



## REPORT - LAB SCUOLA

## ISTITUTO "OLIVETTI"

*Open Space Technology*

# ABCiiiiissss!

Una foto dal futuro.

Idee e proposte per realizzare il nostro futuro

## 13 novembre 2024



## PREMESSA

Il progetto "ABC - Attivi per un bilancio in comune" rappresenta un'opportunità unica per coinvolgere attivamente i giovani di Carapelle in un processo di partecipazione civica che mira non solo alla celebrazione dei 250 anni dalla fondazione del paese, ma anche alla costruzione di un modello di collaborazione tra istituzioni e comunità. In un periodo storico in cui l'interesse verso la partecipazione pubblica sembra essere in calo, questa iniziativa punta a ribaltare la tendenza, stimolando nei giovani la consapevolezza delle loro potenzialità come attori del cambiamento.

L'idea di coinvolgere gli studenti della scuola "Olivetti" nasce dalla volontà di creare un collegamento tra le nuove generazioni e le istituzioni locali, riconoscendo il loro ruolo cruciale nel costruire il futuro della comunità. La scuola, luogo di apprendimento e crescita, si è dimostrata un terreno fertile per avviare un dialogo costruttivo e creativo, in cui ogni partecipante potesse esprimere idee e visioni.

Attraverso tre incontri intensivi, che hanno visto la partecipazione di circa 30 studenti suddivisi in gruppi, sono emerse proposte che riflettono i valori e le aspirazioni di una comunità giovane ma profondamente legata alle proprie radici. Questo report è il risultato di un percorso che non si limita a raccogliere idee, ma che ambisce a fornire strumenti concreti per trasformarle in azioni, consolidando il legame tra i cittadini e il Comune in una prospettiva di co-creazione e responsabilità condivisa.



## NOTA METODOLOGICA

Il percorso "ABC - Attivi per un bilancio in comune" è stato costruito seguendo un approccio partecipativo e laboratoriale, che ha posto al centro i giovani come protagonisti attivi e creativi. La metodologia utilizzata si basa sui principi del design thinking e della progettazione partecipata, strumenti che permettono di combinare analisi critica, creatività e pianificazione concreta.

Il processo si è articolato in tre fasi principali:

### 1. Introduzione e analisi dei bisogni:

Il primo incontro è stato dedicato a stimolare una riflessione collettiva sui bisogni e le opportunità del territorio. Attraverso brainstorming e mappe mentali, gli studenti hanno esplorato temi chiave come la cultura, l'ambiente, la coesione sociale e lo sviluppo economico. Questa fase ha permesso di identificare priorità condivise e di costruire una base solida per le fasi successive.

### 2. Ideazione e progettazione:

Durante il secondo incontro, i gruppi di lavoro hanno iniziato a sviluppare idee concrete, utilizzando schede progettuali per strutturare le proposte. Ogni gruppo ha lavorato su un tema specifico, esplorando possibilità creative e valutando la fattibilità delle loro idee. Discussioni guidate e momenti di confronto tra i gruppi hanno arricchito il processo, permettendo di integrare prospettive diverse.

### 3. Finalizzazione e condivisione:

L'ultima fase è stata dedicata alla presentazione delle proposte. Ogni gruppo ha illustrato il proprio progetto, ricevendo feedback dagli altri partecipanti e dagli organizzatori. Questo momento di scambio ha rappresentato non solo un'opportunità di apprendimento reciproco, ma anche un'occasione per consolidare la fiducia e il senso di responsabilità verso il lavoro svolto.

L'intero percorso è stato supportato da facilitatori esperti, che hanno garantito un ambiente inclusivo e stimolante, valorizzando le competenze di ciascun partecipante. Strumenti come post-it, mappe concettuali e software collaborativi hanno contribuito a rendere il processo più dinamico ed efficace.



# ESITO DEI GRUPPI DI LAVORO



## Titolo proposta: Più lavoro per i giovani

### Target beneficiari:

- Giovani tra i 16 e i 30 anni, in cerca di formazione e opportunità lavorative
- La comunità locale, che beneficerà di nuove competenze e risorse umane qualificate

### Breve descrizione della proposta:

Questa iniziativa mira a creare opportunità di formazione e inserimento lavorativo per i giovani della Puglia, attraverso un programma articolato in corsi di formazione, tirocini e laboratori pratici. L'obiettivo è dotare i partecipanti di competenze concrete, spendibili immediatamente nel mercato del lavoro.

Per garantire il successo dell'iniziativa, verrà creata una rete di aziende locali disposte ad accogliere i tirocinanti e a fornire un primo contatto con il mondo del lavoro. Il progetto prevede inoltre momenti di orientamento e incontri con esperti di diversi settori per offrire una panoramica sulle opportunità professionali disponibili.

Attraverso una collaborazione con le amministrazioni comunali, le scuole e le imprese, vogliamo facilitare l'incontro tra domanda e offerta di lavoro, contribuendo a contrastare la disoccupazione giovanile e a rafforzare il tessuto economico e sociale del territorio.

### Fasi principali per realizzare l'idea:

- 1. Analisi del contesto e raccolta dati**
  - Rilevazione dei bisogni e delle aspirazioni dei giovani attraverso questionari e incontri con le scuole e associazioni giovanili.
  - Mappatura delle aziende locali disponibili a offrire tirocini o collaborazioni formative.
- 2. Pianificazione e sviluppo delle attività formative**
  - Creazione di un programma formativo basato sulle esigenze del mercato del lavoro locale.
  - Attivazione di collaborazioni con aziende, artigiani e professionisti per la realizzazione di laboratori pratici.
- 3. Sensibilizzazione e coinvolgimento della comunità**
  - Organizzazione di eventi informativi, incontri pubblici e campagne di comunicazione per presentare l'iniziativa.
  - Attivazione di una rete di giovani volontari per promuovere il progetto e coinvolgere altri coetanei.
- 4. Avvio della fase sperimentale**
  - Attivazione dei corsi di formazione e dei tirocini.
  - Monitoraggio costante dell'andamento delle attività e raccolta feedback dai partecipanti e dalle aziende.
- 5. Valutazione e prospettive future**
  - Analisi dei risultati raggiunti, valutazione dell'impatto e raccolta di testimonianze dai beneficiari.



- Studio di strategie per rendere il progetto sostenibile nel lungo periodo, con possibilità di replicarlo in altri comuni.

### Tempi stimati:

- **Fase di organizzazione e avvio:** 1 mese
- **Sperimentazione del progetto:** 12 mesi
- **Monitoraggio e valutazione finale:** 1-2 mesi

### Soggetti attuatori:

- Comuni e amministrazioni locali, con il ruolo di coordinamento e supporto logistico

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Scuole superiori e istituti tecnici:** per favorire il coinvolgimento degli studenti e l'integrazione con i percorsi scolastici
- **Aziende locali e artigiani:** per offrire tirocini e momenti di formazione pratica
- **Associazioni giovanili e culturali:** per promuovere l'iniziativa e creare un network di giovani interessati
- **Esperti del mondo del lavoro (recruiter, consulenti, formatori):** per fornire orientamento e supporto ai partecipanti

### Stima dei costi:

- **Organizzazione e comunicazione:** 1.500€
- **Materiale per i corsi e i laboratori:** 2.000€
- **Rimborso spese per i tirocinanti e logistica:** 1.500€
- **Totale stimato:** 5.000€



## Titolo proposta: Associazione Cinema Giovani

### Target beneficiari:

- L'intera comunità locale, con particolare attenzione ai giovani, agli studenti e agli appassionati di cinema.
- Persone interessate a film in lingua originale per migliorare la conoscenza delle lingue straniere.
- Famiglie e cittadini in cerca di eventi culturali accessibili.

### Breve descrizione della proposta:

L'idea prevede la creazione di un'associazione culturale gestita da giovani appassionati di cinema, con l'obiettivo di organizzare proiezioni di film in luoghi pubblici come la biblioteca comunale o l'auditorium.

Le proiezioni includeranno:

- **Film in lingua originale** con sottotitoli, per favorire l'apprendimento delle lingue straniere.
- **Film di interesse culturale, sociale e artistico**, che possano stimolare il dibattito e il confronto tra i partecipanti.
- **Rassegne tematiche** su registi, generi cinematografici o tematiche di attualità.

L'iniziativa non solo offrirà un'opportunità di svago e arricchimento culturale, ma contribuirà anche a rivitalizzare gli spazi pubblici e a creare momenti di socialità per la comunità.

### Fasi principali per realizzare l'idea:

- 1. Indagine e coinvolgimento della comunità**
  - Somministrazione di questionari e interviste alla cittadinanza per valutare l'interesse e raccogliere suggerimenti.
  - Identificazione di potenziali volontari e membri attivi per la gestione dell'associazione.
- 2. Iter burocratico e autorizzazioni**
  - Richiesta dei permessi al Comune per l'utilizzo degli spazi pubblici.
  - Ottenimento della licenza per la proiezione di film a scopo non commerciale (ad esempio tramite licenze MPLC o altre soluzioni disponibili per le proiezioni pubbliche).
- 3. Creazione dell'Associazione e definizione dell'organizzazione**
  - Costituzione ufficiale dell'Associazione Cinema Giovani.
  - Definizione di un calendario di eventi e scelta dei primi film da proiettare.
- 4. Comunicazione e promozione dell'iniziativa**
  - Creazione di una pagina social e un sito web per informare la comunità.
  - Diffusione dell'iniziativa attraverso locandine, newsletter e collaborazioni con scuole e altre associazioni locali.
- 5. Avvio delle proiezioni e gestione dell'attività**
  - Organizzazione della prima proiezione per testare l'interesse della comunità.
  - Monitoraggio della partecipazione e raccolta di feedback per migliorare le attività future.

### Tempi stimati:



- **Fase di indagine e autorizzazioni:** 3 mesi
- **Fase organizzativa e promozione:** 2 mesi
- **Prima proiezione:** entro 6 mesi dall'inizio del progetto

### Soggetti attuatori:

- **Giovani appassionati di cinema**, che costituiranno l'associazione e gestiranno le proiezioni.

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Comune di Carapelle:** per la concessione degli spazi e il supporto burocratico.
- **Scuole e università:** per coinvolgere studenti e insegnanti interessati al cinema e alle lingue straniere.
- **Biblioteca comunale e centri culturali:** come spazi per le proiezioni e punti di promozione dell'iniziativa.
- **Esperti di cinema o critici cinematografici:** per organizzare incontri di approfondimento su film e registi.

### Stima dei costi:

- La costituzione dell'Associazione non richiede costi elevati, ma potrebbero esserci **spese minime per licenze di proiezione, promozione e materiali**.
- Possibili **fonti di finanziamento:** contributi comunali, crowdfunding, donazioni da parte della comunità, collaborazioni con enti culturali.

### Titolo proposta: Turismo a Carapelle: Un Nuovo Futuro per il Territorio

### Target beneficiari:

- **Turisti nazionali e internazionali**, interessati a scoprire il territorio e le sue peculiarità.
- **Comunità locale**, che beneficerà dello sviluppo economico legato al turismo.
- **Operatori del settore turistico e culturale**, che potranno ampliare le proprie attività.

### Breve descrizione della proposta:

L'obiettivo di questo progetto è trasformare Carapelle in una meta turistica attrattiva, valorizzandone il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico attraverso un piano strategico che prevede:

- **Eventi stagionali** per animare il territorio in tutte le stagioni, come festival musicali, cinematografici e artistici.
- **Potenziamento dei servizi turistici**, con la creazione di punti informativi, segnaletica turistica e strutture accessibili a tutti.



- **Promozione e scambi culturali**, attraverso collaborazioni con altre città e programmi di mobilità come Erasmus.
- **Sviluppo di strutture ricettive innovative**, come B&B, agriturismi e fattorie didattiche, per accogliere al meglio i visitatori.

Questo progetto vuole non solo attrarre visitatori, ma anche rafforzare l'identità locale e offrire nuove opportunità di sviluppo economico per i cittadini e le imprese del territorio.

### Fasi principali per realizzare l'idea:

1. **Organizzazione di eventi culturali e artistici**
  - Creazione di un calendario annuale di eventi (festival musicali, mostre d'arte, rassegne cinematografiche, eventi enogastronomici).
  - Coinvolgimento di artisti locali e nazionali per valorizzare la cultura del territorio.
2. **Ricerca di finanziamenti e sponsor per promuovere il turismo**
  - Collaborazione con enti pubblici e privati per ottenere finanziamenti.
  - Coinvolgimento di aziende locali e associazioni per sponsorizzare gli eventi.
3. **Scambi culturali ed Erasmus per promuovere Carapelle all'estero**
  - Attivazione di programmi di scambio con altre città europee per valorizzare il patrimonio locale.
  - Creazione di gemellaggi con paesi che possano favorire lo scambio di turisti e operatori culturali.
4. **Promozione della nascita di strutture di accoglienza e ricettive**
  - Incentivare la creazione di **B&B, agriturismi e fattorie didattiche**, in collaborazione con il settore privato.
  - Creazione di percorsi enogastronomici e culturali per far vivere ai turisti un'esperienza autentica.
5. **Potenziare l'informazione e l'accessibilità turistica**
  - Creazione di **info-point turistici**, mappe interattive e segnaletica per facilitare la fruizione del territorio.
  - Implementazione di un sito web e una campagna di marketing digitale per promuovere Carapelle come destinazione turistica.

### Tempi stimati:

- **Fase 1 (2024-2026)**: Pianificazione strategica, avvio degli eventi, ricerca di finanziamenti.
- **Fase 2 (2026-2029)**: Sviluppo delle strutture turistiche, ampliamento degli scambi culturali, consolidamento del turismo locale.

### Soggetti attuatori:

- **Comune di Carapelle**, con il ruolo di coordinamento istituzionale.
- **Agenzie turistiche e associazioni territoriali**, per la promozione e la gestione degli eventi.
- **Associazione 5 Reali Siti**, per il coinvolgimento della rete territoriale.
- **Operatori economici locali (ristoranti, agriturismi, artigiani)**, per lo sviluppo delle strutture ricettive e delle offerte turistiche.



- **Basi Militari**, per eventuali collaborazioni logistiche o di promozione culturale.

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **I cittadini**, che potranno beneficiare delle nuove strutture e partecipare agli eventi.
- **Scuole e università**, per attività didattiche e di formazione nel settore turistico.
- **Operatori del turismo sostenibile**, per integrare pratiche ecologiche e responsabili nello sviluppo del territorio.

### Stima dei costi:

- **Organizzazione eventi e promozione turistica:** 15.000 €
- **Creazione e gestione di strutture turistiche e info-point:** 20.000 €
- **Sviluppo di materiali informativi e marketing digitale:** 5.000 €
- **Totale stimato:** 35.000 - 40.000 €

### Titolo proposta: Centro Sportivo Polifunzionale

#### Target beneficiari:

- **Comunità locale:** giovani, famiglie, adulti e anziani che potranno usufruire delle strutture sportive e ricreative.
- **Amministrazione Comunale:** valorizzazione del territorio e incremento delle attività sportive e sociali.
- **Scuole e Associazioni Sportive:** opportunità di formazione e allenamento per giovani atleti.

#### Breve descrizione della proposta:

L'obiettivo del progetto è la realizzazione di un **Centro Sportivo Polifunzionale** a Carapelle, che offra un'ampia gamma di attività per giovani e adulti. Il centro sarà attrezzato per ospitare sport come:

- **Calcio, tennis, padel, pallavolo e basket**
- **Palestra e area fitness attrezzata**
- **Piscina per nuoto e attività acquatiche**
- **Zona verde attrezzata per il relax e l'attività all'aria aperta**

Oltre a essere un punto di riferimento per lo sport, il centro sarà uno spazio di aggregazione per la comunità, promuovendo uno stile di vita sano e inclusivo.

#### Fasi principali per realizzare l'idea:

1. **Progettazione del centro**

- Definizione degli spazi e delle strutture necessarie.
  - Elaborazione di un piano di fattibilità tecnica ed economica.
  - Identificazione delle possibili fonti di finanziamento (bandi pubblici, investitori privati, crowdfunding).
2. **Incontro con il Comune**
    - Presentazione ufficiale del progetto all'Amministrazione Comunale.
    - Discussione sulla disponibilità di terreni e infrastrutture pubbliche utilizzabili.
  3. **Approvazione e richiesta permessi**
    - Ottenimento delle autorizzazioni edilizie e ambientali.
    - Definizione della governance del progetto (chi gestirà il centro e in che modalità).
  4. **Avvio della costruzione**
    - Individuazione di aziende edili e fornitori per l'allestimento delle strutture.
    - Inizio dei lavori con monitoraggio dei tempi e dei costi.
  5. **Formazione di un gruppo di giovani interessati al progetto**
    - Creazione di un comitato promotore composto da giovani e associazioni sportive.
    - Lancio di una campagna di sensibilizzazione per coinvolgere la comunità e attirare sponsor.

### Tempi stimati:

- **Fase di progettazione e autorizzazioni:** 12-18 mesi
- **Fase di finanziamento e raccolta fondi:** 12-24 mesi
- **Fase di costruzione e allestimento:** 18-24 mesi
- **Totale stimato:** 3-4 anni

### Soggetti attuatori:

- **Giovani e Gabriele**, promotori del progetto.
- **Comune di Carapelle**, per la concessione dei terreni e il supporto burocratico.
- **Architetti e ingegneri**, per la progettazione tecnica.
- **Imprese di costruzione**, per la realizzazione delle strutture.

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Associazioni sportive locali**, per la gestione e l'organizzazione delle attività.
- **Scuole e istituti sportivi**, per promuovere l'educazione sportiva tra i giovani.
- **Sponsor privati e finanziatori**, per sostenere economicamente il progetto.
- **Cittadini**, per il coinvolgimento nelle attività sportive e ricreative.

### Stima dei costi:

- **Progettazione e studi di fattibilità:** 300.000 - 500.000 €
- **Costruzione e allestimento delle strutture:** 4 - 5 milioni di €
- **Impianti e attrezzature sportive:** 700.000 - 1.200.000 €
- **Spese amministrative e gestione iniziale:** 300.000 €
- **Totale stimato:** 5 - 7 milioni di euro



### Possibili fonti di finanziamento:

- **Fondi pubblici** (bandi regionali, nazionali ed europei per lo sport e le infrastrutture).
- **Sponsor privati** (aziende locali, brand sportivi, istituti bancari).
- **Crowdfunding e investitori privati.**
- **Partenariati con Federazioni Sportive e CONI.**



## Titolo proposta: CINENOVA – Il Cinema del Futuro a Carapelle

### Target beneficiari:

- **Futuro Sindaco e Amministrazione Comunale:** valorizzazione di uno spazio culturale per la comunità.
- **Comunità locale:** giovani, famiglie, appassionati di cinema, studenti e associazioni culturali.
- **Settore turistico e commerciale:** possibilità di attrarre visitatori e creare nuove opportunità economiche.

### Breve descrizione della proposta:

L'obiettivo del progetto **CINENOVA** è riportare in vita un vecchio cinema abbandonato, trasformandolo in un **polo culturale e tecnologico di nuova generazione**.

Il nuovo spazio sarà dotato di:

- **Tecnologia all'avanguardia**, con proiettori digitali di alta qualità, audio immersivo **Dolby Atmos** e proiezioni in **3D**.
- **Un design moderno e confortevole**, con poltrone ergonomiche, luci soffuse e un'architettura accogliente.
- **Un'area snack e bevande**, per migliorare l'esperienza degli spettatori.
- **Eventi tematici e rassegne cinematografiche**, per coinvolgere il pubblico e creare una vera comunità attorno al cinema.

Il progetto non solo restituirà alla città un importante punto di riferimento culturale, ma favorirà anche la socialità e l'aggregazione giovanile, con possibili collaborazioni con scuole, università e associazioni.

### Fasi principali per realizzare l'idea:

1. **Abbattimento della vecchia struttura (se necessario)**
  - Valutazione delle condizioni dell'edificio e stima dei lavori di demolizione.
  - Eventuale bonifica dell'area e smaltimento materiali.
2. **Analisi e pianificazione**
  - Studio di fattibilità tecnico-economica.
  - Elaborazione del progetto architettonico e tecnologico.
  - Ricerca di finanziamenti pubblici e privati.
3. **Ristrutturazione strutturale e adeguamento normativo**
  - Ricostruzione o ristrutturazione dell'edificio secondo le normative di sicurezza.
  - Creazione di spazi accessibili e inclusivi per tutti.
4. **Aggiornamento tecnologico e design innovativo**
  - Installazione di proiettori digitali di ultima generazione e impianti audio di alta qualità.
  - Arredamento moderno con poltrone ergonomiche e illuminazione adeguata.
  - Creazione di un'area bar/snack per migliorare l'esperienza del pubblico.
5. **Promozione e lancio del nuovo cinema**
  - Campagne pubblicitarie e di comunicazione per attirare pubblico e investitori.



- Organizzazione di un evento inaugurale con proiezioni speciali.
- Avvio delle attività con rassegne cinematografiche, eventi culturali e collaborazioni con scuole e associazioni.

### Tempi stimati:

- **Fase 1 (Analisi e progettazione):** 6-12 mesi
- **Fase 2 (Abbattimento e ristrutturazione):** 12-24 mesi
- **Fase 3 (Installazione tecnologia e arredamento):** 6-12 mesi
- **Fase 4 (Promozione e avvio attività):** 3-6 mesi
- **Tempo totale stimato:** 2-5 anni, in base alla disponibilità di fondi e permessi.

### Soggetti attuatori:

- **Giovani appassionati di cinema**, promotori dell'iniziativa.
- **Comune di Carapelle**, per il supporto amministrativo e logistico.
- **Architetti e ingegneri**, per la progettazione della ristrutturazione.
- **Costruttori e imprese edili**, per la realizzazione dei lavori.
- **Esperti di tecnologie cinematografiche**, per la scelta e l'installazione delle attrezzature.

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Scuole e università**, per attività didattiche e proiezioni educative.
- **Associazioni culturali**, per eventi e collaborazioni.
- **Investitori privati e sponsor**, per il co-finanziamento del progetto.
- **Enti pubblici e regionali**, per accedere a bandi e finanziamenti.
- **Cittadini e commercianti locali**, per creare sinergie economiche e sociali.

### Stima dei costi:

- **Progettazione e studi di fattibilità:** 30.000 - 50.000 €
- **Abbattimento e ristrutturazione:** 100.000 - 250.000 €
- **Tecnologia digitale e impianti audio/video:** 80.000 - 150.000 €
- **Arredamento e allestimento:** 40.000 - 100.000 €
- **Marketing e lancio del progetto:** 10.000 - 20.000 €
- **Totale stimato:** 250.000 - 600.000 €

### Possibili fonti di finanziamento:

- **Fondi pubblici e bandi regionali/europei per la cultura e la rigenerazione urbana.**
- **Sponsor privati e aziende del settore tecnologico/cinematografico.**
- **Crowdfunding e donazioni dalla comunità locale.**
- **Partnership con festival cinematografici e piattaforme di distribuzione.**

### Conclusione:



**CINENOVA** rappresenta un'opportunità unica per Carapelle di valorizzare un'area inutilizzata e trasformarla in un polo culturale e di intrattenimento per la comunità. Con il giusto supporto e una gestione efficace, il cinema potrebbe diventare un punto di riferimento per eventi, rassegne e proiezioni, contribuendo alla crescita culturale ed economica del territorio.



## Titolo proposta: Carapelle Bilingue – Un Comune Aperto al Mondo

### Target beneficiari:

- **Giovani e studenti**, per ampliare le loro competenze linguistiche e professionali.
- **Cittadini locali**, per facilitare la comunicazione e l'integrazione con le comunità straniere.
- **Funzionari comunali e lavoratori**, per migliorare l'accessibilità dei servizi pubblici.
- **Cittadini stranieri**, per favorire l'integrazione e la partecipazione alla vita sociale e culturale del territorio.

### Breve descrizione della proposta:

Il progetto "Carapelle Bilingue" mira a trasformare il comune in una realtà più inclusiva e aperta al multilinguismo, migliorando la qualità dei servizi pubblici e l'integrazione sociale attraverso:

1. **Requisito linguistico per i funzionari comunali:** tutti i dipendenti pubblici dovranno possedere una conoscenza approfondita di almeno una lingua straniera, con corsi di aggiornamento per chi ne ha bisogno.
2. **Cartelli stradali bilingue:** installazione di segnaletica con traduzioni nelle lingue più parlate dalla comunità locale di cittadini stranieri (es. arabo, francese, cinese).
3. **Attività culturali per l'inclusione linguistica:**
  - **Aperitivi in lingua** per favorire l'incontro tra cittadini italiani e stranieri.
  - **Proiezioni cinematografiche in lingua originale**, con sottotitoli, per sensibilizzare alla diversità linguistica.
  - **Laboratori linguistici gratuiti per i cittadini**, con il supporto di insegnanti, studenti e volontari.
4. **Orientamento scolastico:** identificazione delle lingue più utili da studiare nelle scuole in base alla composizione della popolazione locale.

Il progetto mira non solo a migliorare la comunicazione tra i cittadini, ma anche a rafforzare il senso di appartenenza e di scambio culturale all'interno della comunità.

### Fasi principali per realizzare l'idea:

1. **Indagine e analisi dei bisogni linguistici**
  - Somministrazione di questionari e interviste per verificare la composizione linguistica della popolazione.
  - Analisi dei dati per determinare quali lingue siano maggiormente necessarie.
2. **Avvio dei corsi di lingua per tutti**
  - Organizzazione di corsi di lingua per dipendenti comunali e cittadini.
  - Collaborazione con scuole, università e associazioni per offrire lezioni gratuite o a basso costo.
3. **Selezione e formazione del personale comunale**
  - Revisione dei requisiti per le assunzioni nel settore pubblico, privilegiando la conoscenza di almeno una lingua straniera.
  - Formazione linguistica obbligatoria per il personale già in servizio.

ABC – Attivi per un bilancio in Comune

Per informazioni: [carapellepartecipa@gmail.com](mailto:carapellepartecipa@gmail.com)



#### 4. Inclusione dei cittadini stranieri

- Creazione di spazi di accoglienza con mediatori culturali per facilitare l'integrazione.
- Implementazione di eventi pubblici per favorire il dialogo interculturale.

#### Tempi stimati:

- **Indagine e analisi linguistica:** 1 mese
- **Avvio dei corsi di lingua e selezione del personale:** 6 mesi
- **Realizzazione delle infrastrutture e segnaletica bilingue:** 6 mesi - 1 anno
- **Monitoraggio e adattamento del progetto:** continuo

#### Soggetti attuatori:

- **Cittadini e studenti**, come promotori e partecipanti attivi nei corsi di lingua e negli eventi culturali.
- **Comune di Carapelle**, per l'inserimento del bilinguismo nei servizi pubblici e nelle politiche locali.
- **Scuole e università**, per il supporto linguistico e l'orientamento agli studenti.
- **Associazioni culturali e linguistiche**, per l'organizzazione di eventi e laboratori.

#### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Lavoratori e aziende locali**, per incentivare l'uso delle lingue straniere in ambito professionale.
- **Operatori del turismo e del commercio**, per attrarre visitatori e facilitare gli scambi culturali.
- **Comunità di cittadini stranieri**, per creare un dialogo costruttivo e comprendere meglio le esigenze della popolazione.

#### Stima dei costi:

- **Corsi di lingua:** 50 € a partecipante
- **Segnaletica bilingue e infrastrutture linguistiche:** 10.000 €
- **Organizzazione eventi e attività culturali:** 5.000 €
- **Totale stimato:** 15.000 - 20.000 €

#### Possibili fonti di finanziamento:

- **Fondi comunali e regionali per l'inclusione e l'istruzione.**
- **Bandi europee per la multiculturalità e l'apprendimento linguistico.**
- **Sponsor privati e aziende locali.**
- **Crowdfunding e donazioni dalla comunità.**

#### Conclusione:

Il progetto **Carapelle Bilingue** rappresenta un passo avanti verso una città più aperta, accessibile e inclusiva. Integrare il bilinguismo nei servizi pubblici e nella vita quotidiana non solo migliorerebbe la comunicazione con i cittadini stranieri, ma creerebbe nuove opportunità economiche, culturali e sociali per l'intera comunità.



## **Titolo proposta: Miglioramento dell'Organizzazione Urbana per una Città Sostenibile**

### **Target beneficiari:**

- **Cittadini**, che beneficeranno di una città più sicura, accessibile e ben organizzata.
- **Comune di Carapelle e Regione Puglia**, che vedranno migliorata la qualità urbana e il livello di partecipazione civica.
- **Studenti e giovani**, coinvolti attivamente nella sensibilizzazione e nella promozione della cittadinanza attiva.

### **Breve descrizione della proposta:**

Il progetto mira a **migliorare le infrastrutture urbane**, concentrandosi sulla manutenzione e sicurezza di strade e marciapiedi, promuovendo il **bike sharing** e aumentando la consapevolezza dei cittadini attraverso:

- **Petizioni e campagne di sensibilizzazione** per richiamare l'attenzione delle istituzioni sul problema della viabilità.
- **Giornate di pulizia e manutenzione urbana**, per coinvolgere i cittadini in un esercizio di cittadinanza attiva.
- **Potenziamento e messa in sicurezza delle piste ciclabili**, per incentivare la mobilità sostenibile.
- **Educazione civica nelle scuole**, per insegnare ai giovani il valore del rispetto e della cura del proprio territorio.

L'obiettivo finale è trasformare Carapelle in un modello di sostenibilità e partecipazione attiva, migliorando la qualità della vita e rafforzando il senso di appartenenza della comunità.

### **Fasi principali per realizzare l'idea:**

- 1. Promozione del progetto e sensibilizzazione**
  - Creazione di **campagne di informazione** sui problemi urbani e le possibili soluzioni.
  - Lancio di **petizioni cittadine** per chiedere interventi concreti.
  - Organizzazione di **eventi pubblici** e giornate di pulizia partecipata.
- 2. Richiesta di finanziamenti e supporto istituzionale**
  - Presentazione del progetto al Comune e alla Regione Puglia per ottenere fondi dedicati.



- Ricerca di **bandi europei e regionali per la rigenerazione urbana e la mobilità sostenibile**.
  - Coinvolgimento di sponsor privati per il sostegno economico di alcune iniziative.
3. **Attuazione del progetto**
- **Manutenzione delle strade e dei marciapiedi**, con particolare attenzione all'accessibilità per persone con disabilità.
  - **Realizzazione e ampliamento delle piste ciclabili** per garantire percorsi sicuri ai ciclisti.
  - **Introduzione di un sistema di bike sharing**, con postazioni strategicamente distribuite.
4. **Promozione del rispetto e della cura degli spazi urbani**
- **Programmi educativi nelle scuole** per insegnare ai bambini e ragazzi il rispetto per il territorio.
  - **Monitoraggio e manutenzione periodica** per garantire la sostenibilità delle migliorie realizzate.
  - **Campagne di comunicazione** per promuovere l'uso delle nuove infrastrutture.

### Tempi stimati:

- **Fase 1 (2024-2026)**: Sensibilizzazione, petizioni e raccolta finanziamenti.
- **Fase 2 (2026-2028)**: Inizio lavori di manutenzione stradale e piste ciclabili.
- **Fase 3 (2028-2032)**: Implementazione del bike sharing e campagne educative.
- **Fase 4 (2032-2034)**: Monitoraggio e manutenzione, consolidamento dei risultati.
- **Tempo totale stimato: Entro il 2034.**

### Soggetti attuatori:

- **Comune di Carapelle**, responsabile dell'attuazione dei lavori e della gestione dei fondi pubblici.
- **Giovani cittadini e studenti**, protagonisti delle campagne di sensibilizzazione.
- **Regione Puglia**, per il supporto finanziario e l'approvazione del piano urbano.

### Altri soggetti da coinvolgere:

- **Scuole e istituti educativi**, per inserire programmi di educazione civica e ambientale.
- **Associazioni locali e gruppi di volontariato**, per l'organizzazione di giornate di pulizia e attività di sensibilizzazione.
- **Aziende private e sponsor**, per finanziare alcune iniziative e infrastrutture.
- **Operatori del settore mobilità**, per la gestione del sistema di bike sharing.

### Stima dei costi:

- **Manutenzione strade e marciapiedi**: 1.2 - 1.5 milioni di euro.
- **Realizzazione piste ciclabili e messa in sicurezza**: 300.000 - 500.000 euro.
- **Sistema di bike sharing (bici e stazioni di ricarica)**: 100.000 - 200.000 euro.
- **Campagne di sensibilizzazione ed educazione civica**: 50.000 - 100.000 euro.
- **Totale stimato: circa 2 milioni di euro.**

### Possibili fonti di finanziamento:



- Fondi europei per la mobilità sostenibile e la rigenerazione urbana.
- Bandi regionali per infrastrutture e viabilità.
- Contributi da aziende private e sponsor locali.
- Crowdfunding e donazioni da parte della comunità.

## Conclusione:

Il progetto **Miglioramento dell'Organizzazione Urbana** rappresenta un'opportunità unica per trasformare Carapelle in un modello di sostenibilità e partecipazione attiva. Attraverso investimenti mirati e il coinvolgimento della cittadinanza, sarà possibile creare uno spazio urbano più sicuro, pulito e accessibile a tutti.

## CREDITI

**Referente del progetto:** Marco Petrella

**Team organizzatore:** Serena Capizzi, Irene Scapola

### Consulenti esterni:

- Andrea Gelao coordinatore metodologico, supervisore del processo partecipativo
- Lilli Antonacci coordinatrice della comunicazione del processo partecipativo, tecnica-facilitatrice
- Grazia Francavilla progettista del processo partecipativo, formatrice