

## SCHEDA AZIONE

### TITOLO

Sviluppo di un percorso partecipativo in due macro fasi  
(ricerca-azione, ascolto attivo, protagonismo civico)

### IDENTIFICATIVI

CODICE CRU	<b>A-1</b> (rif. art 3 CRU)
TIPOLOGIA	<b>Azione</b> PARTECIPAZIONE (percorso in due fasi, extra LR 15/2018)

### OBIETTIVI

IDEA PROGETTUALE	<p><b>Idea</b> Aggancio e ingaggio della comunità, con focus sui giovani under 24, per specificare esigenze ed aspirazioni in relazione al ruolo dei beni comuni urbani e della loro cura collettiva nei contesti orientati ad essere a misura di giovane.</p> <p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Condivisione di raccomandazioni per una strategia di rigenerazione della città pubblica, vista dal punto di vista dei giovani.</li><li>• Approfondimento delle esigenze ed aspirazioni per indirizzare gli usi nei luoghi del centro, tra cui l'immobile ex cinema.</li><li>• Attivazione del protagonismo giovanile nella rifunzionalizzazione dell'immobile ex cinema.</li></ul> <p><b>Perché</b> Valorizzare e capacitare il giovane nel divenire risorsa per la cura dei beni comuni più utili allo sviluppo di comunità attente alle nuove generazioni.</p>
------------------	---

RISULTATI ATTESI	<p><b>Risultati di breve periodo</b> <u>(1° fase del percorso)</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Visione condivisa di un contesto a misura di giovani</li><li>• Almanacco dei luoghi (raccomandazioni per luoghi ibridi ad alta intensità relazionale)</li><li>• Scheda di approfondimento sugli usi temporanei per l'ex Cinema</li></ul> <p><u>(2° fase del percorso)</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Contest-laboratorio (ideazione logo-totem e realizzazione di 1 o 2 murales per contribuire all'identità visiva del luogo).</li><li>• Campagna di crowdfunding finalizzata all'autocostruzione di arredi (stimolando l'ingaggio di comunità attraverso il meccanismo delle ricompense)</li></ul>
------------------	--

	<p><b>Risultati di lungo periodo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luogo attivo e vivace con un'identità riconosciuta, in cui i giovani fanno di poter: incontrarsi e stare insieme, aggregarsi e svagarsi, fare nuove amicizie, anche sviluppare competenze, formarsi e studiare, confrontarsi e orientarsi</li> </ul>
--	--

TARGET	<p><b>Target diretto dell'azione:</b> Giovani Under 24</p>
--------	--

## COINVOLGIMENTI

RUOLO DELL'AMMINISTRAZIONE	<p><i>Ruolo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>attivatore</b> (il percorso è ad iniziativa pubblica),</li> <li>• <b>coordinatore.</b></li> </ul> <p><i>Risorse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 <b>spazi</b> per incontri</li> <li>• 2 <b>dipendenti Comune</b></li> <li>• 1 <b>professionista esterno</b> (facilitatore del percorso)</li> </ul>
----------------------------	--

COMUNITA'	<p>Nell'ambito del percorso partecipativo (1° fase) è attivato il confronto di comunità per condividere il valore e la cifra di un luogo a misura di giovane (soprattutto in relazione ad un comune di piccole dimensioni). Il ruolo della comunità è <b>la messa in gioco di risorse (sociali, culturali, materiali)</b> per concorrere collettivamente a creare le migliori condizioni di sviluppo degli usi nell'ex cinema, all'interno di una riflessione generale sulle potenzialità degli spazi pubblici.</p> <p>Specificatamente, sono coinvolti tutti gli <b>stakeholder del "mondo giovani"</b>: scuola (genitori/insegnanti), realtà sportive (allenatori), servizi sociali e culturali (operatori ed educatori), volontariato locale, parrocchia e bar.</p>
-----------	--

PARTENARIATO	<p>Nell'ambito del percorso partecipativo (2° fase), lo sviluppo della campagna di crowdfunding <i>reward based</i> offrirà l'occasione per la costruzione di partnership locali attraverso il meccanismo delle ricompense.</p> <p>Due le tipologie di partner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chi contribuirà all'offerta di ricompense (sarà valorizzato come sponsorship)</li> <li>• chi sceglierà il range di donazione più alta (riceverà come ricompensa la membership al luogo)</li> </ul>
--------------	---

	<p>In entrambe i casi, sponsorship e membership concorrono ad un vantaggio di reciproca visibilità, ed insieme concorrono a l'interesse pubblico.</p> <p>Specificatamente, sono coinvolti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>gestori di bar/ristoranti</b></li> <li>• <b>commercianti</b></li> <li>• <b>imprese</b></li> <li>• <b>banche</b></li> </ul>
--	---

## AZIONI

ATTIVITA' di DETTAGLIO	<p><b>A-1.1</b> Comunicazione avvio 1° fase</p> <p><b>A-1.2</b> Osservazione partecipante</p> <p><b>A-1.3</b> Focus group con stakeholder</p> <p><b>A-1.4</b> Questionario giovani Under 24</p> <p><b>A-1.5</b> Workshop giovani Under 24</p> <p><b>A-1.6</b> Comunicazione avvio 2° fase</p> <p><b>A-1.7</b> Contest per il logo-totem</p> <p><b>A-1.8</b> Laboratorio per murales</p> <p><b>A-1.9</b> Campagna crowdfunding</p> <p><b>A-1.10</b> Autocostruzione arredi</p>
------------------------	---

## RESPONSABILE DELL'ATTUAZIONE DELL'AZIONE

RESPONSABILE	<p><b>Patrizia Bovo</b>  Responsabile Settore Istruzione - Comune San Cesario s/P  <u>Coordinamento generale</u></p> <p><i>In collaborazione con</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eugenio Abate</b> Responsabile Settore Lavori Pubblici - Comune San Cesario s/P  <u>Coordinamento Autocostruzione</u></li> <li>• <b>Veronica Fattori</b> Responsabile SUAP - Unione del Sorbara  <u>Coordinamento Campagna Crowdfunding</u></li> </ul> <p><i>Con il supporto di</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Altea Cantarella</b> Referente Ufficio Cultura e Sport - Comune San Cesario s/P  <u>Gestione aspetti comunicativi</u></li> <li>• <b>Monia Guarino</b> Associazione professionale Principi Attivi (incaricato esterno).  <u>Conduzione e facilitazione</u></li> </ul>
--------------	---

MODALITA' di INDIVIDUAZIONE	Verifica della disponibilità (colloquio con il Sindaco)
-----------------------------	---

## VALUTAZIONE

INDICATORI	<p><b>Indicatori relativi a 1° fase</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aggancio e ingaggio dei giovani (100% degli abitanti in target d'età raggiunti dal questionario e 40% di rispondenti, almeno 30 partecipanti ai workshop).</li><li>• Aggancio e ingaggio degli stakeholder "mondo giovani" (almeno 15 partecipanti ai focus group e ai workshop).</li><li>• Elaborazione e pubblicazione di 1 Report contenente: indicazioni guida per un contesto a misura di giovani (visione e profilo dei giovani, almanacco dei luoghi, scheda di approfondimento sull'ex cinema da valorizzare nell'azione "co-progettazione").</li></ul> <p><b>Indicatori relativi a 2° fase</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partecipazione di almeno 10 giovani al contest LOGO-TOTEM</li><li>• Ingaggio di almeno 15 giovani nel laboratorio per la realizzazione del murales.</li><li>• Raggiungimento di almeno il primo GOAL per la campagna di crowdfunding (1° goal 5.000 €, 2° goal 10.000 €, 3° goal 20.000 €).</li><li>• Ingaggio di almeno 25 persone nell'autocostruzione degli arredi (giovani+ comunità)</li></ul>
MONITORAGGIO	<p>Il monitoraggio è sviluppato in itinere attraverso appositi registri presenze e survey on line con contatore per la parte quantitativa, mentre ex post sono impiegate interviste ad hoc (semi strutturate) per la raccolta di feed back.</p> <p>Dal percorso partecipativo sono emersi possibili indicatori per la valutazione di impatto che sono presi in carico dal tavolo di co-progettazione (Azione A-2).</p> <p>Il monitoraggio è condotto dall'Amministrazione attraverso il personale interno dedicato all'azione e con il supporto dell'incaricato esterno.</p>

## TEMPI DI REALIZZAZIONE

FASI	IDEAZIONE			REALIZZAZIONE			GESTIONE**
	progetto preliminare	progetto definitivo	progetto esecutivo	fase di innesco e inizio lavori	realizzazione del 40% dei lavori	fine lavori	Avvio
attività di dettaglio previste	<i>Data entro novembre 2021</i>	<i>Data entro settembre 2022</i>	<i>Data di previsione coerente con limiti del bando</i>	<i>Data proposta per il CRU</i>	<i>Data proposta per il CRU</i>	<i>Data proposta per il CRU</i>	
A-1.1							
A-1.2							
A-1.3							
A-1.4							
A-1.5							
A-1.6							
A-1.7							
A-1.8							
A-1.9							
A-1.10							

## RISORSE E PIANO DI SPESA

RISORSE	<p>Strumenti/Attrezzature/Spazi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 <b>spazi</b> per incontri</li> </ul> <p>Professionalità*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 <b>professionista esterno</b> (facilitatrice senior, esperta in pratiche partecipative, valutazione di impatto, fundraising)</li> </ul> <p><b>NB.</b> <u>Il compenso per la figura professionale è in carico al Comune come contributo extra, non rientra pertanto nel QTE dichiarato.</u></p> <p>Il compenso è pari a 14.884 € (iva compresa) per la prima fase del percorso partecipativo.</p> <p>Le risorse sono così ripartite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10% oneri per il coordinamento generale (spese relative a compensi per prestazioni professionali);</li> <li>• 10% oneri per lo sviluppo delle attività (spese connesse all'organizzazione eventi/iniziativa);</li> <li>• 60% oneri per la facilitazione e reporting (spese relative a compensi per prestazioni professionali);</li> <li>• 20% oneri per la comunicazione (spese di comunicazione, diffusione e riproduzione materiali).</li> </ul> <p>Per lo sviluppo della seconda fase del percorso partecipativo si stima un investimento economico di 15.000 €. Per le risorse si concorrerà al bando 2022 LR 15/2018</p>
---------	---