



COMUNE DI  
**SAN CESARIO SUL PANARO**



Con il contributo della LR 15/2018 Bando 2022

## #IDEAGIOVANI • fase 2

### INQUADRAMENTO

#### TIPOLOGIA DI PROGETTO

Percorso partecipativo (RER LR 15/2018 Bando 2022)

#### AMBITO DI INTERVENTO

Politiche per lo sviluppo sostenibile, nell'accezione ampia di sostenibilità e che ne abbraccia quindi oltre agli aspetti ambientali anche quelli economico-sociali

#### OGGETTO DELLA PARTECIPAZIONE

Attivazione del protagonismo giovanile nella rigenerazione dell'immobile ex cinema, valorizzando idee, abilità e disponibilità degli under 24 nel caratterizzare e vivere gli spazi pubblici come luoghi a propria misura, dunque inclusivi, partecipativi, proattivi, sostenibili. Tale oggetto emerge dalla fase 1 di IDEAGIOVANI, durante la quale i giovani coinvolti hanno identificato le proprie esigenze prioritarie (essere autonomi e sostenibili, essere protagonisti di scelte, avere opportunità diversificate) ed alcuni luoghi che potrebbero offrire risposte (fra questi l'ex cinema).

#### PROCEDIMENTO DECISIONALE

Oggetto/obiettivi/risultati del processo partecipativo si inseriscono nei processi decisionali di aggiornamento del Documento unico di programmazione, di redazione/aggiornamento del Programma Triennale delle Opere Pubbliche, di attuazione del Contratto di Rigenerazione Urbana e Convenzione Usi Temporanei (Bando RUR 2021).

#### FASE DECISIONALE

A monte della realizzazione del Programma d'usi temporanei (CRU – CUT)

### DESCRIZIONE

Il percorso partecipativo "IDEAGIOVANI • fase 2" sviluppa gli esiti della sua prima fase e si innesta come sottoprocedura nel percorso di co-progettazione rivolto agli Enti del Terzo Settore: quattro le realtà che hanno manifestato il proprio interesse alla gestione dell'ex cinema e che hanno condiviso un programma d'usi temporanei coerente con i bisogni e le aspirazioni espresse dai giovani (IDEAGIOVANI fase 1). La co-progettazione si è conclusa a gennaio con la firma della convenzione che riconosce agli Enti partecipanti il ruolo di utilizzatori (e sperimentatori).

Cessata la propria funzione (condividere il programma d'usi temporanei), il tavolo di co-progettazione (ai sensi del Codice del terzo Settore) evolve in tavolo di negoziazione (ai sensi della LR 15/2018): gli stessi Enti del terzo settore coinvolti nella co-progettazione proseguiranno il proprio confronto per accompagnare con il percorso partecipativo i sei mesi di sviluppo del cantiere (gennaio-giugno).

La CO-PROGETTAZIONE e la PARTECIPAZIONE (fase 2 di #IDEAGIOVANI) sono le due azioni immateriali espresse nel Contratto di Rigenerazione Urbana (atto firmato dalla Regione e decretato dal Sindaco), fondamentali nel concorrere a creare le condizioni per sperimentare gli usi temporanei che ridaranno vita all'ex cinema.

L'APPROCCIO GUIDA per lo sviluppo della seconda fase è quello dell'ATTIVISMO PARTECIPATIVO: i giovani saranno coinvolti non solo nel dire ma anche nel fare. La scelta è dettata dalla volontà di valorizzare e assecondare l'indole pragmatica della Generazione Z all'interno di un percorso fluido, puntellato di micro-eventi (co-organizzati e co-narrati dai giovani stessi) ideati per sperimentare quanto l'ex cinema possa diventare un luogo a misura di giovani e, al contempo, aperto alla comunità.

## SCOPO

Aggancio e ingaggio degli abitanti under 24, valorizzando e capacitando il giovane nel divenire risorsa per la cura dei beni comuni più utili allo sviluppo di una comunità attente alle nuove generazioni.

## OBIETTIVI specifici

- Condivisione di raccomandazioni per una strategia di rigenerazione della città pubblica, vista dal punto di vista dei giovani.
- Approfondimento delle esigenze ed aspirazioni per indirizzare gli usi nei luoghi del centro, tra cui l'immobile ex cinema.
- Attivazione del protagonismo giovanile nella rifunzionalizzazione dell'immobile ex cinema (patto di collaborazione).

## OBIETTIVI correlati allo sviluppo sostenibile (Agenda 2030)

*In primis*

Goal 11 • Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili.

Goal 4 • Istruzione di qualità – Target 4.7: Entro il 2030, assicurarsi che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile.

*Ed anche:*

Goal 3 • Salute e benessere.

Goal 8 • Promuovere una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile.

Goal 12 • Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili.

## RISULTATI di breve periodo

- Visione condivisa di un contesto a misura di giovani.
- Approfondimento sugli usi temporanei per l'ex Cinema.
- Contest-laboratorio (ideazione logo-totem e realizzazione di 1 o 2 murales per contribuire all'identità visiva del luogo).
- Campagna di crowdfunding finalizzata all'autocostruzione di arredi (ingaggio di comunità attraverso le "ricompense").
- Patto di collaborazione per la cura condivisa del bene (alimentare il protagonismo dei giovani durante la sperimentazione).

**Indicatori:** partecipazione di almeno 10 giovani al contest LOGO-TOTEM; ingaggio di almeno 15 giovani nel laboratorio per la realizzazione del murales; raggiungimento di almeno il primo GOAL per la campagna di crowdfunding (1° goal 5.000 €, 2° goal 10.000 €, 3° goal 20.000 €); ingaggio di almeno 25 persone nell'autocostruzione degli arredi (giovani+ comunità).

## RISULTATI di medio/lungo periodo

Luogo attivo e vivace con un'identità riconosciuta, in cui i giovani sanno di poter: incontrarsi e stare insieme, aggregarsi e svagarsi, fare nuove amicizie, anche sviluppare competenze, formarsi e studiare, confrontarsi e orientarsi, infine sviluppare i propri progetti di vita in modo ecologico.

## RICADUTE

- **Riduzione del degrado fisico/ambientale/sociale:** superamento dello stato di degrado dell'edificio, recupero funzionale del contenitore architettonico, rispetto dell'identità storico-culturale dell'immobile, riqualificazione di un comparto urbano strategico, miglioramento del paesaggio urbano.
- **Qualificazione dei servizi:** vivacizzazione socio-economica del centro storico e del territorio, potenziamento dell'offerta di servizi e attrezzature socio-culturali, aumento degli spazi per occasioni relazionali e aggregative, creazione di opportunità formative/lavorative per i giovani, aumento del presidio sociale diretto e indiretto.
- **Coinvolgimento della comunità:** sviluppo di partnership miste (pubblico, privato, terzo settore), valorizzazione delle realtà organizzate del terzo settore locale, sperimentazione di modalità di ingaggio formali ma fluide, attivazione dell'interesse dei giovani e loro diretto protagonismo, sensibilizzazione all'azione collaborativa di cura del bene comune.

## PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

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

- Programmazione dettagliata delle attività nell'ambito di incontri di coordinamento con lo staff di progetto.
- Ingaggio di Giovani Content Creator per la progettazione e lo sviluppo del piano di comunicazione.
- 1° seduta del **Tavolo di Negoziazione** e del **Comitato di Garanzia**.
- 1° **MICRO-EVENTO** Inaugurazione del cantiere – Nell'ambito del micro-evento:
  - CONTEST per il logo-totem identificativo dello spazio Ex Cinema, rivolto ai giovani per riflettere sull'identità di un luogo che devono poter sentire anche loro;
  - THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare).

### Step 2 > SVOLGIMENTO • da Febbraio a Maggio 2023

- 2° seduta del **Tavolo di Negoziazione** e del **Comitato di Garanzia**.
- 2° **MICRO-EVENTO** Progettazione/Sviluppo della Campagna di crowdfunding – Nell'ambito del micro-evento:
  - LABORATORIO DI IDEE (1-2 giornate) per definire con i giovani e le giovani "cosa fare" per rendere l'ex cinema un luogo adatto a loro, riflettendo sugli usi (formazione, aggregazione, co-creazione) ma anche sugli allestimenti da realizzare (oggetto della campagna) per caratterizzare gli spazi interni ed esterni; di particolare rilevanza sarà la progettazione e la messa in campo delle ricompense da intendersi come occasione di relazione fra giovani e con comunità (con un occhio di riguardo al coinvolgimento dei "vicini di casa" per una spensierata convivenza, all'interessamento dei commercianti del centro e di artisti-artigiani locali);
  - THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare).
- 3° seduta del **Tavolo di Negoziazione** e del **Comitato di Garanzia**.
- 3° **MICRO-EVENTO** Attivazione del "Cantiere nel cantiere" – Nell'ambito del micro-evento:
  - LABORATORIO DI AUTOCOSTRUZIONE (1-2 fine settimana) per realizzare con i giovani e le giovani gli allestimenti, dagli arredi ei murales, privilegiano il riuso e il riciclo creativo, valorizzando le relazioni imbastite con le ricompense (esito della campagna di crowdfunding);
  - THINK TANK, pillola formativa di 10'+10'+10' con l'intervento di uno speaker senior e uno speaker junior, seguito da un momento di "gaming riflessivo" (da svolgersi in uno degli altri spazi identificati dai giovani come potenzialmente rilevanti per il loro ben-stare).

### Step 3 > IMPATTO • da Giugno a Luglio 2023

- 4° seduta del **Tavolo di Negoziazione** e del **Comitato di Garanzia** (approvazione del documento di proposta partecipata contenente il patto di collaborazione con strumenti, modalità ed azioni utili ad alimentare il protagonismo dei giovani durante la sperimentazione degli usi temporanei).
- 4° **MICRO-EVENTO** Happening conclusivo – Nell'ambito del micro-evento:
  - PRESENTAZIONE del patto di collaborazione, degli allestimenti realizzati (arredi-murales), del logo-totem vincitore del contest;
  - THINK TANK proiezione di un film di ispirazione per alimentare le energie sociali attorno all'ex cinema.

## GOVERNANCE DEL PROGETTO

### STAFF DI PROGETTO

Lo staff di progetto rappresenta il **gruppo-operativo** impegnato nel pieno sviluppo del percorso partecipativo. È composto dagli amministratori di riferimento e dal responsabile del progetto per quanto riguarda il coordinamento generale, con il supporto delle figure che curano gli aspetti comunicativi, formativi, partecipativi.

### TAVOLO DI NEGOZIAZIONE (TdN)

Il Tavolo di Negoziazione (TdN) rappresenta il **gruppo-guida** e il suo obiettivo è **accordarsi sullo sviluppo del percorso**. Nelle prime sedute il TdN condivide il programma delle attività, le regole di ingaggio, la costituzione del CdG, il coinvolgimento dei giovani (mappatura gruppi formali/informali, community, opinion leader), le attenzioni da sollecitare; nelle sedute successive il TdN valuta i contributi raccolti e nell'ultima seduta il TdN condivide il documento di proposta partecipata che ricompone gli esiti del percorso.

#### Modalità operative

- **COSTITUZIONE** (Ad inizio processo) • Convocazione (tramite email) del nucleo di partenza del TdN (sottoscrittori dell'accordo formale / ex tavolo di co-progettazione). Realizzazione di un incontro "preliminare" per condividere il processo, la mappatura dei giovani, l'iter della decisione e della sperimentazione (post processo), il monitoraggio in itinere. Promozione allargata dell'adesione al TdN invitando i sottoscrittori dell'accordo ad ingaggiare soggetti promotori del protagonismo giovanile (sarà redatto un "diario di adesione" al TdN per valutare lo sviluppo relazionale fra componenti e con la comunità durante l'intero processo).
- **COMPOSIZIONE** • La composizione del TdN sarà alimentata durante l'intera fase di condivisione attraverso il contributo diretto del nucleo di partenza e attraverso il contest, con l'obiettivo di arricchire la mappatura delle realtà giovanili di Comune/Unione (la mappatura iniziale si basa sulle informazioni raccolte da Comune/Unione e sulle relazioni sviluppate durante la fase 1). Tutti i soggetti mappati saranno invitati con email a partecipare al TdN. La composizione del TdN è resa pubblica, esposta durante la fase di condivisione per stimolare nuove adesioni. La composizione finale del TdN sarà testimonianza dell'ingaggio giovanile nei ruoli di "governo del processo".

### COMITATO DI GARANZIA

Il Comitato di Garanzia (CdG) rappresenta il **gruppo-supervisione** e il suo obiettivo è monitorare gli aspetti qualitativi del processo – le condizioni che facilitano/ostacolano la partecipazione, il reale protagonismo dei giovani, la qualità delle proposte, l'impatto sulle decisioni – e sarà composto da solo giovani, in numero dispari di componenti, di cui 5 "locali" (sarà lanciata una "chiamata" rivolta alle realtà giovanili del Comune e dell'Unione, invitandoli a candidarsi per divenire garanti, dichiarando e valorizzando i gruppi di giovani con cui sono in contatto, così da arricchire la mappatura delle realtà locali) e 2 "extralocali" (invitando i giovani della provincia di Modena che hanno partecipato all'esperienza di YOUZ a segnalare la propria disponibilità).

Il CdG sarà istituito dal TdN ad inizio processo e potrà partecipare liberamente a tutte le attività in programma, operando in piena autonomia. Il responsabile di progetto avrà il compito di indire il primo incontro del CdG e di aggiornare tempestivamente i "garanti" di tutti gli sviluppi, condividendo il programma delle attività (palinsesto dei micro eventi). Ai garanti sarà offerto un momento conviviale (pizza) e l'opportunità di fare un tour con i componenti del TdN per visitare 1 o 2 buone pratiche regionali di spazi rigenerati attraverso il protagonismo giovanile.

## COMUNICAZIONE DI PROGETTO

Il percorso partecipativo sarà accompagnato da un piano di comunicazione (PdC) per condividere informazioni, aumentare il coinvolgimento, valorizzare il protagonismo giovanile. Il PdC porrà attenzione alla comunicazione interna (partecipanti) ed esterna (tutta la comunità) e sarà caratterizzato dall'elaborazione dei seguenti prodotti: **immagine coordinata** (logo, font, colori, stile); **pagina web** sul sito del Comune, **landing page** dedicata, **post** sui social attivi; **cartoline**, **locandina** e un **poster** informativo "work in progress"; **fan-zine** (mini-pubblicazione con testi e illustrazioni) realizzata insieme ai giovani e dedicata ad micro-evento.