dunque di **dare origine ad opportunità diffuse per rigenerare la città pubblica attraverso il protagonismo giovanile e culturale** (intento trasformativo).

La proposta di utilizzazione temporanea intende prioritariamente assolvere agli obiettivi strategici di:

- **impulso**, ovvero per contribuire a determinare la programmazione del luogo nella sua prefigurazione più definitiva e promuovere l'innescare di trasformazioni più durature;
- **sperimentazione**, ovvero per testare se nuovi usi possono esistere o coesistere nello spazio assegnato con nuove forme di gestione e collaborazione;

mentre i risultati e le ricadute attese sono:

#### **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.

## Cosa si sperimenta (tipologie di usi)

Il programma propone lo sviluppo delle seguenti **tipologie di usi**, interessando sia lo spazio interno all'immobile che le sue pertinenze e gli spazi pubblici di prossimità:

- **FORMAZIONE** > SCOPO: arricchimento delle conoscenze, acquisizione di competenze, orientamento all'intraprendenza  
TIPOLOGIE D'USI: corsi e laboratori, pratiche culturali-espressive, simposi e dibattiti pubblici, incontri di approfondimento tematico, occasioni di sviluppo degli apprendimenti;
- **AGGREGAZIONE** > SCOPO: promozione della socialità, incremento delle relazioni, inclusione delle diversità  
TIPOLOGIE D'USI: eventi culturali, iniziative ludico-ricreative, iniziative socio-ricreative, pop up caffè, info point;
- **CO-CREAZIONE** > SCOPO: impulso alla creatività, attivazioni di collaborazioni, partecipazione attiva  
TIPOLOGIE D'USI: incontri di co-ideazione progettuale, incontri di co-realizzazione operativa, pratiche collaborative ed esperienziali, iniziative per l'ingaggio di risorse plurali, contest di idee e challenge.

## Come si sperimenta (funzionamento)

Come in ogni campus, il programma d'usi si articola in **semestri** (settembre-febbraio / marzo-agosto) nei quali sono sviluppate attività che si concludono con un **project work** (performance / progetto / prodotto / pratica) da presentare al territorio come "prova generale" di **proposte incubate da far crescere**, se accolte e sostenute (da possibili partner, da sponsor, da collettivi, da nuove risorse ed energie, dalla promozione dei progetti in contesti più grandi). In tal senso, le componenti formazione/agggregazione/co-creazione sono integrate con lo scopo ultimo di **accrescere le possibilità di evolvere le idee in azioni performative e imprenditive di rilievo**.

Ogni anno il campus propone un **tema** attorno al quale sviluppare le proprie **attività diversificate** per

- **livello di competenza** > principiante ("apprendista"), intermedio ("artista"), avanzato ("saggio/illuminato");
- **livello di intensità** > super estensive (attività che interessano un anno), estensive (attività che interessano più mesi del semestre), intensive (attività che si sviluppano in 1 o 2 settimane), spot (attività che si svolgono in un fine settimana), esperienziali (attività di 1 giornata da svolgersi fuori dal campus, in tour presso altre alte realtà);
- **livello di apertura** > attività per un pubblico ampio e generico, attività per un pubblico specifico e contenuto.

Ad inizio di ogni semestre è previsto un periodo di tempo per raccogliere le iscrizioni.

Agli iscritti e alle iscritte è consegnata una **CHALLENGE CARD** per accumulare **punti**, valorizzando l'aver iniziato e concluso un'attività, aver preso parte ad iniziative sia strutturate che informali, aver dato un contributo di idee attraverso un contest, ecc. I punti accumulati saranno trasformati in **benefit**, come, ad esempio, la possibilità di accedere ad un altro corso o laboratorio oppure l'essere supportati nello sviluppo di un proprio progetto culturale. Il retro della CHALLENGE CARD è predisposto per la raccolta di **feed back e proposte**.

Al termine del semestre gli iscritti consegneranno la propria CHALLENGE CARD, ricevendo in cambio un **ATTESTATO**. Nel corso degli anni, coloro che ripetono la propria iscrizione al Campus riceveranno attestati diversi: **allieva/allievo "apprendista" (1° anno)**, **allieva/allievo "artista" (2° anno)**, **allieva/allievo "saggio" (2° anno)**, **allieva/allievo "illuminato" (4° anno)**.

Il programma del Campus articola un'offerta base che può arricchirsi nel tempo con nuove proposte, sollecitate od offerte, ponendo sempre attenzione all'integrazione fra formazione, aggregazione, co-creazione. **La vitalità dei campus è data dalla "contaminazioni" fra discipline, fra competenze, fra talenti, fra comunità, fra territori**. In quest'ottica il programma di usi temporanei diviene il programma del campus: un programma "aperto" e "dinamico", capace di stimolare nuove proposte, incrociando nuove domande con nuove offerte. Per stimolare ciò, il programma del campus prevede

- **GIORNATE ON** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo programmato**, dunque con attività formali (organizzate e con richiesta di iscrizione) e non-formali (organizzate ma senza richiesta di iscrizione);
- **GIORNATE OFF** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo improvvisato**, dunque con attività informali (non organizzate e casuali), determinate dalla volontà delle persone presenti sul momento;
- **GIORNATE FREE** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo partecipativo** dai giovani, per valorizzare il loro protagonismo e alimentare il senso di appartenenza al luogo;
- **GIORNATE PIC NIC** – Date in cui nel campus sono organizzati **momenti collettivi di rielaborazione dell'esperienza** (valutazione condivisa su come sta andando la sperimentazione).

**KINÒ CAMPUS > Ricerca, sperimentazione ed evoluzione culturale***ex cinema come...***LUOGO DEDICATO ALLE ARTI, PERFORMATIVE E IMPRENDITIVE,  
DOVE COLTIVARE APPRENDIMENTI, IDEE E RELAZIONI**

CAMPUS	
ANNO ACCADEMICO > SETTEMBRE-AGOSTO (scelta di un tema-guida)	1° SEMESTRE > settembre-febbraio 2° SEMESTRE > marzo-agosto

TIPOLOGIE DI USI		
FORMAZIONE	AGGREGAZIONE	CO-CREAZIONE
<p>SCOPO</p> <p>Arricchimento delle conoscenze, acquisizione di competenze, orientamento all'intraprendenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corsi e laboratori.</li> <li>• Pratiche culturali-espressive.</li> <li>• Simposi e dibattiti pubblici.</li> <li>• Incontri di approfondimento tematico.</li> <li>• Occasioni di sviluppo degli apprendimenti.</li> </ul>	<p>SCOPO</p> <p>Promozione della socialità, incremento delle relazioni, inclusione delle diversità.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eventi culturali.</li> <li>• Iniziative ludico-ricreative.</li> <li>• Iniziative socio-ricreative.</li> <li>• Pop up caffè.</li> <li>• Info point.</li> </ul>	<p>SCOPO</p> <p>Impulso alla creatività, attivazioni di collaborazioni, partecipazione attiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incontri di co-ideazione progettuale.</li> <li>• Incontri di co-realizzazione operativa.</li> <li>• Pratiche collaborative ed esperienziali.</li> <li>• Iniziative per l'ingaggio di risorse plurali.</li> <li>• Contest di idee e challenge.</li> </ul>

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ		
FORMALI	NON-FORMALI	INFORMALI
Organizzate e con richiesta di iscrizione (es. corso)	Organizzate senza richiesta di iscrizione (es. evento)	Non organizzate e casuali (es. ritrovo per conversare)
Possono richiedere un corrispettivo specifico a copertura totale delle spese o parziale se integrato da un contributo volontario di tempo o competenza	Possono richiedere un corrispettivo specifico a copertura delle spese o una donazione libera. o un contributo volontario di tempo	Non richiedono né corrispettivo, né donazione, né contributo volontario
Si concludono con un project work	Si concludono con la creazione di un prodotto narrativo	Si concludono con la raccolta di feed back

INTENSITÀ DELLE ATTIVITÀ				
SUPER ESTENSIVE	ESTENSIVE	INTENSIVE	SPOT	ESPERIENZIALI
Attività che si sviluppano su un anno	Attività che interessano più mesi nell'ambito del semestre	Attività che si sviluppano in 1 o 2 settimane nell'ambito del semestre	Attività che si svolgono in un fine settimana	Attività di una giornata da svolgersi fuori dal campus o in tour

VINCOLI			
NUMERO DI PERSONE	TEMPO DI PERMANENZA	GIORNATE DI APERTURA	RISORSE E FONTI
max 99 fruitori in contemporanea min 100 utenti mese	max 2 ore consecutive (all'interno)	min 2 giorni/settimana min 10 mesi/anno	Mix pubbliche-private NO attività commerciale Convenzione: 20% per promozione, 80% ripartito in parti uguali

# GOVERNANCE

## I ruoli e gli impegni

### Chi sono gli attori

L'attuazione del programma d'usi prevede l'attivazione di precisi ruoli assegnati a diversi soggetti (in alcuni casi già individuati, in altri casi si tratta di profili aperti a designazioni). Per ciascuno ruolo sono precisati gli impegni (che nel caso di Comune e Utilizzatori vanno ad aggiornare e integrare quanto già previsto di base nella *convenzione* sottoscritta).

### **RUOLO Coordinatore**

**SOGGETTO Comune di San Cesario**

#### IMPEGNI

- Identificare le esigenze culturali della comunità locale e stimolare l'aggiornamento degli obiettivi.
- Stimolare l'aggancio e ingaggio di altri soggetti pubblici, privati e del terzo Settore.
- Garantire che l'attuazione del programma rispetti le norme e le regolamentazioni locali.
- Collaborazione nella sperimentazione di pratiche e strumenti inedite.
- Verificare periodicamente la sostenibilità economica del programma.
- Collaborare nello sviluppo della valutazione di impatto sociale del programma.
- Condividere e supportare lo sviluppo di una strategia di comunicazione e coinvolgimento.
- Promuovere con i propri mezzi la visibilità delle opportunità generate dall'attuazione del programma.
- Organizzare occasioni di aggiornamento e formazione dei soggetti coinvolti in prima persona.

### **RUOLO Utilizzatori**

**SOGGETTI Enti del Terzo Settore individuati (le quattro associazioni firmatarie della convenzione)**

#### IMPEGNI

- Ciascun utilizzatore è chiamato a rispettare gli impegni assunti con il Comune tramite la convenzione.
- Ciascun utilizzatore assume pari ruolo e pari responsabilità nell'attuazione del programma d'usi.
- Ciascun utilizzatore assume pari ruolo e pari responsabilità nella cura dello spazio utilizzato.
- Ciascun utilizzatore promuove una o più fra le attività condivise (le progetta, le organizza, le realizza, le valuta).
- Ciascun utilizzatore è considerato partner delle attività condivise promosse dagli altri utilizzatori.
- Ciascun utilizzatore attiva forme di sostegno delle attività che promuove, privilegiando il mix di risorse.

Le attività del programma e le attività trasversali (comunicazione e raccolta fondi) sono approvate collegialmente prima di ciascun semestre (assemblea del collettivo) e formalizzate nell'ambito del proprio organo decisionale ed esecutivo (verbale di seduta del consiglio direttivo); la responsabilità delle attività di natura trasversale è scelta annualmente, privilegiando il principio di rotazione; le attività di natura occasionale sono valutate collegialmente in corso d'anno (assemblea del collettivo).

**Il programma delle attività del campus (giornate on, off, free, pic nic) sarà reso pubblico e aggiornato periodicamente.**

### **RUOLO Promotori**

**SOGGETTI Coordinatore • Utilizzatori • Altri soggetti pubblici • Altri soggetti del terzo settore • Gruppi informali**

#### IMPEGNI

- Presentare proposte da valorizzare nel programma nell'ambito di una delle due assemblee del collettivo.
- Accordare i dettagli pratico-operativi dell'attuazione della propria proposta con almeno uno degli utilizzatori.
- Partecipare alla cura dello spazio, mettendo a disposizione disponibilità (tempo) e abilità (competenze).
- Promuovere il programma e lo spazio nel suo insieme, oltre alla propria proposta.
- Alimentare attenzioni, relazioni, nuove collaborazioni, nuove forme di sostegno, innovazioni.

## **RUOLO Partner**

**SOGGETTI** Altri soggetti pubblici • Altri soggetti del terzo settore • Altri soggetti privati

### IMPEGNI

- Collaborare, facilitare, sostenere.
- Patrocinare proposte contribuendo alla loro realizzazione o sviluppo.
- Mettere a disposizione risorse economiche, strumentali, socio-relazionali, tecnico-operative, tempo
- Partecipare e alimentare lo scambio circolare di disponibilità (tempo) e abilità (competenze).
- Mettere a disposizione strumenti economici (es. anticipo fattura nel caso di una banca).
- Mettere a disposizione strumenti gestionali (es. coperture assicurative "ombrello", business plan, ecc).
- Fare e promuovere donazioni.
- Sostenere la copertura delle spese vive di un'attività (es. corso, laboratorio, evento).
- Sostenere la copertura delle spese di iscrizione per un giovane ad una o più attività.
- Sostenere la copertura delle spese di un'esperienza lavorativa per un giovane.
- Realizzare arredi, allestimenti.

## *Quali sono gli impegni comuni*

### **Coordinatore / Utilizzatori / Promotori / Partner si impegnano congiuntamente a:**

- co-organizzare e/o partecipare alle assemblee del collettivo (prima di ciascun semestre) per definire e condividere il programma del semestre in modo "collaborativo" e "aperto" a nuovi possibili relazioni;
- co-organizzare trimestralmente momenti aperti alla comunità di rielaborazione dell'esperienza e valutazione dell'impatto generato dall'attuazione del programma;
- contribuire al "diario di campus", condividendo osservazioni, rilevazioni, riflessioni, riscontri e valutazioni per sviluppare una narrazione corale "strada facendo";
- sperimentare strumenti e modalità per l'implementazione delle risorse (es. fundraising, crowdfunding, social bonus, membership, sponsorship).

### **Coordinatore / Utilizzatori / Promotori / Partner si impegnano congiuntamente a:**

- stimolare le relazioni di prossimità (commercianti, volontariato, "vicini di casa");
- valorizzare le reti d'area vasta (es. festival cinematografici della provincia di Modena);
- promuovere il protagonismo diretto dei giovani (es. chi forma o insegna o propone può essere anche un giovane);
- curare la comunicazione e la promozione in modo sistemico (piano di comunicazione);
- rendere lo spazio "appartenente", dando la possibilità di caratterizzarlo con forme varie di arte-arredo-riciclo;
- **sperimentare, incubare e portare fuori.**

## *Come far parte della governance*

Segnalare agli utilizzatori il proprio interesse, inviando una email a [info@kinocapus.it](mailto:info@kinocapus.it) nella quale precisare:

- identificazione (soggetto organizzato o non, pubblico/privato/terzo settore, nome e cognome);
- movente (cosa spinge ad interessarsi a KINÒ Campus);
- intenzioni (proporre, collaborare, facilitare, sostenere);
- presa visione del contenuto del patto collettivo;
- dichiarazione di impegno;
- autorizzazione al trattamento dei dati.

Il riscontro da parte degli utilizzatori avverrà nella forma di conversazione presso l'ex cinema.

# MONITORAGGIO

<b>NUMERO UTENTI (MINIMO)</b>	<b>Minimo 100 utenti mese / 1000 utenti l'anno</b> (minimo 2 giorni/settimana di aperture dello spazio con almeno due attività nella giornata di apertura • 10 mesi l'anno)
<b>REQUISITI MINIMI DELL'UTENZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giovani under 24</li> <li>• Gruppi informali di cittadini attivi</li> <li>• Talenti locali (giovani artigiani, giovani artisti)</li> <li>• Commercianti del centro</li> <li>• Imprenditori locali</li> <li>• Abitanti prossimi</li> </ul>
<b>TIPOLOGIA DI INDICATORI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• N° CHALLENGE - CARD (abbinata ad un registro "partecipanti")</li> <li>• N° ATTESTATI consegnati a semestre (partecipanti/semestre)</li> <li>• N° attività totali/semestre</li> <li>• N° attività formative/attività totali</li> <li>• N° attività aggregative/attività totali</li> <li>• N° attività co-creative/ attività totali</li> <li>• N° attività trasversali (iniziative di comunicazione, iniziative di raccolta fondi)</li> <li>• N° attività spin off (innescate ì nell'ex cinema e sviluppate altrove)</li> <li>• N° attività proposte/attività richieste</li> <li>• N° attività/spazio interessato (all'interno dell'ex cinema / all'esterno dell'ex cinema / in centro)</li> <li>• N° partecipanti/attività</li> <li>• N° giovani under 30/partecipanti</li> <li>• N° giovani under 18/partecipanti</li> <li>• N° giovani under 14/partecipanti</li> <li>• N° persone di origine straniera/partecipanti</li> <li>• N° persone con diverse abilità/partecipanti</li> <li>• N° collaborazioni sviluppate in totale (volontari, altri ETS, altri EEPP)</li> <li>• N° collaborazioni proposte/collaborazioni richieste (sollecitazione da terzi)</li> <li>• N° ingaggi sviluppati in totale (commercianti/imprenditori/talenti ingaggiati)</li> <li>• N° ingaggi proposti/ingaggi richiesti (sollecitazione da terzi)</li> </ul>
<b>MODALITÀ E STRUMENTI</b>	<p>Modalità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• INCONTRI PERIODICI DI RIFLESSIONE/VALUTAZIONE ("giornate pic nic" – periodicità ogni tre mesi)</li> <li>• RENDICONTO SEMESTRALE</li> </ul> <p>Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SCHEDE ATTIVITÀ (a cura del proponente) – <i>in allegato</i></li> <li>• SCHEDE SEMESTRE (consuntivo curato dagli utilizzatori) – <i>in allegato</i></li> <li>• DIARIO DI CAMPUS (aggiornato in itinere dagli utilizzatori)</li> <li>• FOTO-VIDEO REPORTAGE</li> <li>• CHALLENGE – CARD</li> <li>• ATTESTATI</li> </ul>

## SCHEDA ATTIVITÀ

### SOGGETTO

PROMOTORE	
PARTNER	

### ATTIVITÀ

TITOLO	
DESCRIZIONE	<p>Di cosa si tratta? Cosa si fa? Chi si conosce?</p> <p>Quali sono i vantaggi del partecipare (apprendimenti, relazioni, confronto, ecc.)?</p> <p>In cosa consiste il project work finale?</p>
<b>DESTINATARI</b> selezionare una o più opzioni	BAMBINI/E 0-6 anni
	RAGAZZI/E 7-10 anni
	RAGAZZI/E 11-15 anni
	GIOVANI 16-24 anni
	GIOVANI 25-34 anni
	ADULTI 35-64 anni
	ANZIANI > 64 anni
	DONNE
	PERSONE CON DISABILITÀ
	PERSONE DI ORIGINE STRANIERA

<b>TIPOLOGIA D'USO</b> selezionare una o più opzioni	<b>FORMAZIONE</b> Arricchimento delle conoscenze, acquisizione di competenze, orientamento all'intraprendenza. <b>Tipologia di uso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Corsi e laboratori</li> <li><input type="checkbox"/> Pratiche culturali-espressive</li> <li><input type="checkbox"/> Simposi e dibattiti pubblici</li> <li><input type="checkbox"/> Incontri di approfondimento tematico</li> <li><input type="checkbox"/> Occasioni di sviluppo degli apprendimenti</li> </ul>
	<b>AGGREGAZIONE</b> Promozione della socialità, incremento delle relazioni, inclusione delle diversità <b>Tipologia di uso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Eventi culturali</li> <li><input type="checkbox"/> Iniziative ludico-ricreative</li> <li><input type="checkbox"/> Iniziative socio-ricreative</li> <li><input type="checkbox"/> Pop up caffè</li> <li><input type="checkbox"/> Info point</li> </ul>
	<b>CO-CREAZIONE</b> Impulso alla creatività, attivazioni di collaborazioni, partecipazione attiva. <b>Tipologia di uso</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Incontri di co-ideazione progettuale</li> <li><input type="checkbox"/> Incontri di co-realizzazione operativa</li> <li><input type="checkbox"/> Pratiche collaborative ed esperienziali</li> <li><input type="checkbox"/> Iniziative per l'ingaggio di risorse plurali</li> <li><input type="checkbox"/> Contest di idee e challenge</li> </ul>

<b>TIPOLOGIA D'ATTIVITÀ</b> selezionare una o più opzioni	<b>ATTIVITÀ FORMALE</b> Organizzate e con richiesta di iscrizione (es. corso)
	<b>ATTIVITÀ NON-FORMALE</b> Organizzate senza richiesta di iscrizione (es. evento)
	<b>ATTIVITÀ INFORMALE</b> Non organizzate e casuali (es. ritrovo per conversare)

<b>INTENSITA'</b> selezionare una o più opzioni	<b>SUPER ESTENSIVE</b> Attività che si sviluppano su un anno
	<b>ESTENSIVE</b> Attività che interessano più mesi nel semestre
	<b>INTENSIVE</b> Attività che si sviluppano in 1 o 2 settimane nel semestre
	<b>SPOT</b> Attività che si svolgono in un fine settimana
	<b>ESPERIENZIALI</b> Attività di una giornata da svolgersi fuori dal campus

## CALENDARIO

DURATA ATTIVITÀ	N° INCONTRI (totale o min-max)	N° ORE (totale e per incontro)

MESI DI ATTIVITÀ barrare i mesi interessati dall'attività	1° SEMESTRE					
	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO
	2° SEMESTRE					
	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO

GIORNI DELLA SETTIMANA barrare i giorni della settimana preferibili	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ	SABATO	DOMENICA

FASCIA ORARIA barrare l'intervallo auspicato	MATTINA	9.00 – 11.00	11.00 – 13.00
	POMERIGGIO	14.00 – 16.00	16.00-18.00
SERA	18.00 – 20.00	20.00-22.00	

DATE ATTIVITÀ	Indicare solo se già fissate o vincolate

## GESTIONE

SPESE VIVE Specificare importo in € per ciascuna categoria	Acquisto di beni e/o servizi	Noleggio di beni e/o servizi	Consulenze Collaborazioni	Pagamenti Diritti/Assicurazioni
	€.....	€.....	€.....	€.....

RISORSE INVESTITE DAL PROMOTORE Descrivere e ove possibile quantificare	Economiche (es. contributo, sponsorizzazione, ...)	Strumentali (es. attrezzature materiali, )	Socio-relazionali (es. volontari, conoscenze, ...)	Tecnico-operative (es. competenze)	Tempo

CONTRIBUTO RICHIESTO AL PARTECIPANTE Specificare e ove possibile quantificare	<u>SOLO</u> CONTRIBUTO "IN DENARO"	
	€:	<i>specificare</i>
	<u>SOLO</u> CONTRIBUTO "IN NATURA"	
	Donazione di beni:	<i>specificare</i>
	Donazione di servizi:	<i>specificare</i>
	Donazione di tempo:	<i>specificare</i>
	CONTRIBUTO MISTO	
CONTRIBUTO "IN DENARO"	CONTRIBUTO "IN NATURA"	
<i>Specificare</i>	<i>Specificare</i>	

## SCHEDA SEMESTRE

### 1° SEMESTRE > Settembre-Febbraio

#### CONSUNTIVO QUADRO

##### LEGENDA

- **GIORNATE ON** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo programmato**, dunque con attività formali (organizzate e con richiesta di iscrizione) e non-formali (organizzate ma senza richiesta di iscrizione);
- **GIORNATE OFF** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo improvvisato**, dunque con attività informali (non organizzate e casuali), determinate dalla volontà delle persone presenti sul momento;
- **GIORNATE FREE** – Date in cui il campus è **utilizzato e gestito in modo partecipativo** dai giovani, per valorizzare il loro protagonismo e alimentare il senso di appartenenza al luogo;
- **GIORNATE PIC NIC** – Date in cui nel campus sono organizzati **momenti collettivi di rielaborazione dell'esperienza** (valutazione condivisa su come sta andando la sperimentazione).

#### RIEPILOGO GIORNATE

	N° TOTALE DI GIORNATE	N° TOTALE DI PARTECIPANTI	N° TOTALE DI COLLABORAZIONI
<b>GIORNATE ON</b>			
<b>GIORNATE OFF</b>			
<b>GIORNATE FREE</b>			
<b>GIORNATE PIC NIC</b>			



## Riepilogo spese economiche

VOCI DI SPESA	IMPORTI	% DI COPERTURA DELLE SPESE VIVE IN RELAZIONE ALLA FONTE							
		Contributi promotore	Convenzione Comune	Altri contributi pubblici	Contributo Fondazione	Altri contributi privati	Sponsor	Donazione	Contributi partecip.
Acquisto di beni e/o servizi									
Noleggio di beni e/o servizi									
Consulenze Collaborazioni									
Pagamenti Diritti/Assicurazioni									
Spese generali									
<b>TOTALE</b>									

## Riepilogo contributi

### RISORSE INVESTITE DAI PROMOTORI

PROMOTORE	TIPOLOGIA DI RISORSE				
	ECONOMICHE	STRUMENTALI	SOCIO-RELAZIONALI	TECNICO-OPERATIVE	TEMPO

**RISORSE INVESTITE DAI PARTECIPANTI**

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI N° totale		TIPOLOGIA DI RISORSE (investimento medio)			
		CONTRIBUTO "IN DENARO"	CONTRIBUTO "IN NATURA"		
			Donazione di beni	Donazione di servizi	Donazione di tempo
BAMBINI/E 0-6 anni	N°				
RAGAZZI/E 7-10 anni	N°				
RAGAZZI/E 11-15 anni	N°				
GIOVANI 16-24 anni	N°				
GIOVANI 25-34 anni	N°				
ADULTI 35-64 anni	N°				
ANZIANI > 64 anni	N°				
DONNE	N°				
PERSONE CON DISABILITÀ	N°				
PERSONE DI ORIGINE STRANIERA	N°				

## GIORNATE "OFF"

### Riepilogo spese economiche

VOCI DI SPESA	IMPORTI	% DI COPERTURA DELLE SPESE VIVE IN RELAZIONE ALLA FONTE							
		Contributi promotore	Convenzione Comune	Altri contributi pubblici	Contributo Fondazione	Altri contributi privati	Sponsor	Donazione	Contributi partecip.
Acquisto di beni e/o servizi									
Noleggio di beni e/o servizi									
Consulenze Collaborazioni									
Pagamenti Diritti/Assicurazioni									
Spese generali									
<b>TOTALE</b>									

### Riepilogo contributi

#### RISORSE INVESTITE DAI PROMOTORI

PROMOTORE	TIPOLOGIA DI RISORSE				
	ECONOMICHE	STRUMENTALI	SOCIO-RELAZIONALI	TECNICO-OPERATIVE	TEMPO

**RISORSE INVESTITE DAI PARTECIPANTI**

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI N° totale		TIPOLOGIA DI RISORSE (investimento medio)			
		CONTRIBUTO "IN DENARO"	CONTRIBUTO "IN NATURA"		
			Donazione di beni	Donazione di servizi	Donazione di tempo
BAMBINI/E 0-6 anni	N°				
RAGAZZI/E 7-10 anni	N°				
RAGAZZI/E 11-15 anni	N°				
GIOVANI 16-24 anni	N°				
GIOVANI 25-34 anni	N°				
ADULTI 35-64 anni	N°				
ANZIANI > 64 anni	N°				
DONNE	N°				
PERSONE CON DISABILITÀ	N°				
PERSONE DI ORIGINE STRANIERA	N°				

## GIORNATE "FREE"

### Riepilogo spese economiche

VOCI DI SPESA	IMPORTI	% DI COPERTURA DELLE SPESE VIVE IN RELAZIONE ALLA FONTE							
		Contributo promotore	Convenzione Comune	Altri contributi pubblici	Contributo Fondazione	Altri contributi privati	Sponsor	Donazione	Contributo partecip.
Acquisto di beni e/o servizi									
Noleggio di beni e/o servizi									
Consulenze Collaborazioni									
Pagamenti Diritti/Assicurazioni									
Spese generali									
<b>TOTALE</b>									

### Riepilogo contributi

#### RISORSE INVESTITE DAI PROMOTORI

PROMOTORE	TIPOLOGIA DI RISORSE				
	ECONOMICHE	STRUMENTALI	SOCIO-RELAZIONALI	TECNICO-OPERATIVE	TEMPO

**RISORSE INVESTITE DAI PARTECIPANTI**

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI N° totale		TIPOLOGIA DI RISORSE (investimento medio)			
		CONTRIBUTO "IN DENARO"	CONTRIBUTO "IN NATURA"		
			Donazione di beni	Donazione di servizi	Donazione di tempo
BAMBINI/E 0-6 anni	N°				
RAGAZZI/E 7-10 anni	N°				
RAGAZZI/E 11-15 anni	N°				
GIOVANI 16-24 anni	N°				
GIOVANI 25-34 anni	N°				
ADULTI 35-64 anni	N°				
ANZIANI > 64 anni	N°				
DONNE	N°				
PERSONE CON DISABILITÀ	N°				
PERSONE DI ORIGINE STRANIERA	N°				

## GIORNATE "PIC NIC"

### Riepilogo spese economiche

VOCI DI SPESA	IMPORTI	% DI COPERTURA DELLE SPESE VIVE IN RELAZIONE ALLA FONTE							
		Contributo promotore	Convenzione Comune	Altri contributi pubblici	Contributo Fondazione	Altri contributi privati	Sponsor	Donazione	Contributo partecip.
Acquisto di beni e/o servizi									
Noleggio di beni e/o servizi									
Consulenze Collaborazioni									
Pagamenti Diritti/Assicurazioni									
Spese generali									
<b>TOTALE</b>									

### Riepilogo contributi

#### RISORSE INVESTITE DAI PROMOTORI

PROMOTORE	TIPOLOGIA DI RISORSE				
	ECONOMICHE	STRUMENTALI	SOCIO-RELAZIONALI	TECNICO-OPERATIVE	TEMPO