

Relazione finale

QR Code per la narrazione partecipata dell'Unione Valnure Valchero

Soggetto promotore: Unione Valnure Valchero

Data presentazione progetto *03/11/2022*

Data avvio processo partecipativo *11/02/2023*

Data presentazione relazione finale *28/11/2023*

*Progetto partecipativo finanziato con il contributo della Regione Emilia-Romagna ai sensi della Legge regionale 15/2018. **Bando Partecipazione 2022.***



1) TITOLO, SOGGETTO, AMBITO, OGGETTO, TEMPI E CONTESTO DEL PROCESSO PARTECIPATIVO

Titolo del progetto:	QR Code per la narrazione partecipata dell'Unione Valnure Valchero
Soggetto richiedente:	Unione Valnure Valchero
Ente titolare della decisione	Unione Valnure Valchero
Ambito di intervento	<input type="checkbox"/> politiche in materia sociale e sanitaria, ambientale, territoriale, urbanistica e paesaggistica
	<input type="checkbox"/> politiche per lo sviluppo sostenibile, nell'accezione ampia di sostenibilità e che ne abbraccia quindi oltre agli aspetti ambientali anche quelli economico-sociali
	<input checked="" type="checkbox"/> politiche per sostenere la trasformazione/transizione digitale (in tutti gli ambiti)
	<input type="checkbox"/> coprogettazione di una comunità energetica o di un gruppo di autoconsumo collettivo di energie rinnovabili

Oggetto del processo partecipativo:

Il processo ha coinvolto gli abitanti nella progettazione, realizzazione e sperimentazione di un nuovo servizio digitale per la narrazione partecipata del territorio attraverso i QR-Code. In particolare gli abitanti sono stati coinvolti

- nella identificazione dei luoghi da mappare per l'avvio sperimentale del servizio
- nella raccolta e selezione dei contenuti per la narrazione dei luoghi;
- nella produzione di contenuti multimediali utili per l'avvio sperimentale del servizio;
- nella sperimentazione del nuovo servizio digitale, al fine di raccogliere indicazioni utili per la sua messa a regime e affinché sia implementato in modo accessibile.

Il processo ha condotto alla definizione di Linee guida per l'implementazione del servizio. L'attivazione del servizio QR-Code è prevista dall'Agenda Digitale Locale; il progetto è stato giudicato di interesse dalla comunità locale, collocandosi al terzo posto del Bilancio Partecipativo "Digitale Bene Comune" del 2022.

Oggetto del procedimento amministrativo

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

Con la Delibera di Giunta dell'Unione Valnure Valchero n° 111 del 7-11-2023 sono state adottate le Linee guida per l'adozione del servizio di narrazione partecipata del territorio attraverso QR Code, definito e sperimentato durante il percorso in oggetto.

2) RELAZIONE SINTETICA

Abstract del progetto realizzato. Privilegiare la descrizione degli elementi specifici e caratterizzanti il processo partecipativo, utilizzando un linguaggio utile a renderlo comprensibile anche ai non addetti ai lavori. (max 1500 parole)

Il percorso ha coinvolto cittadini attivi, associazioni, organizzazioni e amministrazioni dell'Unione nell'avvio e nella sperimentazione di un servizio di narrazione multimediale partecipata del territorio attraverso QR-Code.

In particolare dopo una fase iniziale di formazione per tecnici e amministratori dell'unione, volta ad approfondire il tema dei *locative media* e della mappatura collaborativa e della realtà aumentata come strumento di arricchimento di territori e paesaggi, si è avviata l'attività di coinvolgimento dei partecipanti.

I cittadini sono stati coinvolti in alcuni incontri laboratoriali di mappatura collaborativa, dove rispetto al territorio di ogni comune, e lavorando con una mappa, si è ragionato su quali luoghi prioritari raccontare. È stata incoraggiata la segnalazione di luoghi afferenti a diverse aree tematiche: luoghi della storia passata e recente, luoghi di valore naturalistico e paesaggistico, luoghi del lavoro e di importanza economica, luoghi di interesse per i giovani. Tenendo in considerazione in particolare il patrimonio di informazioni, storie e contenuti multimediali già presenti e disponibili, sia sotto forma di archivio già in possesso di alcune realtà sia sotto forma di conoscenze e cultura orale.

Sono stati identificati 20 luoghi prioritari, che sono stati quindi raccontati dai partecipanti attraverso testimonianze scritte, foto d'archivio e attuali e video-interviste. È stata così costruita una [Mappa dei luoghi](#) sulla piattaforma Valnure Valchero Partecipa, contenente le schede narrative dei vari luoghi, che saranno poi collegate ai luoghi fisici tramite QR Code.

Tra estate e autunno sono state avviate attività per coinvolgere i più giovani: un laboratorio dedicato di mappatura e produzione di video racconti istantanei, e una serie di laboratori con le scuole del territorio che hanno selezionato alcuni luoghi significativi per la fascia d'età delle scuole medie.

Il percorso si è concluso con due uscite di visita e sperimentazione del prototipo di servizio. I due tour in bicicletta sono stati co-organizzati con le realtà che hanno collaborato alla narrazione dei luoghi e hanno coinvolto decine di cittadini e visitatori. Sono stati incontrati 8 dei luoghi selezionati ed è stato testato il collegamento alle schede web attraverso QR Code.

Tempi e durata del processo partecipativo

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

AVVIO: 11-02-2023

CHIUSURA: 30-10-2023, con l'invio del DocPP.

Proroga richiesta e concessa.

Contesto in cui si è svolto il processo partecipativo

Breve descrizione del contesto in cui si evidenziano eventuali aspetti problematici che si sono verificati durante il percorso

L'Unione Valnure Valchero comprende cinque comuni collocati nella fascia sud-orientale della provincia di Piacenza: Carpaneto Piacentino, Gropparello, Podenzano, San Giorgio Piacentino e Vigolzone. Al 31 dicembre 2021 i residenti sono 28.745 abitanti, di cui 14.205 uomini e 14.540 donne (dati elaborati dalle anagrafi dei Comuni dell'Unione). Per quanto concerne la distribuzione per fasce di età, il quadro che emerge è il seguente: sul totale degli abitanti, i ragazzi e le ragazze fino a 18 anni sono 4.328, pari al 15,06% della popolazione, 4.964 sono le persone con un'età compresa fra i 18 e i 35 anni, pari al 17,27% della popolazione. Hanno un'età compresa tra i 36 e i 60 anni 10.416 persone, il 36,24%. Infine, gli abitanti con un'età superiore ai 60 anni sono 9.037, pari al 31,44%. Gli stranieri sono circa il 9% della popolazione complessiva.

Il presente progetto costituisce la terza tappa di un percorso avviato nel 2021 - con il percorso di partecipazione che ha portato all'adozione dell'Agenda Digitale Locale - e proseguito nel 2022 con il Bilancio Partecipativo "Digitale bene Comune" per l'attuazione dei progetti attuativi.

1. Elaborazione partecipata dell'Agenda Digitale Locale. In data 30 novembre 2021, l'Unione ha adottato l'Agenda Digitale Locale (ADL), elaborata in modo partecipato nell'ambito del progetto "GAD - Giovani Animatori Digitali" presentato a valere sul Bando Partecipazione 2020. Nello specifico il percorso: - ha permesso la definizione delle priorità e delle strategie per incrementare lo sviluppo digitale del territorio per far sì che il processo di trasformazione digitale si traduca in un effettivo vantaggio per tutti i cittadini, facilitando l'accesso ai servizi e promuovendo l'esercizio dei diritti di cittadinanza digitale; - ha favorito l'attivazione della comunità non solo nella definizione delle priorità e delle strategie, ma anche nel supportare l'Unione nell'implementazione concreta degli interventi di innovazione digitale. L'ADL nata dal percorso partecipato identifica 6 priorità strategiche (6 "Sfide") che, per il periodo 2021- 2024, indirizzeranno le politiche e gli interventi da attuare per la transizione digitale locale. Tra queste, la sfida 5 "Dati per una intelligenza diffusa a disposizione del territorio" riguarda l'utilizzo che è possibile fare dei dati perché siano al servizio delle comunità, dei territori e delle imprese. Citando l'ADL: "L'Unione considera i dati un bene comune e si impegna a promuovere azioni per incrementare la disponibilità e l'accessibilità per la comunità dei patrimoni informativi relativi a territorio, mobilità, trasporti, ambiente, sanità, sociale e cultura.

Tra gli interventi previsti dall'ADL è inoltre esplicitamente citato il progetto E. "QR code per la condivisione di dati sul patrimonio culturale locale", mirato a "valorizzare i luoghi del territorio comunale attraverso la tecnologia dei QR- Code per fornire informazioni e approfondimento a abitanti e visitatori".

2. Il bilancio partecipativo per l'attuazione dell'Agenda Digitale Locale Proseguendo sulla strada della partecipazione, l'Unione ha realizzato nel 2022 il bilancio partecipativo "Digitale Bene Comune" (finanziato dal bando Partecipazione 2021) che ha chiamato i cittadini scegliere come destinare i 25.000 euro messi a disposizione dall'Amministrazione per finanziare i primi interventi attuativi dell'ADL. Il percorso, che ha coinvolto 600 persone nella formulazione e nella selezione dei progetti attuativi, ha permesso di definire una graduatoria di priorità che ha portato al finanziamento di due proposte progettuali: "I sentieri dell'Unione" (per la mappatura e la digitalizzazione dei sentieri del territorio); "Il digitale come mezzo di integrazione sociale (un servizio ludico-educativo basato sull'utilizzo virtuoso del digitale). Al BP è stato presentato anche il progetto "Conosci il tuo paese", che prevede il posizionamento di QR- Code in luoghi storici e strategici del territorio dell'Unione con contenuti di approfondimento storico, culturale, naturalistico. Il progetto ha raccolto 150 voti e si è classificato terzo in graduatoria.

3. Il progetto QR-Code: dal sopra elencato progetto Conosci il tuo paese, nasce l'idea di un percorso di co-design del servizio QR Code e co-produzione dei contenuti per valorizzare il territorio. Il progetto ha dunque coinvolto la comunità nell'implementazione del servizio di QR-Code per la valorizzazione del territorio, già contenuto nella ADL e giudicato di interesse dai cittadini nel Bp.

Nonostante la non sempre alta competenza digitale della cittadinanza coinvolta, grazie al grande numero di cittadini attivi e associazioni interessati e coinvolti nella valorizzazione dei luoghi si è potuta svolgere un'importante sperimentazione di narrazione partecipata, arrivando a raccontare più di 30 luoghi del territorio.

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

SI

In caso affermativo, indicare per quali servizi/funzioni:

- formazione iniziale
- coordinamento del progetto
- facilitazione laboratori di mappatura dei luoghi interessanti e prioritari da raccontare
- realizzazione dei video-racconti
- editing delle schede narrative pubblicate online
- realizzazione della Mappa dei luoghi online
- supporto all'elaborazione delle Linee guida per il servizio di narrazione attraverso QR Code

3) PROCESSO PARTECIPATIVO

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

Descrizione del processo partecipativo:

Il percorso si è svolto in 4 fasi, nell'arco di circa 9 mesi. Le fasi si sono articolate come segue.

Preparazione e condivisione (11/02/2023 - 10/03/2023)

E' stata la fase di avvio del processo, fondamentale per coinvolgere i diversi soggetti attivi nei diversi comuni dell'Unione. Si sono svolte le seguenti attività e [incontri](#):

- Formazione del personale dei Comuni, del SIA e degli amministratori: approfondimento sui temi delle mappe di comunità e delle tecnologie digitali per la valorizzazione partecipata del territorio e del paesaggio.
- Attivazione e coinvolgimento del Tavolo di Negoziazione: condivisione degli obiettivi del progetto e dell'elenco degli attori locali strategici per realizzare le attività di narrazione.
- Ingaggio degli attori locali: attivazione, per ciascuno dei cinque comuni dell'Unione, di associazioni, gruppi informali e singoli cittadini, che sono stati poi coinvolti nella narrazione dei luoghi.

Laboratori di narrazione multimediale partecipata (25/03/2023 - 30/06/2023)

In questa fase si sono svolti 3 laboratori per individuare insieme i luoghi da inserire nella prima versione sperimentale della mappa, per raccogliere e condividere i materiali (foto, video, storie) necessari a raccontarli, e per realizzare i contenuti multimediali da associare a ciascun luogo mediante i QR Code.

Sono stati individuati 20 luoghi prioritari, attorno ai quali si è sviluppato il lavoro di narrazione e di raccolta di materiale, e sono state realizzate in particolare 20 video-interviste ai testimoni principali.

Redazione ed elaborazione delle schede multimediali con QR Code (01/07/2022 - 02/09/2022)

Tutti i contenuti digitali condivisi e realizzati nelle fasi precedenti del percorso sono organizzati e pubblicati online su una mappa digitale collocata sulla piattaforma partecipativa dell'Unione: valnurevalchero.partecipa.online.

Per ognuno dei 20 luoghi è stato creato una pagina all'interno della mappa, comprendente una descrizione testuale, uno o più video interviste a testimoni chiave, fotografie storiche e recenti, per comprendere a tutto tondo il significato del luogo.

Testing del servizio ed elaborazione delle Linee Guida (03/09/2023 - 23/10/2023)

Nell'ultima parte del percorso sono state realizzate due biciclettate comunitarie per sperimentare il prototipo di servizio QR Code e individuare eventuali criticità e suggerimenti da inserire nelle Linee Guida per l'implementazione definitiva del servizio digitale.

Si è svolta inoltre un'assemblea finale del Tavolo di Negoziazione per condividere e approvare il Documento di proposta partecipata contenente le Linee guida per l'attivazione del servizio QR Code.

Tutto il percorso è documentato su: valnurevalchero.partecipa.online

Bonus

Il Bando 2022 prevedeva l'attribuzione di "bonus". Se è stato assegnato un punteggio premiante in relazione ad uno o più bonus, occorre indicare quali attività sono state messe in campo.

Bonus accessibilità

Descrizione delle attività svolte

Per rendere il percorso accessibile sono state poste in essere le seguenti attività e le seguenti attenzioni:

- percorso ibrido: i laboratori e le attività di narrazione partecipata si sono svolte sia online che in presenza per ampliare le possibilità di partecipazione
- le iniziative offline sono state svolte in luoghi accoglienti e privi di barriere architettoniche e con metodologie accessibili per garantire a tutte le persone la possibilità di partecipare
- sono stati attivati, in particolare nelle attività di narrazione partecipata, tutoraggio e facilitazione per garantire l'accessibilità digitale delle iniziative online
- il co-design del servizio, delle schede narrative e i test effettuati con gli abitanti hanno permesso di implementare il servizio in modo coerente con i bisogni degli utenti

Bonus giovani

Descrizione delle attività svolte

I giovani sono stati coinvolti come protagonisti:

- nel laboratorio di digital storytelling: dove un gruppo di ragazzi della fascia d'età delle scuole superiori è stato coinvolto in un laboratorio di scelta dei luoghi, e di video-documentazione e narrazione istantanea
- nei laboratori con le scuole: 3 classi delle scuole secondarie di primo grado sono state attivate con laboratori dedicati a individuare luoghi sentiti come prioritari nel proprio territorio e nella propria vita quotidiana, e a raccontare i suddetti luoghi in maniera collaborativa, costituendo delle truppe utili a produrre testi, foto e video-racconti

Queste attività hanno portato alla produzione di una mappa dei luoghi dei giovani: all'interno della Mappa dei luoghi principale, i luoghi dei giovani sono distinti dall'etichetta *Luoghi dei giovani* e filtrabili attraverso un apposito comando

Bonus integrazione di politiche

Descrizione delle attività svolte

Il servizio QR-Code ha avuto impatto sulle politiche:

- culturali: valorizzando il patrimonio culturale locale, dando valore alle narrazioni personali degli abitanti
- - turistiche: migliora l'attrattività del territorio
- educative e scolastiche: scuole e Centri di Aggregazione Giovanile hanno contribuito alla creazione di schede sui luoghi per il servizio
- per la transizione digitale: la creazione "dal basso" dei Qr-Code e dei contenuti è stata occasione di sviluppo di competenze digitali per tutta la comunità

Elenco degli eventi partecipativi:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Incontro di costituzione dello staff di progetto	Online su GoToMeeting	11-2-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	9 (6 m; 3 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono i componenti dell'amministrazione che seguiranno le attività del progetto
<i>Metodi di inclusione:</i>	attività online
Metodi e tecniche impiegati:	
Condivisione del cronoprogramma del progetto e confronto aperto tra i presenti	
Breve relazione sugli incontri:	
L'incontro, svoltosi online su piattaforma GoToMeeting, ha visto la partecipazione di referenti dell'Unione e dei 5 comuni, sia funzionari che amministratori eletti, che seguiranno il percorso garantendo un dialogo continuo con il territorio.	
In particolare:	
<ul style="list-style-type: none">- si sono condivisi gli obiettivi del progetto e il calendario (Collegamento esterno) degli incontri che animeranno il processo di mappatura del territorio e di raccolta e produzione di contenuti multimediali;- è stato identificato, per ogni comune, un referente tra i funzionari e un referente tra gli amministratori;- è stato mostrato il nuovo spazio online dedicato al percorso, su questa piattaforma valnurevalchero.partecipa.online;	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Formazione online per amministratori e personale del Comune	Online su Zoom	21-2-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	7 (5 m; 2 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono i componenti dell'amministrazione che seguiranno le attività del progetto
<i>Metodi di inclusione:</i>	attività online
Metodi e tecniche impiegati:	
Lezione frontale su Zoom e Miro - Confronto sui temi individuati - Sperimentazione pratica di realizzazione e caricamento di contenuti su un prototipo di mappa dei luoghi	
Breve relazione sugli incontri:	
Durante l'incontro formativo ai funzionari e agli amministratori presenti è stata presentata una panoramica sul tema della mappatura collaborativa e della realtà aumentata come strumento di arricchimento di territori e paesaggi.	
Nella seconda parte si è svolta una sperimentazione pratica utilizzando questa stessa piattaforma per realizzare pagine web popolate da contenuti prodotti dai presenti e collegate ad un QR code.	
La lavagna su cui è stato svolto l'incontro è disponibile a QUESTO LINK	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Avvio del Tavolo di Negoziazione e individuazione degli attori strategici	Online su Zoom	7-3-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	10 (6 m; 4 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono i componenti del TDN e delle amministrazioni coinvolti nel progetto

<i>Metodi di inclusione:</i>	attività online
Metodi e tecniche impiegati:	
Condivisione degli obiettivi, dell'impostazione del progetto e del cronoprogramma. Condivisione di esperienze significative come use case utili. Confronto aperto sulle modalità di realizzazione.	
Breve relazione sugli incontri:	
L'incontro ha coinvolto i componenti del Tavolo di Negoziazione, composto dalle realtà firmatarie dell'accordo formale di progetto e da altre importanti realtà del territorio, nella condivisione degli obiettivi e del programma di attività e appuntamenti che comporranno il percorso.	
In particolare si sono toccati i seguenti temi:	
<ul style="list-style-type: none"> - obiettivi del percorso partecipativo - contesto progettuale (finanziamento regionale, collegamento con i precedenti percorsi) - cronoprogramma - esperienze significative di esempio - strumenti tecnologici utilizzati - ulteriori realtà e persone importanti da coinvolgere per le narrazioni dei luoghi - 	
Per consultare la lavagna di presentazione utilizzata: https://miro.com/app/board/uXjVPmbw-b0=?share_link_id=259185274954	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Laboratorio per definire la mappa dei luoghi da raccontare - 1° incontro in presenza	Carpaneto Piacentino, sede municipale (in presenza)	1-4-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	13 (6 m; 7 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto ai membri del TDN, diffusione della locandina sui canali social dell'Unione, invito all'indirizzario del progetto
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono cittadini attivi e rappresentanti delle realtà locali più attive sul fronte culturale e della valorizzazione del territorio
<i>Metodi di inclusione:</i>	attività svolta in luogo senza barriere architettoniche

Metodi e tecniche impiegati:

Presentazione degli obiettivi del progetto. Laboratorio di mappatura partecipata, lavorando su cartine dei territori coinvolti e con canvas utili a schematizzare i passaggi del lavoro di narrazione collettiva necessario per ogni luogo.

Breve relazione sugli incontri:

Il laboratorio ha permesso di identificare un nucleo di luoghi pilota su cui, con la collaborazione della comunità, verranno prodotte schede web narrative collegate ai QR-code sul territorio. All'incontro hanno partecipato vari cittadini e rappresentanti di associazioni.

Dopo un momento di introduzione ai temi del percorso e di condivisione del programma operativo per i prossimi mesi, i partecipanti hanno lavorato divisi in tavoli dedicati ai 5 paesi dell'Unione.

Per ogni paese si è aperto il confronto per identificare:

- 4 luoghi prioritari da raccontare
- un referente per ogni luogo
- i testimoni chiave da intervistare
- le persone e le realtà che collaboreranno fornendo racconti scritti, foto e altro materiale

Di seguito le foto dei cartelloni su cui si è lavorato.



	culturale e della valorizzazione del territorio
<i>Metodi di inclusione:</i>	attività online
Metodi e tecniche impiegati:	
Presentazione dei risultati del primo laboratorio di mappatura. Confronto sui luoghi già selezionati, aggiunta di ulteriori luoghi e dettaglio sui contenuti narrativi necessari.	
Breve relazione sugli incontri:	
L'incontro ha coinvolto alcuni cittadini e rappresentanti di associazioni, che non erano presenti all'incontro precedente, nell'integrare l'ipotesi di prima mappa dei luoghi definita nel primo laboratorio in presenza.	
Sono stati in particolare selezionati e aggiunti alcuni luoghi per il territorio di Vigolzone.	
Per consultare la lavagna di presentazione utilizzata: https://miro.com/app/board/uXjVPmbw-b0=?share_link_id=259185274954	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Primo incontro di video-narrazione	In presenza a San Giorgio Piacentino, sede municipale	20-4-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	6 (6 m;)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto ai testimoni identificati nei laboratori precedenti
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono testimoni chiave rispetto ai luoghi individuati per San Giorgio e Carpaneto
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Video-intervista con definizione collaborativa della scaletta e dei temi da trattare	
Breve relazione sugli incontri:	
Durante l'incontro sono stati intervistati i testimoni per i seguenti luoghi:	
<ul style="list-style-type: none"> - Castello di Magnano (Carpaneto) - Azienda DAF di San Giorgio - Castello di Montanaro (San Giorgio) - Chiesa di Travazzano (Carpaneto) - Rocca di San Giorgio 	

- Castello di Cerreto Landi (Carpaneto)
Valutazioni critiche:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Secondo incontro di video-narrazione	In presenza a Vigolzone, Centro Civico	4-5-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	8 (7 m; 1 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto ai testimoni identificati nei laboratori precedenti
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono testimoni chiave rispetto ai luoghi individuati per Vigolzone e Podenzano
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Video-intervista con definizione collaborativa della scaletta e dei temi da trattare	
Breve relazione sugli incontri:	
Durante l'incontro sono stati intervistati i testimoni per i seguenti luoghi:	
<ul style="list-style-type: none"> - Chiesa di San Germano a Podenzano - Teatro Vittoria e castello di Podenzano - Oratorio di San Giacomo a Podenzano - Villa Vegezzi a Turro di Podenzano - Ex azienda F.lli Gabbiani a Podenzano - Monumento ai partigiani della Val Nure a Vigolzone - Museo del vino e della vite a Vigolzone - Vecchia cartiera del Follo a Vigolzone - Castello Landi di Vigolzone 	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Terzo incontro di video-narrazione	In presenza a Gropparello, Sala consiliare	6-5-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	6 (5 m; 1 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto ai testimoni identificati nei laboratori precedenti
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Sono testimoni chiave rispetto ai luoghi individuati per Gropparello e Carpaneto
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Video-intervista con definizione collaborativa della scaletta e dei temi da trattare	
Breve relazione sugli incontri:	
Durante l'incontro sono stati intervistati i testimoni per i seguenti luoghi:	
<ul style="list-style-type: none"> - Piazza di Gropparello - Chiesa vecchia di Gropparello - Borgo di Groppovisdomo (Gropparello) - Borgo di Sariano (Gropparello) - Piazza e municipio di Carpaneto 	
Valutazioni critiche:	

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Laboratorio sperimentale per raccontare i luoghi dei giovani	In presenza a Carpaneto, presso la sede dell'associazione Nativi Digitali	26-5-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	7 (7 m;)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Ragazzi che frequentano il centro pomeridiano Nativi Digitali, comunicazione sui social dell'Unione e del progetto.
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Frequentano il centro pomeridiano Nativi Digitali, specializzato nel coinvolgimento degli adolescenti tramite strumenti digitali.
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	

Lezione sugli elementi principali del racconto audiovisivo, laboratorio attivo di selezione di luoghi importanti del paese di Carpaneto e video-narrazione creando delle coppie di lavoro con telecamera e microfono.

Breve relazione sugli incontri:

All'incontro hanno partecipato 7 ragazzi frequentatori assidui del centro pomeridiano Nativi Digitali. Il laboratorio è stato suddiviso in 3 momenti:

- una prima parte di lezione sugli elementi essenziali della grammatica audiovisiva
- una seconda parte di mappatura condivisa per individuare alcuni luoghi significativi per i ragazzi
- un'ultima parte di video-narrazione istantanea dove i ragazzi, suddivisi in coppie e piccoli gruppi hanno realizzato riprese per raccontare i luoghi selezionati

A questo link il resoconto completo e i video realizzati:

<https://valnurevalchero.partecipa.online/processes/QR-code-per-il-territorio/f/17/meetings/54>

Valutazioni critiche:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Biciclettata dei Castelli a Carpaneto: testing dei QR code e incontro dei testimoni locali	In presenza a Carpaneto e dintorni	24-9-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	30 (17 m; 13 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Testimoni per i luoghi coinvolti, cittadini interessati
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Tour guidato verso 3 dei luoghi oggetto della narrazione, testing del prototipo di QR Code collegato ai contenuti online	
Breve relazione sugli incontri:	
La Biclettata dei Castelli, svolta nel territorio comunale di Carpaneto, è il primo dei momenti conclusivi del percorso "QR code per la narrazione partecipata dell'Unione Valnure Valchero". Abbiamo visitato 3 luoghi che sono stati oggetto dei racconti di cittadini e associazioni, in particolare:	
<ul style="list-style-type: none">● Piazza e Municipio di Carpaneto● Castello di Cerreto Landi	

- [Castello di Montanaro](#)

Hanno partecipato alla bicicletтата circa 30 persone, tra componenti di associazioni, liberi cittadini e testimoni locali per i luoghi visitati.

Di seguito alcune foto.



Valutazioni critiche:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA 'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Biciclettata a Vigolzone: testing dei QR code e incontro dei testimoni locali	In presenza a Vigolzone e dintorni	22-10-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	20 (12 m; 8 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Testimoni per i luoghi coinvolti, cittadini interessati
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Tour guidato verso 4 dei luoghi oggetto della narrazione, testing del prototipo di QR Code collegato ai contenuti online	
Breve relazione sugli incontri:	
La Biciclettata a Vigolzone è stato il secondo dei momenti conclusivi del percorso "QR code per la narrazione partecipata dell'Unione Valnure Valchero" (Collegamento esterno).	
Abbiamo visitato 4 luoghi che sono stati oggetto dei racconti di cittadini e associazioni, in particolare:	
<ul style="list-style-type: none"> - il castello Landi di Vigolzone - la vecchia cartiera del Follo a Vigolzone - il Museo del vino e della vite presso l'azienda La Tosa - il Monumento ai partigiani della Val Nure ad Albarola 	
Ad ogni tappa effettueremo una sosta di circa 30 minuti per:	
<ul style="list-style-type: none"> - incontrare uno dei testimoni che hanno contribuito a realizzare le schede di racconto dei luoghi realizzate su questo sito. - testare il prototipo dei QR code che verranno poi installati e posti su targhe nei primi 20 luoghi selezionati. 	
Hanno partecipato alla bicicletta circa 20 persone, tra componenti di associazioni, liberi cittadini e testimoni locali per i luoghi visitati.	
Di seguito alcune foto.	



Valutazioni critiche:

NOME EVENTO	LUOGO / MODALITA 'SVOLGIMENTO	DATA EVENTO
Assemblea finale del Tavolo di Negoziazione	Online su Zoom	23-10-2023

Per ogni evento indicare:

Partecipanti (da compilare se i dati sono disponibili)	
<i>Chi e quanti (quante donne, uomini, giovani):</i>	12 (8 m; 4 f)
<i>Come sono stati selezionati:</i>	Invito diretto e invito diramato sui canali social dell'Unione
<i>Quanto sono rappresentativi della comunità:</i>	Rappresentanti delle Amministrazioni e delle realtà attive durante il percorso
<i>Metodi di inclusione:</i>	
Metodi e tecniche impiegati:	
Presentazione conclusiva della struttura del servizio di narrazione partecipata con QR-Code e della piattaforma Valnure Valchero Partecipa. Lettura del testo del DocPP. Discussione e confronto finale sui possibili sviluppi del progetto.	
Breve relazione sugli incontri:	
Durante l'incontro si è proceduto a:	
<p>ripercorrere il percorso svolto e le varie attività fare una panoramica del servizio online attivato: sono state scorse le pagine web dei luoghi raccontati nella Mappa, è stato mostrato il form attivato per la segnalazione di nuovi luoghi una lettura condivisa della bozza di Documento di Proposta Partecipata, recante le Linee guida per l'adozione del servizio QR Code da parte dell'Unione</p>	
Nella parte conclusiva si è aperto il confronto sugli esiti del percorso e sui propositi per il futuro:	
<p>l'Ufficio SIA dell'Unione ha confermato l'intenzione di mantenere attivo il servizio anche a valle del percorso; contestualmente ha invitato i referenti dei luoghi pilota individuati durante il percorso a mettersi in contatto con l'Ufficio per definire i dettagli logistici utili alla posa delle targhe nei primi 20 luoghi individuati; i partecipanti si sono dichiarati disponibili a contribuire al mantenimento del servizio, supportando l'Unione della raccolta e creazione di contenuti utili a raccontare ulteriori luoghi che verranno segnalati; si è condiviso il lavoro che stanno effettuando gli IC della Val Nure, Parini e di Carpaneto per coinvolgere i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado nella narrazione di luoghi dal punto di vista dei giovani.</p>	
Valutazioni critiche:	

Grado di soddisfazione dei partecipanti.

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

Non rilevato

4) TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

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

Componenti

Hanno preso parte del Tavolo di negoziazione i componenti delle seguenti organizzazioni:

- Pro Loco Giovani Gropparello
- Pro Loco di Groppovisdomo
- Associazione Oltre la Storia
- Nuova Pro Loco di Gusano
- Circolo Reflex San Giorgio pno
- Pro loco San Giorgio
- Famiglia Podenzanese
- Culture per lo sviluppo locale
- IC della Val Nure
- Ass. Genitori Carpaneto
- Pro Loco di Carpaneto
- Consulta Associazioni Carpaneto
- Nativi Digitali APS
- IC Parini
- Ic della Val Nure
- IC di Carpaneto Piacentino

Numero e durata incontri:

Il TDN si è riunito 2 volte:

- in occasione dell'assemblea di condivisione della struttura e degli obiettivi del percorso, il 7 marzo dalle 17.30 alle 19
- in occasione della riunione conclusiva per approvazione del Documento di Proposta Partecipata, il 23 ottobre dalle 18 alle 19.30

Link ai verbali:

- primo incontro:
<https://valnurevalchero.partecipa.online/processes/QR-code-per-il-territorio/f/17/meetings/46>
- secondo incontro:
<https://valnurevalchero.partecipa.online/processes/QR-code-per-il-territorio/f/17/meetings/57>

Valutazioni critiche:

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

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

Valutazioni critiche:

Data la natura prettamente collaborativa del percorso, priva di meccanismi di competizione, ma piuttosto di mutuo supporto tra le realtà partecipanti, si è convenuto non fosse necessario attivare un Comitato di Garanzia.

6) COMUNICAZIONE ED INFORMAZIONE

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

Per la comunicazione del percorso sono state realizzate le seguenti attività

1. Il processo è stato supportato dalla piattaforma valnurevalchero.partecipa.online realizzata con il software Decidim e già usata per i precedenti percorsi di partecipazione.

Sulla piattaforma è stato sperimentato e costruito il prototipo di servizio di Mappa dei luoghi con schede narrative da collegare ai QR code e il prototipo di questionario per la segnalazione dei nuovi luoghi da raccontare.

La piattaforma ha permesso inoltre a tutti i partecipanti di accedere a tutte le informazioni sul percorso e a tutta la documentazione utile per una partecipazione informata (patto di partecipazione, pagine informative sul processo, calendario degli appuntamenti, verbali e esiti degli incontri, output delle diverse fasi, materiali di comunicazione,...).

2. Elaborazione e diffusione di materiali di promozione del processo e degli eventi (stampa e digitali)

a) Elaborazione dell'immagine e della linea grafica:

- Logo e immagine di progetto
- Brand Kit di progetto

b) Elaborazione delle grafiche necessarie a customizzare lo spazio dedicato al percorso su Valnure Valchero Partecipa

c) Realizzazione di un volantino descrittivo del percorso di partecipazione che sintetizza gli obiettivi del progetto e il programma delle attività

d) Realizzazione di locandine specifiche per alcuni momenti: il laboratorio sperimentale di narrazione con i giovani e le due biciclettate di visita e testing

3. Campagna di comunicazione attraverso i canali online dell'Unione:

a) Utilizzo della pagina Facebook dell'Unione per accompagnare il percorso con post mirati per invitare la partecipazione della cittadinanza ai vari laboratori e attività e per condividere le videointerviste realizzate durante il percorso.

b) Utilizzo e integrazione del gruppo broadcast WhatsApp creato nei precedenti percorsi partecipativi per una comunicazione capillare con il gruppo di persone più attive (circa 70) all'interno dei percorsi dell'Unione.

c) Invio di newsletter ampie per coinvolgere partecipanti nei vari momenti del percorso e di email mirate ai partecipanti attivati per accompagnare l'evoluzione del percorso.

4. Realizzazione e diffusione di comunicati stampa relativi alle diverse fasi di progetto

Numero totale cittadini coinvolti direttamente nel processo:	60
Numero cittadini raggiunti indirettamente dal processo e ben informati su esso:	200

7) ATTIVITA' DI FORMAZIONE

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

È stato realizzato, il 21 febbraio, un laboratorio formativo online rivolto ad amministratori e funzionari sui seguenti contenuti:

- le mappe di comunità e altri strumenti per la valorizzare partecipata dei luoghi e dei patrimoni culturali locali;
- tecnologie digitali e piattaforme open source per la geolocalizzazione dei contenuti: locative media, QR-Code, e strumenti per il digital collaborative mapping;
- sperimentazione della piattaforma Decidim e gli strumenti di mappatura collaborativa dei luoghi su valnurevalchero.partecipa.online
- il servizio QR-Code dell'Unione Valnure Valchero per la valorizzazione partecipata del territorio e del paesaggio: il percorso per la sua progettazione partecipata e le prospettive di utilizzo.

8) ESITO DEL PROCESSO

Documento di proposta partecipata

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

30 ottobre 2023

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

- del processo partecipativo realizzato
- del Documento di proposta partecipata

indicarne gli estremi:

Delibera di Giunta dell'Unione Valnure Valchero numero 111 del 7-11-2023

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

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

L'Unione Valnure Valchero intende adottare in modo stabile il servizio di narrazione partecipata attraverso QR Code e si impegna a deliberare entro il 30/06/2024 sull'effettiva adozione formale del servizio. Coerentemente con ciò, La Delibera n° 111 del 7-11-2023 recita quanto segue:

“DI RECEPIRE e approvare il percorso partecipato realizzato e il documento di proposta partecipata validato dal Tecnico di Garanzia della Regione Emilia Romagna che si allega in copia unitamente alla comunicazione di validazione; **DI CONFERMARE** l'esito del processo e la volontà di dare continuità al progetto avviato sperimentalmente”.

Risultati attesi e risultati conseguiti

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

In particolare:

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

Il progetto prendeva spunto innanzitutto dalla sfida n. 5 dell'Agenda Digitale Locale "Dati per una intelligenza diffusa a disposizione del territorio" che persegue i seguenti obiettivi strategici: 1. accesso e condivisione: favorire l'accesso e la condivisione ai dati pubblici inerenti il territorio, il patrimonio culturale, il monitoraggio ambientale; 2. coinvolgimento: coinvolgere i cittadini, i giovani, le scuole del territorio nella produzione e nella condivisione di patrimoni informativi di qualità; 3. digitalizzazione: avviare un'azione di digitalizzazione dei contenuti d'archivio locali (pubblici e privati) per promuovere l'accesso e la fruizione di informazioni utili alla comunità.

Questi obiettivi sono stati pienamente soddisfatti grazie alla partecipazione della comunità, con il coinvolgimento anche delle scuole, alla valorizzazione di un patrimonio informativo sparso tra archivi privati, associativi e cultura orale, sfruttando le potenzialità degli strumenti digitali.

Rispetto agli specifici risultati attesi:

- sono state prodotte le Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code per la narrazione partecipata del territorio, condivise nel DocPP;
- è stato attivato il prototipo del servizio QR-Code;
- il servizio si avvia con una mappa di luoghi inclusi nel servizio sperimentale, con almeno in totale 34 luoghi identificati e oggetto di narrazione digitale
- rispetto a quanto sopra, 20 luoghi sono stati raccontati col contributo di cittadini attivi e associazioni e 14 sono stati identificati e raccontati grazie al coinvolgimento delle scuole e dei giovani;
- sono stati condivisi innumerevoli patrimoni informativi attraverso il crowdsourcing
- la piattaforma Decidim valnurevalchero.partecipa.online, già esistente, è stata rivalorizzata e sfruttata per attivare il prototipo di servizio QR Code con la [Mappa dei luoghi](#) e il modulo di segnalazione di ulteriori luoghi.

Sviluppi futuri

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

L'Unione intende confermare l'adozione del servizio QR Code. Si prevede di continuare l'opera di coinvolgimento della comunità e dei giovani nel popolare la Mappa dei luoghi, e nell'aggiungere così nuovi punti QR Code sul territorio.

Rispetto in particolare alla piattaforma Valnure Valchero Partecipa, già utilizzata nei percorsi partecipativi degli ultimi 3 anni, è in valutazione la possibilità di avviare un processo di formazione, co-

progettazione e riflessione su come renderla uno strumento stabilmente a disposizione dell'Unione e di tutti i comuni coinvolti per attività di consultazione, presentazione di risultati e coinvolgimento attivo della cittadinanza tutta.

9) MONITORAGGIO EX POST

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

Le attività da monitorare successivamente alla conclusione del processo sono:

- l'effettiva adozione formale del servizio QR Code da parte dell'Unione, prevista entro il 30-06-2024
- la frequenza di nuove segnalazioni per luoghi da raccontare e quanto queste siano ricche e complete, ed abbiano i requisiti per poter essere tradotte in QR Code posti su targhe nel territorio

ALLEGATI alla Relazione finale

Elencare i documenti che si allegano alla Relazione finale

- *Rendicontazione economico-finanziaria (comprensiva della documentazione di spesa, degli atti amministrativi collegati al processo e di eventuali autodichiarazioni relative all'indetraibilità dell'IVA)*
- *Allegato contenente dati personali*
- *Ogni altro documento che si ritiene utile allegare*

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

1. *Rendicontazione economico-finanziaria*
2. *Allegato contenente dati personali*