

Il bilancio partecipativo: cos'è?

E' un processo nel quale i cittadini sono coinvolti nella decisione di come destinare parte del bilancio di un ente: presentano progetti per il territorio e li selezionano.



Non solo per le
amministrazioni pubbliche!

Anche altre organizzazioni
(pubbliche e private):
scuole, associazioni,
imprese,..

Il bilancio partecipativo: tanti modelli.

Questo uno dei più diffusi

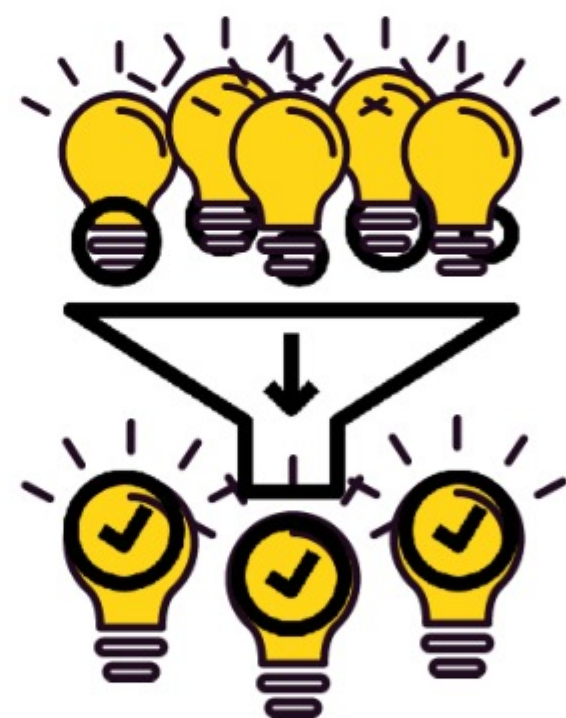


partecipazione informata: formazione, comunicazione, supporto per ridurre asimmetrie e abilitare la partecipazione



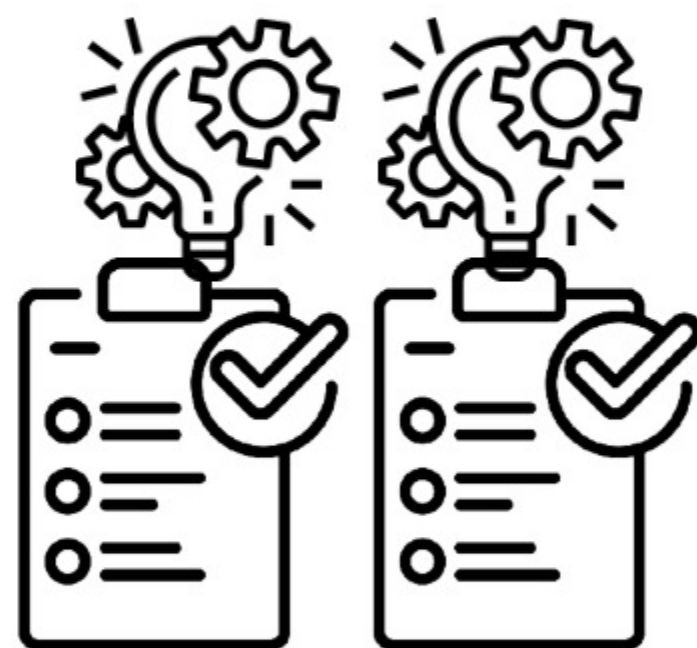
1

Ideazione
e proposta



2

Filtro



3

Progettazione: dalle
proposte ai progetti



4

Selezione /
voto



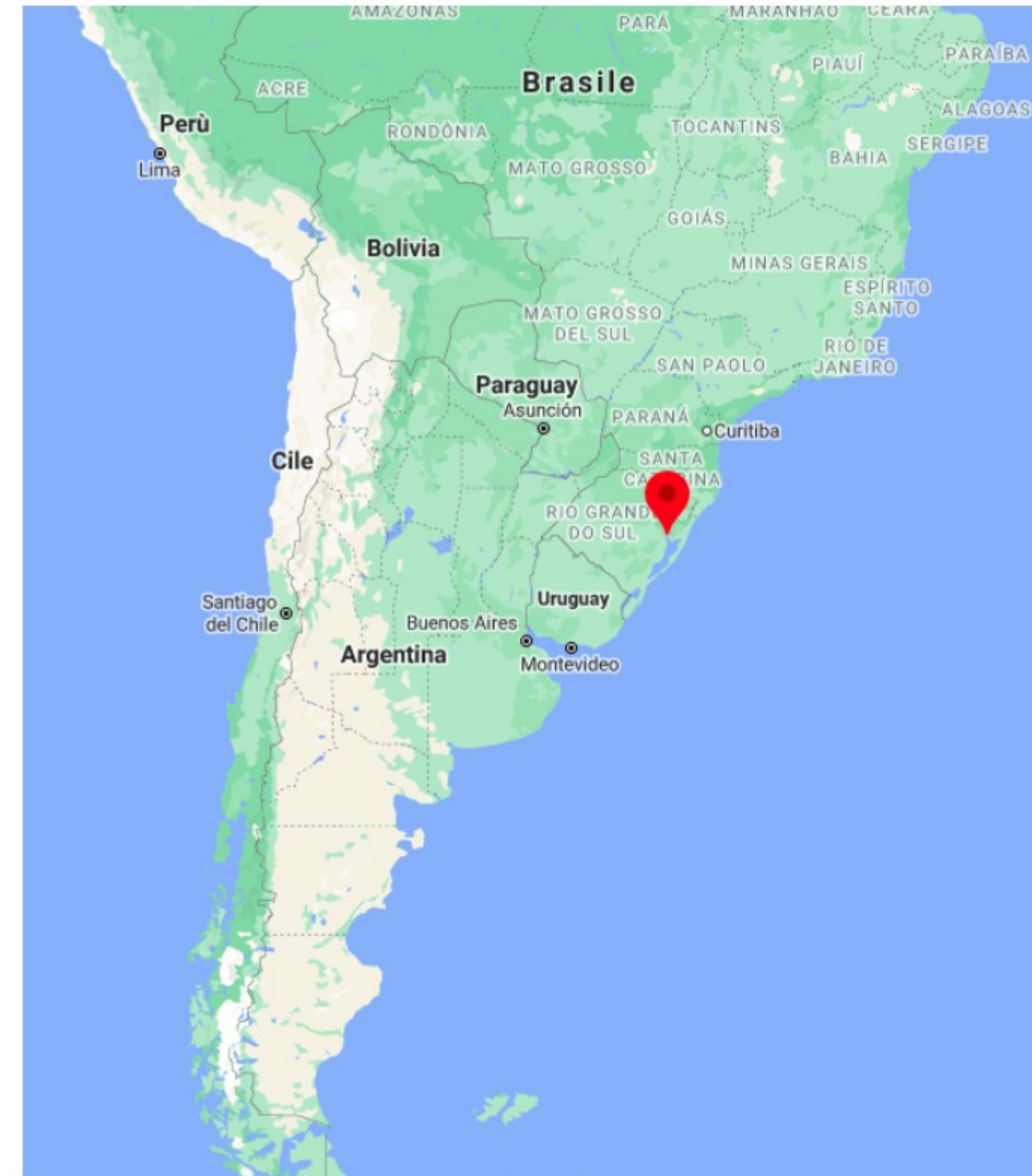
5

Implementazione
monitoraggio

Il bilancio partecipativo



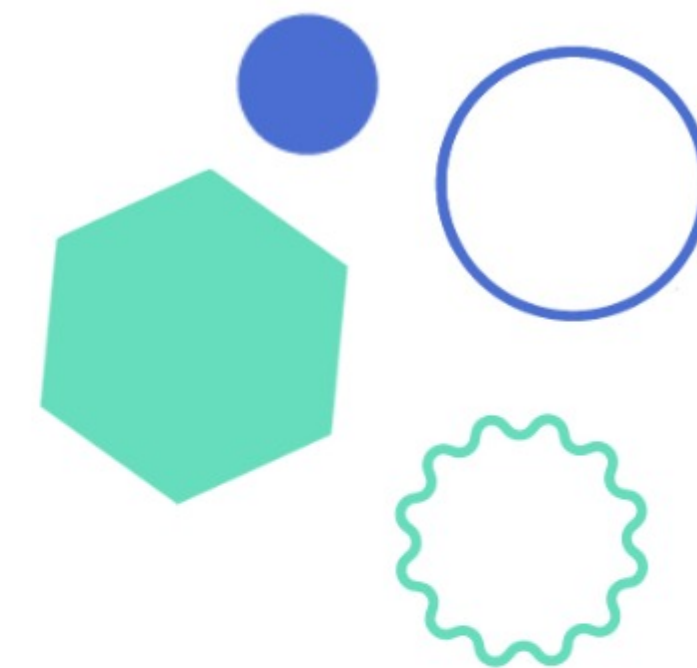
- 1989 Porto Alegre
- 1996 riconosciuto dalle Nazioni Unite come best practice (UN - Habitat: Programma delle Nazioni Unite per gli insediamenti umani)
- 2007 Attenzione della Banca Mondiale
- Diffusione in tutto il mondo
- Online



Il bilancio partecipativo

UN HABITAT
FOR A BETTER URBAN FUTURE

<https://pb.unhabitat.org/>



ICT

Il BP per accelerare
l'implementazione degli
obiettivi di sviluppo
sostenibile dell'Agenda 2030

Promuove il BP come
strumento per migliorare la
qualità della partecipazione e
l'inclusione della società
civile.

PARTICIPATORY HABITAT INITIATIVE

The Participatory-Habitat Initiative is the UN-Habitat program for the implementation of Participatory Budgeting (PB) together with the use of Information and Communication Technologies (ICT). It integrates the United Nations principles, values, and experience to influence the quality of participation and inclusion of civil society. It is also a tool for local governments to accelerate the implementation of the United Nations' 2030 Agenda for Sustainable Development.

PERCHE' FARLO? COSA CI ASPETTIAMO? QUALI SONO GLI IMPATTI?



Impatti sulla spesa pubblica locale

Benefits of Local Finances



Budgeting efficiency; Inclusion of citizens in determining budget investment priorities

Inclusione dei cittadini nel definire le priorità degli investimenti



Making public spending more equitable and efficient, serving as an instrument for social innovation

Strumento di innovazione sociale: spesa pubblica più equa e efficiente



Increases in tax collection, decrease of tax delinquency; citizens can see where public budget is invested, and therefore increasing trust in their institutions

Riduzione dell'evasione. I cittadini possono vedere dove è investito il denaro pubblico. Aumento della fiducia nelle istituzioni



Increases understanding of the budget formulation process: citizens learn for how difficult it is when the focus has to be on the common good

Comprensione dei processi di funzionamento del bilancio e della spesa pubblica



Impatti sulla governance

Governance Benefits



PR results the agenda of the local government through targeting a specific

BP può integrarsi nel programma dell'Amministrazione focalizzando alcune aree (ambiente, mobilità, istruzione, infrastrutture)



Greater legitimacy of investment decisions, common interests and concerns

Legittimazione delle decisioni sugli investimenti di interesse comune mobilità e mette in rete gruppi le persone



Greater transparency in public expenditure, encouraging accountability

Maggiore trasparenza della spesa pubblica, promuove la responsabilità e "il rendere conto", dei decisori.
Rende pubbliche le decisioni sugli investimento



Citizenship benefits due to the transfer of budgetary decision-making: such as

Cittadinanza rafforzata: più partecipazione, più coinvolgimento, interesse e responsabilità civica



Un po' di dati da alcune esperienze





2017 - 2018
1.398.338 abitanti
 500 000 euro a municipio
 (4,5 milioni totali)
 proposte da 100 a 500

Milano

2017
81.706 abitanti
 50 mila euro per quartiere
 (250 mila euro totali).
 proposte <50.000

Sesto San Giovanni (MI)

16%
 2018 - 2019 - 2020 - 2021
<4000
 15.000 euro
 proposte da 3000 a 10000

Vigolzone (PC)

2021
25 622
 100.000 euro
 proposte da 15.000euro a 30.000

Vignola (MO)



Sei lezioni apprese dall'esperienza sul campo



1. abilita
diversi livelli di
partecipazione

2. attiva
intelligenza civica
di alta qualità

3. mobilita tutti i
settori della
macchina comunale

4. necessita di
trasparenza
per generare fiducia

5. è un momento
di festa ma anche
di competizione

6. Attiva collaborazioni
virtuose tra
associazioni, cittadini e
amministratori

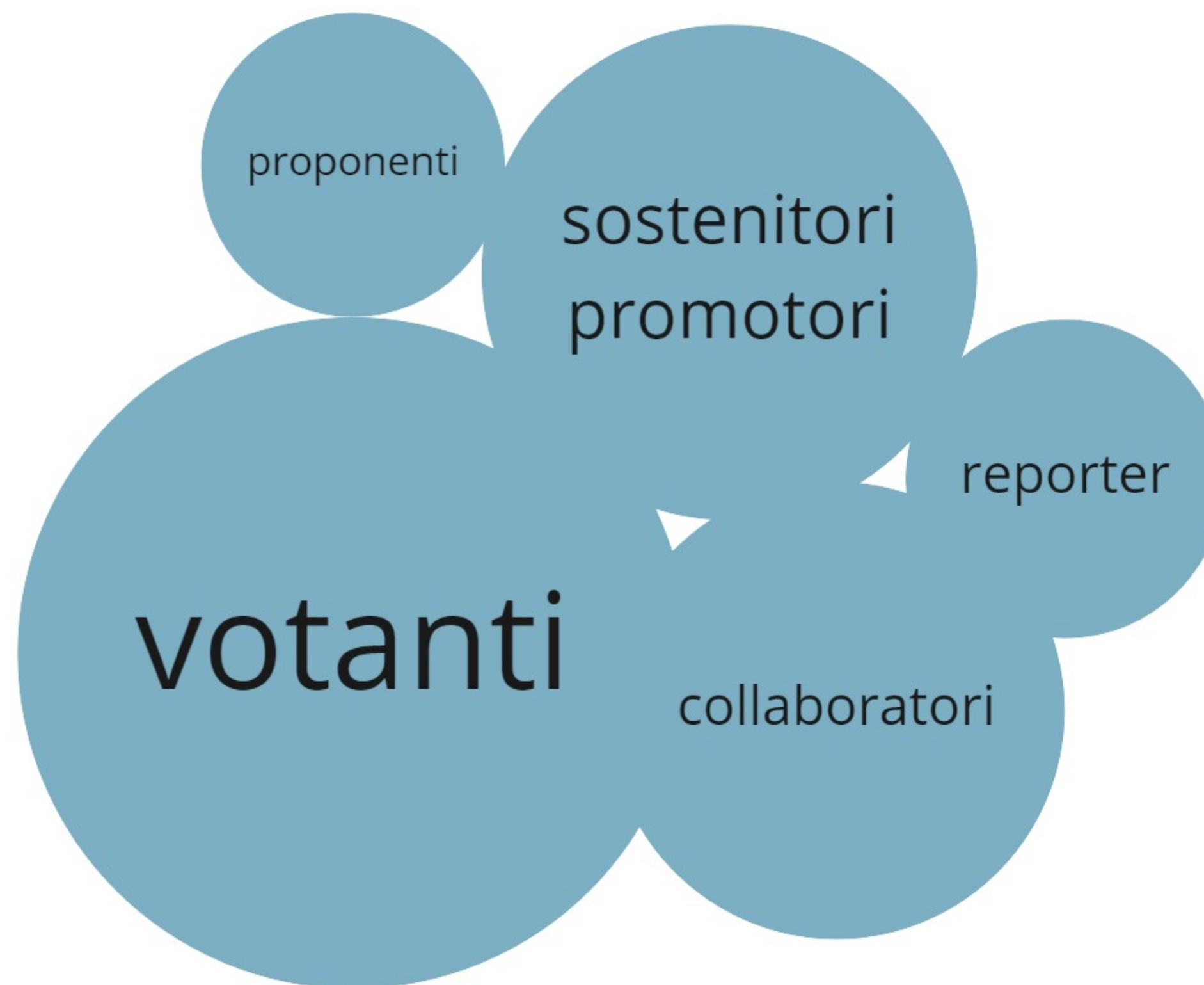
1. Diversi livelli di partecipazione al BP

proporre

promuovere

votare

collaborare nella
realizzazione



2. Intelligenza civica di alto livello



proposte di
qualità

spesso in linea
con i programmi
di mandato

buone
idee!!!

3. Mobilitazione della macchina comunale



Tutti i settori
sono coinvolti

Necessario
coinvolgimento estesi
dalle prime fasi

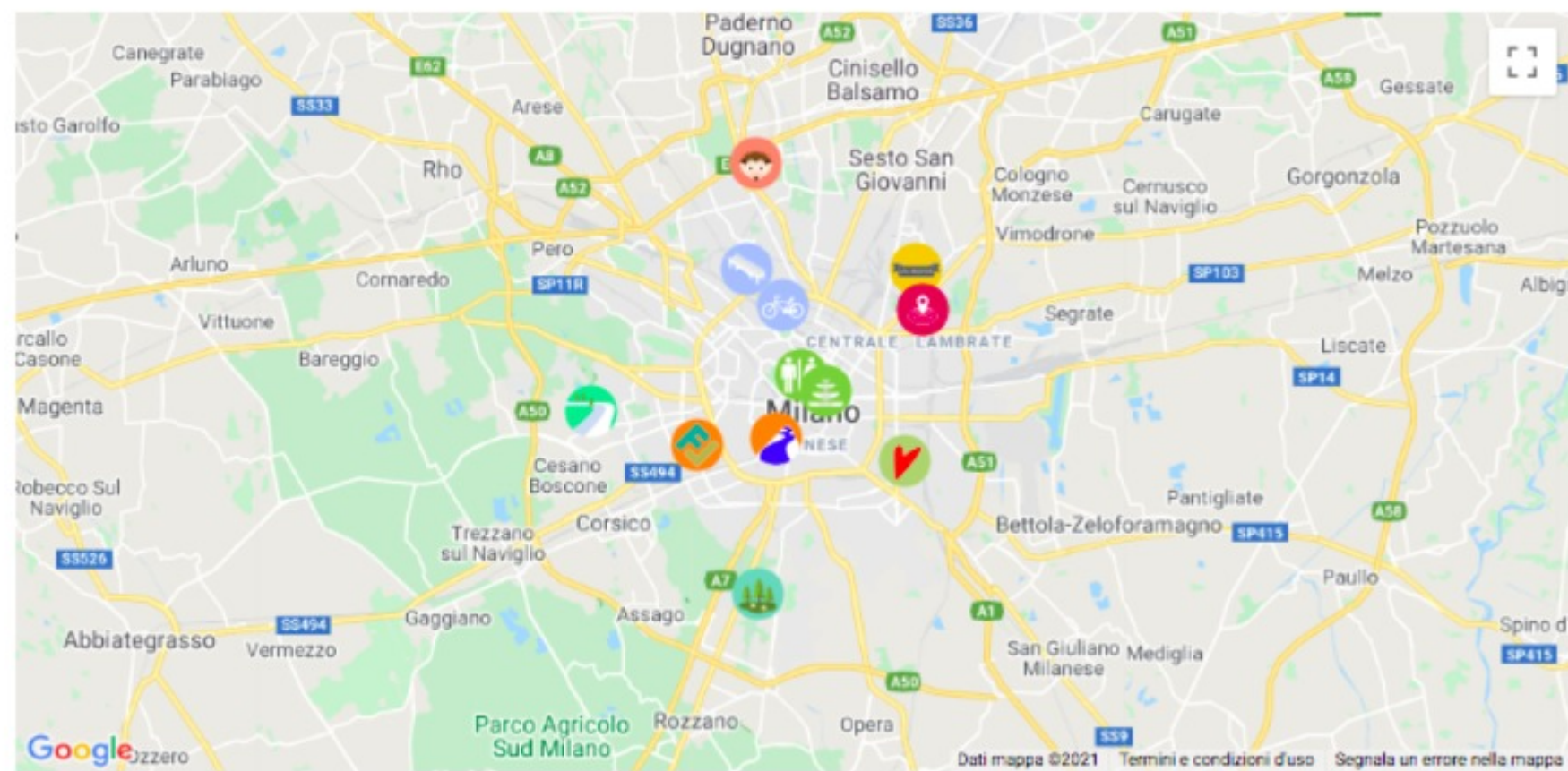
4. Trasparenza per generare fiducia

PROGETTI VINCITORI

Clicca sul progetto e monitora l'avanzamento dei lavori

Tutti i municipi ▼ Tutte le categorie ▼ Bilancio Partecipativo 2017/2018 ▼

Riqualficazione piazza Santo Stefano	Servizi igienici pubblici	Via Padova - Appunti di rigenerazione urbana
Agorà Gobetti	I love Martinengo	Gratosoglio - Area Verde
Fate Largo - Verde in Largo Balestra	Ricollegiamo Via Gola	Connessione verde tra Parco delle Cave e Parco dei Fontanili
Viabilità ciclo-pedonale da Monumentale a Isola	Viabilità ciclo-pedonale sul ponte della Ghisolfia	Corridoio ecologico al Parco Nord



www.milano.gov.it/monitors/show/aaorA-qobetti

ITER OPERE PUBBLICHE

Clicca e segui i progetti lungo la pista



condividere le regole

condividere il percorso e le tappe

rendere pubblici e accessibili i risultati

monitoraggio pubblico della realizzazione

5. Partecipazione, festa, coinvolgimento e bella competizione!



Collaborazione
E
Competizione

Si creano alleanze

Favorire una sana
concorrenza

Importanza delle
"terze" parti

6. Attiva collaborazioni virtuose tra associazioni, cittadini e amministratori

PARTECIPARE

CANVAS PER COSTRUIRE PROGETTI E ATTIVARE COLLABORAZIONI TRA PUBBLICHE AMMINISTRAZIONI, ENTI DI TERZO SETTORE E CITTADINI

PARES

partecipazione responsabilità sostenibilità

I PROBLEMI DA RISOLVERE

Qual è il contesto di riferimento?
Quali sono le questioni problematiche?
Quali obiettivi trasformativi per superare i problemi?

IL TITOLO DEL PROGETTO

Quale titolo per rendere il progetto comunicabile?
Quale sottotitolo per raccontarlo e illustrarlo in breve?
Quale immagine/logo per rappresentarlo?

L'IDEA IN SINTESI

Qual è l'idea progettuale che si intende sviluppare?
Come descriverla in modo semplice e comprensibile a tutti?

I RISULTATI ATTESI

Quali sono i risultati attesi dal progetto?
Quali progressi e ricadute positive se si realizza?
Quali vantaggi concreti per persone e comunità?

LE ATTIVITÀ CHE DANNO CONTENUTO AL PROGETTO

Concretamente in quali azioni si sviluppa il progetto?
Quali risorse materiali e/o finanziarie e/o professionali mette a disposizione?
Quali i tempi di realizzazione?

LE ATTIVITÀ PER AVVIARE, GESTIRE E MONITORARE IL PROGETTO

Quali attività realizzare per avviare il progetto?
Quali attività di coordinamento, gestione, monitoraggio è necessario prevedere?

GLI ENTI DI TERZO SETTORE

Gli enti di terzo settore coinvolti che funzioni svolgono e come sono distribuite le responsabilità?
Quali eventuali risorse materiali e finanziarie mettono a disposizione?
Chi è il soggetto responsabile?
Quali responsabilità si assume e quali condivide con gli altri?

IL RUOLO DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

Quale ruolo ha la pubblica amministrazione nel progetto?
Quali risorse materiali e/o finanziarie e/o professionali mette a disposizione?

IL COINVOLGIMENTO E LA COLLABORAZIONE DELLA COMUNITÀ

Quale ruolo per i cittadini?
Come possono contribuire al progetto?
Come gestire le questioni relative alla responsabilità e sicurezza?

LE RISORSE NECESSARIE

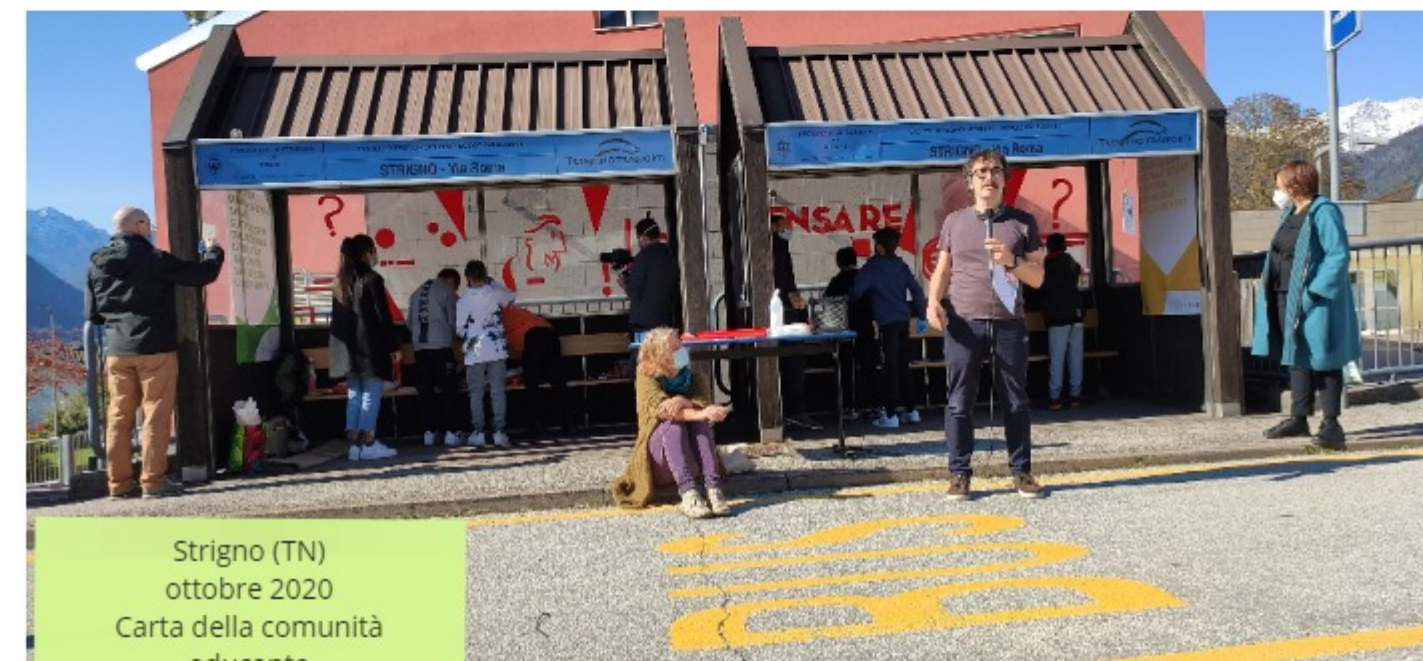
Quali strumenti, attrezzature e spazi per il progetto?
Quali persone e professionalità serve coinvolgere?
Quali e quanti costi bisogna sostenere?
Quali fonti di finanziamento per coprire i costi?

LA COMUNICAZIONE E LA PROMOZIONE

Come intendiamo promuovere il progetto?
Quali strumenti e canali di comunicazione si possono usare?
Quali modalità a basso costo/intelligenti possiamo adottare?

LOCALIZZAZIONE DEL PROGETTO

In quale luogo è localizzato il progetto?
Quali accordi vanno configurati con i proprietari?
Quali questioni vanno affrontate riguardo la gestione e l'uso dello spazio?



Strigno (TN)
ottobre 2020
Carta della comunità
educante
Pensiline con ragazzi/e media



Andalo (TN)
ottobre 2020
Carta della comunità
educante
Incontro con le associazioni



La nostra cornice: l'Agenda Digitale Locale dell'Unione Valnure Valchero

Agenda

Digitale

2021 - 2024

Una mappa per l'innovazione digitale dell'Unione Valnure Valchero

L'Agenda Digitale Locale è un programma di interventi per rendere il territorio "più digitale".

L'Agenda dell'Unione Valnure Valchero nasce da un percorso partecipativo, finanziato dalla Legge Regionale 18/2015, che ha visto il coinvolgimento di cittadini e cittadine, scuole, biblioteche, associazioni, enti pubblici, imprese, professionisti e professioniste.

Questo Canvas è una mappa per orientarsi tra le tante proposte concrete che questo gruppo di lavoro ha elaborato durante il percorso che si è svolto da febbraio a settembre 2021.



Scarica il documento completo con tutte le proposte

Per informazioni:
sia@unionevalnurevalchero.it
valnurevalchero.partecipa.online
tel. 0523 370704



AgendaDigitale

Regione Emilia-Romagna

con il sostegno della Legge regionale n. 18/2015

1 Un'Unione più connessa

L'accesso a Internet è un diritto fondamentale. L'Unione aderisce alle iniziative regionali e nazionali per garantire la connessione a cittadini, organizzazioni e imprese.

Obiettivi

1. Più copertura Internet per il territorio.
2. Banda ultra larga in tutte le scuole.
3. Potenziare il Wifi pubblico.
4. Più coinvolgimento nelle comunità digitali regionali.

Interventi

1. Realizzazione delle azioni previste dal Piano BUL per portare la banda ultra larga dove manca.
2. Realizzazione degli interventi del Piano di espansione scolastica per portare la banda ultra larga nelle scuole.
3. Nuovi Access Point della rete pubblica EmiliaRomagnaWiFi.
4. Promozione del Piano Voucher nazionale.
5. Partecipazione alla Comunità tematica degli Amministratori Digitali.

2 Servizi pubblici digitali

L'Unione lavora per potenziare e rendere maggiormente fruibile alla cittadinanza l'offerta di servizi pubblici online, attraverso azioni di informazione, facilitazione e supporto.

Obiettivi

1. Facilitare e supportare la fruizione dei servizi digitali pubblici.
2. Comunicare e informare la cittadinanza.
3. Raccordare e uniformare le azioni sul territorio.

Interventi

1. Attivazione del servizio di facilitazione digitale in biblioteca.
2. Creazione di un gruppo di lavoro intercomunale sui servizi pubblici digitali.
3. Azioni di comunicazione differenziate per far conoscere i servizi online.
4. Promozione di eventi dedicati al digitale.
5. Iniziative "mobili" e "a chiamata" di supporto digitale.

3 Competenze digitali

L'Unione promuove percorsi di sviluppo delle competenze, affinché il digitale possa essere davvero un elemento attivante per tutta la comunità.

Obiettivi

1. Aumentare l'alfabetizzazione digitale di base.
2. Rafforzare le competenze digitali dei dipendenti pubblici.
3. Sostenere lo sviluppo delle competenze digitali nelle scuole.
4. Promuovere lo scambio intergenerazionale per l'insegnamento delle competenze digitali.

Interventi

1. Mappatura dei bisogni formativi.
2. Percorsi per lo sviluppo delle competenze di base.
3. Sviluppo delle competenze digitali dei dipendenti e degli operatori pubblici.
4. Formazione, orientamento e sensibilizzazione rivolte alle comunità scolastiche del territorio.
5. Azioni di scambio intergenerazionale e digital peer education.

4 Comunità digitali

L'Unione considera il digitale un "bene comune" e punta sui legami di comunità per sostenere lo sviluppo digitale del territorio.

Obiettivi

1. Attivare reti territoriali di supporto allo sviluppo digitale.
2. Coinvolgere i giovani e renderli protagonisti nelle azioni di supporto digitale.
3. Promuovere l'inclusione digitale di tutti i cittadini e le cittadine, anche dei più fragili.

Interventi

- A. Coinvolgimento dei giovani come animatori e facilitatori digitali (GAD).
- B. "Amici del digitale Valnure Valchero": una rete di ambasciatori locali per lo sviluppo digitale del territorio.
- C. Il digitale per l'inclusione sociale: azioni di aggregazione per i giovani a rischio di esclusione e le loro famiglie.
- D. Spazi di Co-working in cui poter lavorare e studiare in modo "smart".

5 Dati per una intelligenza diffusa

L'Unione sviluppa azioni per rendere i dati al servizio dei cittadini, delle comunità, delle imprese.

Obiettivi

1. Promuovere la condivisione e favorire l'accesso ai dati pubblici.
2. Coinvolgere i cittadini, i giovani, le scuole nella produzione e condivisione di patrimoni informativi di qualità.
3. Digitalizzazione e condivisione di contenuti e informazioni utili alla comunità.

Interventi

- A. Open data - Unione Valnure Valchero: i dati della P.A. al servizio delle cittadini e delle imprese.
- B. Digitalizzazione di contenuti e di archivi locali.
- C. Digital wood: un bosco intelligente a Podenzano.
- D. Ego Sum: QRcode per la valorizzazione partecipata della toponomastica locale.
- E. QR code per la condivisione di dati sul patrimonio culturale.

6 Imprese digitali

L'Unione promuove il digitale per creare nuovi modelli di business, accrescere la produttività e supportare la transizione alla sostenibilità.

Obiettivi

1. Promuovere le opportunità del digitale per le imprese locali.
2. Sviluppare Competenze.
3. Intercettare finanziamenti.
4. Promuovere e semplificare i servizi online per le imprese.

Interventi

- A. Azioni di informazione e accompagnamento sull'industria 4.0 e sulle opportunità di finanziamento per l'innovazione digitale per le imprese del territorio.
- B. Formazione per le imprese e il mondo professionale su tematiche strategiche per l'innovazione digitale.
- C. Semplificazione e potenziamento dei servizi online per le imprese.

Scopri i servizi online dell'Unione Valnure Valchero



Sportello telematico polifunzionale

Per inviare al tuo comune pratiche online in modo semplice e veloce.

Spid

Un'unica password per accedere online ai servizi della Pubblica Amministrazione. Puoi ottenere gratuitamente le tue credenziali presso gli sportelli dei Comuni dell'Unione Valnure e Valchero.

Accesso Unitario - Attività produttive e SUE

Per inviare un'istanza a qualsiasi SUAP della Regione e per inviare le pratiche di trasformazione edilizia del territorio.

Multe online

Puoi comunicare i dati del conducente (se previsto dalla violazione) e fare il pagamento.

Servizi scolastici

Puoi effettuare online l'iscrizione al servizio mensa e al servizio di trasporto scolastico.

Calcolo imposte locali

Calcola gli importi da pagare per l'IMU (Imposta Municipale Propria) e TASI (Tassa Servizi Indivisibili).

Segnalazioni

Puoi inviare segnalazioni, reclami o suggerimenti. Ogni segnalazione verrà registrata e processata dal nostro personale.

Alert System

Registrati sui portali del tuo Comune per essere contattato in caso di allerte meteo, variazioni di servizi e news dal territorio.

Scarica l'App

Per avere informazioni, notizie, eventi e accesso ai servizi online, tutto a portata di mano.

Hanno contribuito alla definizione dell'Agenda Digitale:

Arco società cooperativa, Associazione Genitori di Carpaneto, Associazione Genitori di Podenzano, Associazione Genitori di San Giorgio, Avis San Giorgio, Biblioteca di Podenzano, Azienda Informatica Adida, Biblioteca di San Giorgio, Biblioteca di Vigolzone, C.B. Computer di Gabriele Calza, Circolo Anspi rifugio Alpino, Circolo dei lettori, CNA Associazione provinciale Piacenza, Comitato Borgo di Sarlano, Confagi, Industria Piacenza, Confindustria Piacenza, Consulta associazioni, Crazy sound, Culture per lo sviluppo locale, Essere Vigolzone, Farmacia Bongorini, Farmacia Bonini, Farmacia Croci San Giorgio, Farmacia San Giorgio, Federimprese, IAT Valnure Valchero, Istituto Comprensivo Valnure, Nativi Digitali APS, News sisters, Nimbojobs, Nuova Pro Loco di Gusano, Parrocchia di Villò, Pro Loco di Montechino, Pro Loco di Groppovisdomo, Pro Loco Giovanni di Gropparello, Pro Loco di Podenzano, Pro Loco di San Giorgio, Pro Loco di San Polo, Teatro Instabile, Università della terza età, Vigo Giovani APS

Comune di Vigolzone • Comune di San Giorgio Piacentino • Comune di Podenzano • Comune di Gropparello • Comune di Carpaneto Piacentino

La nostra cornice: l'Agenda Digitale Locale dell'UNione Valnure Valchero

Sfida 1 "Un'Unione più connessa"

- garantire più copertura Internet al territorio.

Sfida 2 "Servizi pubblici online"

- facilitare la fruizione dei servizi digitali e supportare le persone, specie quelle più fragili, nel loro uso;
- comunicare e informare in modo capillare la cittadinanza sui servizi pubblici digitali.

Sfida 3 "Competenze digitali"

- supportare l'alfabetizzazione digitale di base, le fasce deboli e i caregiver;
- **sostenere lo sviluppo delle competenze digitali nelle scuole del territorio coinvolgendo docenti, studenti, famiglie e tutti gli attori delle comunità educanti;**
- promuovere lo scambio intergenerazionale e valorizzare la peer education in ambito digitale.

Sfida 4 "Comunità digitali"

- rendere i giovani protagonisti di azioni di facilitazione digitale;
- promuovere l'inclusione digitale dei cittadini più fragili;
- sperimentare l'uso di applicazioni digitali per coinvolgere i giovani a rischio di esclusione;

Sfida 5 "Dati per una intelligenza diffusa del territorio"

- favorire l'accesso e la condivisione ai dati pubblici inerenti il territorio, il patrimonio culturale, il monitoraggio ambientale;
- coinvolgere i cittadini, i giovani, le scuole nella produzione e nella condivisione di patrimoni informativi di qualità;
- digitalizzare contenuti d'archivio locali (pubblici e privati) per promuovere l'accesso e la fruizione di informazioni utili alla comunità.

Sfida 6 "Imprese digitali"

- promuovere le opportunità offerte dal digitale per imprese e professionisti;
- sviluppare le competenze digitali di professionisti e imprese e accrescere la loro competitività per stare al passo con l'innovazione;
- sostenere la trasformazione digitale delle imprese locali, intercettando i finanziamenti dedicati.

I progetti collaborativi sviluppati nei workshop con i giovani e le associazioni

Sfida 3 "Competenze digitali"

1) IL DIGITALE IN SUPPORTO ALLA DIDATTICA

Idea progettuale in sintesi

Incontri di formazione finalizzati all'utilizzo delle applicazioni utili alla didattica con particolare attenzione al tema dell'inclusione, all'uso consapevole della rete

Ambito di intervento

- IC che fanno richiesta
- Incontri tematici a distanza attraverso videoconferenze
- Incontri tematici in presenza di 2 ore ciascuno (17 - 19)

Il problema affrontato

Anche con il ritorno totale delle lezioni in presenza l'uso del digitale rimarrà uno strumento di aiuto alla didattica.

Come si può rendere più coinvolgente per gli studenti la lezione in classe con l'utilizzo delle nuove tecnologie?

Beneficiari

Docenti degli IC dell'Unione Valnure Valchero

Obiettivi

Sviluppare nei docenti le competenze digitali elencate nel DigCompEdu (il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori).

Attività

- Lezioni dinamiche
- Uso delle applicazioni per la didattica
- DSA e didattica digitale integrata
- Cittadinanza digitale
- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Valutazione dell'apprendimento
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Tempi

Un primo incontro con il/i DS e AD per sapere il grado di utilizzo del digitale nella scuola e capire le esigenze
Calendario di n. X incontri tematici a seconda delle richieste della scuola

Risorse necessarie

- LIM o Monitor interattivo
- WI-FI

Stakeholder

Animatori Digitali degli IC

Collaborazioni attivabili

Formatore: Edoardo Mazzoni (Docente, Animatore Digitale e Formatore dell'AIICA Digital Academy)

32

Sfida 5 "Dati per una intelligenza diffusa del territorio"

2) DIGITAL WOOD

Idea progettuale in sintesi

Realizzazione di un ecosistema digital green nel boschetto alle porte del fiume Nure (Podenzano - San Giorgio)

Bosco interattivo con sensoristica, storie, caccia al tesoro, info su flora / fauna..

Ambito di intervento

Coordinate: 44.94974910850271, 9.721030385988229

Il problema affrontato

- Connessione alla rete inesistente, primo punto wifi a disposizione a oltre 500 m.
- Alimentazione sensoristica problematica, bisogna ricorrere a sensori long battery life o green (pannelli solari)
- Mancanza di un applicativo per elaborazione e la fruizione dei dati, puntamento qr_code

Beneficiari

Chiunque venga a farci visita =>

Obiettivi

- Coinvolgimento scuole
- Creare profilo web del fantabosco
- Fantastorie
- Caccia al tesoro
- Raccolta dati e monitoraggio
- Digital observatory
- Bosco Interattivo

Attività

- Popolare il bosco con QR-Code
- Creare app per la raccolta dati e renderli disponibili
- Realizzare una storia a puntate (ogni puntata è un qr code)
- Realizzare una caccia al tesoro (ogni indizio è un qr code nascosto)
- Creare un database su flora e fauna all'interno dell'area consultabile
- Identificare i punti di supervisione e le variabili da supervisionare
- Identificare il set di strumenti più adeguati al progetto

Tempi

Storia / Caccia al tesoro: estate 2022

Digital Observatory: dicembre 2021

Profilo Web: ottobre 2021

Risorse necessarie

- Sensori
- Ricerca flora e fauna
- Qr-code
- Applicativo Web

33

Attività

- Infrastruttura
- Illuminazione

Stakeholder

- Comune di Podenzano o eventuali altri comuni nel caso di condivisione del progetto
- Scuole (medie / elementari) per la realizzazione della fantastory e caccia al tesoro (teatro e narrativa), DB flora e fauna (scienze)
- Associazioni / volontari / chiunque voglia aiutare

Collaborazioni attivabili

Associazione Crazy Sound Podenzano

Sfida 5 "Dati per una intelligenza diffusa del territorio"

5) EGO SUM

Idea progettuale in sintesi

Toponomastica. Utilizzo dei QR CODE Per poter condividere e conoscere informazioni sulla vita delle persone locali, poco famose, a cui hanno dedicato vie del territorio (perché hanno dedicato la via, quale è stato il loro contributo per la comunità?)

Ambito di intervento

Dati, toponomastica locale

Il problema affrontato

Il fatto che molte persone anche i ragazzi e i giovani ignorano il contributo che persone del passato hanno dato alla nostra comunità.

Beneficiari

I giovani, ragazze e ragazzi anche quelli che frequentano la biblioteca, le scuole, tutta la comunità

Obiettivi

Valorizzare la conoscenza e la memoria delle persone del territorio che hanno portato un contributo alla comunità civile religiosa economica, produttiva.

Attività

- Costituzione dei gruppi e ingaggio dei giovani
- Individuazione delle persone locali su cui fare la ricerca
- Attività di ricerca fatta dai giovani sulle persone locali individuate, utilizzando varie fonti e metodi (biblioteca, interviste, internet...)
- Integrazione dei risultati della ricerca (foto, testi) sul sito Ego sum, creazione del Qrcode
- Stampa e posizionamento nella via (a portata di persona e bambino) a San Giorgio come progetto pilota + eventuale allargamento

Tempi

2 / 3 mesi per lo sviluppo delle attività

Risorse necessarie

Risorse x Stampa e cartellonistica

Da valutare risorse per il sito eventuale ampliamento

Stakeholder

Scuole e le insegnanti (secondarie primo grado)

Biblioteche

L'Alternativa (associazione locale)

Pro Loco San Giorgio

Parrocchie

Collaborazioni attivabili

La Pro Loco di San Giorgio (Adriano Modenesi) si potrebbe occupare delle seguenti attività: Coordinamento e la guida del gruppo dei ragazzi, messa a disposizione del sito, controllo e supervisione "scientifica" dei contenuti, supporto all'attività di ricerca.

37

I progetti collaborativi sviluppati nei workshop con i giovani e le associazioni

Sfida 4 "Comunità digitali"

3) IL DIGITALE PER L'INCLUSIONE DEI GIOVANI CON FRAGILITÀ

Idea progettuale in sintesi

Integrazione del gruppo dei pari di ragazzi con fragilità diverse attraverso l'utilizzo del digitale e delle sue applicazioni.

Ambito di intervento Sociale

Il problema affrontato

Inclusione dei ragazzi con fragilità: disabilità motorie e neurologiche, dipendenza dal web e videogiochi, ragazzi con bisogni educativi speciali, ragazzi con difficoltà di inserimento nel sociale

Beneficiari

Ragazzi delle scuole secondarie di primo e secondo grado

Obiettivi

Sviluppare consapevolezza sociale dell'importanza dell'insegnamento ai ragazzi dell'inclusione attraverso la condivisione delle tecnologie intese come attività ludiche/aggregative, attività di studio e lavorative.

Attività

Tornei di videogiochi opportunamente adattati alle diverse disabilità (es: adattare i

Tempi

Da definire

Risorse necessarie

Stakeholder

Collaborazioni attivabili

L'associazione di promozione sociale "Nativi digitali" di Carpaneto potrebbe fornire sede, attrezzature digitali, gestione delle attività di coordinazione con il territorio

35

4) PRENDIAMOCI PER MANO E DIVENTIAMO DIGITALI

Idea progettuale in sintesi

Creare una rete di amici che prendono per mano tutti le persone e fanno vedere e provare i servizi stessi.

Ambito di intervento Tutto il territorio

Il problema affrontato

Diffondere la conoscenza digitale verso persone che hanno difficoltà a farsi coinvolgere.

Beneficiari

Le persone che hanno una grossa difficoltà uso mezzi informatici.

Obiettivi

- Creare una rete di persone a contatto costante con il pubblico (Parrucchiera Barista Tabaccherie) il più istruiti possibile e digitalizzate
- Fare in modo che le persone acquisiscano competenze in maniera attiva e si rendano autonome con i loro strumenti
- Farsi trovare al posto giusto nel momento giusto per intercettare il bisogno
- Rendere immediatamente evidenti i vantaggi anche economici dell'utilizzo dei servizi

Attività

- Ricerca sul territorio di questi amici che si mettono a disposizione della cittadinanza
- Selezione dei servizi che si vogliono utilizzare e di cui si vogliono trasmettere le competenze
- Formazione e preparazione degli "amici"
- Attivazione degli sportelli (?) degli "amici"

Tempi

Progetto perpetuo, i punti sul territorio saranno sempre attivi.

Risorse necessarie

Persone che si prestino a questa attività volontaria

Stakeholder

- Associazioni
- Parrocchie
- Professionisti e negozianti

Collaborazioni attivabili

La consulta delle associazioni, Università della terza età potrebbero:

- creare la rete di persone e fare da riferimento al gruppo (gruppo ad hoc su WhatsApp, ad esempio)
- offrire in parte una spalla tecnologica/competenziale

36

Sfida 2 "Servizi pubblici online"

6) SPORTELLO DIGITALE IN BIBLIOTECA

Idea progettuale in sintesi

Usare gli spazi della biblioteca per fornire su appuntamento informazioni e strumenti per accedere ai servizi digitali.

Ambito di intervento

facilitazione digitale, servizi pubblici digitali

Il problema affrontato

Sono disponibili molti servizi digitali ma sono pochi gli utenti che ne sono a conoscenza e che ne usufruiscono.

Beneficiari

Popolazione in particolare gli utenti più deboli

Obiettivi

Progressiva digitalizzazione.

Attività

- Informazione sui servizi digitali dell'Unione
- Supporto ai servizi digitali per chi ne ha la necessità

Tempi

Ottobre 2021 - Giugno 2022 sperimentazione e avvio, a regime nell'anno successivo

Risorse necessarie

Operatori

Formazione operatori

dispositivi digitali Pc e tablet aggiornati e funzionali

Spazio dedicato

Stakeholder

Amministrazioni e uffici comunali

Personale delle biblioteche

Volontari associazioni

Giovani coinvolti nel progetto

Collaborazioni attivabili

Volontari locali

NOTE:

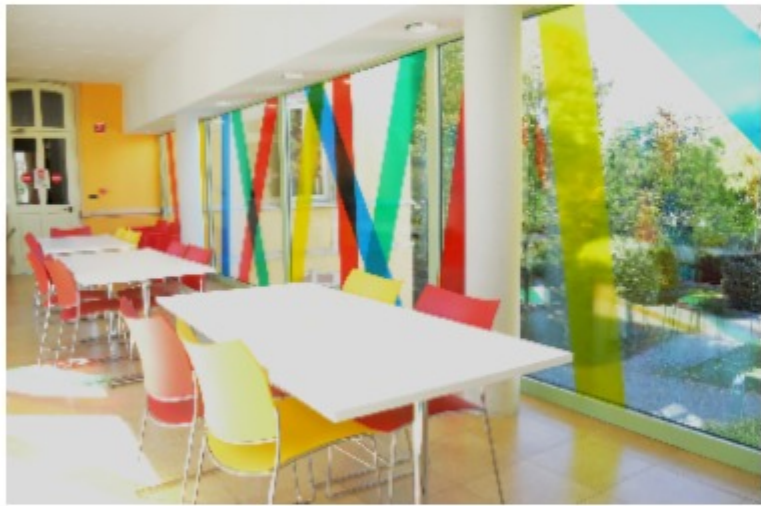
- Per iniziative di formazione sono necessarie risorse aggiuntive
- Da chiarire chi farà e se ci sarà la formazione dei giovani (ad esempio studenti alternanza)
- Coperture assicurative? Necessità di potenziare il servizio

38

Altri progetti che potrebbero essere sviluppati e finanziati

Utilizzo
biblioteche

Il Multiplo
di Cavriago



Co-working come
riferimento sul
territorio



Lavoro
fianco a
fianco

Studiare
in
gruppo

Confronto
generativo

Il Centro Civico
di Vigolzone?



Altri progetti che potrebbero essere sviluppati e finanziati

Produzione e adozione linee guida (uso consapevole del digitale e dei social)

Servizi itineranti a supporto del digitale

PROGETTO ANCHISE
SERVIZIO ITINERANTE DI SUPPORTO ALLA DIGITALIZZAZIONE

SERVIZI OFFERTI
Assistenza al cittadino
Assistenza al cittadino nella SPID per le pratiche amministrative della P.U.
Requisiti di ammissione da visita e consultazione della busta

DESTINATARI
Tutte le fasce di cittadini, con particolare attenzione ai cittadini anziani e ai cittadini stranieri.

MODALITÀ
Il servizio è GRATUITO e funziona con modalità di lavoro presso il Comune di SPID, ed è fruibile solo su appuntamento al numero 0547.1549795 dal lunedì al venerdì, dalle 09:00 alle 12:00 per nuove iscrizioni.

Digitale come porta sul mondo x persone svantaggiate
SPID

Servizi essenziali

Accesso a contributi

Genitori connessi
Il progetto "Genitori Connessi" - attivato in via sperimentale nella primavera 2016 con l'Istituto Galilei, ed esteso negli anni successivi a tutti e 12 gli istituti comprensivi della città - ha come obiettivo formare gli insegnanti e le famiglie a un ...

Attività anno 2018-2019 | Comune di Ravenna
Il progetto Agenda Digitale Ravenna nel 2018 e nel 2019 ha realizzato le seguenti attività: Gruppi Facebook di Ravenna, Gruppi WhatsApp di genitori delle scuole materne comunali, Laboratori con adolescenti, Comunicazione multicanale a sostegno degli eventi...

NETIQUETTE PER GRUPPI FACEBOOK E CONVERSAZIONI VIRTUALI

Verità e realtà.
Un post non è una notizia. Verificare sempre le notizie e i fatti prima di pubblicarli.

Libertà di espressione.
Rispettare gli altri, non insultare, non offendere, non pubblicare contenuti offensivi o discriminatori.

Onestà di stile.
Non pubblicare contenuti falsi o fuorvianti. Evitare di pubblicare contenuti che possano essere interpretati come diffamatori o calunniosi.

Respetto la Privacy.
Non pubblicare contenuti personali o non pubblicare informazioni su altri senza il loro consenso.

Merito la Parola.
Evitare di pubblicare contenuti che possano essere interpretati come diffamatori o calunniosi.

Take care.
Prima di pubblicare contenuti, controlla la tua privacy.

Promozione della **netiquette** a tutti i gruppi Facebook di Ravenna

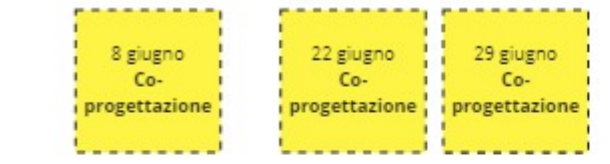
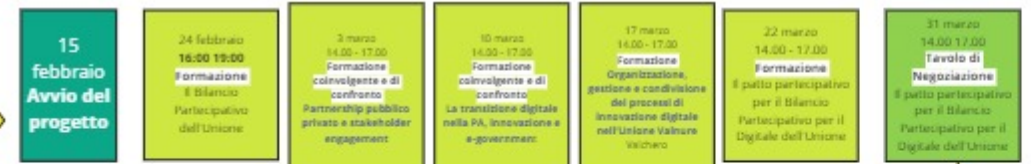
La netiquette è stata adottata ed esposta nelle pagine e nei gruppi Facebook da parte degli amministratori. Alcuni gruppi hanno fissato un post con l'immagine in maniera permanente nella bacheca. La netiquette contribuisce a chiarire quali sono le auspicate norme dei gruppi; chiaramente non hanno il "potere" di bloccare le relazioni virtuali conflittuali

Sei di ... se

Gruppi whatsapp Mamme e Papà

Gruppi WhatsApp di **genitori** delle scuole materne comunali
Sperimentazione di una nuova prassi collaborativa tra scuole materne comunali e gruppi di genitori al fine di sostenere la comunicazione e la collaborazione scuola-famiglia e tra famiglie.

Elaborazione di **una infografica con un vademecum che contiene una lista di suggerimenti per il buon uso delle chat di sezione dei genitori**. I consigli per l'uso sono stati elaborati dai partecipanti all'incontro del 17 maggio 2018, un gruppo di genitori, insegnanti e pedagogiste.



Il "patto di partecipazione" è il documento che definisce le regole del bilancio partecipativo

VIGOLZONE PARTECIPA IV EDIZIONE 2021

PATTO DI PARTECIPAZIONE

Il "Patto di partecipazione" è il documento che definisce le regole dell'edizione 2021 del bilancio partecipativo del Comune di Vigolzone.

Questo documento recepisce e articola le indicazioni fornite dal titolo 4 del "Regolamento comunale per la partecipazione dei cittadini", in cui vengono dati indirizzi di massima per la realizzazione e la gestione del percorso di bilancio partecipativo.

PRINCIPI

Il Comune di Vigolzone riconosce nel bilancio partecipativo un metodo sperimentale e innovativo di coinvolgimento e interazione con la cittadinanza finalizzato a far emergere, discutere e co-decidere le proposte per il territorio.

Il Regolamento comunale per la partecipazione, redatto nel 2017 attraverso un percorso di partecipazione che ha coinvolto amministratori e cittadini, identifica il bilancio partecipativo come "una delle forme di partecipazione che valorizza le conoscenze, le competenze e gli apporti dei cittadini che vivono nella comunità e nel territorio".

Avviando la quarta edizione di bilancio partecipativo, l'Amministrazione si impegna a dare corso alle decisioni della cittadinanza in merito all'utilizzo di una parte delle risorse comunali messe a bilancio per l'anno 2021.

I PROTAGONISTI

Possono partecipare al processo di bilancio partecipativo:

- A. i cittadini iscritti nelle liste elettorali del comune;
- B. i residenti nel comune che abbiano compiuto il sedicesimo anno di età;
- C. i residenti in altri comuni che vivono o lavorano a Vigolzone.

OGGETTO DELLA PARTECIPAZIONE

In questa edizione del bilancio partecipativo i cittadini sono chiamati a decidere, attraverso il voto, sulla destinazione di una quota della spesa per investimenti del bilancio comunale 2021 pari a 15.000 euro.

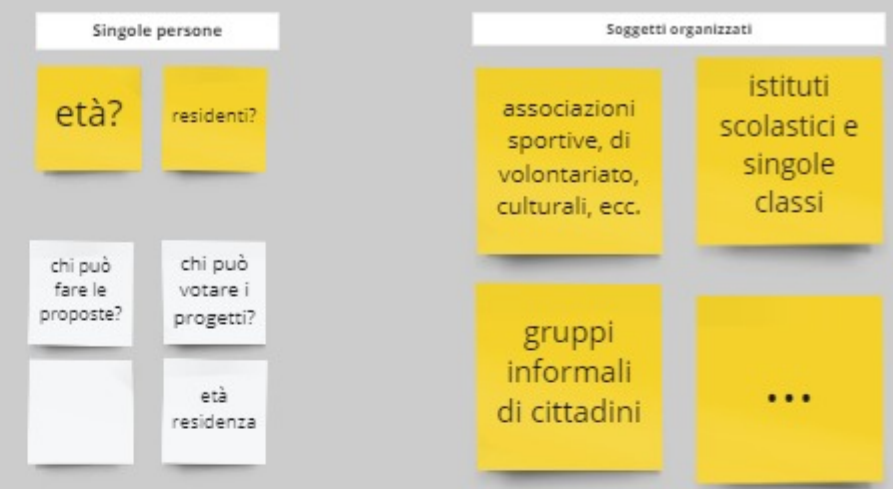
Potranno concorrere al voto i progetti di interesse pubblico presentati e selezionati secondo le modalità descritte di seguito.

I cittadini sono invitati a contribuire al processo di partecipazione nei seguenti modi:

- formulando i progetti che concorreranno per il finanziamento

Quale patto di partecipazione per il Bilancio Partecipativo dell'Unione Valnure Valchero?

I PARTECIPANTI chi può partecipare?



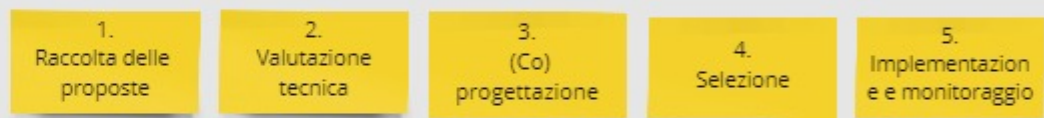
BUDGET Quale budget da assegnare?

Gropparello	2.200 abitanti
Carpaneto Piacentino	7.600 abitanti
Podenzano	9.000 abitanti
San Giorgio Piacentino	6.000 abitanti
Vigolzone	4.200 abitanti

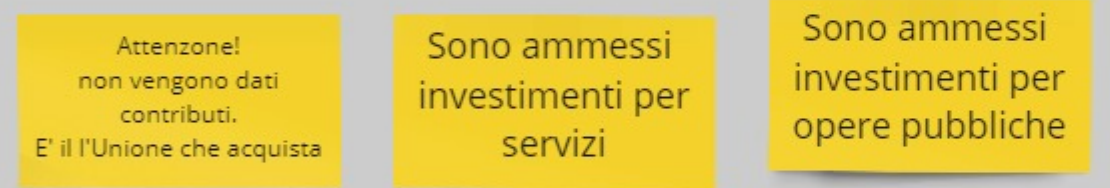
LE PROPOSTE PROGETTUALI Quale taglia devono avere i progetti per essere ammessi? Ch tipo di progetti?



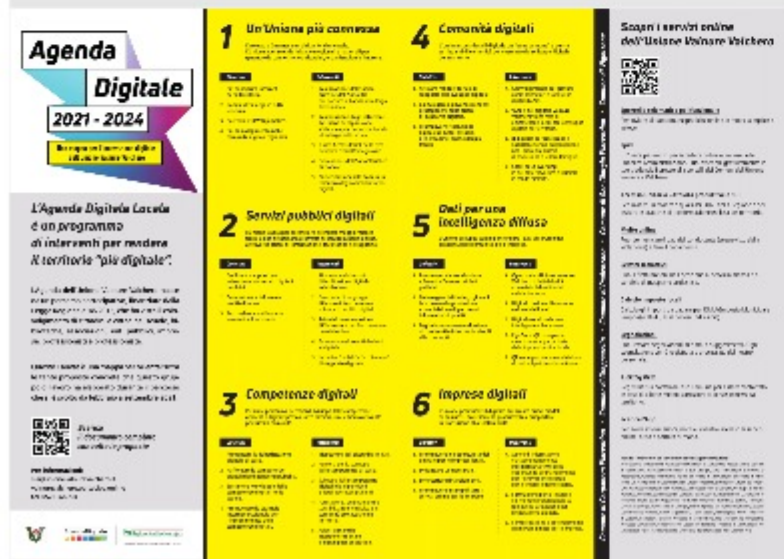
LE FASI



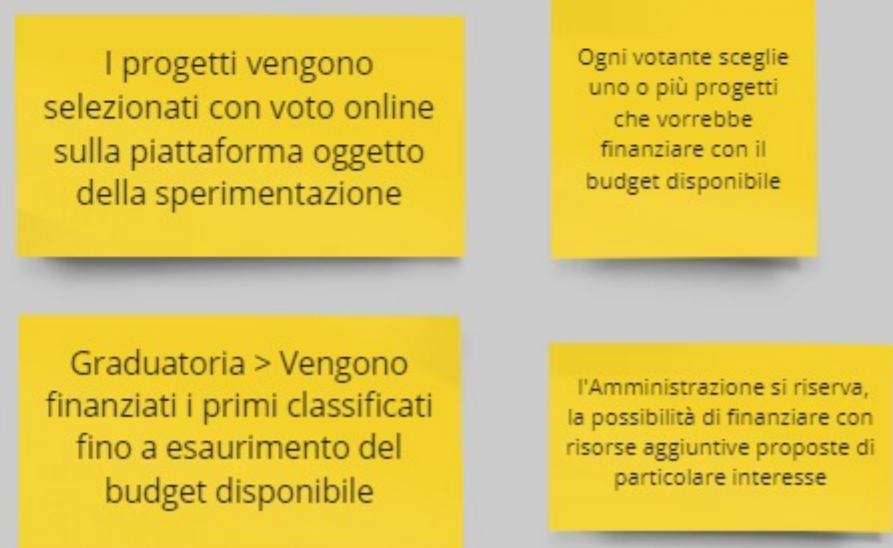
SPESE FINANZIABILI Quali spese possono essere finanziate con le risorse messe a disposizione?



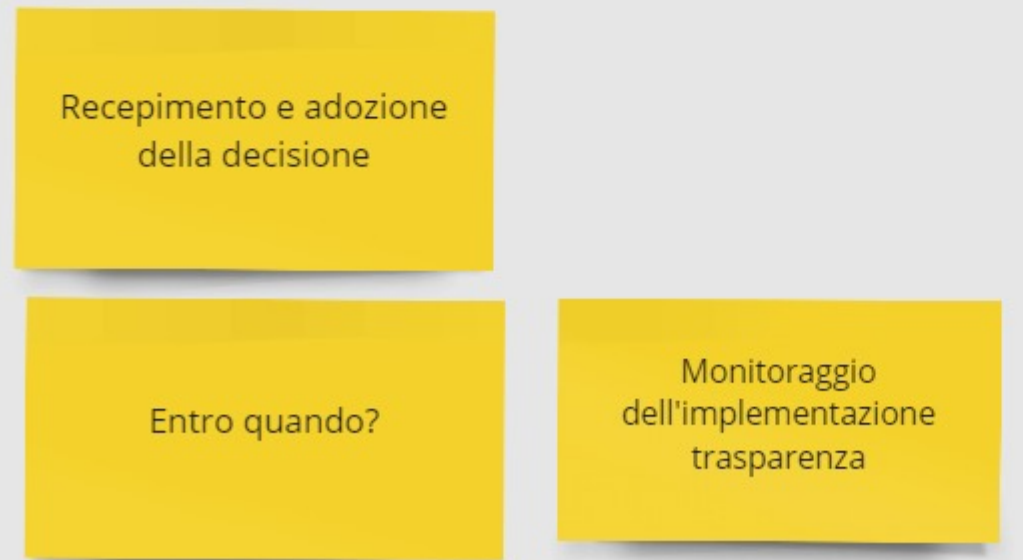
LE PROPOSTE PROGETTUALI Quali obiettivi della ADL?



VINCITORI come si selezionano i vincitori?



Impegni dell'Amministrazione



Definiamo il patto di partecipazione per il bilancio partecipativo dell'Unione Valnure Valchero

- ? Quali temi / obiettivi dell'ADL
- ? Quante risorse a disposizione?
- ? Quale "taglio" di progetti?