

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

Scheda del progetto

Soggetto richiedente

Soggetto richiedente	Comune di Cattolica
Codice fiscale	00343840401
Tipologia	Comune
	CHIEDE di partecipare al Bando regionale Partecipazione 2022
	DICHIARA che il progetto, di cui alla presente richiesta, non ha ricevuto altri contributi dalla Regione Emilia-Romagna, ne' sono stati richiesti
Link statuto	http://www.cattolica.rn/retecivica-citta-di-cattolica/area-istituzionale/regolamenti/statuto-comunale

Ente titolare della decisione

Ente titolare della decisione	Comune di Cattolica
N. atto deliberativo o protocollo lettera di adesione	delibera g.c. n. 207
Data atto deliberativo di approvazione del progetto o protocollo lettera di adesione	01-12-2022

Partner di progetto

Processo partecipativo

Destinazione beni confiscati - art. 19 lr 18/2016	No
Titolo del processo partecipativo	TUTTI A BORDO! DESTINAZIONE: NUOVO PARCO DEL CAPOSTAZIONE
Ambito di intervento	politiche in materia sociale e sanitaria, ambientale, territoriale, urbanistica e paesaggistica
	Bonus accessibilità
Descrizione	Il videogioco come strumento di facilitazione aiuta al superamento delle barriere linguistiche
	Bonus giovani
Descrizione	Il cuore del percorso prevede il coinvolgimento di giovani attraverso l'uso del videogioco Minecraft
	Bonus parità di genere
Descrizione	Coinvolgiamo le ragazze nella progettazione dello spazio pubblico per una città più inclusiva
	Bonus integrazione di politiche

Descrizione	Il progetto coinvolge sia il settore cultura che l'area tecnica del Comune
Oggetto del processo partecipativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018	<p>Il processo partecipativo "TUTTI A BORDO!DESTINAZIONE:NUOVO PARCO DEL CAPOSTAZIONE" ha come oggetto la co-progettazione con i GIOVANI e le COMUNITÀ LOCALI di uno SPAZIO PUBBLICO all'interno del Comune di Cattolica. Il Parco del Capostazione, area adiacente la stazione, delicata e strategica per le trasformazioni future del territorio, verrà ripensato da un gruppo di giovani in collaborazione con il comitato dei residenti per diventare un luogo di riferimento ed inclusivo per tutt*. Il progetto, COINVOLGENDO SIA L'AREA TECNICA DELL'AMMINISTRAZIONE che quella dei servizi culturali, mira a far sì che siano i ragazzi stessi, dotati delle informazioni e degli strumenti necessari, a progettare le loro idee. Lo spazio ridisegnato dai giovani punta a ricucire il rapporto tra gli adolescenti e il territorio, dal quale l'assenza di scuole superiori li porta ad allontanarsi, inoltre ne incentiva l'uso e la cura da parte degli stessi, INCORAGGIANDO L'AGGREGAZIONE e le attività all'aria aperta.</p>
Sintesi del processo partecipativo	<p>Il percorso partecipativo si pone il DUPLICE OBIETTIVO DI INFORMARE i cittadini di Cattolica circa il progetto già in atto di riqualificazione della stazione ferroviaria di Cattolica-San Giovanni Gabicce e di CO-PRODURRE uno SCENARIO CONDIVISO PER LA RIGENERAZIONE dell'adiacente PARCO DEL CAPOSTAZIONE, un'area verde interstiziale tra la stazione e il quartiere residenziale Macanno, a partire dalle esigenze dei GIOVANI del territorio e dei RESIDENTI del quartiere. La visione all'interno della quale si propone il progetto è quella quindi di ATTIVARE PROGETTUALITA' NUOVE che valorizzino e mettano al centro il contributo progettuale e creativo dei ragazzi e delle ragazze di Cattolica, cogliendo l'occasione per informare la cittadinanza sulle trasformazioni in atto nel territorio.</p> <p>Il primo principio guida alla base del progetto è quello dunque di offrire un'opportunità per la MATURAZIONE DI UNA SOGGETTIVITA' POLITICA alle generazioni più giovani, ricucendo un rapporto intimo con il territorio che sia produttivo e capace di ASCOLTARE E RISPONDERE ALLE ESIGENZE SOCIALI, AGGREGATIVE E RICREATIVE di una età spesso dimenticata dalle politiche urbane come quella della prima adolescenza. Il secondo principio, costruito sull'INTERSEZIONALITÀ, vede il coinvolgimento di adolescenti e bambini come strategico per colmare il gap tra cittadinanza e amministrazione, ad esempio sviluppando RELAZIONI PIÙ STRUTTURATE CON LE FAMIGLIE. Processi partecipativi a misura di giovani permettono di RIPENSARE L'ACCESSIBILITÀ AGLI SPAZI DECISIONALI per tutt*, integrando nuovi vettori di comunicazione nei processi così che non richiedano, ad esempio, l'attitudine al discorso pubblico e che rendano accessibili dibattiti altrimenti spesso densi di complessità tecnica. A questo si aggiunge la consapevolezza che spazi prodotti attraverso questo tipo di percorsi, che considerano BAMBIN* E RAGAZZ* COME FULCRO DI UN SISTEMA RELAZIONALE VASTO, portano nello spazio urbano soluzioni innovative di gestione, appropriazione e fruizione dello spazio pubblico. Tuttavia è spesso difficile coinvolgere categorie giovani all'interno di processi decisionali complessi, tanto più quando questi interessano comunità residenti appartenenti a generazioni differenti, con differenti necessità. Per garantire un efficace coinvolgimento dei giovani in un contesto laboratoriale accessibile anche alla popolazione più matura, il percorso farà leva sull'adozione di metodologie come il GAMIFIED URBANISM e strumenti digitali innovativi (REALTA' VIRTUALE, MIXED REALITY) sulla scia di una sperimentazione che ha già dimostrato ottimi risultati sul territorio emiliano, caso ancora unico in Italia per l'applicazione del metodo BLOCK BY</p>

BLOCK DELLE NAZIONI UNITE. Il gamified urbanism, grazie all'uso di Minecraft e alla costruzione di un GEMELLO DIGITALE DELLO SPAZIO IN SCALA 1:1, permette di coinvolgere cittadini di ogni età all'interno di un contesto di gioco capace di sviluppare il pensiero creativo e ridurre i conflitti, svolgendo allo stesso tempo un ruolo catalizzatore nelle fasi di engagement e di restituzione del percorso, oltre che nella fase di facilitazione. Il videogioco inoltre fornisce a tutti un linguaggio comune e accessibile, semplificando il dialogo e il confronto.

La PRIMA FASE (attività di condivisione e apertura del percorso) prevede tutte le azioni preliminari all'apertura del percorso, come la mappatura dei portatori di interesse, gli incontri del TdN, l'analisi urbana dello spazio da rigenerare in collaborazione con il comitato cittadino del quartiere Macanno e la sua modellazione in ambiente digitale, il lancio della campagna di comunicazione e di civic engagement allargato. Obiettivo finale di questa fase sarà l'organizzazione di un INCONTRO PUBBLICO DI APERTURA del percorso, che avrà cura di coinvolgere i residenti in prossimità dell'area di interesse, con un approccio intersezionale, intergenerazionale e focalizzato sulla parità di genere. Tale incontro sarà diviso in TRE PARTI. Nella PRIMA, di CONDIVISIONE PUBBLICA, i cittadini avranno modo di essere informati e fare osservazioni sul carattere del progetto, sui suoi obiettivi e sul programma generale, passando poi all'analisi dell'area e alla costruzione, a partire dalle loro esigenze, di un primo quadro dei bisogni. La SECONDA parte prevederà un momento di "ispirazione" attraverso il racconto di best practices di riqualificazione di aree paragonabili, così da stimolare le attività previste per la TERZA parte. In questa infatti, denominata WORKSHOP DI COMUNITA', tutti i portatori di interesse, attraverso il metodo della discussione in gruppi facilitata con espedienti di gamification saranno coinvolti per formulare una visione urbana strategica per il parco. Parallelamente si attiveranno QUESTIONARI per supportare la costruzione del QUADRO CONOSCITIVO DEI BISOGNI e dei problemi. Parte integrante della prima fase saranno anche le attività previste per la formazione. Per la fase si prevede una durata di circa 3 mesi.

Successivamente si aprirà una FASE LABORATORIALE DI CO-PROGETTAZIONE dedicata ai più GIOVANI che, con il supporto dei residenti senior dei quartieri prossimi al parco, potranno co-produrre in gruppo le proprie proposte di rigenerazione attraverso il videogioco MOJANG MINECRAFT, uno strumento sperimentato con efficacia dalle NAZIONI UNITE. Questa fase, strutturata in DUE WEEKEND CONSECUTIVI di lavoro, includerà momenti di mappatura dello spazio e passeggiate urbane. Al termine delle attività verrà redatta una proposta di sintesi dei diversi progetti, validata dai ragazzi (attività di chiusura).

La FASE FINALE (conclusione e impatto sul procedimento amministrativo) prevede l'organizzazione di una festa di quartiere durante la quale i ragazzi presenteranno i loro progetti alla comunità allargata, che sarà poi invitata ad esprimersi sulla proposta di sintesi, così che possa essere validata. Tale proposta verrà resa accessibile anche grazie ad un MODELLO virtuale del PROGETTO accessibile ONLINE e attraversabile in REALTA' VIRTUALE sul posto, così che tutti i soggetti interessati possano contribuire, estendendo la validazione del progetto a un pubblico più ampio. Conclusa la fase di validazione la proposta verrà pubblicata dall'amministrazione, congiuntamente al

	<p>documento di sintesi del processo elaborato dai facilitatori e validato sia dal Tavolo di Negoziazione che dal Comitato di Garanzia.</p>
<p>Contesto del processo partecipativo</p>	<p>Il contesto nel quale si sviluppa il processo partecipativo è l'ambito territoriale comunale. Le caratteristiche geografiche, urbanistiche e demografiche di Cattolica sono peculiari: la città si estende per appena 6 chilometri quadrati con circa 3 chilometri di costa marittima e al 30 giugno 2022, contava poco meno di 16.500 residenti. Conseguentemente, il territorio di Cattolica risulta fortemente urbanizzato. In un contesto così ricco e densamente abitato, parchi e giardini pubblici diventano una risorsa da preservare, mantenere e valorizzare.</p> <p>Nello specifico, il percorso partecipativo riguarda un'area verde situata a monte della ferrovia, nel quartiere Macanno, dalla forte vocazione residenziale (a differenza dei quartieri a mare della ferrovia, più votati alle attività turistiche). Lo specifico del progetto è la condivisione di scelte attinenti il c.d. Parco del Capostazione, posto a confine con la linea ferroviaria, potenzialmente interessato da episodi di degrado sociale o simili, che devono necessariamente essere contrastati con una organizzazione dell'area che ne consenta un pieno utilizzo e controllo da parte della collettività.</p> <p>La piena e pronta adesione del comitato di quartiere (Comitato Macanno) al presente progetto è testimone del forte interesse diffuso per la tematica e della volontà di porre in essere scelte condivise per gestire al meglio la risorsa, come dimostrano le numerose richieste all'Amministrazione da parte da parte del comitato.</p> <p>In questa situazione si inserisce anche la previsione progettuale già avanzata da RFI, che viene comunque premessa e data per acquisita ancorché non ancora realizzata, di aprire un nuovo varco ciclo-pedonale che colleghi l'area oggetto del progetto alla locale stazione ferroviaria di Cattolica-San Giovanni-Gabicce. Questo intervento si inserisce nella più ampia riqualificazione della stazione ferroviaria e dell'area circostante e preoccupa alcuni residenti per alcuni aspetti attinenti alla sicurezza ed alla tranquillità dei luoghi.</p> <p>I residenti del quartiere Macanno e del vicino quartiere Ventena, approssimativamente circa 4.000 persone, possono essere individuati come i primi e più diretti beneficiari del progetto sottoposto a processo partecipativo. Tale processo, in ogni caso, coinvolge tutti i cittadini e le cittadine del Comune che volessero contribuirvi con particolare riferimento alle giovani generazioni dai 14 ai 20 anni di età. A Cattolica, infatti, non insistono scuole secondarie di secondo grado e ciò rende talvolta difficile coinvolgere i cittadini e le cittadine adolescenti in iniziative istituzionali, sociali e culturali. Da qui l'esigenza di coinvolgimento del Centro Giovani di Cattolica e del Centro Culturale Polivalente - Biblioteca del Comune, in aggiunta al comitato di quartiere, come luoghi in cui intercettare i possibili protagonisti e protagoniste del progetto.</p>
<p>Obiettivi e risultati attesi del processo partecipativo art. 13, l.r. 15/2018</p>	<p>Il processo identifica DUE LIVELLI DI OBIETTIVI: GENERALI, con riferimento al quadro internazionale, e SPECIFICI, con riferimento al quadro territoriale locale.</p> <p>Obiettivi generali:</p> <p>Garantire il DIRITTO DI BAMBIN* E RAGAZZ* di partecipare pienamente alla vita</p>

culturale e artistica, incoraggiando l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

GARANTIRE IL DIRITTO AL GIOCO E AL TEMPO LIBERO (Art.31 Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia)

Garantire che ogni bambin* e ragazz* sia capace di formare la propria opinione e manifestare la propria **LIBERTA' DI ESPRESSIONE** su tutto ciò che lo/la riguarda e che a questa libertà sia attribuito il giusto peso, misuratamente alla sua età e maturità (Art. 12 e 13 della Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia)

Raggiungere l'**UGUAGLIANZA DI GENERE** e l'autodeterminazione di tutte le donne e le ragazze (Agenda 2030, Goal n.5)

Rendere le città e gli insediamenti umani più sostenibili, inclusivi, sicuri e resilienti (Agenda 2030, Goal n.11)

In merito al contesto locale ci si pone come obiettivi specifici quelli di:

Favorire l'accesso di adolescent* e bambin* all'interno dei processi decisionali afferenti il proprio territorio, secondo principi e approcci che valorizzino le loro competenze e la loro partecipazione come un momento politico fondamentale di confronto sul territorio, al pari di percorsi co-decisionali effettuati con cittadini e cittadine adulti.

SENSIBILIZZARE quindi i più giovani sull'importanza della loro presenza e della loro partecipazione alla **CO-PRODUZIONE DELLO SPAZIO PUBBLICO**, incentivando una riflessione critica sul loro diritto a averne parte non solo come cittadini del domani, ma già adesso come **CITTADINI DI OGGI**.

PROMUOVERE METODOLOGIE INNOVATIVE per la mediazione di processi partecipativi che puntino sull'uso di tecnologie sperimentali ed interfacce digitali user-friendly (serious gaming approach, gamified urbanism), sulla base di approcci costruiti sui principi del playful design. Tali metodologie aiutano a rendere la partecipazione accessibile a un bacino più ampio di popolazione grazie un linguaggio che semplifica la comprensione dei temi trattati e il confronto.

Testare a livello di amministrazione il potenziale di strumenti come il **GEMELLO DIGITALE**, il **METAVERSO** e la **REALTA' VIRTUALE** come strumenti di gestione democratica del territorio

Promuovere percorsi partecipativi orientati alla **RACCOLTA DI "DATI DEBOLI"** e quindi costruiti con lo scopo di attivare un **CONFRONTO PERSONALE, QUALITATIVO E GENERATIVO** con la cittadinanza, a supporto di altre tipologie di percorsi più incentrati sulla raccolta di dati quantitativi.

Definire uno **SCENARIO DI RIGENERAZIONE URBANA** per l'area del parco che dia risposta alle **ESIGENZE AGGREGATIVE E RICREATIVE DEI GIOVANI**, a partire da un lavoro di co-progettazione con i partecipanti che non si limiti alla raccolta dei bisogni, ma che sia capace di innescare un **CONFRONTO PROGETTUALE CONCRETO SULLO SPAZIO URBANO**, in linea con i principi dell'**"IMMAGINAZIONE CIVICA"**. In particolare dare l'opportunità ai ragazz* delle superiori, che per esigenze scolastiche sono portati ad allontanarsi dal proprio territorio, di ricucire il proprio rapporto con esso, a partire da un'area pensata da loro e per loro, in prossimità della stazione e della fermata delle corriere da cui si muovono quotidianamente.

Incentivare, attraverso un coinvolgimento strategico di adolescent* e bambin*, un **AVVICINAMENTO DI ALTR* CITTADIN* AL DIBATTITO SUL TERRITORIO**, andando così a raggiungere persone o categorie sociali normalmente distanti dal confronto

	<p>partecipativo sul tema della rigenerazione urbana.</p> <p>I RISULTATI attesi dal processo sono:</p> <p>Coinvolgere, sensibilizzare e attivare la cittadinanza sull'importanza di spazi pubblici adatti ai ragazz*, mirando a ottenere un alto livello di partecipazione in tutte le fasi del percorso, da quelle aperte all'intera comunità a quelle laboratoriali più indirizzate ai giovani, vigilando che nei gruppi di lavoro ci sia sempre rappresentatività in termini di diversità di genere, abilità e background culturale.</p> <p>Garantire una partecipazione intergenerazionale al percorso, dando ai partecipanti l'opportunità di scambiarsi idee progettuali per la rigenerazione del parco tra età e sensibilità differenti, e in particolare garantendo la presenza di studenti delle medie e delle superiori, come dei residenti più anziani e dei membri dei comitati di quartiere esistenti.</p> <p>Consolidare le proposte emerse dai laboratori all'interno delle politiche pubbliche del territorio, attivando così un confronto istituzionale sulle priorità programmatiche, le linee guida per la progettazione e la fattibilità di un parco intergenerazionale a Cattolica.</p> <p>Tradurre la proposta progettuale di sintesi emersa dai laboratori in un ALLEGATO TECNICO/PROGRAMMATICO per politiche di intervento sull'area o per gare pubbliche ad esse eventualmente associate (es. concorsi)</p>
Data di inizio prevista	13-02-2023
Durata (in mesi)	6

Elementi di qualità tecnica

<p>Sollecitazione delle realtà sociali</p>	<p>Il percorso si inserisce all'interno di un TERRITORIO STRUTTURATO dal punto di vista civico e sociale. Già dalle prime fasi di progettazione si è infatti provveduto a sollecitare, coinvolgere e ascoltare come attori attivi del progetto diverse realtà capaci di dare significativi contributi al percorso, come di favorire la partecipazione di ragazzi e ragazze. Attraverso questa rete si procederà al coinvolgimento di altre realtà potenzialmente interessate a dire la propria sull'area o a contribuire direttamente per la promozione dell'iniziativa. Tra le realtà selezionate a livello territoriale si segnalano in particolare:</p> <p>Comitato cittadino del quartiere Macanno Centro d'aggregazione giovanile di Cattolica Centro Culturale Polivalente - Biblioteca di Cattolica</p> <p>Allo scopo di rafforzare la rete, allargandola a tutte le realtà potenzialmente interessate al progetto, e raggiungere i target da coinvolgere nelle diverse fasi del progetto, la prima azione sarà la redazione, con il supporto della rete già consolidata e delle realtà sopra citate, di due MAPPATURE:</p> <p>Una delle comunità giovanili, finalizzata a coinvolgere i ragazzi che andranno a comporre i team che parteciperanno ai workshop di co-progettazione Una dei portatori di interesse, delle associazioni e dei comitati che hanno a cuore l'area e le tematiche affrontate dal processo (giustizia spaziale, città dei giovani, verde urbano,...), per individuare possibili interessati alla compilazione dei questionari, alla partecipazione al workshop di comunità e potenziali membri del TdN.</p> <p>Nel primo caso le realtà organizzate verranno contattate attraverso il CAG e il Centro Culturale Polivalente. Lo scopo sarà quello di coinvolgere realtà diversificate, dal</p>
--	--

	<p>mondo dello sport a quello della musica o dello scoutismo, così da raggiungere ragazze e ragazzi in maniera diffusa e il più possibile inclusiva.</p> <p>Nel secondo caso, oltre al contributo diretto da parte dei comitati per il passa-parola sarà necessario provvedere all'informazione e al coinvolgimento dei cittadini in senso lato, e in particolare dei residenti nelle aree limitrofe a quella in oggetto. Pur avendo i giovani come target fondamentale infatti, il progetto punta al ripensamento di uno spazio pubblico, e risulta perciò di primaria importanza il coinvolgimento di una comunità ampia e diversificata, per tutta la durata del progetto. Verrà pertanto organizzato un EVENTO DI LANCIO, un flash mob sull'area con lo scopo di riportarla all'attenzione della cittadinanza, e in particolare di chi la abita. Tale evento, preceduto da una mirata campagna di comunicazione, sarà un'occasione non solo per presentare il progetto, ma anche per innescare la prima fase di indagine dello spazio stesso, attraverso il workshop di comunità e la distribuzione di questionari, accessibili anche online, volti a raccogliere tutte le informazioni utili a costituire il quadro conoscitivo su cui si lavorerà nei laboratori, in termini di fruizione, criticità, usi, bisogni e visioni</p>
<p>Inclusione</p>	<p>Avendo il progetto target diversi, da coinvolgere in attività diverse, sarà importante individuare per ognuno linguaggi, tempi, canali e luoghi di comunicazione adeguati ed efficaci, così da ottenere un processo globalmente il più inclusivo possibile. Ci si baserà sul principio della PORTA APERTA, permettendo sempre a chi si avvicina al percorso di potervi prenderne pienamente parte.</p> <p>Per quanto riguarda i RAGAZZ*, il processo di inclusione è immaginato come un processo a continua espansione, fino alla fase di definizione dei gruppi di lavoro che parteciperanno ai workshop di co-progettazione. In parallelo al coinvolgimento diretto dei ragazz* che frequentano il CAG e la Biblioteca, e all'ingaggio da parte delle realtà organizzate del territorio, verrà condotta una CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE così da raggiungere tutti quei soggetti che, non facendo parte di realtà organizzate, rischiano di rimanere esclusi.</p> <p>Si tratterà di azioni di affissione di poster e volantinaggio, da effettuarsi in primo luogo al Centro Culturale Polivalente, alla stazione, al capolinea delle corriere che portano alle scuole superiori e al CAG, spazi molto frequentati dai giovani, ma anche nelle palestre, nelle scuole, nelle parrocchie, nei supermercati e in tutti quei luoghi in cui è possibile intercettare gruppi di ragazz*. Fondamentale sarà la comunicazione online, attraverso i canali social del CAG e della Biblioteca e gruppi whatsapp. In questa fase sarà fondamentale individuare quelle persone punto di riferimento della comunità giovanile, capaci di moltiplicare il messaggio.</p> <p>Per quanto riguarda il coinvolgimento degli ADULTI, la comunicazione che precederà l'evento di lancio, pensato per raggiungere un bacino più ampio e diversificato di cittadini, si baserà su comunicati sulle pagine social e sul sito del Comune e dei partner, newsletter, poster e volantinaggio porta a porta nelle aree residenziali limitrofe allo spazio oggetto di progetto. Cruciale sarà il ruolo sia di soggetti "APRI PORTA", referenti di comitati che hanno a cuore le tematiche affrontate dal processo, possibili "garanti" della serietà del processo agli occhi di altri cittadini che potrebbero avvicinarsi, sia di "AMPLIFICATORI DI VOCI MARGINALI", i rappresentanti dei target più difficili da coinvolgere, così da assicurare che non solo i ragazzi, ma tutte le categorie che rischiano di non avere voce abbiano modo di essere ascoltate. Singoli</p>

	<p>cittadini o realtà organizzate saranno quindi invitati a prendere parte al workshop di comunità, a compilare il questionario online e, in qualsiasi fase del processo, sarà per loro possibile partecipare al TdN.</p> <p>Infine, la porta rimarrà aperta anche nella fase conclusiva del processo, durante la quale, in occasione dell'evento di presentazione delle proposte emerse, la comunità potrà contribuire con eventuali osservazioni e controproposte. Tale fase di validazione non sarà circoscritta all'evento, ma sarà possibile interagire col progetto anche online.</p>
<p>Tavolo di Negoziazione</p>	<p>Il percorso prevede la costituzione di un Tavolo di Negoziazione che avrà il compito di monitorare e gestire gli aspetti METODOLOGICI E PROGRAMMATICI del processo (cronoprogramma generale e di dettaglio degli incontri, etc.), sulla base del progetto presentato, e di verificarne la COERENZA INTERNA, intervenendo qualora dovessero emergere contrasti, imprevisti o scostamenti dal percorso originale. Il TdN sarà composto da:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 rappresentanti del Comune di Cattolica (area tecnica, politiche giovanili) 2 rappresentanti del Comitato di Cittadini del quartiere Macanno 1 rappresentante del Centro Culturale Polivalente 1 rappresentante del Centro d'Aggregazione giovanile di Cattolica 1 rappresentante del Comitato di Garanzia <p>I facilitatori identificati per la conduzione del processo</p> <p>Il PRIMO INCONTRO avverrà all'inizio del percorso, fissato per febbraio, e coinvolgerà tutti i soggetti suddetti e tutti i portatori di interesse che dovessero riceverne l'invito, consegnato tramite AVVISO PUBBLICO. Scopo del 1° incontro sarà quello di ripercorrere le linee guida del progetto, gli obiettivi, le azioni ed il programma previsto per il percorso, oltre a quello di eleggere il Comitato di Garanzia. L'ULTIMO INCONTRO sarà invece previsto al termine del processo, e quindi dopo la stesura del documento di sintesi. Scopo di questo incontro sarà quello di verificare il raggiungimento degli obiettivi preposti, di appianare eventuali contrasti e di approvare il documento di sintesi del processo elaborato dai facilitatori e passato al vaglio del Comitato di Garanzia. EVENTUALI INCONTRI IN ITINERE potranno essere convocati dal Comitato di Garanzia, dai facilitatori o dal soggetto proponente, durante lo svolgimento stesso delle attività, nel caso dovesse verificarsi la necessità di operare cambiamenti metodologici o programmatici per la gestione del processo. Per la conduzione del Tavolo si opererà attraverso la COSTRUZIONE DEL CONSENSO, ascoltando le diverse opinioni, ma tenendo sempre il FOCUS SUGLI ASPETTI STRUTTURALI del percorso. Qualora dovesse essere necessario un confronto su materiale specifico, questo verrà condiviso preliminarmente all'interno dell'avviso pubblico. Al termine di ciascun incontro verrà preparato poi un verbale che sarà reso pubblico secondo le stesse modalità. Da un punto di vista operativo interno il TdN opererà secondo i principi di TRASPARENZA, PUBBLICITÀ E DELLA PORTA APERTA. A questo scopo i dettagli circa gli incontri del TdN (giorno, orario e sede dell'incontro) saranno resi pubblici attraverso i canali formali ed informali messi a punto per la comunicazione, con il massimo anticipo possibile. Gli incontri verranno organizzati in giorni e orari compatibili con i tempi di vita/lavoro. In generale si sottolinea che, fin dal primo incontro, il Tavolo sarà aperto a tutte le realtà del territorio che dovessero mostrare interesse verso il percorso e/o desiderino prendervi parte formalmente</p>

	<p>firmando un accordo formale.</p>
<p>Metodi mediazione</p>	<p>Il percorso potrà contare sulla presenza di un TEAM DI FACILITATORI, esperti nel campo della rigenerazione urbana e nel coordinamento di processi partecipativi con adolescenti e bambini. Il percorso prevede quindi l'adozione dei seguenti metodi di mediazione, distinti secondo le fasi del processo:</p> <p>FASE DI APERTURA:</p> <p>FOCUS GROUP nella sequenza plenaria/tavoli di lavoro/plenaria per la conduzione del workshop di comunità finalizzato alla definizione di una VISIONE GENERALE di trasformazione dell'area di intervento. Si farà un uso misto di strumenti di mediazione digitali e analogici per favorire un confronto stimolante e libero (es. Mentimeter)</p> <p>QUESTIONARI ONLINE GEO-REFERENZIATI In occasione del workshop comunità e comunque per tutta la durata della fase di apertura, saranno accessibili online dei questionari per la costruzione del quadro conoscitivo dell'area. I questionari ibriдерanno la possibilità di rispondere sia con testi che con disegni e contributi grafici sulla carta del territorio attraverso l'uso di piattaforme come MAPPATIONNAIRE. Si prevede la distribuzione di questionari semplificati sul territorio per raggiungere anche gli anziani e chiunque possa avere difficoltà nell'accesso a strumenti tecnologici</p> <p>ESPLORAZIONE del territorio e MAPPATURA COLLETTIVA dell'area. Attraverso passeggiate urbane i cittadini e i ragazzi coinvolti nel processo avranno modo di collaborare alla definizione di una SWOT per l'area di studio e di contribuire restituendo graficamente ed oralmente la propria narrazione sullo stato di fatto del luogo.</p> <p>LABORATORI DI PROGETTAZIONE dedicati ai giovani e strutturati sulla base di un format sperimentale in Italia basato sull'uso di MINECRAFT e MIXED REALITY. Questi strumenti permettono di MASSIMIZZARE IL CONTRIBUTO CRITICO dei partecipanti, RIDURRE LE BARRIERE espressive tra generazioni, cittadini e amministrazioni e di superare un confronto meramente consultivo. Il metodo è già stato SPERIMENTATO CON SUCCESSO IN AREE DI CONFLITTO e permette, attraverso il gioco, di porre in dialogo soggetti altrimenti difficili da mettere allo stesso tavolo</p> <p>SCENARIO BUILDING APPROACH. Durante la fase laboratoriale si prevede l'impiego di tecniche di mappatura mentale (COGNITIVE TEMPORAL MAPPING) e di scenario building per la costruzione di una visione dettagliata e condivisa sul futuro degli spazi oggetto di studio.</p> <p>FASE DI CHIUSURA:</p> <p>FESTA DI QUARTIERE E GRUPPI DI DISCUSSIONE. L'evento finale di presentazione delle proposte prevederà un momento per la presentazione dei progetti sviluppati dai ragazzi e un successivo dibattito. Il dibattito, organizzato in gruppi di discussione e in momenti di assemblea pubblica, avrà come scopo quello di validare tali proposte, ordinarle secondo priorità e valutarne la fattibilità tecnica in forma preliminare. Durante la festa di conclusione saranno realizzati dei prototipi `parlanti' dei progetti proposti attraverso i quali raccogliere feedback sul percorso e sulle idee a cui ha portato.</p>
<p>Piano di comunicazione</p>	<p>Tutta la documentazione relativa al progetto sarà resa accessibile attraverso un'apposita pagina all'interno del sito del Comune di Cattolica, in cui sarà possibile: essere informati sul calendario degli appuntamenti e registrarsi online agli eventi in</p>

programma
ricevere aggiornamenti sul work in progress del processo, così che anche chi non ha potuto partecipare a tutte le fasi possa essere a conoscenza dei risultati parziali interagire col modello digitale su cui lavoreranno i ragazzi, dando la possibilità non solo di conoscere il progetto ma anche di apportare commenti
accedere a tutta la documentazione relativa al progetto (il progetto stesso, le relazioni, il DocPP) e al percorso partecipativo (convocazioni, resoconti delle attività e relativi verbali, materiale grafico, locandine, inviti, report...)

Al fine di una comunicazione mirata, chiara ed efficace verrà studiata un'IMMAGINE COORDINATA dedicata al percorso, compresa di logo, così da rendere riconoscibile il progetto e le comunicazioni ad esso relative. Verrà inoltre redatto un PIANO EDITORIALE volto a calendarizzare e COORDINARE LA COMUNICAZIONE, definendone modalità e tempi. La comunicazione avrà come obiettivo sia informare circa i temi, i tempi e lo sviluppo del processo che coinvolgere e includere i diversi target individuati. Saranno previste attività di GUERRILLA URBANISM, ovvero l'affissione di locandine e il FLASH MOB nello spazio stesso, ma anche MOMENTI DI PRESIDIO di comunicazione, per promuovere il percorso in luoghi o momenti particolari in cui è più probabile intercettare i ragazzi e le famiglie. Ulteriore strumento di comunicazione saranno i CANALI SOCIAL dell'ente proponente e dei partner. Nella produzione di materiale audio/video sarà garantita la piena accessibilità ai contenuti anche a chi ha DIVERSE CAPACITÀ SENSORIALI con specifiche integrazioni (sottotitoli, descrizioni integrative,...).

I RISULTATI del processo partecipativo saranno comunicati attraverso:
Pubblicazione sulla sezione dedicata del sito del Comune, sui canali social dell'ente proponente e dei partner, dell'invito all'evento conclusivo di condivisione e validazione dei risultati del processo. Sulla pagina verrà inoltre reso accessibile il modello della proposta di sintesi, con cui i cittadini potranno interagire online apportando commenti e integrazioni
Incontro pubblico di presentazione finale del percorso, delle sue tappe e dei risultati finali, occasione di confronto e validazione della proposta di sintesi
Pubblicazione sulla pagina dedicata all'interno del sito del Comune, con avviso sui canali social dell'ente proponente e dei partner, degli esiti del percorso sotto forma di documento finale scaricabile.

Caratteristiche tecniche

Il/La sottoscritto/a	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
Soggetti sottoscrittori	Comune di Cattolica-settore 2 Comitato di cittadini del quartiere Macanno Centro di aggregazione giovanile- Associazione Sergio Zavatta onlus
I firmatari assumono impegni a cooperare?	Sì
	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
<p>Forme di sviluppo delle competenze previste per il personale coinvolto</p>	<p>Il percorso prevede un evento di formazione volto a consolidare la consapevolezza e le competenze del team di progetto circa l'aspetto etico e politico della partecipazione, oltre alle diverse TECNICHE DI MEDIAZIONE E GESTIONE dei processi. In conseguenza di esperienze precedenti e in forza della rete già strutturata non si prevede una formazione come lezione frontale ma nella forma di USCITA DIDATTICA. Tale incontro formativo prevede un sopralluogo a Bologna allo scopo di visitare spazi pubblici rigenerati o in corso di rigenerazione che siano stati preceduti da un percorso partecipativo analogo a quello che si propone per il PARCO DEL CAPOSTAZIONE A CATTOLICA. Questa attività, da realizzarsi nelle prime fasi del processo, aiuterà a consolidare i rapporti personali tra i membri della rete, a fare TEAM BUILDING, oltre che ad acquisire nuove conoscenze sul campo, secondo il principio del LEARNING BY DOING. Durante il sopralluogo i e le partecipanti al corso avranno modo di entrare in contatto con tutta la filiera progettuale alla base delle esperienze bolognesi, dai team di progettazione ai beneficiari dei percorsi. La giornata sarà quindi un mix di presentazioni e incontri aperti di dibattito a domanda e risposta, intervallata da passeggiate urbane su aree a diversi stadi di rigenerazione. La giornata sarà strutturata in 4 momenti principali:</p> <p>INTRODUZIONE GENERALE AI PRINCIPI ETICI DELLA PARTECIPAZIONE. Breve presentazione da parte del gruppo di facilitatori, già individuato, circa il significato politico della partecipazione e sui diversi livelli di qualità tecnica dei percorsi partecipativi, seguendo una metodologia riconosciuta a livello globale come la SCALA DI ARNSTEIN. Questo momento servirà ai partecipanti per poi imparare a misurare sul campo il livello qualitativo delle esperienze bolognesi in corso durante la giornata. - 1 modulo.</p> <p>PASSEGGIATA URBANA all'interno del quartiere PORTO SARAGOZZA e dell'EX SCALO FERROVIARIO DI BOLOGNA, grazie alla quale i partecipanti avranno modo di entrare meglio nel contesto all'interno del quale si sono sviluppate progettualità simili a quelle che vorrebbe perseguire l'Amministrazione a Cattolica. - 1 modulo</p> <p>PRANZO INSIEME AGLI ATTORI E AI BENEFICIARI DEI PERCORSI. Allo scopo di fornire un'occasione per uno scambio libero circa quanto visto durante le passeggiate urbane sulle aree di intervento in vista dell'attività pomeridiana.</p> <p>WORKSHOP. Incontro di circa 2 ore insieme agli attori dei percorsi a Bologna allo scopo di valutare insieme lo stato attuale dei progetti in corso, i passi successivi da intraprendere, le criticità riscontrate. I presenti saranno poi invitati a definire una serie di INDICATORI qualitativi e quantitativi per il monitoraggio in itinere dei percorsi. - 2 moduli</p> <p>Qualora le condizioni non dovessero permettere questo tipo di attività la formazione si svolgerà online con il coinvolgimento di portavoce dei progetti bolognesi presentati e un'esplorazione virtuale delle aree raccontate</p>
<p>Attività di monitoraggio e controllo</p>	<p>Il progetto prevede attività di MONITORAGGIO (in itinere ed ex post), così come di CONTROLLO. Le prime afferiscono a tutte le attività previste allo scopo di valutare prima, durante e al termine del processo, la coerenza interna con i principi operativi dei singoli partner, tra obiettivi, azioni e risultati e la coerenza esterna con le linee guida per la partecipazione definite dalla Regione. Il monitoraggio in itinere in</p>

particolare è pensato come un'attività di verifica puntuale del percorso, volta al rilievo di eventuali scostamenti dalla sua struttura metodologica e programmatica di partenza. Su tali scostamenti, compresi quelli dovuti a variabili imprevedibili (es. condizioni meteorologiche, emergenze sanitarie etc.), si potrà quindi intervenire attraverso delle attività di controllo, così da operare cambiamenti efficaci di qualsiasi natura anche in corso d'opera. Si prevedono inoltre azioni di monitoraggio EX POST dei laboratori partecipativi, allo scopo di verificare la qualità effettiva della partecipazione che si è riusciti a mantenere durante tutto il percorso. Le azioni previste a questo scopo sono:

Definizione di INDICATORI QUALITATIVI E QUANTITATIVI di monitoraggio interno per la valutazione della coerenza dei principi e degli obiettivi specifici con le azioni di progetto, ad esempio: incontri del Tavolo di Negoziazione all'inizio e durante il percorso, per un minimo quindi di 2 incontri. Tali indicatori saranno integrati con quelli identificati durante il workshop di formazione sul campo a Bologna

RACCOLTA DI DATI sulle aspettative e sulle opinioni dei partecipanti in tutte le fasi del percorso tramite questionari, predisposti sia all'inizio che alla sua conclusione.

Monitoraggio durante il processo, da parte del COMITATO DI GARANZIA, delle modalità di esecuzione del percorso e congruità con la progettazione iniziale, facendo annotazioni e commenti ai singoli report o incontri;

Validazione preventiva del Documento di Sintesi del processo da parte del Comitato di Garanzia Locale tramite incontro apposito;

Incontro di monitoraggio ex post del percorso, organizzato al termine del processo partecipativo e della presentazione pubblica dei risultati allo scopo di verificarne la pubblicazione e la distribuzione del documento di sintesi del progetto con partner, sottoscrittori dell'accordo formale e pubblico.

Per quanto riguarda la costituzione del Comitato di Garanzia esso verrà costituito in occasione del primo Tavolo di Negoziazione e sarà composto in fase preliminare dalle seguenti figure:

- 1 rappresentante del Comune, nella persona del Sindaco o del Vice Sindaco
- 2 rappresentanti del Comitato cittadino del quartiere Macanno
- 1 educatore esperto in materia di infanzia e pedagogia

Successivamente sarà possibile integrare il CdG con le seguenti figure:

- 1 rappresentante della comunità residente
- 1 rappresentante under 18 dei ragazz* partecipanti ai laboratori.

Oneri per la progettazione

Importo	2500
Dettaglio della voce di spesa	Spese sostenute per il coordinamento e la rendicontazione del processo partecipativo; affidamento.

Oneri per la formazione

Importo	1000
Dettaglio della voce di spesa	Corsi di formazione per il personale interno e l'amministrazione locale anche trasporto e vitto

Oneri per la fornitura

1

Importo	6000
Dettaglio della voce di spesa	Incarico a facilitatori (progettisti urbani e architettonici, educatori);

2

Importo	2000
Dettaglio della voce di spesa	noleggio attrezzature informatiche; modellazione digitale etc.

Oneri per la comunicazione

Importo	3499
Dettaglio della voce di spesa	Incarico ad agenzia di comunicazione per redazione piano editoriale di comunicazione etc.

Spese generali

Importo	1
Dettaglio della voce di spesa	nessuna

Costo totale del progetto

Tot. Oneri per la progettazione	2.500,00
Tot. Oneri per la formazione del personale interno esclusivamente riferita alle pratiche e ai metodi	1.000,00
Tot. Oneri per la fornitura di beni e servizi finalizzati allo svolgimento dei processi partecipativi	8.000,00
Tot. Oneri per la comunicazione del progetto	3.499,00
Totale Costi diretti	14.999,00
Tot. Spese generali	1,00
Totale Costo del progetto	15.000,00
% Spese generali	0,01

Co-finanziamento di eventuali altri soggetti

Contributo Regione e co-finanziamento

Co-finanziamenti di altri soggetti	0,00
Contributo richiesto alla Regione	15000
Totale finanziamenti	15.000,00

Riepilogo costi finanziamenti e attività

Costo totale progetto	15.000,00
Totale contributo Regione e cofinanziamenti	15.000,00

% Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	0,00
% Contributo chiesto alla Regione	100,00
Co-finanziamento (richiedente e altri soggetti)	0,00
Contributo richiesto alla Regione	15000

Impegni del soggetto richiedente

	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 https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/bando2022 , che attesta l'avvio del processo partecipativo
	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
	Il soggetto richiedente si impegna a predisporre la Relazione finale. Alla Relazione finale devono essere allegati 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
	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
	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

	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, nonché le motivazioni delle proprie decisioni in merito all'accoglimento delle conclusioni del medesimo
--	---

Informativa privacy

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