



INTERACTIONS

DOCUMENTO DI PROPOSTA PARTECIPATA

Titolo del processo

IntERactions - Spazio ai giovani

Ente proponente

Unione dei Comuni della Bassa Reggiana

Ente titolare della decisione

Unione dei Comuni della Bassa Reggiana

Data di presentazione del DocPP al Tavolo di Negoziazione

21 gennaio 2025

Data di invio del DocPP al Tecnico di garanzia della partecipazione

28 gennaio 2025

SEZIONE 1 – IL PROCESSO PARTECIPATIVO

Oggetto del percorso

Indicare l'oggetto del percorso proposto in relazione ad atti normativi, progetti, procedure amministrative o scelte pubbliche, ad esso collegati

Il processo, rivolto ai giovani nella fascia di età 14-30 anni, ha per oggetto la costituzione di una rete di ragazze e ragazzi residenti nei comuni dell'Unione Bassa Reggiana, con cui individuare, promuovere e valorizzare nuove modalità di partecipazione civica attiva. La rete si è impegnata nella realizzazione di attività, eventi e interventi di valorizzazione degli spazi pubblici in collaborazione con gli istituti scolastici e altri enti/associazioni del territorio, Pro Loco, parrocchie, oratori, e altri. Nell'ambito del percorso, i consiglieri comunali degli otto territori dell'Unione sono stati coinvolti in un'attività che ha permesso di raccogliere raccomandazioni per linee guida di indirizzo sulle politiche giovanili, che verranno presentate e valutate in un momento dedicato nella Giunta dell'Unione.

Sintesi del percorso

Indicare chi ha promosso il percorso, dando cenni sulla situazione di partenza, degli obiettivi perseguiti con l'attivazione del percorso partecipativo. Presentare una breve descrizione del percorso svolto evidenziando aspetti inattesi, eventuali cambiamenti in corso d'opera e dilazioni nei tempi. -Si consiglia di rispettare la lunghezza massima di 3.000 caratteri spazi inclusi.

Il progetto, promosso dall'Unione dei Comuni della Bassa Reggiana (in partenariato con Osservatorio del Paesaggio Bassa Reggiana, Associazione Pro.Di.Gio, Accento Coop. Sociale, Centro di Formazione Professionale Bassa Reggiana), nasce con l'intento di proporre una visione coerente

ed integrare le diverse iniziative dei comuni dell'Unione per favorire la costituzione di associazioni e/o gruppi in grado di riunire ragazze e ragazzi del territorio, operanti attraverso nuovi Centri di Aggregazione dedicati, in modo da renderli protagonisti e responsabili dell'attuazione di future attività a favore della comunità locale. Le/i giovani rappresentano il futuro della comunità e l'Unione, con questo percorso, ha voluto dare continuità ad azioni e progettualità già avviate e in essere, raccogliendo validi spunti e idee da sviluppare in futuro. Da ricordare, in particolare, il progetto "hEy-U!", che ha coinvolto giovani del territorio nella definizione di tre progetti da candidare a bandi europei; il progetto "Mappe di Comunità della Bassa Reggiana", per la valorizzazione del territorio attraverso la rappresentazione degli elementi identitari locali; il progetto "S. Vittoria Museo DOP", orientato alla creazione di un museo diffuso in comune di Gualtieri con l'utilizzo di locali scolastici come luogo di aggregazione.

Il percorso, suddiviso in tre tappe principali (condivisione, svolgimento, chiusura), ha visto la realizzazione di tutte le seguenti attività previste da progetto.

CONDIVISIONE:

- 1 incontro di avvio e condivisione rivolto a partners e stakeholders - 8/5/24 in online;
- mappatura stakeholder e interviste esplorative sui territori;
- 1 incontro di presentazione e coinvolgimento dei giovani (1° TdN in seduta pubblica) - 25/6/25 a Reggiolo).

SVOLGIMENTO:

- 8 incontri (uno a comune) con i giovani per la raccolta di idee e proposte - da luglio a settembre 2024;
- 2 momenti formativi su: metodi di facilitazione e lavoro in gruppo; regole e norme per costituzione associazione e organizzazione eventi - 5/10/24 e 4/11/24;
- 1 incontro di presentazione delle proposte ai consiglieri comunali (2° TdN in seduta pubblica) - 16/10/24 a Guastalla;
- 1 laboratorio LSP rivolto ai consiglieri comunali per definire le linee di indirizzo delle politiche giovanili della Bassa Reggiana – 3/12/24 a Boretto.

CHIUSURA

- redazione in bozza del Documento di Proposta Partecipata (DocPP) con sintesi ed elaborazione dei risultati emersi dal percorso;
- 1 incontro finale con presentazione dei risultati del percorso ed integrazione delle linee guida riportate nel DocPP (3° TdN in seduta pubblica) – 21/1/25 a Guastalla
- predisposizione e divulgazione di questionario online:
<https://partecipazioni.emr.it/processes/IntERactions/f/722/>

Il termine del percorso, avviato ufficialmente il 29 marzo 2024, è stato prorogato di 60 giorni grazie a una proroga concessa dalla Regione Emilia-Romagna ai sensi dell'art. 15 comma 3 della L.R. 15/2018, a causa degli eventi alluvionali che nei giorni 20-21 ottobre 2024 hanno colpito i territori dell'Unione Bassa Reggiana, rinviando una serie di attività pianificate. Questo tempo aggiuntivo ha permesso di ricalendarizzare gli ultimi appuntamenti, originariamente previsti per sabato 16/11 e sabato 30/11 e concludere in modo efficace le attività nella fase finale.

SEZIONE 2 – GLI ESITI DEL PROCESSO PARTECIPATIVO

Gli esiti del percorso

Possibilità di indicare più caselle

Gli esiti del percorso partecipativo assumono la forma di (in via prevalente):

- X Linee guida
- X Indicazioni di priorità
- X Proposte progettuali
- X Raccolta di esigenze

Le proposte per il soggetto titolare della decisione

Occorre descrivere le proposte scaturite dal percorso, che dovranno essere sottoposte alla valutazione, per l'eventuale accoglimento, da parte degli organi deliberanti del titolare della decisione, dando conto di eventuali posizioni e/o proposte conflittuali non risolte.

A] PROPOSTE

Le proposte formulate dalle/dai giovani partecipanti sono state presentate al TdN durante un evento pubblico, in cui i consiglieri comunali e gli amministratori di ciascun comune hanno espresso le loro prime valutazioni in merito (desumibili dai report degli incontri svolti negli otto territori). In generale, i giovani coinvolti e gli amministratori hanno lavorato congiuntamente sia nella fase della raccolta dei bisogni sia nella co-ideazione e progettazione delle proposte. I referenti delle amministrazioni si sono impegnati a valutare con maggiore attenzione le proposte che necessitano di maggiori risorse e/o approfondimenti tecnici metodologici.

BORETTO

1. ABBATTIMENTO "OPPORTUNITY GAP" CITTA'- PROVINCIA

Il progetto mira a favorire l'accesso a opportunità o esperienze non sempre direttamente raggiungibili sul nostro territorio attraverso cofinanziamenti o creando una strutturazione "in loco".

2. ATTREZZATURA SALA PROVE / REGISTRAZIONE

Scuola di musica e band giovanili sono realtà radicate in paese. A mancare sono le strutture adeguate per implementare la loro libera attività senza dover affrontare lunghi spostamenti o spese di affitto spazi eccessive.

3. ARREDO NUOVA SEDE SCOUT

Gli scout sono una realtà storica a Boretto. A mancare è una sede dove possano portare avanti la loro attività. E' in via di definizione un progetto di riqualificazione di un locale di pertinenza dell'oratorio.

4. S.O.S. RETE GIOVANILE

La ricerca di opportunità stimolanti (studio, lavoro, tempo libero) spinge spesso i giovani che vivono in provincia a frequentare quasi esclusivamente realtà extra-territoriali e alla frammentazione dei gruppi di giovani secondo le varie aree di interesse.

BRESCELLO

1. ORATORIO DI BRESCELLO

La nostra idea è quella di rendere l'Oratorio di Brescello un luogo di ritrovo e divertimento per i ragazzi e non solo. Per il pomeriggio abbiamo pensato a giochi/feste per bambini e famiglie; l'apertura del bar all'interno; per l'estate sfruttare lo spazio esterno per dei tornei (es. campo da calcio). Per la sera, serate a tema (es. Cena con delitto); serata cinema una volta a settimana/ogni due settimane.

2. CENTRO SOCIALE DI LENTIGIONE

Le nostre proposte per il Centro sociale sono le seguenti. Al pomeriggio creare dell'intrattenimento per bambini e famiglie (es. Carnevale). La sera abbiamo pensato, per ragazzi e adulti, dj set e musica dal vivo.

3. SCUOLA DI MUSICA

Per la Scuola di Musica abbiamo pensato di sfruttarla organizzando dei corsi creativi oppure uno spazio aperto ai giovani per attività extracurricolari (es. i compiti).

GUALTIERI

1. ORATORIO DI GUALTIERI

Creare un importante punto di riferimento per la comunità, aprendo i propri spazi tutti i pomeriggi e gestendo un bar per accogliere i ragazzi e le famiglie. Intendiamo organizzare tornei, giochi e attività sportive per promuovere la socializzazione e il divertimento, creando occasioni di incontro per i giovani. Inoltre, ci piacerebbe utilizzare alcuni spazi per feste, rendendo l'oratorio un luogo versatile e accogliente. Per supportare queste iniziative, i volontari gestiranno un piccolo punto ristoro e una stanza condivisa per aiuto compiti e giochi. Ci sono già volontari pronti a dedicare qualche ora per offrire assistenza nei compiti, e il nostro obiettivo è riattivare il centro, stimolando il dialogo tra i giovani e avviando nuove forme di collaborazione.

2. ARCI SANTA VITTORIA

Utilizzare la palestra, il teatrino e il circolo ARCI Al Palazzo per attività destinate agli over 16. Serate di cinema all'aperto con maxi schermo, dove il pubblico potrà scegliere i film da proiettare. Inoltre, organizzeremo aperitivi con concerto, atelier artistici, pizzate, biciclettate da San Vittore a Gualtieri e tornei sportivi, per stimolare la socializzazione e la partecipazione attiva. Per supportare queste attività, i volontari gestiranno un punto ristoro in collaborazione con il circolo ARCI, offrendo cibo e bevande. Vogliamo anche attivare corsi di teatro per i giovani. Il circolo ARCI Al Palazzo fornirebbe spazi, proiettore e supporto burocratico per le serate di cinema a costi ridotti, richiedendo solo una tessera per l'accesso. Inoltre, metterebbe a disposizione la cucina e il bar per gli aperitivi, oltre alle attrezzature per le attività sportive. Con il supporto dell'associazione Argento Vivo, che organizza lezioni di total body, possiamo trasformare questi spazi in veri e propri centri di aggregazione e creatività per tutta la comunità.

3. EX SCUOLA PIEVE

Realizzare un centro di aggregazione e creatività. Sfruttare gli spazi esterni per giochi e attività all'aperto, oltre a utilizzare le sale interne per una varietà di iniziative, come mostre d'arte e di libri, un'aula studio e uno studio di registrazione musicale. Inoltre, il maxi schermo ci permetterà di organizzare eventi cinematografici e serate di proiezione. Riqualificazione degli ambienti, che potrà avvenire grazie alla manovalanza attiva dei ragazzi. Costruire una rete di collaborazione con altre realtà associative locali, creando sinergie per un impatto maggiore. L'amministrazione comunale ha espresso disponibilità ad ospitare i ragazzi per un incontro in cui presentare le idee per l'utilizzo degli spazi. È già disponibile parte del materiale per la realizzazione di podcast e produzioni musicali.

3. ORATORIO SANTA VITTORIA

Allestire un maxi schermo per serate di cinema, dove i giovani potranno scegliere i film da proiettare tramite una votazione, creando così un'atmosfera interattiva e coinvolgente. Inoltre, l'oratorio offrirà uno spazio per consumazione e per attività ricreative, come aiuto compiti, giochi da tavolo e visione di film e serie TV, oltre a giornate internazionali. I volontari gestiranno un piccolo punto ristoro e una stanza condivisa per compiti e giochi. Ci sono già volontari pronti a dedicare qualche ora per fornire aiuto compiti, e l'obiettivo è riattivare il centro, favorendo il dialogo tra i giovani e intraprendendo nuove forme di collaborazione.

GUASTALLA

1. NUOVI SPAZI CULTURALI (Peace in Po, Birreria La Quadra, Handmade Festival, Ostello 'Locanda Dei Pontieri')

Organizzare eventi su temi politici, sociali, culturali e musicali, con concerti di vario genere, mercatini vintage e handmade, e laboratori di Hip Hop e Street Art, tra cui graffiti e break dance. Si propone un festival suddiviso in aree tematiche che partirà dal tardo pomeriggio e durerà fino a sera, nel rispetto delle autorizzazioni, con momenti di discussione pubblica e interventi di esperti su temi come l'aborto, la crisi israelo-palestinese e la dispersione scolastica. In contemporanea, ci saranno mercatini di usato, libri, vestiti e manufatti, insieme a workshop e sfide di break dance, freestyle e street art. La serata sarà dedicata a concerti di gruppi musicali in sintonia con i temi sociali trattati, spaziando tra hip hop, reggae, punk e indie. Collaborazione con associazioni locali come la Pro Loco Guastalla e dai contributi di associazioni sociali, nonché dalla formazione in organizzazione eventi, risorse economiche per SIAE e servizi tecnici.

2. GIORNATA GAMING (Bar Sport/Centro sportivo Le Piscine e Polisportiva AICS Guastalla)

Organizzare una giornata dedicata al gaming, con postazioni di gioco, aree di ristoro e tavoli per giochi da tavolo e digitali. I volontari del progetto giovani cureranno l'allestimento dello spazio, predisponendo postazioni per giochi digitali come la PlayStation e portando giochi personali da condividere con gli altri partecipanti. Per garantire il successo dell'evento saranno indispensabili una connessione WiFi, una campagna pubblicitaria su larga scala e attività di crowdfunding per ampliare la disponibilità di giochi.

3. SALA DI REGISTRAZIONE (Polisportiva AICS Guastalla, locali sfitti Centro Via Gonzaga)

Creazione di una sala di registrazione per il "Foggy Podcast", sfruttando un gruppo già attivo, una pagina Spotify e la strumentazione disponibile. Oltre alle registrazioni del podcast, si intende offrire la possibilità di sperimentare e creare musica, ampliando l'uso della sala a sessioni musicali e creative come avveniva nella precedente sede del Progetto Giovani. Adattare una stanza con connessione WiFi e attrezzature adeguate, includendo dispositivi specifici per la produzione musicale, per garantire un ambiente idoneo sia alle registrazioni che alle attività musicali.

LUZZARA

1. TEATRO SOCIALE DI LUZZARA

Per incrementare le attività del Progetto Giovani, l'obiettivo è attrarre nuovi volontari e proporre nuove attività partendo da eventi artistici a 360° che spaziano dal musicale con band, DJ set, spazio handmade e attività sportive. Novità 2025: evento Luccio Nait versione primaverile. Inoltre, re-Istituire il gruppo teatrale di paese con attività anche per i più piccoli e per le scuole.

2. NUOVA SEDE ARCI PRESSO EX-SCUOLE DI CODISOTTO

Inizio lavori di ristrutturazione dello stabile per nuova sede Associazione Arci Marasma 51 con: spazi attrezzati per ospitare eventi, sala prove per band musicali, sala studio e co-working.

3. CAMPO SPORTIVO CODISOTTO E PANAGULIS

Eventi open-air, tornei sportivi, serate a tema e food (prodotti tipici, sapori dal mondo, street food).

NOVELLARA

1. LABORATORIO ARMONIA

Cene Multietiche per giovani: organizzare delle serate dedicate alla cucina in cui mettere periodicamente in dialogo i giovani partendo dalla condivisione del cibo. Risorse necessarie: cucina, modi per pubblicizzare, sala.

2. RETE DEI GIOVANI

Costruire un contesto all'interno del quale i giovani del territorio si possano incontrare e condividere desideri in merito alla realizzazione di attività, eventi. Risorse necessarie: sala, modi per pubblicizzare.

3. PARCO AUGUSTO

Festival delle associazioni: organizzare un evento al Parco Augusto, in sinergia con le altre realtà associative novellaresi, dedicato a street food, musica, valorizzazione della pista da skate, associazionismo. Risorse necessarie: rete sul territorio.

4. EX MACELLO

Eventi culturali (es. mostre, presentazioni di libri) affiancati ad eventi di aggregazione giovanile (come ad esempio Swap Party). Risorse necessarie: rete sul territorio, fondi per organizzazione

POVIGLIO

1. POVIGLIO MY HOUSE

Serate con Dj-set dedicate ad artisti locali (Dj, musicisti...) per l'aggregazione dei giovani. Vantaggio di avere già il materiale musicale presso il locale. Risorse necessarie : cachet per i Dj

2. PRESENTAZIONE DI LIBRI CON APERITIVO

Incontri che tratteranno temi che riguardano i giovani. L'obiettivo è ragionare con la biblioteca per la costruzione di gruppi di lettura e l'acquisto di libri di interesse dei ragazzi (manga e fumetti in primis). Risorse necessarie : costi per ospitare gli autori.

3. PROIEZIONI CINEMATOGRAFICHE

Esisteva già un cineclub rivolto ai bambini, quel che si vuole fare è replicare il format per ragazzi adolescenti. Attraverso i social, il Progetto Giovani e il passaparola si vuole raggiungere i ragazzi per avere una lista di titoli di loro interesse. Risorse necessarie: acquisto del materiale cinematografico.

4. AULE STUDIO PER UNIVERSITARI

Costruire una rete con gli studenti che necessitano di spazi in cui studiare. Questi luoghi esistono già all'interno del Kaleidos, quel che manca è il personale che curi apertura e chiusura. Risorse necessarie: volontari e personale.

5. TORNEI SPORTIVI AMATORIALI

L'arrivo del nuovo Don (parroco) spinge a costruire un nuovo dialogo tra amministrazione e parrocchia. La festa dello sport può essere un gancio per la costruzione di nuovi tornei. Risorse necessarie: aprire un dialogo e riattivare gli spazi in senso comunitario.

REGGIOLO

1. PARCO SALICI

Expo culinario, street food internazionale, concerti, campi estivi educativi.

2. REGGIOLO FACTORY

Organizzare cicli di incontri con scopo culturale e informativo (divulgatori scientifici, scrittori e giornalisti...) e momenti di confronto tra pari e con specialisti legati alla salute mentale e alla sessualità.

3. LE PRADELLE

Festival di musica elettronica con mercatini vintage. Risorse necessarie: risorse economiche, creare più rete tra associazioni e maggior comunicazione tra enti.

B] LINEE GUIDA

Le linee guida per le politiche giovanili dell'Unione Bassa Reggiana sono state delineate a seguito dell'organizzazione di un laboratorio LSP (Lego Serious Play) rivolto ai consiglieri comunali degli otto territori dell'Unione, e presentate insieme al DocPP nell'ultimo incontro pubblico del 21/01/2025, durante il quale i giovani presenti, coordinati dai giovani amministratori (consiglieri e assessori), hanno affinato tale documento.

PILASTRI

1. **Un paese verde e giovane:** sviluppare la strategia futura dell'Unione a partire dalla componente giovane che vive, studia e lavora nella Bassa Reggiana e si riconosce negli elementi identitari naturalistici, paesaggistici, agricoli e nelle vie d'acqua che caratterizzano e rendono unico questo territorio.
2. **Una comunità in formazione continua:** sviluppare un piano formativo continuo che preveda momenti collettivi di scambio di buone pratiche e condivisione di saperi e conoscenze, sia intergenerazionali, sia professionali, sia con il coinvolgimento di consulenti esterni.
3. **Spazi di socialità e aggregazione in rete:** valorizzare i luoghi esistenti e renderli attivi e vivi dando spazio ai giovani nella gestione e progettazione di ambienti aperti, vissuti e facilmente raggiungibili in modo sostenibile e con i mezzi pubblici, anche in orari serali e nei fine settimana.

OBIETTIVI

Un paese verde e giovane

- ★ Riconoscere e valorizzare le **valenze ambientali** dell'Unione Bassa Reggiana come punto di riferimento per attività, esperienze dirette ed eventi organizzati per e con i giovani e **creare collaborazioni con le realtà** che le curano e gestiscono.
- ★ Sostenere il dialogo e la collaborazione tra il **mondo delle scuola e dello sport** e organizzare attività congiunte rivolte al mondo giovanile, creando o migliorando gli spazi dedicati allo sport e valorizzando la collaborazione e il senso di appartenenza alla comunità.
- ★ Sostenere la collaborazione con l'**Osservatorio per il Paesaggio Locale** e lo sviluppo di attività per e con i giovani.
- ★ Sostenere percorsi di **identificazione e cura dei beni comuni** connessi al contesto naturalistico
- ★ Utilizzare spazi non convenzionali, ad esempio cave o lidi fluviali, per consentire ai giovani di vivere il territorio e favorire **modalità di aggregazione gratuite**.
- ★ Prestare attenzione al consumo di suolo, evitando la costruzione di nuovi edifici di aggregazione e potenziando invece gli spazi verdi esistenti con **iniziative attente alla sostenibilità**.
- ★ Promuovere **iniziative culturali innovative**, valorizzando pratiche di riuso, esperienze culinarie legate ai prodotti locali, eventi che raccontino i luoghi attraverso narrazioni, opere grafiche o foto.

Una comunità in formazione continua

- ★ Sviluppare offerte formative in stretta **connessione con il mondo del lavoro**, studiando **best practices** e organizzando **study visits** anche in altre regioni italiane e paesi europei.
- ★ Avviare un percorso di **collaborazione con gli istituti di istruzione superiore** del territorio per offrire ai giovani neodiplomati diverse opportunità sia di studio che di lavoro nel territorio dell'Unione Bassa Reggiana.
- ★ Prevedere risorse destinate e gestite direttamente dai giovani per la **progettazione e organizzazione di attività**: ad esempio Bilanci Partecipativi, Consiglio dei Giovani dell'Unione o gruppi unionali tematici
- ★ Imparare facendo: formare tecnicamente i ragazzi per essere **autonomi nell'organizzare eventi e manifestazioni** rivolte ai giovani.
- ★ Organizzare **incontri formativi rivolti ai giovani** per affrontare temi innovativi quali l'Intelligenza Artificiale, l'informatica, il gaming, la stampa 3d, ecc... prevedendo crediti scolastici o Pcto.
- ★ Celebrare gli eventi formativi e di aggregazione con feste ed eventi per i giovani con l'intento di ampliare la rete dei contatti

Spazi di socialità e aggregazione in rete

- ★ Valorizzare i progetti esito di **IntERactions** a partire da quelli **economicamente più sostenibili**.
- ★ Consolidare i gruppi di giovani auto costituiti di **IntERactions** e i **referenti giovani** per ciascun comune come figure di dialogo e ascolto continuo del mondo giovanile.
- ★ Ricercare **modalità di collaborazione innovative** per la gestione degli spazi riqualificati e disponibili sul territorio dell'Unione coinvolgendo i comuni e istituendo **educatori/referenti per gli spazi** che possano animare e coinvolgere la comunità dei giovani.
- ★ Scegliere gli **spazi e le strutture esistenti** da prendere come riferimento stabile e come punto di partenza per le attività rivolte ai giovani in **ciascun comune**.
- ★ Realizzare e condividere/pubblicizzare un **crono programma** e un **calendario delle attività e degli eventi** previsti in ciascun spazio, per attivarli e soddisfare il bisogno di comunità e di stare insieme.
- ★ Potenziare i **collegamenti sostenibili e in sicurezza** all'interno dei comuni per favorire gli spostamenti a piedi e in bicicletta, anche nelle **ore serali**.
- ★ Incrementare il **servizio del trasporto pubblico** locale tra i comuni, le frazioni e gli spazi aggregativi per i giovani.
- ★ Favorire l'organizzazione di **progetti di car pooling/car sharing** coinvolgendo giovani e genitori come **volontari**.

STRUMENTI

Strumenti per il dialogo e partecipazione per una governance inclusiva

- ★ Rafforzare il dialogo tra giovani e istituzioni attraverso strumenti e momenti dedicati, come **assemblee pubbliche, workshop, tavoli partecipativi, hackathon, settimane comunitarie e di scambio tra i diversi comuni** per far sentire maggiormente la voce dei giovani e coinvolgerli in modo attivo per progettare il futuro della Bassa Reggiana.
- ★ Favorire la nascita e l'istituzione di **associazioni di giovani**.
- ★ Dare centralità alla **comunicazione diretta e inclusiva**, favorendo il coinvolgimento attivo e l'interazione al di fuori dei social network, per costruire **relazioni autentiche e significative**
- ★ Integrare proposte concrete, come quelle emerse dai modelli partecipati, che sottolineano l'importanza di **legami positivi, apertura al cambiamento e collaborazione intergenerazionale**

Decisioni pubbliche connesse agli esiti del percorso partecipativo

Fornire indicazioni sugli atti normativi, progetti, procedure amministrative o scelte pubbliche, che risultano connessi agli esiti del processo e al loro eventuale accoglimento/non accoglimento da parte dell'ente decisore

Sarà fondamentale coinvolgere le/i giovani partecipanti nella fase istruttoria del procedimento, in quanto rappresentano i diretti portatori di interesse delle azioni previste. Pertanto, il lavoro svolto dagli uffici dell'ente sarà coadiuvato dal raccordo con il gruppo o i gruppi di giovani, che potranno disporre del supporto dell'Unione e dei comuni dell'Unione stessa nello sviluppo delle procedure necessarie alla concessione in uso degli spazi per Centri di Aggregazione, avvalendosi del Regolamento su cittadinanza attiva e beni comuni (frutto del processo partecipativo 2019 "Community Lab"), che i vari comuni dell'Unione stanno via via adottando.

Le proposte emerse dal percorso partecipativo rappresentano le linee guida per le politiche giovanili dell'Unione Bassa Reggiana costruite da giovani amministratori (consiglieri e assessori) degli otto comuni, e integrate con l'apporto dei giovani che hanno partecipato all'incontro finale del 21/01/2025.

In seguito, dopo la validazione del Documento di proposta partecipata da parte del Tecnico di garanzia, sarà la Giunta Unione (organo di governo formato dagli 8 sindaci dei comuni dell'Unione) a recepire le linee guida con proprio atto deliberativo di indirizzo.

Per dare seguito alle proposte emerse e affinare le linee guida di indirizzo trasformandole in azioni e attività concrete sarà importante creare un tavolo di lavoro stabile formato dagli assessori delle politiche giovanili degli 8 comuni e da rappresentanti dei giovani coinvolti nel progetto, coordinati dai funzionari Unione, che possa confrontarsi con gli enti presenti sul territorio in un percorso di crescita continua per sviluppare i progetti proposti.

SEZIONE 3 – MONITORAGGIO

Impegni dell'ente responsabile

Indicazioni rispetto ai tempi e al tipo di atto che darà conto del DocPP

Come richiesto dal Bando Partecipazione 2023, entro i termini di conclusione del progetto (data obbligatoria 01/03/2025) l'Unione dei Comuni approverà un provvedimento formale (Delibera di Giunta dell'Unione) con cui darà atto della conclusione del processo partecipativo e del Documento di proposta partecipata.

Strutture operative

Indicare la o le strutture operative dell'ente titolare della decisione a cui sono "affidati" gli esiti del percorso partecipativo per una valutazione sulla fattibilità tecnica delle proposte emerse

Gli esiti del percorso partecipativo saranno valutati dai funzionari dei servizi dell'Unione Marketing Territoriale e Protezione Civile, coadiuvati dal supporto del presidente dell'Unione e del sindaco con delega alle politiche giovanili per realizzare azioni concrete che seguano le linee di indirizzo emerse durante il percorso e le linee strategiche sulle politiche giovanili contenute nel piano strategico dell'unione.

Tempi della decisione

Indicare in quali tempi l'ente titolare della decisione prevede di esprimersi in merito all'accoglimento/non accoglimento delle proposte esito del percorso

L'ente titolare della decisione (Giunta Unione) si esprimerà in merito all'accoglimento delle proposte esito del percorso entro il 26/02/2025.

Tempi e modi dell'informazione pubblica

Indicare su quali pagine web e per quanto tempo le informazioni continueranno ad essere aggiornate. Indicare quali altri modi saranno adottati per garantire la comunicazione delle decisioni assunte in merito agli esiti del processo partecipativo.

SPAZIO WEB

Il progetto aderisce alla sperimentazione della piattaforma regionale PartecipAzioni, pertanto lo spazio web dedicato, come da impegni assunti, si trova al suo interno, al link seguente:

<https://partecipazioni.emr.it/processes/IntERactions>

All'interno di questo spazio è possibile trovare una panoramica completa del progetto, con informazioni di carattere generale che ne descrivono gli obiettivi, le finalità e le principali attività. Inoltre, sono presenti sezioni specifiche dedicate ai singoli incontri, comprensive di report dettagliati che riassumono gli sviluppi e i contenuti trattati, nonché di materiale promozionale e approfondimenti. Questo spazio può essere utilizzato non solo come risorsa informativa, ma anche come punto di riferimento per coloro che desiderano seguire l'evoluzione del progetto.

Le informazioni sul percorso continueranno ad essere aggiornate per almeno 1-2 anni dalla chiusura del percorso, sia su PartecipAzioni che nella sezione dedicata sul sito istituzionale dell'Unione:

<https://www.bassareggiana.it/servizi/Menu/dinamica.aspx?idSezione=18580&idArea=27307&idCatt=27307&ID=27307&TipoElemento=area>

ESITI, DECISIONI E SVILUPPI

Gli esiti del processo (DocPP e Relazione finale) sono pubblicati sulla pagina web del percorso e sul sito web dell'Unione, che ne dà notizia anche tramite uno o più comunicati stampa. Inoltre, alle persone che hanno lasciato il proprio indirizzo mail viene inoltrata apposita comunicazione.

La presa d'atto della Giunta dell'Unione e le successive valutazioni e decisioni assunte dall'ente sono pubblicate sui canali web sopraindicati e comunicati via mail alla mailing list delle/dei partecipanti al percorso.