

PART-2022

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

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

**Soggetto richiedente**

Soggetto richiedente *	<b>Unione Valnure Valchero</b>
Codice fiscale *	<b>01531400339</b>
Tipologia *	<b>Unione di comuni</b>
*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>CHIEDE di partecipare al Bando regionale Partecipazione 2022</b>
*	<input checked="" type="checkbox"/> <b>DICHIARA che il progetto, di cui alla presente richiesta, non ha ricevuto altri contributi dalla Regione Emilia-Romagna, ne' sono stati richiesti</b>


**Statuto**

Link statuto (*)	<b><a href="https://www.unionevalnurevalchero.it/upload/unione_valnure_valchero/gestionedocumentale/statuto_784_3154.pdf">https://www.unionevalnurevalchero.it/upload/unione_valnure_valchero/gestionedocumentale/statuto_784_3154.pdf</a></b>
------------------	--

**Dati Legale rappresentante / Delegato**

In qualità di *	<b>Legale rappresentante</b>
Nome *	<b>Alessandro</b>
Cognome *	<b>Piva</b>
Codice fiscale *	<b>PVILSN68M07G535Q</b>

**Ente titolare della decisione**

Ente titolare della decisione *	<b>Unione Valnure Valchero</b>
N. atto deliberativo o protocollo lettera di adesione *	<b>n.114</b>
Data *	<b>28-11-2022</b>
Copia atto di impegno (*)	 <b>dlg_00114_28-11-2022.stamped.pdf (1545 KB)</b> <b>dlg_00114_28-11-2022.stamped.pdf</b>

Confermo che non sono presenti ' Partner progetto'

## Responsabile e staff di progetto

Modulo compilato \*



Unione Valnure QR code - Allegato dati personali.docx.pdf (83 KB)  
**Unione Valnure QR code - Allegato dati personali.docx.pdf**

## Processo partecipativo

Titolo del processo partecipativo *	<b>QR-Code per la narrazione partecipata del territorio dell'Unione Valnure Valchero</b>
Ambito di intervento *	<b>politiche per sostenere la trasformazione/transizione digitale (in tutti gli ambiti)</b>

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

### Bonus accessibilità

**Descrizione** Il percorso è accessibile in quanto: - è ibrido, con attività online e in presenza per ampliare le possibilità di partecipazione - le iniziative offline saranno svolte in luoghi e con metodologie accessibili per garantire a tutte le persone di partecipare - saranno attivati tutoraggio e facilitazione per garantire l'accessibilità digitale delle iniziative online - il co-design e i test con gli abitanti permetteranno di implementare il servizio in modo coerente con i bisogni degli utenti.

### Bonus giovani

**Descrizione** I giovani sono protagonisti: - nella creazione della mappa dei luoghi dei giovani: definiscono e condividono i luoghi preferiti del territorio - nel laboratorio di digital storytelling: producono narrazioni digitali creative per raccontare i loro luoghi - nelle attività di comunicazione: sono disseminatori dei contenuti digitali, che, oltre a essere utilizzati dal servizio QR-Code, sono condivisi sui social - nei laboratori estivi: producono contenuti digitali per il servizio QR- Code

### Bonus integrazione di politiche

**Descrizione** Il servizio QR-Code ha impatto sulle politiche: - culturali: valorizza 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 contribuiscono alla creazione di schede sui luoghi per il servizio - per la transizione digitale: la creazione "dal basso" dei Qr-Code e dei contenuti è occasione di sviluppo di competenze digitali per tutta la comunità

Oggetto del processo partecipativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018 \*

**Il processo coinvolge 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 saranno 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 porterà 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" appena concluso.**

Sintesi del processo partecipativo \*

**Il servizio digitale QR-Code prevede la collocazione, in luoghi strategici del territorio, di targhe QR-Code che permetteranno ai visitatori (abitanti e turisti) di accedere, attraverso i propri dispositivi mobili, a informazioni, contenuti multimediali, narrazioni digitali inerenti i luoghi stessi. Il progetto propone iniziative differenziate per coinvolgere la comunità locale sia nella progettazione e sperimentazione del servizio, sia nella raccolta, condivisione e produzione dei contenuti digitali che saranno collegati ai luoghi tramite QR-Code. Output del percorso saranno le Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code, di cui l'Unione terrà conto per la messa a regime del nuovo servizio, in modo che ne venga garantita la più ampia accessibilità e fruibilità. CONDIVISIONE DEL PERCORSO In questa fase si prevede la realizzazione delle seguenti attività:**

- 1. Formazione (Febbraio 2023) Formazione indirizzata agli amministratori locali e ai dipendenti pubblici dell'Unione sui temi delle mappe di comunità e delle tecnologie digitali per la valorizzazione partecipata del territorio e del paesaggio. La formazione (4 ore) ha in particolare l'obiettivo di: - formare amministratori e dipendenti sui temi oggetto del percorso; - costituire e motivare il gruppo di lavoro interno dell'Unione; - condividere le finalità del percorso partecipativo, le attività e i metodi di lavoro.**
- 2. Attivazione e del Tavolo di Negoziazione e condivisione del percorso (Marzo 2023) In fase di condivisione verrà riattivato - e eventualmente integrato con nuovi partecipanti - il Tavolo di Negoziazione già operante nei precedenti percorsi partecipativi. Si prevede in particolare la realizzazione di un'assemblea di inizio percorso finalizzata a: - condividere con il TdN gli obiettivi del percorso e le modalità di partecipazione; - condividere la mappa degli attori locali da coinvolgere nelle attività del progetto e le strategie per la loro attivazione e il loro ingaggio.**
- 3. Ingaggio degli attori locali (Marzo 2023) Per ciascuno dei cinque comuni aderenti all'Unione verranno attivati attraverso contatto diretto gli attori locali (associazioni, gruppi informali di cittadini - in particolare giovani) che saranno successivamente coinvolti nelle iniziative partecipative previste dal progetto. FASE DI SVOLGIMENTO - APERTURA**
- 4. Workshop per la definizione della mappa dei**

luoghi da narrare (Aprile 2023) Il progetto prevede la realizzazione di 2 workshop (uno in presenza e uno online) con gli abitanti, finalizzati a: - individuare, in ogni territorio, i luoghi su cui avviare la sperimentazione del servizio Qr-Code (si prevede l'individuazione di almeno 4 luoghi per ciascun comune); - definire quali contenuti includere nelle schede informative multimediali da abbinare a ciascun luogo; - individuare le fonti informative locali e i testimoni da coinvolgere per la produzione dei contenuti digitali da legare ai QR-Code.

5. Laboratori di video narrazione (Aprile - Maggio 2023) Saranno organizzati 3 laboratori video con i testimoni locali individuati nei workshop precedenti, finalizzati a produrre le video clip narrative per ciascun luogo individuato. Le video clip saranno collegate ai relativi luoghi attraverso QR-Code.

6. "I luoghi dei giovani": laboratorio di digital storytelling (Maggio 2023) Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio specificamente rivolto ai giovani (fascia 14 - 25 anni) per coinvolgerli nella produzione di narrazioni digitali finalizzate a raccontare, con l'utilizzo di linguaggi innovativi, i loro luoghi preferiti. Le narrazioni digitali prodotte saranno rese fruibili attraverso i QR-Code posizionati nei luoghi identificati e condivise dai giovani stessi sui social media.

7. Laboratori estivi con i bambini e le bambine (Giugno - Luglio 2023) In collaborazione con i centri di aggregazione del territorio, saranno attivati laboratori per la produzione ulteriore di contenuti digitali e schede QR-Code sui luoghi della sperimentazione. I laboratori, che si svolgeranno nell'ambito degli "Aggregamenti" (iniziative di aggregazione e ricreazione giovanile) coinvolgeranno in particolare la fascia di età 9 / 13

8. Crowdsourcing per la raccolta di contenuti (Maggio - Luglio 2023) Su ciascun comune dell'Unione verrà attivata una campagna per la raccolta di contenuti (testi, fotografie, video, ecc..) inerenti i luoghi individuati nella sperimentazione. In particolare la campagna sarà indirizzata a associazioni culturali e storiche locali, archivi privati e di famiglia, abitanti. I contenuti potranno essere conferiti: - online, attraverso la piattaforma [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online) - fisicamente, nei punti di raccolta che saranno attivati presso le biblioteche e i municipi.

9. Elaborazione e condivisione della mappa dei luoghi e elaborazione delle schede QR-Code (Luglio - Agosto 2023) Tutti i contenuti digitali prodotti e raccolti nell'ambito del percorso saranno condivisi online su una mappa digitale accessibile dalla piattaforma [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online). Gli stessi contenuti saranno resi accessibili direttamente dai luoghi attraverso l'installazione di QR-Code (prototipi a bassa definizione utili per la successiva sperimentazione).

FASE DI SVOLGIMENTO - CHIUSURA

10. Testing tracking: una passeggiata per testare il servizio QR-Code (Settembre 2023) In fase di chiusura, sarà realizzata una passeggiata di comunità - in occasione di eventi e feste di paese - nel corso della quale i componenti del Tavolo di Negoziazione saranno coinvolti nel test del prototipo di servizio QR-Code, al fine di ricavare suggerimenti utili da inserire nella Linee guida per la sua definitiva implementazione.

11. Elaborazione e condivisione delle Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code (Settembre - Ottobre 2023) Gli elementi ricavati dal percorso verranno sistematizzati nella Linee guida che conterranno

proposte per l'implementazione accessibile del servizio. 12. Condivisione e approvazione delle Linee Guida (Ottobre 2023 Verrà realizzata un'Assemblea finale del Tavolo di Negoziazione per la condivisione e l'approvazione del documento di proposta partecipata contenente le Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code. IMPATTO SUL PROCEDIMENTO AMMINISTRATIVO L'Unione si impegna ad attivare il servizio digitale QR-Code entro il 2024, tenendo conto delle Linee Guida emerse dalla sperimentazione ed elaborate nell'ambito nel percorso partecipativo.

Contesto del processo partecipativo \*

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. L'Agenda Digitale Locale i percorsi partecipativi per la transizione digitale L'Unione Valnure Valchero ha scelto di puntare sulla partecipazione e sul coinvolgimento della comunità locale come leve strategiche per accompagnare la transizione digitale. 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 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: co-design del servizio e co-produzione dei contenuti per valorizzare il territorio Si chiede ora il contributo regionale per coinvolgere 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. L'idea è quella di progettare e sperimentare il servizio con gli abitanti, e di costruire con loro i contenuti digitali per la valorizzazione dei luoghi.

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

**Obiettivi generali** Il percorso ha l'obiettivo di coinvolgere gli abitanti dell'Unione Valnure e Valchero nella progettazione, realizzazione e sperimentazione di un nuovo servizio QR-Code per la narrazione e valorizzazione partecipata del territorio. Il progetto si colloca nella cornice disegnata 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. Oltre agli obiettivi contenuti nella Agenda Digitale Locale, il progetto si pone i seguenti ulteriori obiettivi di carattere generale: - promuovere il ruolo degli abitanti e delle comunità locali come attori protagonisti nelle azioni di valorizzazione del territorio e del patrimonio culturale locale, materiale e immateriale; - rafforzare le connessioni e i legami che gli abitanti - in particolare i giovani - hanno con i luoghi del territorio; - rafforzare le competenze digitali nella comunità per la

produzione di contenuti digitali. Obiettivi specifici Nell'ambito di questi obiettivi generali, sono obiettivi specifici del percorso di partecipazione: - definire insieme alla comunità locale quali luoghi del territorio includere nell'avvio del servizio digitale QR-Code; - decidere quali contenuti multimediali e quali fonti utilizzare per narrare i luoghi mappati dal servizio; - raccogliere e selezionare, attraverso crowdsourcing, i patrimoni informativi e i contenuti già presenti sul territorio, utili ad arricchire le informazioni sui luoghi del servizio; - co-produrre con la comunità locale nuovi contenuti e nuove narrazioni digitali per raccontare i luoghi del territorio attraverso la voce di chi li vive; - testare il prototipo del nuovo servizio digitale QR-Code per validarne l'accessibilità e per raccogliere indicazioni utili per la sua messa a regime. Il processo intende in particolare coinvolgere: - ragazzi e ragazze (fascia 14 - 25): nella mappatura dei loro luoghi preferiti e nelle produzioni di narrazioni digitali che utilizzino linguaggi creativi e "giovani"; - bambini e bambine (fascia di età 9 - 13) che partecipano agli "Aggregamenti" (laboratori di aggregazione locale): nella produzione di contenuti digitali sui luoghi dei loro paesi; - associazioni locali e persone che detengono patrimoni informativi di qualità sui luoghi mappati dal servizio. Risultati attesi Saranno prodotti concreti del processo di partecipazione: - le Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code per la narrazione partecipata del territorio; - il prototipo del servizio QR-Code; - la mappa dei luoghi inclusi nel servizio sperimentale, con almeno 20 luoghi identificati; - la mappa dei luoghi dei giovani, con almeno 10 luoghi identificati; - le narrazioni digitali co-prodotte con la comunità (almeno 20); - le narrazioni digitali co-prodotte con i giovani (almeno 10); - patrimoni informativi conferiti dalla comunità attraverso il crowdsourcing: contenuti su almeno 5 luoghi. Sarà un ulteriore prodotto del processo la piattaforma Decidim valnurevalchero.partecipa.online che, oltre ad supportare l'intero percorso di partecipazione, verrà utilizzata per ospitare la mappa dei contenuti digitali a cui si appoggerà il prototipo di servizio QR-Code utile per la sperimentazione.

Data di inizio prevista *	<b>30-01-2023</b>
Durata (in mesi) *	<b>10</b>
Motivazione per processi con durata superiore a 6 mesi	<b>Le attività coinvolgono un territorio vasto, 5 comuni. Il processo di prototipazione è complesso: il test sul prototipo è previsto per settembre, a seguito del co-design e della co-produzione di contenuti (aprile/luglio); la redazione delle Linee guida per ottobre, l'approvazione per novembre.</b>

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

Sollecitazione delle realtà sociali *	<b>Sono già stati coinvolti nel percorso e hanno sottoscritto l'accordo formale le seguenti realtà: Pro Loco giovani di Gropparello Pro Loco di Groppovisdomo Pro Loco di Gusano Pro Loco di San Giorgio Pro Loco di Carpaneto Associazione Oltre la Storia Circolo Reflex di San Giorgio P.no Associazione Famiglia Podenzanese Associazione Culture per lo sviluppo</b>
---------------------------------------	---

locale Associazione Genitori Age di Carpaneto Associazione Nativi Digitali Consulta delle Associazioni di Carpaneto Istituto Comprensivo della Val Nure Istituto Comprensivo di Carpaneto Oltre agli attori firmatari dell'accordo, si prevede di coinvolgere:

- i membri aderenti al TdN per il digitale, costituitosi nel 2021 con il primo progetto partecipativo per l'Agenda Digitale (cfr. per i nominativi la prossima sezione);
- altre organizzazioni locali non ancora aderenti al TdN: tra cui, AUSER - Circolo Chiù, Avis Podenzano, Avis San Giorgio, Gruppo FB Miglioriamo Podenzano, IAT - altre associazioni storiche, culturali locali e gli attori detentori di archivi privati e patrimoni informativi di interesse;
- gruppi informali di giovani del territorio (14 - 25 anni): si prevede di far leva sui contatti delle realtà del TdN: in particolare Vigo Giovane, Crazy Sound;
- bambine e bambini (età 9 - 13 anni) frequentanti i centri di aggregazione estivi; - cittadine/cittadini. In particolare: 1) Attraverso i workshop per la definizione della mappa dei luoghi, saranno coinvolti tutti gli attori sopra elencati. Saranno invitati attraverso comunicazioni mail, contatti diretti, passa-parola, comunicazioni pubbliche sui siti dei comuni; 2) Attraverso i laboratori di video narrazione, saranno coinvolte le "fonti" identificate nei workshop precedenti, con contatti diretti e passaparola; 3) Attraverso le attività di crowdsourcing per la raccolta di contenuti saranno sollecitate: - le associazioni locali e i soggetti detentori di archivi e patrimoni informativi di interesse; - tutti gli abitanti, attraverso una call pubblica diffusa attraverso la campagna di comunicazione; 4) Attraverso il laboratorio di digital storytelling la costruzione della mappa dei luoghi dei giovani, saranno coinvolti i gruppi informali di giovani del territorio (almeno 20); 5) Attraverso i laboratori estivi dei centri di aggregazione, saranno coinvolti i bambini e le bambine iscritte alle attività degli aggregamenti. Tra gli attori che potrebbero avere difficoltà a partecipare, segnaliamo gli anziani e gli abitanti delle frazioni. Per entrambi i casi si prevede di attivare strategie personalizzate, come incontri diretti presso i domicili o altre strategie di outreach, che permetteranno di coinvolgere comunque queste persone nella co-produzione delle video narrazioni e nella raccolta di contenuti.

#### Inclusione \*

**Il progetto garantisce l'inclusione di tutti i soggetti interessati a partecipare, applicando per l'intera sua durata il principio delle "porte aperte". In fase di svolgimento del percorso l'inclusione di tutte le realtà interessate sarà garantita attraverso:**

1. l'invio di mail personali e dirette a: a. i firmatari dell'accordo formale; b. i membri del Tavolo di Negoziazione; c. gli attori identificati mappatura prevista nella fase di condivisione, che sarà svolta insieme al Tavolo di Negoziazione e che individua le realtà strategiche da coinvolgere nel progetto;
2. l'invio di inviti, newsletter periodiche di aggiornamento a: a. le persone già coinvolte nei precedenti percorsi di partecipazione (l'indirizzario comprende circa 80 contatti); b. le persone iscritte alla piattaforma valnurevalchero.partecipa.online (circa 300 contatti); c. le nuove persone che si aggrenderanno al progetto;
3. l'attivazione dei membri del Tavolo di Negoziazione, che saranno invitati a farsi "ambasciatori" del progetto, invitando a loro volta persone a partecipare alle attività, nella logica di "porta un/a



amico/a”; 4. la condivisione sul sito del progetto del calendario delle iniziative e dei resoconti delle attività svolte, che consentirà a tutti di rimanere informati sull'attività svolta e potersi agganciare al percorso anche strada facendo; 5. l'uso del gruppo broadcast whatsapp “Digitale Bene Comune” : circa 60 persone iscritte che ricevono periodicamente aggiornamenti sulle iniziative per l'attuazione dell'Agenda Digitale Locale; 6. la distribuzione capillare, sul territorio e sui canali social, dei materiali di comunicazione per promuovere le iniziative del progetto. Inoltre: - laboratori di video narrazione: i partecipanti saranno individuati nei due workshop iniziali con la comunità locale, nell'ambito dei quali si definiranno i luoghi e le “fonti” da coinvolgere per la produzione delle video-narrazioni; - crowdsourcing di contenuti: sarà effettuato con una call pubblica rivolta a tutta la cittadinanza che sarà pubblicata sul sito del progetto e sui siti dei comuni e promossa in particolare presso associazioni culturali locali; - laboratorio di digital storytelling con i giovani: l'invito sarà esteso a tutti i giovani del territorio, tramite una comunicazione mirata, diffusa via mail all'indirizzario del progetto, sui social network; sul sito e sui siti dei comuni, nei luoghi strategici del territorio frequentati da giovani. Verrà in particolare richiesto ai membri giovani del TdN di farsi promotori dell'iniziativa presso altri gruppi giovanili locali e gruppi informali. - laboratorio estivo: sarà inserito tra le attività offerte ai bambini e alle bambine che frequentano gli aggregamenti attivi nei paesi dell'Unione. La partecipazione sarà aperta in via prioritaria a loro; - testing tracking: il TdN individua il territorio che ospiterà la camminata per testare i QR Code - Saranno invitati a partecipare i componenti del Tavolo di Negoziazione.

#### Tavolo di Negoziazione \*

Fanno attualmente parte del TdN: Oltre la Storia Genitori: di Carpaneto, di San Giorgio, di Podenzano Commercianti Carpaneto Crazy Sound Terre di Gropparello Ass. Loredana Botti Nativi Digitali News sisters Culture per lo sviluppo locale Essere Vigolzone Biblioteche di Podenzano, Vigolzone, San Giorgio, Carpaneto e Ass. Biblioteca Gropparello Circolo dei lettori di Vigolzone Circolo Anspi rifugio Alpino Comitato Borgo di Sariano Consulta associazioni Gropparello Parrocchia di Villò ProLoco di: Groppovisdomo, Montechino, Podenzano, San Giorgio, San Polo, Giovani di Gropparello, Grazzano Visconti, Gusano Pubblica Assistenza Valvezzeno Schola Cantorum di Podenzano UNITRE Vigo Giovani Si sono aggiunti, con la firma dell'accordo formale: Pro Loco di Carpaneto Circolo Reflex di San Giorgio Ass. Famiglia Podenzanese Consulta delle Associazioni di Carpaneto I.C. della Val Nure I.C. Carpaneto COMPITI Nelle scorse esperienze il Tdn si è rivelato uno strumento strategico per attivare gli abitanti e ampliare la partecipazione. I suoi componenti hanno svolto un ruolo fondamentale di "portavoci" del progetto nei 5 comuni e nelle frazioni, coinvolgendo, tramite i loro contatti informali, persone e realtà che su un territorio così vasto sarebbe stato difficile intercettare. Anche in questo percorso si intende valorizzare questo ruolo del TdN, in particolare per il coinvolgimento dei giovani. FASE DI CONDIVISIONE - approva il patto di partecipazione con obiettivi del percorso, modalità di

partecipazione, tempi e luoghi di svolgimento delle iniziative di partecipazione; - concorda con lo staff di progetto strategie per assicurare l'attivazione degli abitanti e delle realtà locali; - nomina i membri del Comitato di Garanzia Locale. FASE DI SVOLGIMENTO - APERTURA - partecipa e promuove la partecipazione alla mappatura dei luoghi e alla raccolta e produzione di contenuti multimediali. FASE DI SVOLGIMENTO - CHIUSURA - partecipa alla passeggiata per testare il prototipo di servizio QR-Code; - contribuisce all'elaborazione delle Linee guida per l'implementazione del servizio QR-Code; - approva le Linee guida. FASE IMPATTO - monitora l'implementazione del servizio, ne promuove l'uso e contribuisce al suo ulteriore sviluppo, con la produzione di nuovi luoghi e nuovi contenuti. Il TdN si riunisce, in presenza o online, 3 volte: - in fase di condivisione, per l'approvazione del Patto di partecipazione e la nomina del Comitato di Garanzia; - in fase di svolgimento: per la sperimentazione; - in chiusura per l'approvazione delle Linee Guida. Gli incontri saranno supportati da un facilitatore che avrà il compito di fare sintesi delle posizioni. In caso di necessità, si ricorrerà al voto di maggioranza. Al TdN potranno partecipare tutte le realtà organizzate che ne faranno richiesta in qualsiasi fase del processo. Le convocazioni saranno effettuate tramite email e verranno condivise sul sito internet dell'Unione, dei Comuni e sul sito di progetto.

#### Metodi mediazione \*

**CONDIVISIONE** Prima Assemblea del TdN L'assemblea, sarà realizzata online e condotta da facilitatori. Si prevedono momenti di presentazione frontali, lavoro in gruppo in stanze Zoom con il supporto di Miro e restituzioni in plenaria.

**SVOLGIMENTO APERTURA** Workshop per la definizione della mappa dei luoghi Entrambi gli incontri, condotti da facilitatori, utilizzeranno metodologie per la mappatura collaborativa, l'ideazione collaborativa e i brainstorming strutturati (O.P.E.R.A e 4 Quadranti). Si prevedono in entrambi i workshop lavori di gruppo e restituzioni in plenaria. Il workshop online è condotto con il supporto di Miro, di Canvas digitali e del componente per la mappatura collaborativa della piattaforma valnure [valchero.partecipa.online](http://valchero.partecipa.online)

**Laboratori di video narrazione** I tre 3 laboratori con i testimoni locali saranno realizzati con il coinvolgimento di un video-maker esperto che supporterà i testimoni nella definizione dei contenuti da narrare con domande stimolo appropriate. I laboratori porteranno alla realizzazione di video-interviste e di clip narrative sui luoghi del territorio. Si prevedono 3 giornate nel corso delle quali l'esperto accoglierà le persone presso i luoghi concordati per effettuare le riprese. "I luoghi dei giovani": laboratorio di digital storytelling. Il laboratorio, rivolto a circa 20 giovani, porterà alla produzione di narrazioni digitali sui luoghi dei giovani, realizzate con linguaggi innovativi. Della durata di una giornata, sarà condotto in presenza da un esperto di linguaggi digitali. Si prevedono lavori di gruppo nei quali i giovani saranno supportati nella produzione di contenuti sui luoghi del territorio con l'utilizzo di dispositivi come: pc, tablet, smartphone (video clip, video per tik tok, storie instagram, testi, immagini..). Laboratori estivi con i bambini e le bambine I laboratori estivi utilizzano le stesse metodologie del laboratorio con i giovani. Si prevedono almeno


3 laboratori di mezza giornata per un totale di 30 bambini/e. Crowdsourcing per la raccolta di contenuti Durante il crowdsourcing, i contenuti potranno essere conferiti: - online, attraverso la piattaforma [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online) - fisicamente, nei punti di raccolta che saranno attivati presso le biblioteche e i municipi. SVOLGIMENTO - CHIUSURA Testing tracking I membri del TdN saranno coinvolti in una passeggiata per testare il prototipo di servizio. Il test sarà guidato da un facilitatore con metodologie tipiche dei test per la UX, come il “think aloud”, un test moderato in cui si osserva l’utente durante l’utilizzo del prototipo, con gli obiettivi di validare il design e far emergere le criticità da risolvere. Assemblea finale del TdN L’Assemblea ha la finalità di validare le Linee guida per l’implementazione del servizio QR-Code. Prima di valutare il percorso realizzato. Sarà realizzata in presenza e condotta da facilitatori con momenti di presentazione frontali e metodi per la gestione dei focus group.

#### Piano di comunicazione \*

Il processo è supportato dalla piattaforma [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online) realizzata con il software Decidim e già usata per i precedenti percorsi di partecipazione. La piattaforma permette di: a. 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,...); b. registrarsi agli incontri previsti dal percorso; c. consultare la mappa con i contenuti dei luoghi e le schede QR-Code; d. inviare durante la fase di crowdsourcing i contenuti sui luoghi oggetto delle sperimentazione; e. aggiungere commenti e iniziare conversazioni sui luoghi mappati dal servizio; f. proporre nuovi luoghi da mappare nel servizio QR code, allegando i relativi contenuti; g. accedere e monitorare gli esiti del percorso, seguendo lo stato di implementazione del servizio QR-Code; h. partecipare al questionario di valutazione del processo. Il piano di comunicazione prevede le seguenti attività. In fase di condivisione - elaborazione della linea grafica, del logo, dell’immagine coordinata; - realizzazione di una locandina (digitale e cartacea) con l’indicazione delle fasi del percorso, che sarà diffusa, virtualmente, attraverso mail dedicate, newsletter, sui siti istituzionali e sui profili social dei soggetti coinvolti e, fisicamente, in modo capillare presso i punti strategici dei comuni. In fase di svolgimento - per ogni iniziativa del percorso (i workshop, il laboratorio di digital storytelling, il crowdsourcing di contenuti, la passeggiata di test) saranno realizzate: cartoline digitali e meme da condividere sui social, su Whatsapp, nel gruppo broadcast “Digitale Bene Comune” (60 contatti) , tramite email e newsletter. - I contenuti digitali progressivamente raccolti e prodotti saranno condivisi sul sito del progetto (nella mappa dei luoghi inclusi nel servizio sperimentale) e condivisi sui canali social dell’Unione per documentare “in progress” il lavori in corso. A conclusione del processo: - pubblicazione delle Linee guida per l’implementazione del servizio QR-Code sul sito dell’Unione, sui siti dei Comuni e su [valnurevalchero.partecipa.online](http://valnurevalchero.partecipa.online) -

realizzazione di un'assemblea pubblica (in coincidenza con il TdN) per la presentazione del prototipo e delle Linee guida - promozione online dei contenuti prodotti e raccolti, e loro condivisione su piattaforme social e servizi di (google maps, wikipedia, wikimedia italia, wikiloc, Ammappaitalia, etc.....) In tutte le fasi si prevede: - la pubblicazione di news sulle iniziative in corso sul sito dell'Unione, su quello dei Comuni e sui loro canali social; - la redazione di comunicati stampa da diffondere ai principali testate locali; - la promozione delle attività sui canali social istituzionali; - l'invio di newsletter periodiche per informare i cittadini.

## Caratteristiche Tecniche

Il/La sottoscritto/a	<input checked="" type="checkbox"/> <b>DICHIARA che il progetto e' corredato da accordo formale stipulato tra il soggetto richiedente, l'ente titolare della decisione e dai principali attori organizzati del territorio</b>
Accordo formale	 accordo formale QR CODE.pdf (161 KB) <b>accordo formale QR CODE.pdf</b>
Soggetti sottoscrittori	<b>Pro Loco giovani di Gropparello Pro Loco di Groppovisdomo Pro Loco di Gusano Pro Loco di San Giorgio Pro Loco di Carpaneto Associazione Oltre la Storia Circolo Reflex di San Giorgio P.no Associazione Famiglia Podenzanese Associazione Culture per lo sviluppo locale Associazione Genitori Age di Carpaneto Associazione Nativi Digitali Consulta delle Associazioni di Carpaneto Istituto Comprensivo della Val Nure Istituto Comprensivo di Carpaneto</b>
I firmatari assumono impegni a cooperare?	<b>Si</b>
	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Il progetto prevede forme di sviluppo delle competenze per il personale coinvolto o lo stesso ha partecipato o sta partecipando ad iniziative della Regione nell'ambito della legge 15/2018</b>
	<p><i>Indicare quali forme di sviluppo delle competenze sono previste o a quali corsi il personale coinvolto ha partecipato o sta partecipando</i></p> <p><b>In fase di condivisione sarà realizzato una formazione rivolta al personale coinvolto nel progetto e agli amministratori, finalizzata a: - formare gli amministratori dell'Unione e dipendenti sulle mappe di comunità e sulle tecnologie digitali per la valorizzazione partecipata del territorio e del paesaggio; - costituire e motivare il gruppo di lavoro interno dell'Unione; - condividere le finalità del percorso partecipativo, le attività e i metodo di lavoro. Si prevede un laboratorio formativo online di 4 ore. 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; - la piattaforma Decidim e gli strumenti di mappatura collaborativa dei luoghi su valnurevalchero.partecipa.online - il servizio QR-Code</b></p>

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.

Attività di monitoraggio e controllo \*

**Attività di monitoraggio.** L'attività è finalizzata a il corretto svolgimento delle attività, in coerenza con gli obiettivi e i risultati attesi. Tale azione verrà effettuata con il coinvolgimento del Comitato di Garanzia. Si prevedono in particolare momenti di raccordo con il Comitato ad avvio di ciascuna fase. Valutazione di impatto A fine percorso sarà effettuata una valutazione per verificare l'impatto del processo sui partecipanti e sull'Unione. Rispetto all'impatto sui partecipanti si valuterà quanto il processo sia stato in grado di: - generare capitale sociale; - generare fiducia verso l'amministrazione, verso lo staff di progetto, verso i membri della comunità; - generare l'idea di potere incidere nella attuazione dell'Agenda Digitale; - favorire una partecipazione informata e consapevole; - supportare i partecipanti. Rispetto all'impatto sull'ente si valuterà quanto il processo sia stato in grado di: - generare indicazioni utili per l'implementazione del servizio QR- Code - raccogliere contenuti utilizzabili per l'implementazione del servizio; - generare conoscenza e consenso rispetto alle politiche per la transizione digitale dell'Unione Strumenti Saranno utilizzati strumenti quantitativi e qualitativi: - rilevazione di indicatori di processo.: n. e tipologia (sesso e età) di partecipanti, n. di organizzazioni; n. di contenuti raccolti e prodotti - questionario finale di valutazione - focus group finale. Attività di accompagnamento della decisione Sarà fornito aggiornamento periodico sullo stato di implementazione del servizio QR-Code a regime attraverso comunicazioni su valnurevalchero.partecipa.online Il TdN sarà coinvolto nella implementazione del servizio Qr-Code. Verranno concordate con il Tavolo le modalità per il suo ulteriore sviluppo: come integrare nuovi luoghi e nuovi contenuti? Come promuoverne l'utilizzo? Comitato di garanzia A inizio percorso si prevede di sottoporre al Tavolo di Negoziazione le nomine dell'attuale Comitato di Garanzia, già attivo per il progetto "Digitale Bene Comune": L'attuale Comitato di Garanzia è composto da: - una esperta di management e cambiamento nelle Amministrazioni Pubbliche; - un esperto di processi di partecipazione e di metodi e strumenti per la collaborazione digitale in ambito culturale; - un volontario, da anni impegnato in iniziative civiche locali. Il Comitato di Garanzia: - approva il patto di partecipazione; - è coinvolto nel monitoraggio e si raccorda con lo staff di progetto nei momenti strategici del percorso; - è coinvolto in caso di conflitti e si esprime con parere vincolante; - approva il documento di proposta partecipata - è coinvolto nella fase di valutazione del percorso, esprimendosi sugli strumenti di valutazione che saranno predisposti (questionari e focus group).

#### Oneri per la progettazione

Importo \* **3477**

Dettaglio della voce di spesa \* **Coordinamento, progettazione di dettaglio**

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

Importo *	<b>432</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Formatori</b>

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

Importo *	<b>671</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Assemblee del Tavolo di Negoziazione (preparazione, facilitazione, restituzione)</b>

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

Importo *	<b>1342</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Workshop in presenza per definizione mappa dei luoghi (preparazione, facilitazione, restituzione)</b>

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

Importo *	<b>1189,50</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Workshop online per definizione della mappa dei luoghi (preparazione, facilitazione, restituzione)</b>

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

Importo *	<b>2501</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>3 laboratori di video narrazione</b>

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

Importo *	<b>2074</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Workshop "I luoghi dei giovani" (preparazione, conduzione, restituzione)</b>

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

Importo *	<b>762,50</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Elaborazione del prototipo del servizio QR-Code (schede QR code e contenuti)</b>

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

Importo *	<b>1342</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Testing tracking: passeggiata per il test del prototipo</b>

**Oneri per la comunicazione del progetto**

Importo *	<b>2440</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Elaborazione linea grafica, produzione dei materiali di comunicazione previsti, ufficio stampa</b>

**Oneri per la comunicazione del progetto**

Importo *	<b>1769</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>Aggiornamento e sviluppo sito valnurevalchero.partecipa.online</b>

Importo *	<b>0,00</b>
Dettaglio della voce di spesa *	<b>non sono previste spese generali</b>

**Costo totale del progetto**

Tot. Oneri per la progettazione *	<b>3.477,00</b>
Tot. Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi *	<b>432,00</b>
Tot. Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi *	<b>9.882,00</b>
Tot. Oneri per la comunicazione del progetto *	<b>4.209,00</b>
Totale Costi diretti *	<b>18.000,00</b>
Tot. Spese generali *	<b>0,00</b>
Totale Costo del progetto *	<b>18.000,00</b>
% Spese generali *	<b>0,00</b>

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

**Contributo regione e % Co-finanziamento**

A) Co-finanziamento del soggetto richiedente	<b>3000,00</b>
B) Co-finanziamenti di altri soggetti	<b>0,00</b>
C) Contributo richiesto alla Regione	<b>15000,00</b>
Totale finanziamenti (A+B+C)	<b>18.000,00</b>

**Riepilogo costi finanziamenti e attivita'**

Costo totale progetto	<b>18.000,00</b>
Totale contributo Regione e cofinanziamenti	<b>18.000,00</b>
% Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	<b>16,67</b>
% Contributo chiesto alla Regione	<b>83,33</b>
Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	<b>3.000,00</b>
Contributo richiesto alla Regione	<b>15000,00</b>

**Impegni del soggetto richiedente**

*	<input checked="" type="checkbox"/> Il processo partecipativo avra' avvio formale entro il 15 febbraio 2023. Il soggetto richiedente provvedera' tempestivamente a trasmettere al Responsabile del procedimento della Giunta regionale copia della documentazione compilando il modulo fac simile rinvenibile in <a href="https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2022">https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2022</a> , che attesta l'avvio del processo partecipativo
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto richiedente si impegna a concludere il processo partecipativo con un Documento di proposta partecipata. La data di trasmissione del Documento di proposta partecipata, validato dal Tecnico di garanzia, all'Ente titolare della decisione fa fede per il calcolo dei tempi del processo partecipativo, misurati a partire dalla data di avvio formale del procedimento
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto richiedente si impegna a predisporre la Relazione finale. Alla Relazione finale devono essere allegate le copie dei documenti contabili. La Relazione finale deve essere inviata alla Regione entro 30 giorni dalla conclusione del processo partecipativo sancita dalla data di trasmissione del Documento di proposta partecipata all'ente titolare della decisione
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a mettere a disposizione della Regione tutta la documentazione relativa al processo, compresa quella prodotta da partner e soggetti coinvolti
*	<input checked="" type="checkbox"/> Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a rendere visibile il sostegno regionale in tutti i documenti cartacei, informativi e video che siano prodotti durante il progetto e presentati nel corso degli eventi pubblici previsti (incontri e simili), apponendo la dicitura Con il sostegno della legge regionale Emilia-Romagna n. 15/2018 e il logo della Regione Emilia-Romagna

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



---

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

---

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

---

Il/La sottoscritto/a \*

DICHIARA di aver preso atto dell'informativa ai sensi dell'art. 13 del regolamento europeo n. 679/2016

---