

PART-2026
BANDO PARTECIPAZIONE 2026

Titolo del processo partecipativo *	Il Parco che vogliamo
Sottotitolo	Percorso partecipativo di co-progettazione e lavoro manuale di auto-costruzione del parco "Belvedere"
Il progetto è candidato sulla linea *	Linea A
Dichiarazione di priorità di finanziamento	Priorità al progetto su Linea A

Soggetto richiedente

Soggetto proponente *	Comune San Benedetto Val di Sambro
Codice fiscale *	80014530374
Provincia *	BO
Comune *	San Benedetto Val di Sambro
Categoria soggetto proponente *	Comune con meno di 5000 abitanti, in aree interne, in aree montane
*	☒ CHIEDE di partecipare al Bando regionale 2026
*	☒ DICHIARA che il progetto, di cui alla presente richiesta, non ha ricevuto altri contributi dalla Regione Emilia-Romagna, ne' sono stati richiesti
	☒ DICHIARA che il soggetto proponente non ha beneficiato di finanziamenti sulla Linea B del Bando partecipazione 2025
Il soggetto proponente coincide con l'ente titolare della decisione? *	Sì

OBBLIGHI SOGGETTI GIURIDICI PRIVATI

Dichiaro *	che sono esonerato per legge al versamento dell'imposta di bollo pari a 16,00€ dovuta sulle istanze trasmesse in via telematica alla Pubblica Amministrazione e sui relativi atti e provvedimenti elettronici.
------------	---

LEGALE RAPPRESENTANTE DELL'ORGANIZZAZIONE CHE PRESENTA LA DOMANDA DI PARTECIPAZIONE*

Carica *	LEGALE RAPPRESENTANTE - Sindaco Pro Tempore
----------	--

REFERENTE PER LE COMUNICAZIONI CON REGIONE EMILIA-ROMAGNA

Nome *	Andrea
Cognome *	Poli
E-mail *	andrea.poli@comune.sanbenedettovaldisambro.bo.it

REFERENTE GESTIONE AMMINISTRATIVA DEL PROGETTO

Nome *	Luca
Cognome *	Tarantini
E-mail *	lucatarantinibl@gmail.com

1

Ente titolare della decisione *	Comune San Benedetto Val di Sambro
Codice fiscale *	80014530374
Provincia *	BO

IMPEGNI VINCOLANTI OBBLIGATORI

Indicare gli impegni vincolanti assunti con atto o presenti nella dichiarazione di impegno

*	☒ Impegno alla sospensione della decisione, ovvero l'impegno obbligatorio a sospendere l'adozione di qualsiasi atto tecnico o amministrativo che anticipi o pregiudichi l'esito del processo partecipativo come previsto all' art 16 LR 15/2018
*	☒ Impegno alla conclusione del processo, ovvero l'impegno ad approvare l'atto con cui si dà conto della ricezione del documento di proposta partecipata, dell'ottenimento della validazione, o meno, da parte del Tecnico di garanzia e si rendono noti i tempi di approvazione della delibera con le valutazioni della proposta partecipata e le decisioni di merito dell'ente responsabile previste da art 19 comma 3 LR 15/2018
*	☒ Impegno a rendere note pubblicamente le valutazioni della proposta partecipata, ovvero l'impegno obbligatorio a comunicare pubblicamente le motivazioni delle proprie decisioni, trasmettendole alla Regione Emilia-Romagna ai sensi dell'art. 19 comma 3 della L.R. 15/2018
Indicare con quale provvedimento sono assunti gli impegni vincolanti obbligatori*	Lettera impegno legale rappresentante
Indicare numero dell'atto o protocollo lettera *	4802/2026
Data *	22-05-2026
Copia atto *	 Lettera_Impegno_firmato.pdf (131 KB)

IMPEGNI FACOLTATIVI

Indicare gli impegni facoltativi assunti con la candidatura del progetto e descritti negli atti (o Lettera Legale Rappresentante) *	☒ Adesione del soggetto proponente alla campagna di monitoraggio regionale
---	--

CO-FINANZIAMENTO**TIPOLOGIA BENEFICIARIO (premierità)**

Il soggetto che presenta il progetto è *	Comune sotto i 5000 abitanti, comune in aree interne e montane
Dichiaro che il soggetto che presenta il progetto *	non ha ricevuto finanziamenti sui bandi partecipazione anni 2024 e 2025

TEMATICA (premialità)

Indicare l'ambito tematico del progetto, in via prioritaria *	Luoghi e spazi pubblici
Descrivere il tema specifico affrontato dal progetto *	Il progetto "Il Parco che vogliamo" promuove la rigenerazione comunitaria, la partecipazione e l'inclusione sociale attraverso la riqualificazione del parco del Residence Valsambro, a San Benedetto Val di Sambro. Il percorso coinvolge in particolare bambini e adolescenti, con attenzione alla dimensione interculturale, tramite laboratori di co-progettazione e attività di autocostruzione. L'autocostruzione diventa uno strumento per sviluppare senso di appartenenza, cura dello spazio pubblico, relazioni tra generazioni e gruppi etnici diversi, e protagonismo giovanile nei processi decisionali. Il progetto mira inoltre a creare arredi urbani rispondenti ai bisogni reali della comunità e a lasciare un capitale sociale fatto di competenze, legami e fiducia, rafforzando una comunità educante territoriale.

Qualità ambientale

Il processo ha per oggetto opere, interventi ed iniziative che hanno effetti diretti sul miglioramento della qualità ambientale? *	Sì
Se Sì, fornire elementi di approfondimento	Il percorso laboratoriale di auto-costruzione previsto dal progetto adotta criteri di sostenibilità ambientale e riduzione dell'impatto delle lavorazioni attraverso: ●utilizzo prioritario di materiali riciclati, recuperati o provenienti da filiere locali; ●contenimento della produzione di rifiuti da cantiere; ●riduzione delle emissioni indirette legate a trasporto e approvvigionamento dei materiali; ●impiego di soluzioni costruttive leggere, reversibili e facilmente manutenibili. La partecipazione diretta dei e delle abitanti ai processi di progettazione e realizzazione genera un impatto ambientale indiretto ma duraturo, attraverso: ●diffusione di pratiche sostenibili; ●crescita della consapevolezza ambientale; ●sviluppo del senso di appartenenza e cura dei beni comuni; ●riduzione di fenomeni di degrado e vandalismo ●sensibilizzazione all'economia circolare Il coinvolgimento attivo della comunità rafforza quindi la sostenibilità nel lungo periodo del parco e delle sue funzioni sociali ed ecologiche. Il progetto contribuisce inoltre a migliorare la qualità ambientale e la vivibilità del quartiere, promuovendo: ●fruizione di spazi aperti accessibili e inclusivi; ●permanenza negli spazi pubblici; ●occasioni di socialità a basso impatto ambientale; ●benessere psicofisico della popolazione. L'intervento si configura pertanto come un'azione integrata di rigenerazione urbana sostenibile, in grado di coniugare tutela ambientale, partecipazione civica e valorizzazione dello spazio pubblico.

Oggetto del processo partecipativo / deliberativo art. 15, comma 2, l.r. 15/2018 *	Il progetto partecipativo riguarda le scelte pubbliche del Comune in materia di gestione e valorizzazione degli spazi verdi pubblici, inclusione sociale, politiche giovanili e rigenerazione urbana del comparto Belvedere, in raccordo con la riqualificazione del Residence Valsambro finanziata dal PNRR e con il progetto artistico "Ruralis". Il percorso si colloca nella fase ex ante del procedimento decisionale, prima dell'adozione degli atti formali relativi alla progettazione, gestione e disciplina d'uso del futuro parco pubblico "Belvedere". Ai sensi dell'art. 16 della L.R. 15/2018, il Comune ha assunto l'impegno alla sospensione di atti che possano anticipare o pregiudicare gli esiti del processo. L'esito principale sarà il Documento di Proposta Partecipata (DocPP), recepito
--	---

tramite deliberazione di Giunta, atti di indirizzo su allestimento e uso del parco, aggiornamento del DUP e approvazione del "Patto di cura".

Le attività partecipative sono propedeutiche a opere/progetti/piani/iniziative la cui realizzazione è già programmata dall'ente titolare della decisione? *	No
Scala territoriale del processo partecipativo *	quartiere

ESITI DEL PROGETTO

Il progetto partecipativo si conclude con (massimo 2 scelte) *	☒ Indirizzi o raccomandazioni ☒ Raccolta di esigenze
--	---

IMPEGNO FORMALE QUALIFICATO

Scegli un'opzione *	L'ente responsabile della decisione NON ha assunto l'impegno formale qualificato
---------------------	--

DESIGN DEL PROCESSO

Da cosa è nata l'idea e su cosa vuole incidere il progetto *	Il progetto nasce dalla volontà del Comune di San Benedetto Val di Sambro di accompagnare la trasformazione del Residence ValSambro attraverso un percorso partecipativo capace di rendere il nuovo Parco pubblico "Belvedere" uno spazio realmente vissuto, attrattivo e riconosciuto da parte della comunità locale, con particolare attenzione alla popolazione adolescenziale. Il Residence Valsambro è un complesso immobiliare degli anni '70 di circa un centinaio di appartamenti, situato lungo la SP60 in posizione di accesso al capoluogo e in prossimità del comparto residenziale ANIRAC2 ("I Loghi"). Il comparto presenta condizioni di fragilità sociale e abitativa che hanno reso necessari, negli anni, ripetuti interventi di presidio da parte delle forze dell'ordine. A fronte di tale quadro, l'Amministrazione comunale ha avviato un articolato programma di rigenerazione urbana a valere sul Programma Innovativo Nazionale per la Qualità dell'Abitare (PINQuA) per un importo complessivo pari a circa 1,4 milioni di euro, comprendete l'acquisizione di nr.22 unità abitative all'interno del comparto, destinate ad alloggi di edilizia sociale e la riqualificazione delle aree esterne di pertinenza del complesso, attraverso il ridisegno degli accessi e dei percorsi pedonali, il rinnovamento dell'illuminazione pubblica e la riqualificazione dell'area dell'ex piscina quale "piazza di quartiere". A tali azioni si affianca il progetto di arte urbana "Ruralis", finanziato dal bando regionale "AppenninOpenAir", che ha portato alla realizzazione di murales sulle facciate del complesso ad opera, tra gli altri, degli artisti Kiki Skipi e Andrea Casciu. Il presente percorso partecipativo si pone in continuità e a integrazione del programma di rigenerazione sopra descritto, intervenendo sull'area destinata al Parco pubblico "Belvedere". Si auspica che il nuovo parco pubblico possa diventare un presidio di socialità quotidiana e che il -percorso partecipato- possa essere strumento di cittadinanza attiva e cura dei beni comuni, contribuendo a migliorare la percezione del comparto e a rafforzare il senso di appartenenza degli abitanti.
--	--

Come è strutturato il processo *	FASE 1 – CONOSCITIVA Durata: 1°-2° mese Questa prima fase sarà dedicata alla raccolta di bisogni, desideri, criticità e risorse territoriali legate al comparto Belvedere e al futuro utilizzo del Parco pubblico.
----------------------------------	--

Le attività previste includono una serie di incontri e interviste organizzati per centri concentrici, con un focus specifico sui bisogni di aggregazione adolescenziale e sugli spazi dedicati ai giovani.

- interviste interne agli uffici comunali e ai servizi territoriali;
- interviste con corpi intermedi territoriali (a titolo esemplificativo ma non esaustivo con le realtà già ingaggiate di Parrocchia - Area Carità , Associazione Sportiva San Benedetto Val di Sambro)

● Incontri informali e attività di outreach con leader di comunità e abitanti

Output della fase:

- report sintetico di ascolto territoriale;
- primi indirizzi progettuali condivisi.

FASE 2 – OUTREACH, INGAGGIO E ANIMAZIONE TERRITORIALE

Durata: 2°-3° mese

Questa fase sarà finalizzata all'attivazione diretta della comunità locale e in particolare della popolazione adolescenziale, spesso meno coinvolta nei processi partecipativi tradizionali.

Saranno realizzate:

- azioni di outreach informale negli spazi frequentati dai giovani, con particolare riferimento ad attività sportive in loco, particolarmente amate dai residenti adolescenti del comparto;
- attività di animazione territoriale nel comparto Belvedere;
- micro-eventi e momenti relazionali per favorire il coinvolgimento spontaneo;

Output della fase:

- attivazione di gruppi informali di adolescenti;
- raccolta di idee e suggestioni progettuali.

FASE 3 – CO-DESIGN E LABORATORIO DI AUTOCOSTRUZIONE

Durata: 3°-5° mese

Il cuore del progetto sarà rappresentato da un laboratorio di co-design e auto-costruzione attraverso l'uso della piattaforma Minecraft, finalizzato a rendere il Parco Belvedere più attrattivo e a innescare un senso di curiosità e appropriazione del Parco da parte della comunità di abitanti appartenente alla fascia adolescenziale. Verranno progettati elementi di arredo temporanei o permanenti per il parco attraverso il coinvolgimento diretto dei partecipanti.

Output della fase:

- linee guida per il Parco;
- installazioni e arredi autocostruiti;

FASE 4 – RESTITUZIONE PUBBLICA E FESTA DI QUARTIERE

Durata: 6° mese

Il percorso si concluderà con una restituzione pubblica aperta alla cittadinanza attraverso una festa di quartiere nel Parco Belvedere.

L'evento rappresenterà un momento di:

- inaugurazione simbolica delle opere realizzate;
- condivisione degli esiti del processo;
- attivazione di nuove relazioni comunitarie.

Allegato schema grafico del design del processo



design_processo.pdf (174 KB)

Inclusione e sollecitazione attiva del territorio* - CRITERIO PER CERTIFICAZIONE DI QUALITÀ

Il progetto prevede un forte investimento sulle pratiche di inclusione e sull'attivazione diretta della comunità locale, con particolare attenzione ai soggetti meno coinvolti nei processi decisionali ordinari e, nello specifico, alla popolazione adolescenziale del comparto Belvedere.

L'attività di coinvolgimento sarà costruita secondo una logica "a cerchi concentrici", partendo da una prima fase di allineamento e ascolto interno con gli uffici e i servizi dell'Amministrazione comunale coinvolti nel progetto, al fine di condividere obiettivi, criticità e opportunità legate al Parco Belvedere e al target giovanile. Successivamente il percorso si allargherà progressivamente ai soggetti territoriali che già lavorano a stretto contatto con adolescenti e giovani, attraverso incontri dedicati con:

- realtà educative;
- associazioni sportive;
- servizi sociali;
- Parrocchia - Area Carità;
- gruppi informali e altri corpi intermedi del territorio.

Particolare attenzione sarà dedicata alle attività di outreach, considerate una delle principali sfide del progetto. In questa direzione, insieme ai corpi intermedi territoriali, verrà co-progettato uno specifico evento di ingaggio rivolto agli adolescenti, pensato a partire dai loro linguaggi e interessi. L'evento potrebbe assumere una dimensione aggregativa e sportiva — ad esempio attraverso una partita di calcio o attività ludico-sportive — diventando occasione di avvicinamento al percorso partecipativo e al tema della trasformazione del Parco.

Anche il laboratorio di auto-costruzione sarà concepito non soltanto come attività operativa, ma come dispositivo di animazione territoriale e attivazione spontanea della comunità. La presenza visibile di persone impegnate nella costruzione collettiva di elementi per il Parco sarà infatti utilizzata come leva di curiosità, coinvolgimento progressivo e attivazione informale degli abitanti.

Particolare attenzione sarà rivolta:

- agli adolescenti;
- alle famiglie;
- alle persone fragili o a rischio di isolamento;
- alle differenze generazionali, culturali e linguistiche.

Il percorso sarà costruito in modo flessibile e aperto, consentendo l'ingresso progressivo di ulteriori soggetti, gruppi informali e realtà associative che emergeranno durante il processo.

Saranno inoltre garantiti:

- gratuità delle attività;
- accessibilità fisica degli incontri;
- orari compatibili con diversi target.

LINEA A - fornire Indicazioni sulle modalità utilizzate per sollecitare le realtà del territorio a prender parte al processo partecipativo e, dopo le prime fasi, come vengono incluse eventuali altri soggetti sociali, organizzati o comitati con attenzione alle differenze di genere, di abilità, di età, di lingua e di cultura –

LINEA B - fornire Indicazioni sulle modalità di selezione dei partecipanti al processo deliberativo rappresentativo –

Metodi per la mediazione delle eventuali divergenze* -
CRITERIO PER
CERTIFICAZIONE DI QUALITÀ

In merito alla questione in oggetto, occorre premettere che l'approccio metodologico del partner Bitmup non considera il conflitto come un problema da evitare, ma tensioni legate ad esigenze, percezioni e bisogni differenti da prendere in considerazione ed accogliere. Infatti l'associazione è dotata di un conflict design esplicito, cioè metodi e strumenti per gestirlo. Premesso ciò, si assume che le divergenze e le differenti visioni presenti nel territorio costituiscano una componente fisiologica dei processi partecipativi e non un elemento patologico da rimuovere. In territori complessi e caratterizzati da pluralità di attori, interessi e aspettative, la qualità del processo dipende infatti dalla capacità di rendere il conflitto esplicito, argomentabile e produttivo, favorendo condizioni di confronto rispettoso e ricerca di convergenze possibili. Il percorso considera tali differenze come elementi da riconoscere e attraversare mediante strumenti di facilitazione e mediazione strutturata. Il processo sarà accompagnato da facilitatori esperti nella gestione partecipativa e nella mediazione interculturale dei conflitti attraverso la metodologia del design thinking, l'utilizzo delle personas e della progettazione empatica, spronando i e le partecipanti a ragionare anche rispetto a chi ha bisogni e desideri diversi rispetto ai propri.

Il Tavolo di Negoziazione, previsto dalla L.R. 15/2018, svolgerà in questo quadro una funzione di accompagnamento e composizione, supportando la lettura di

eventuali divergenze emerse e contribuendo alla definizione di linee guida.

LINEA A - Indicare i metodi previsti per gestire eventuali divergenze, specificando gli ambiti o i temi in cui sono state individuate potenziali conflittualità

LINEA B - Indicare i metodi previsti per la deliberazione del campione rappresentativo e la gestione di eventuali divergenze

Il progetto prevede la sperimentazione degli strumenti di partecipazione digitale presenti nella piattaforma regionale di e-democracy? *	Sì
Obbligatorio se è stato selezionato Sì	Il progetto utilizzerà l'ambiente digitale della piattaforma regionale per: ●condividere informazioni e aggiornamenti sul percorso; ●pubblicare calendario, report e materiali prodotti; ●racogliere contributi e osservazioni da parte della cittadinanza; ●documentare gli esiti delle attività partecipative. <i>Indicare le attività partecipative digitali e come sono integrate al design di processo, con attenzione agli elementi qualificanti nell'uso delle tecnologie digitali.</i>
Il progetto prevede la sperimentazione di strumenti di partecipazione digitale su altre piattaforme? *	Sì
Obbligatorio se è stato selezionato Sì	Il progetto intende sperimentare un ecosistema digitale integrato composto da due strumenti complementari — Minecraft e Copilot (Intelligenza Artificiale Generativa) — configurati non come semplici diversivi tecnologici, ma come dispositivi di democrazia digitale, inclusione interculturale e scaffolding (impalcatura cognitiva). L'adozione di questi strumenti mira ad abbassare le barriere d'accesso alla partecipazione per il target di bambini e adolescenti del Residence Valsambro (con particolare attenzione ai minori di origine straniera), traducendo le loro istanze in risposte spaziali concrete. Gli strumenti sono integrati nel design di processo (della durata di 9 mesi) secondo la seguente articolazione: 1. Fase 1 — Mappatura e ascolto (Mesi 1-2): Copilot come facilitatore linguistico ed espressivo In questa fase di esplorazione e raccolta dei bisogni, l'assistente basato su intelligenza artificiale generativa (Copilot) viene utilizzato come strumento di inclusione e supporto alla verbalizzazione. ●Integrazione nel processo: Durante i laboratori e le interviste brevi a genitori e nonni del quartiere , i minori — in particolare quelli con background migratorio o con minori competenze linguistiche — utilizzeranno Copilot per rielaborare, strutturare e sintetizzare i propri pensieri. ●Attività specifica: L'AI aiuterà i ragazzi a trasformare le registrazioni orali e gli appunti informali in testi strutturati e "schede d'idea" chiare. Questo riduce il divario comunicativo e permette di formalizzare in modo inclusivo la mappa dei luoghi amati, temuti o vuoti del parco, garantendo che la voce di ogni partecipante sia codificata senza discriminazioni culturali o di alfabetizzazione. 2. Fase 2 — Co-progettazione (Mesi 3-4): Minecraft come piattaforma di prototipazione tridimensionale L'integrazione della metodologia Minecraft costituisce il ponte digitale tra l'emersione dei bisogni e l'autocostruzione fisica. ●Integrazione nel processo: L'area del parco del Residence Valsambro verrà digitalmente replicata in scala all'interno di un server di gioco condiviso e protetto. Sotto la guida del designer/ architetto facilitatore , i bambini (8-12 anni) e gli adolescenti (13-17 anni) utilizzeranno l'interfaccia tridimensionale del software per dare forma fisica alle soluzioni desiderate. ●Attività specifica: I ragazzi coopereranno nello stesso mondo virtuale per testare l'ingombro, la disposizione e la configurazione spaziale degli elementi d'arredo emersi dall'ascolto (come la pergola modulare, le piastrelle geometriche, gli elementi di gioco non convenzionali e gli orti rialzati in pallets). Questa modellazione digitale interattiva consentirà ai giovani di visualizzare immediatamente l'impatto delle proprie scelte (es. l'ombreggiatura o

la modularità) , validando collettivamente il progetto prima della sua presentazione all'assemblea di quartiere. 3. Fase 4 — Cura e presidio (Mesi 8-9): Copilot per la stesura del Patto di Cura multilingua Nell'ultima fase del percorso, focalizzata sulla sostenibilità a lungo termine dell'intervento, l'intelligenza artificiale torna a supportare la dimensione normativa e comunitaria.

●Integrazione nel processo: Per definire il "Patto di cura dello spazio" e le regole di utilizzo del parco, i ragazzi attiveranno una sessione di co-scrittura assistita da Copilot. ●Attività specifica: Lo strumento verrà utilizzato per tradurre le regole discusse e formalizzate dagli adolescenti in più lingue , riflettendo la composizione interculturale del Residence Valsambro. L'AI aiuterà a calibrare un linguaggio accessibile, amichevole e inclusivo (es. Nudge theory visiva e testuale), facilitando la comprensione transculturale del patto e responsabilizzando il gruppo dei "custodi del parco". Valore aggiunto e complementarietà con le attività fisiche La sperimentazione di queste piattaforme non sostituisce la manualità, ma la potenzia: la modellazione su Minecraft definisce le proporzioni e le metriche dei moduli che i ragazzi andranno poi materialmente a tagliare, carteggiare e avvitare durante i cantieri di autocostruzione in Fase 3 insieme al falegname e al geometra. L'unione di queste tecnologie consente di generare un capitale sociale digitale (competenze digitali, alfabetizzazione critica all'AI, pianificazione spaziale ludica), accrescendo il protagonismo giovanile nei processi decisionali locali.

Indicare le attività partecipative digitali e come sono integrate al design di processo

ACCESSIBILITÀ E TRASPARENZA TRAMITE PIATTAFORMA REGIONALE*

*	☒ Dichiaro che con la presentazione del progetto assumo l'obbligo di apertura dell'ambiente digitale dedicato su piattaforma regionale, assicurando la produzione e aggiornamento dei contenuti informativi minimi definiti dal bando7
*	☒ Dichiaro che con la presentazione del progetto assumo l'obbligo di gestione e moderazione dell'ambiente digitale nel rispetto delle policy di Regione Emilia-Romagna

Comunicazione*- CRITERIO PER CERTIFICAZIONE DI QUALITÀ	La strategia di comunicazione del progetto "Il Parco che vogliamo" è concepita non come una semplice attività di diffusione di informazioni top-down, ma come parte integrante ed abilitante del design di processo stesso. L'obiettivo fondamentale è duplice: da un lato, garantire la massima inclusione, accessibilità e sollecitazione del target principale (bambini e adolescenti, con particolare attenzione ai minori con background migratorio) ; dall'altro, assicurare la trasparenza (accountability) e il coinvolgimento dell'intera comunità del Residence Valsambro e del territorio di San Benedetto Val di Sambro. La strategia si articola su tre livelli operativi: 1. Canali e azioni di comunicazione (La struttura del piano) ●Comunicazione di prossimità e Outreach sul campo: Per intercettare i residenti del complesso Valsambro , la comunicazione si baserà su un'azione diretta "porta a porta" condotta da facilitatori del quartiere. Verranno prodotti materiali cartacei ad alta accessibilità visiva (infografiche, mappe concettuali) e tradotti in più lingue per superare le barriere linguistiche e culturali. ●Ingaggio e "Aggancio" Artistico: Si sfrutterà il forte valore simbolico e visivo dei murales d'arte urbana già presenti sulle facciate del complesso (realizzati da artisti come Kiki Skipi e Andrea Casciu nell'ambito del progetto "Ruralis"). I murales diventeranno i punti di riferimento fisici per l'affissione di comunicazioni e per l'installazione di bacheche di cantiere che informeranno i cittadini sull'avanzamento del percorso. ●Canali digitali istituzionali e comunitari: Integrazione della comunicazione sui canali ufficiali del Comune di San Benedetto Val di Sambro , sui canali social dei partner di progetto (Bitmup e Verso) e all'interno delle chat di comunità/quartiere autogestite dalle famiglie del Residence. 2. Elementi di innovazione della strategia
--	--

La strategia presenta forti tratti di innovazione metodologica e tecnologica, perfettamente coerenti con le priorità di democrazia digitale della Legge Regionale 15/2018:

- **Innovazione d'ingaggio:** La "Gamification" come canale di trasparenza (Minecraft) L'adozione della metodologia Minecraft non si limita alla fase di co-progettazione, ma viene trasformata in un vero e proprio canale di comunicazione visuale. Gli "screenshot", i video-render e i tour virtuali in modalità walkthrough del parco digitale — co-creati dai ragazzi nel server di gioco — verranno esportati e utilizzati come materiale informativo pubblico. Mostrare alla comunità adulta e all'Amministrazione i modelli 3D generati dai minori rappresenta un modo dirompente ed immediato di comunicare le idee progettuali prima della Fase 3 di autocostruzione fisica.
- **Innovazione inclusiva:** AI-assisted Multilinguismo e Nudge Comunicativo (Copilot) L'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale Generativa (Copilot) permette di innovare drasticamente la comunicazione interculturale del progetto. Copilot verrà utilizzato dai facilitatori e dai ragazzi sia per tradurre istantaneamente i materiali informativi e gli inviti laboratoriali nelle lingue madri delle famiglie del Residence, sia per adottare le tecniche del Nudge (la spinta gentile) e della Plain Language (lingua semplificata). Questo assicura che la comunicazione istituzionale del Comune diventi "amichevole", eliminando il tecnicismo burocratico e rendendo i patti di cura e i report intermedi accessibili a chiunque, indipendentemente dal livello di scolarizzazione.
- **Comunicazione Peer-to-Peer (Passaparola giovanile):** Nel target degli adolescenti (13-17 anni), i canali istituzionali tradizionali risultano inefficaci. La strategia prevede l'attivazione di dinamiche di passaparola guidate dai ragazzi stessi, stimolando la produzione di micro-contenuti multimediali (brevi clip video realizzate con smartphone durante le sessioni esplorative o di autocostruzione) da diffondere nelle proprie reti relazionali. I giovani passano così da destinatari passivi a veri e propri "ambasciatori" e creatori della comunicazione del progetto.

Indicatori di monitoraggio della comunicazione

Per valutare l'efficacia della strategia, verranno monitorati indicatori quantitativi e qualitativi, tra cui: il numero di materiali multilingua distribuiti, la capillarità delle frazioni e dei blocchi del Residence raggiunti, il livello di interazione e visualizzazione dei modelli virtuali di Minecraft e il tasso di partecipazione di cittadini di origine straniera agli eventi pubblici di restituzione e alla festa di inaugurazione finale.

Indicare la strategia di comunicazione a supporto del processo partecipativo, sottolineando gli eventuali elementi di innovazione.

TAVOLO DI NEGOZIAZIONE - criterio per Certificazione di Qualità

Costituzione tavolo di negoziazione *	il TdN sarà costituito con l'avvio del processo
Competenze del tavolo di negoziazione *	Il Tavolo di Negoziazione rappresenta l'organismo di confronto, coordinamento e accompagnamento del processo partecipativo, con funzione di garantire trasparenza, inclusività, rappresentatività e condivisione delle decisioni relative alla co-progettazione e realizzazione delle attività laboratoriali di "auto-costruzione" del parco pubblico. Il Tavolo costituisce lo spazio stabile di dialogo tra amministrazione, soggetto promotore e stakeholders del territorio, favorendo la costruzione condivisa del processo partecipativo. Il Tavolo di Negoziazione è chiamato a svolgere le seguenti funzioni strategiche: ● accompagnare e monitorare lo sviluppo del percorso partecipativo; ● garantire il coinvolgimento equilibrato dei diversi stakeholder territoriali; ● facilitare il confronto tra bisogni, proposte e priorità emerse durante il processo; ● contribuire alla definizione condivisa degli indirizzi progettuali; ● favorire la mediazione di eventuali conflitti o criticità;

- assicurare coerenza tra gli esiti del percorso partecipativo e gli obiettivi del progetto;
- promuovere responsabilizzazione civica e corresponsabilità nella cura del bene comune

LINEA A - Fornire Indicazioni su ruolo e funzioni assegnate al tavolo e composizione

LINEA B - Fornire indicazioni sul rapporto tra tavolo e campione deliberativo e composizione del tavolo

PETIZIONI

Si allegano petizioni * **No**

COMITATO DI GARANZIA LOCALE

E' prevista la costituzione del Comitato di garanzia locale? * **Sì**

Funzioni assegnate ☒ Supervisione del corretto svolgimento del processo
☒ Monitoraggio degli esiti del processo

Se sì, indicare la composizione **a) Bitmup – Rigenerazione e Innovazione Sociale: partner metodologico e operativo del percorso partecipativo, con compiti di progettazione e coordinamento generale del processo, facilitazione dei laboratori di co-progettazione, gestione delle attività di animazione territoriale, supporto alla comunicazione e documentazione, accompagnamento dei processi di autocostruzione, monitoraggio qualitativo e redazione del Documento di Proposta Partecipata;**
b) Scuola G.Musolesi – San Benedetto Val di Sambro (Secondaria di primo grado, Via Marconi 48/B, 40048 San Benedetto Val di Sambro): attore della comunità educante, con il ruolo di promuovere il coinvolgimento di bambini, adolescenti e famiglie, ospitare laboratori e incontri, integrare il progetto con attività educative di cittadinanza attiva;
c) ASD San Benedetto Val di Sambro (Via Provinciale di Sant'Andrea 88/3, 40048 San Benedetto Val di Sambro – C.F./P.IVA 04228141208, legale rappresentante Simone Querzola): partner per l'animazione territoriale e il coinvolgimento della popolazione giovanile, con compiti di promozione del progetto tra i giovani, organizzazione di eventi pubblici, supporto ad attività outdoor e aggregative;
d) Parrocchia di San Benedetto Val di Sambro – Ambito Carità (legale rappresentante Don Giuseppe Bastia): partner per l'inclusione sociale e il coinvolgimento delle famiglie fragili e con background migratorio, con compiti di facilitazione della partecipazione di nuclei familiari vulnerabili, sostegno a percorsi di inclusione interculturale e costruzione di reti di prossimità;

ATTIVITÀ DI MONITORAGGIO

Il soggetto proponente aderisce alla campagna di monitoraggio regionale e si assume l'impegno a svolgere le attività previste? * **Sì**

Indicare se il progetto è supportato da un accordo preliminare con i principali attori del territorio in qualità di partner. * **Sì**

Accordo preliminare



Accordi_preliminari.pdf (1307 KB)

1

Partner di progetto

Nome *	Parrocchia - Area Carità
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Organismo pastorale
Comune sede *	San Benedetto Val di Sambro

2

Partner di progetto

Nome *	ASD San Benedetto Val di Sambro
Tipologia *	Associazione
Comune sede *	San Benedetto Val di Sambro

3

Partner di progetto

Nome *	Istituto Comprensivo Castiglione – Camugnano - San Benedetto
Tipologia *	Ente pubblico
Comune sede *	San Benedetto Val di Sambro

4

Partner di progetto

Nome *	Bitmup – Rigenerazione e Innovazione Sociale
Tipologia *	Altro
Specificare altro	Partner metodologico e operativo del percorso partecipativo
Comune sede *	Bologna

Spese generali di funzionamento (max 10%)

Importo *	1200
Dettaglio attività di spesa *	Coordinamento amministrativo, assicurazioni, utenze, materiali di consumo, segreteria organizzativa

Spese per personale interno ente beneficiario (max 10%)

Importo *	1000
Dettaglio attività di spesa *	Coordinamento interno del progetto

Spese la fornitura di beni di natura corrente/div>

Importo *	1300
Dettaglio attività di spesa *	Materiali per laboratorio di autocostruzione, cancelleria, materiali di facilitazione e allestimento eventi

Spese per la fornitura di servizi

Importo *	10500
Dettaglio attività di spesa *	Facilitazione, co-progettazione, produzione di reportistica

Spese per sessioni di informazione/formazione

Importo *	1000
Dettaglio attività di spesa *	Comunicazione

LINEA B - Spese per gettone ai partecipanti (MAX 20% del contributo regionale richiesto)

Importo *	0
<i>in caso di richiesta con percentuale superiore al 20% l'importo sarà rivisto in sede di valutazione</i>	
Dettaglio attività di spesa *	0

Spese per la comunicazione

Importo *	0
Dettaglio attività di spesa *	0
Cronoprogramma Attività costi *	 E.2 Cronoprogramma attività costi Linea A.xlsx (14 KB)

Costo totale del progetto

Tot. Spese generali	1.200,00
Tot. Spese per personale interno	1.000,00
Tot. Spese fornitura di beni correnti	1.300,00
Tot. Spese per la fornitura di servizi	10.500,00
Tot. Spese informazione/formazione	1.000,00
Tot. Spese per gettoni ai partecipanti (LINEA B)	0,00
Tot. Spese per la comunicazione	0,00
Totale Costo del progetto	15.000,00
% Spese generali	8,00
% Spese per personale interno	6,67
% Spese gettoni partecipanti	0,00

Contributo regione e % Co-finanziamento

A) Co-finanziamento del soggetto richiedente	0
B) Contributo richiesto alla Regione	15000

Totale finanziamenti (A+B)	15.000,00
----------------------------	------------------

Riepilogo costi finanziamenti e attività

Costo totale progetto	15.000,00
Totale contributo Regione e cofinanziamento	15.000,00
% Co-finanziamento	0,00
% Contributo chiesto alla Regione	100,00
Co-finanziamento	0
Contributo richiesto alla Regione	15000
% Spese gettoni partecipanti	0,00

Con la presentazione della proposta, il soggetto proponente e l'ente responsabile della decisione si impegnano reciprocamente al rispetto dei seguenti obblighi in caso di assegnazione di contributo regionale.

entro 10 giorni lavorativi dalla pubblicazione della graduatoria sul portale web regionale *

*	☒ Codice Unico di progetto – il beneficiario trasmette alla Regione il Codice unico di progetto–Cup (art.11, legge n.3/2003), pena la mancata adozione del provvedimento di concessione del contributo;
	☒ Delibera impegni ente titolare della decisione (progetti Linea A) – se il progetto è stato candidato con la sola dichiarazione di impegno del rappresentante legale, il beneficiario trasmette la Delibera, completa di tutti gli impegni indicati nella dichiarazione presentata in fase di candidatura. La mancata trasmissione, l'incompletezza dei contenuti o il mancato rispetto dei termini, sono causa di decadenza della concessione del contributo

entro i termini di avvio del progetto – fissati al 09.2026 Linea A e 30.10.09 Linea B*:

*	☒ Avvio formale del processo partecipativo – il beneficiario trasmette la comunicazione di avvio tramite il modulo predisposto dalla Regione Emilia-Romagna e scaricabile da portale web Partecipazione, pena la mancata liquidazione della prima tranche del contributo concesso;
*	☒ Piattaforma Regionale e-democracy - il beneficiario completa l'attivazione del proprio spazio digitale su, nel rispetto di quanto indicato al punto 4.2 del bando, pena la mancata liquidazione della prima tranche del contributo concesso;

entro i termini di conclusione del progetto – fissati al 30.05.2027 Linea A e 30.10.27 Linea B:

*	☒ Documento di proposta partecipata – il beneficiario, trasmette all'attenzione del Tecnico di Garanzia il Documento di proposta partecipata per l'ottenimento della validazione, specificando in oggetto “Bando 2026 - LR 15/2018 Documento di proposta partecipata”.
*	☒ Delibera di conclusione del processo partecipativo – l'ente titolare delle decisioni approva l'atto formale con il quale dà atto della conclusione del processo partecipativo e della ricezione del Documento di proposta partecipata e con l'indicazione dei tempi di approvazione della delibera con le valutazioni della proposta partecipata e le decisioni di merito dell'ente responsabile previste da art 19 comma 3 LR 15/2018. Trasmette il provvedimento specificando in oggetto “Bando 2026 - LR 15/2018 Provvedimento di presa d'atto del DocPP”.

	*	☒ Impegni obbligatori e facoltativi dell'ente responsabile della decisione – il beneficiario e l'ente titolare delle decisioni garantiscono l'attuazione di tutti gli impegni obbligatori e facoltativi assunti con la presentazione del progetto;
	*	☒ Spazio digitale su piattaforma regionale - il beneficiario completa la pubblicazione di tutta la documentazione e contenuti previsti al punto 4.2, pena la mancata liquidazione del saldo del contributo concesso.
	*	☒ Relazione finale - Il beneficiario trasmette alla Regione Emilia-Romagna il documento di Relazione finale, unitamente alla rendicontazione e documentazione contabile, redatta secondo il modello reso disponibile su portale web regionale, specificando in oggetto "Bando 2026 - LR 15/2018 Relazione finale e documentazione contabile";
Altri obblighi*		
	*	☒ Documentazione* - Il 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
	*	☒ Comunicazione* - Il soggetto beneficiario del contributo si impegna a rendere visibile il sostegno regionale in tutti i documenti cartacei, informativi e video che sino 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
Il/La sottoscritto/a *	*	☒ DICHIARA di aver preso atto dell'informativa ai sensi dell'art. 13 del regolamento europeo n. 679/2016