



UN BOSCO IN COMUNE

PRIMO INCONTRO DEL TAVOLO DI NEGOZIAZIONE
18 aprile 2024

ORDINE DEL GIORNO

Istituzione del Tavolo di Negoziazione (TdN)

- Composizione, ruolo, funzioni e condivisione della bozza del regolamento interno

Gambettola – Il Bosco Urbano

- Il progetto: oggetto, obiettivi e risultati
- La roadmap operativa: attività, fasi e tempi

Mappa degli Stakeholder

- Elaborazione preliminare
- Allargamento del TdN

IL TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

Ruolo, funzioni e approvazione regolamento interno

COMPOSIZIONE

- Un **referente politico** dell'Amministrazione Comunale
- Il **responsabile amministrativo** del procedimento
- I **sottoscrittori dell'Accordo Formale**: Circuiti Dinamici, Ass. Natura Magica, Legambiente, Teatro Del Drago Soc.Coop.Soc.ONLUS
- Successivamente alla loro costituzione, dai rispettivi **portavoce del gruppo di Giovani Cittadini e dai mentor**.

La composizione del TdN **potrà essere allargata** a nuovi soggetti individuati nella Mappa degli stakeholders, a soggetti esterni e/o soggetti considerati strategici per l'esperienza o le competenze possedute rispetto agli ambiti oggetto del processo e a referenti dei settori operativi dell'Amministrazione Comunale.

RUOLO

- Il TdN svolge un ruolo di **orientamento, valutazione e monitoraggio** del percorso partecipativo allargato
- Il TdN garantirà la **corretta realizzazione** del percorso, rispetto alle fasi e metodologie e ai criteri di inclusione e partecipazione dei diversi attori, attraverso il costante monitoraggio.
- Il TdN monitorerà l'**accompagnamento verso l'adozione delle proposte** del percorso partecipativo (e l'eventuale implementazione), con l'obiettivo di promuovere, orientare e tradurre in strumenti operativi i risultati emersi dal percorso partecipato.

FUNZIONI

- **Condivisione del percorso di lavoro** (discussione, eventuale modifica e aggiustamento, validazione percorso);
- Definizione degli **obiettivi operativi**, delle **modalità di coinvolgimento** dei vari attori, nei **criteri di accesso** al percorso partecipativo;
- **Sostegno al processo partecipativo:**
 - condivisione di dati e informazioni utili per le diverse fasi dell'attività;
 - la messa a disposizione il proprio know-how per la realizzazione delle attività;
 - la definizione dei dettagli delle attività della Fase di svolgimento del processo (es. individuazione best practices, strumenti ecc.);
 - la collaborazione per la più ampia divulgazione del progetto;
 - la collaborazione ad essere i primi veicoli per l'allargamento della partecipazione e attivare il coinvolgimento dei giovani partecipanti.

REGOLAMENTO

Premesse e considerazioni

- **Art. 1** - Obiettivo del tavolo di negoziazione
- **Art. 2** - Composizione del tavolo di negoziazione
- **Art. 3** - Modalità di lavoro del tavolo di negoziazione
- **Art. 4** - Svolgimento delle sessioni di lavoro
- **Art. 5** - Gestione di eventuali conflitti

UN BOSCO IN COMUNE

Il progetto: oggetto, obiettivi e risultati

La roadmap operativa: attività, fasi e tempi

Prima proposta call per giovani e mentor

Prima proposta del Piano di comunicazione

IL PROGETTO

Oggetto

Il Progetto Partecipativo ha come oggetto la gestione e la valorizzazione del **Bosco Urbano di Gambettola**, quale patrimonio ambientale del territorio.

Il progetto si propone di coinvolgere attivamente la comunità locale, in particolare i giovani, nella **cura e conservazione** del Bosco, attraverso un approccio di ecologia civica, al fine di giungere ad una proposta di raccomandazioni e linee guida per la **valorizzazione e co-gestione sostenibile** tra amministrazione e comunità del Bosco.

IL PROGETTO

Obiettivi

- Far conoscere alla comunità il **valore ambientale** del Bosco Urbano;
- Attivare i **giovani** in pratiche di ecologia civica e cura dell'ambiente e dare continuità alla **Consulta dei Giovani per l'ambiente** di Gambettola
- Sensibilizzare la **comunità locale** alla tutela di uno spazio condiviso;
- Promuovere la cultura dell'ecologia civica attraverso una **rete di realtà territoriali**;
- Innescare un senso di **co-responsabilità** tra amministrazione e comunità nella cura e valorizzazione futura del Bosco
- Incoraggiare la nascita di una **comunità di pratiche partecipative** inerenti alle azioni di ecologia civica a livello nazionale e/o europeo.

PARTNER DI PROGETTO

PARTNER	RUOLO
Comune di Gambettola	Responsabile di progetto
Ass. Circuiti Dinamici	Questa associazione culturale ha ideato e promosso il "BOSCO - Urban Art Project", un progetto di rigenerazione urbana che promuove lo sviluppo sostenibile e il rispetto per l'ambiente attraverso l'arte. La loro esperienza e competenza saranno utili per la realizzazione delle attività del progetto.
Legambiente	Questo ente fornirà supporto alle attività di formazione sulle azioni di ecologia civica.
Ass. Natura Magica	Questa associazione si occupa di cammini, natura e soprattutto conoscenza e formazione. Il loro coinvolgimento contribuirà a sensibilizzare la comunità sulle tematiche ambientali e di ecologia civica.
Teatro del Drago	Da anni attivo sul territorio gambettolese, oltre a gestire il Teatro Comunale organizza il Festival Arrivano dal Mare nel mese di maggio, coinvolgendo attivamente la comunità attraverso eventi e performance di teatro di figura organizzati anche in spazi non convenzionali e all'aperto.
Consulta Giovani	Primo soggetto da riattivare e inserire nel TdN

IL PROGETTO

Azioni

- Call per la costituzione di team di giovani (tra i 20 ed i 35 anni)
- Call per mentor di Ecologia Civica
- Formazione e capacity building del team di giovani
- Iniziative di coinvolgimento attivo delle scuole
- Attività di animazione finalizzate alla conoscenza del Bosco e alla costruzione di una conoscenza collettiva su pratiche e temi di ecologia civica
- Co-progettazione di proposte, linee guida e raccomandazioni per il futuro del Bosco

IL PROGETTO

Risultati attesi

- Costituzione di un team di giovani per l'ecologia civica
- Rigenerazione della Consulta dei giovani per l'ambiente
- Costituzione di una rete permanente di realtà locali per la promozione dell'ecologia civica (associazioni, imprese, cittadini etc)
- Elaborazione di linee guida per la gestione e valorizzazione del Bosco Urbana attraverso un meccanismo di co-responsabilità tra amministrazione e comunità locale

LA ROADMAP OPERATIVA

Attività, fasi e tempi

1

Aprile - Maggio 2024

- Istituzione del TdN
- Definizione roadmap di progetto
- Elaborazione call giovani e mentor
- Mappatura realtà per la rete permanente

2

Maggio - Giugno 2024

- Lancio delle call e selezione partecipanti
- Attivazione della rete permanente

3

Giugno - Luglio 2024

- Attività di formazione e capacity building del team
- Progettazione attività di animazione

5

Novembre 2024

- Messa a punto del DocPP e condivisione con i partecipanti e il TdN

4

Settembre - Ottobre 2024

- Attività di animazione
- Co-progettazione linee guida

6

Novembre 2024

- Approvazione del DocPP
- Chiusura del PP

COMUNICAZIONE

Finalità del Piano di Comunicazione:

- Raggiungere il maggior numero di candidature
- Dare visibilità e raccontare le attività del processo in tempo reale
- coinvolgere cittadini e ragazzi delle scuole nelle attività di service design

Strumenti da utilizzare:

- Strumenti tradizionali e digitali (newsletter, brochure, immagini, video, cartoline)
- Pagina del sito web del Comune
- canali web e profili social

Altre attività di comunicazione da co-progettare:

- Contest di video o foto con un hashtag dedicato al progetto, così da raccogliere foto, interazioni, proposte da cittadini sul tema dell'Ecologia Civica

STAKEHOLDER MAP



INTRODUZIONE ALLA MAPPA

STAKEHOLDER ESSENZIALI (cerchio interno)

Soggetti chiave del processo partecipativo. La loro presenza influenza in maniera determinante lo svolgimento, l'esito e gli impatti del progetto (es. i giovani, PA, gambettolesi)

STAKEHOLDER IMPORTANTI (cerchio intermedio)

Soggetti che hanno un elevato interesse, competenza e influenza rispetto all'oggetto e ai risultati del processo partecipativo

Chi può contribuire in maniera attiva al progetto?

Chi può influenzare l'opinione/la partecipazione degli stakeholder essenziali rispetto al progetto?

Chi potrebbe essere contrario al progetto?

Chi i subirà cambiamenti significativi?

Chi avrà un vantaggio diretto?

Chi ha già esperienza di progetti simili?

Chi può essere interessato a mettere a disposizione le proprie competenze e abilità?

STAKEHOLDER INTERESSANTI (cerchio esterno)

Soggetti che hanno relazioni con i soggetti chiave del cerchio centrale mediate da quelli nel cerchio intermedio. Sono soggetti che hanno un interesse sul progetto ma scarsa influenza

RETI DI RELAZIONI

Ci sono relazioni tra i soggetti dei diversi cerchi?

Che tipo di relazioni sono e in che maniera si influenzano?




Relazione positiva



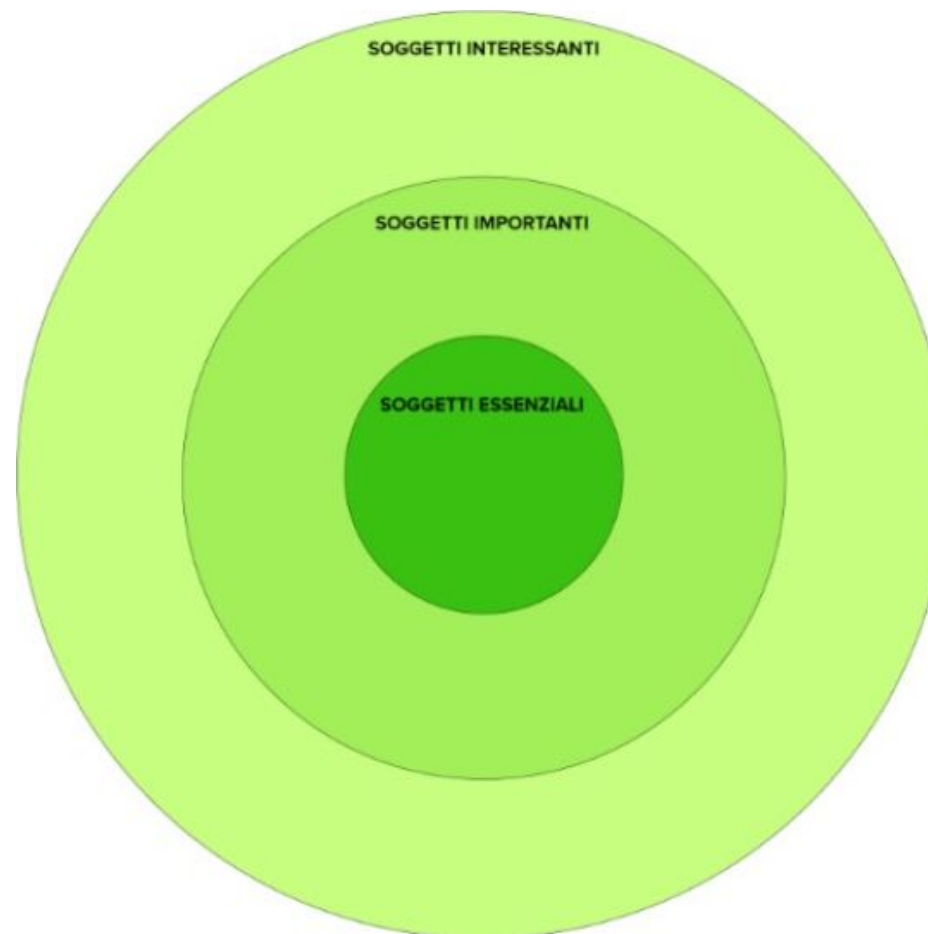
Relazione negativa

 **PROMOZIONE** = divulgazione delle call e del progetto

 **TESTIMONIANZE** = esperienze di aziende e realtà attive nel campo dell'economia circolare, per condividerne analisi di settore, criticità, fattori di successo e possibili ambiti di innovazione

 **PARTNER** = soggetti da coinvolgere attivamente nelle fasi di realizzazione delle attività formative e dei laboratori.

 **MENTOR** = possibili candidati a Maestri di sostenibilità.



ANALISI SWOT preliminare: BOSCO | PROCESSO

PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
<p>POSIZIONE STRATEGICA (BOSCO) Prossimità del centro urbano Adiacenza al lungofiume Vicinanza alla Scuola dell'Infanzia</p> <p>VALORE AMBIENTALE (BOSCO in crescita) Presenza di biodiversità, habitat per la fauna locale Orti urbani</p> <p>BENEFICI PER LA SALUTE (BOSCO) Benefici per la salute mentale e fisica dei residenti</p> <p>SPAZI PER ATTIVITÀ DIDATTICHE/EDUCATIVE (BOSCO) Giochi sensoriali legati alla musica, al rifugio e al movimento Area didattica per outdoor education</p>	<p>TEMPO DI CRESCITA DEGLI ALBERI (BOSCO) Alberi sono ancora piccoli, il bosco è in crescita</p> <p>TEMPERATURE ESTIVE (BOSCO) Mancanza di ombra</p> <p>CONOSCENZA E CONSAPEVOLEZZA SULL'AREA (PROCESSO) Scarsa conoscenza della presenza del bosco urbano e delle sue funzionalità La segnaletica, inoltre, è poco chiara e visibile, mancanza nel centro storico</p> <p>MONOFUNZIONALITÀ DELL'AREA (BOSCO) L'area presenta aree giochi destinate a bambini fino a 10 anni Orti utilizzati principalmente dalla terza età</p> <p>PRESENZA DI ELEMENTI DI DISTURBO (BOSCO) Passaggio frequente di treni, anche Alta Velocità Tralicci dell'alta tensione</p>
OPPORTUNITÀ	MINACCE
<p>PROMOZIONE DEL TURISMO VERDE (BOSCO) Attrazione per turisti interessati alla natura e alla sostenibilità Progetto di ciclovia «Rigossa».</p> <p>COLLABORAZIONI CON LA COMUNITÀ (PROCESSO) Area didattica, da valorizzare il coinvolgimento delle scuole e di associazioni che organizzano attività extrascolastiche Coinvolgimento della comunità nella cura del bosco per creare senso di appartenenza e bene comune Riattivazione della Consulta Giovani</p> <p>EVENTI E ATTIVITÀ TEMATICHE (BOSCO) Sinergie con attività legate all'arte/natura già presenti sul territorio Opportunità per nuove attività artistiche e natura Luogo per rilassarsi, fare attività fisica e connettersi con la natura</p> <p>OPPORTUNITÀ EDUCATIVE (BOSCO) Programmi educativi legati alla natura e all'ambiente, arricchendo l'apprendimento degli studenti (outdoor education).</p>	<p>GESTIONE (BOSCO) Degrado, sicurezza Manutenzione nel tempo</p> <p>PERCEZIONE ERRATA DEL BOSCO (BOSCO) Bosco urbano vs Parco pubblico</p> <p>DIFFICILE COINVOLGIMENTO DEI GIOVANI (PROCESSO) I ragazzi (14-19 anni) vivono poco gli spazi della città Proposte dei giovani non ascoltate</p> <p>CONCORRENZA CON ALTRE ATTIVITÀ (PROCESSO) Offerta di attività già presenti in altre aree della città</p>



Grazie per l'attenzione!

UN
BOSCO
— IN COMUNE