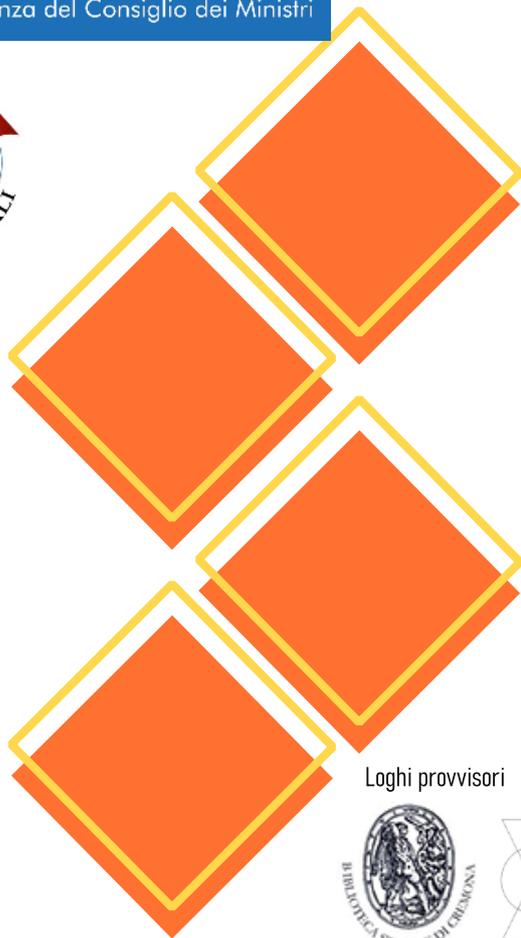




Dipartimento  
per le Politiche Giovanili  
e il Servizio Civile Universale  
Presidenza del Consiglio dei Ministri



*presenta*

# F.L.A.S.H.

## Fumetto Laboratori Animazione Sinergie Hub

**La biblioteca del Centro Fumetto "A. Pazienza" come luogo di incontro, di cooperazione e di crescita per rafforzare la collaborazione tra le istituzioni culturali di Palazzo Affaitati, valorizzare la rete di partner attivata per il progetto e rendere strutturale la presenza dei giovani nella vita culturale dei nostri spazi**

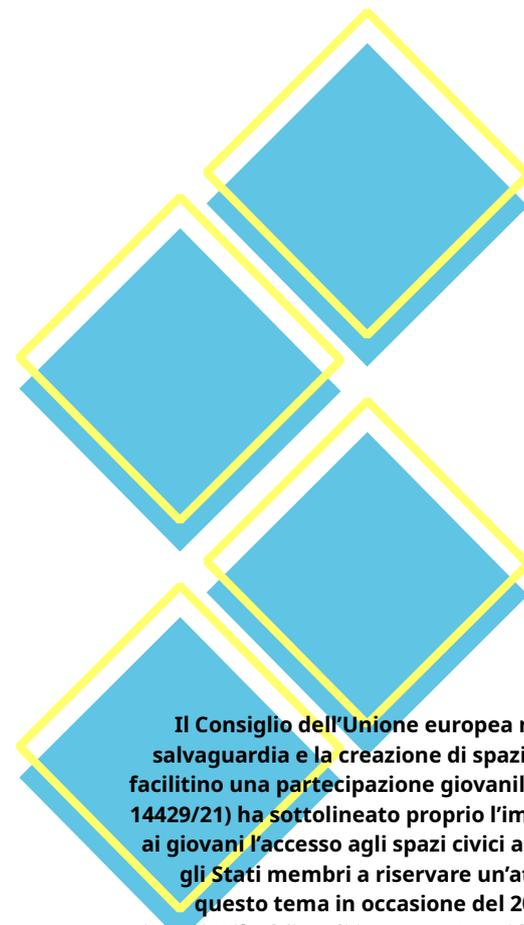
Loghi provvisori





## Gli obiettivi del bando

- Favorire la **partecipazione delle giovani generazioni ad attività culturali e ricreative**, anche attraverso l'accesso al patrimonio librario, offrendo loro percorsi di crescita, promuovendo valori come l'inclusione sociale e la partecipazione, quali strumenti per superare l'emergere e il cristallizzarsi di difficoltà relazionali, acuiti dalla situazione pandemica.
- Rendere gli spazi delle biblioteche anche un luoghi in cui **sensibilizzare i giovani** sul contrasto a fenomeni quali **bullismo in rete, razzismo, discorsi d'odio** anche al fine di prevenire i fenomeni di violenza e microcriminalità organizzata in bande tra giovani e giovanissimi e promuovere presso le nuove generazioni i valori e il significato profondo dell'**avere memoria di personaggi esemplari ed eventi storici**.
- **Creare spazi** in grado di diventare un **punto di riferimento sul territorio per le nuove generazioni** e durare nel tempo, generando un **effetto moltiplicatore per la comunità locale**.



## L'input del del bando

Il Consiglio dell'Unione europea nelle "Conclusioni sulla salvaguardia e la creazione di spazi civici per i giovani che facilitino una partecipazione giovanile significativa" (doc. n. 14429/21) ha sottolineato proprio l'importanza di assicurare ai giovani l'accesso agli spazi civici a tutti i livelli, invitando gli Stati membri a riservare un'attenzione particolare a questo tema in occasione del 2022 - Anno europeo dei giovani. Ciò al fine di incrementare i livelli di partecipazione alla vita delle Istituzioni e del Paese, rafforzando in tal modo la qualità della democrazia.



## Gli obiettivi del progetto

- **Riconfigurare la biblioteca come luogo di incontro, di cooperazione e di crescita**, dopo le recenti chiusure forzate per la pandemia, e come spazio sicuro e accogliente nel preoccupante contesto attuale di crisi internazionale militare ed energetica.
- Raffinare le procedure di individuazione, selezione e gestione dei **giovani, con particolare riguardo a quelli in condizioni di disagio**.
- **Rafforzare la collaborazione tra le istituzioni culturali di Palazzo Affaitati, valorizzando stabilmente la rete di partner attivata per il progetto**.
- Rendere **strutturale la presenza dei giovani** nella vita culturale della nostra biblioteca.



## Perché il Cfapaz

Il Centro viene istituito e aperto dal Comune di Cremona nel 1988 proprio come luogo di partecipazione e protagonismo giovanile, realizzandone la coprogettazione con Arcicomics, allora soggetto giovanile, oltre che culturale. Anche se negli anni il Centro ha raggiunto target di ogni età e svolge molte attività a livello nazionale, è rimasto comunque un luogo del protagonismo e della creatività giovanile, che non si limita al fumetto ma interessa anche altri ambiti creativi e culturali. In particolare lo spazio della biblioteca rappresenta lo spazio principale di accesso e fruizione delle attività.



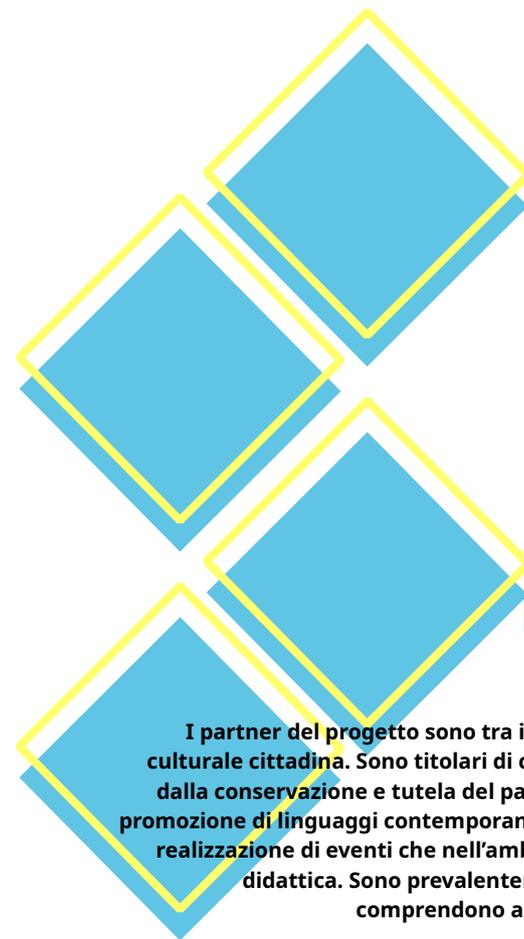
## Il target

- Giovani di età dai 14 ai 35 anni, con particolare riguardo a quelli in condizioni di fragilità.
- Le attività prevedono due fasce anagrafiche: 14-19 e 20-35 anni.



## I partner: sinergie

- Associazione Centro Fumetto "Andrea Pazienza"
- Circolo Arcicomics APS
- Biblioteca Statale
- Associazione CrArt
- Associazione Tapirulan
- Associazione Porte Aperte Festival
- Istituto Stradivari
- FAI Giovani



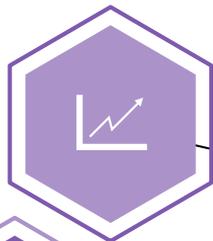
## Portatori di cultura

**I partner del progetto sono tra i protagonisti della vita culturale cittadina. Sono titolari di contenuti che spaziano dalla conservazione e tutela del patrimonio culturale alla promozione di linguaggi contemporanei, sono attivi sia nella realizzazione di eventi che nell'ambito della formazione e didattica. Sono prevalentemente associazioni ma comprendono anche due enti pubblici.**

## I partner: sinergie

### Centro Fumetto "Andrea Pazienza"

Gestisce e progetta le attività del Centro e raccoglie risorse.



### Arcicomics APS

Circolo Arci, ha progettato il Cfpaz con il Comune. Organizza Piccolo Festival del fumetto.



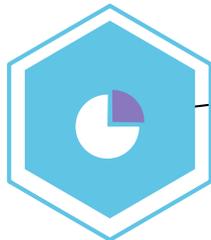
### Tapirulan

Non solo illustrazione. Concorso internazionale e grande mostra annuale.



### Porte Aperte Festival

Organizza con Comune e Cfpaz omonimo festival.



## Comune di Cremona

SETTORE CULTURA  
SERVIZIO PROGETTI E RISORSE

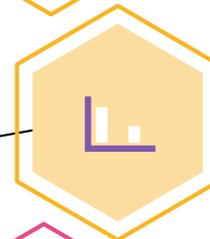
### CrArT

Attività, eventi e progetti di promozione turistica.



### FAI Giovani

Tutela e valorizzazione dei beni artistici e paesaggistici. Sensibilizzazione pubblico.



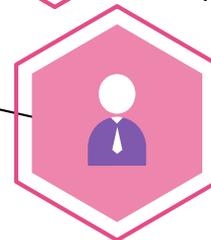
### Istituto Stradivari

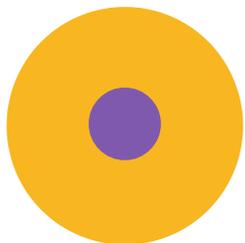
Polo integrato delle arti espressive: moda, liuteria, arte, musica e arredo.



### Biblioteca Statale

Conservazione e consultazione patrimonio librario. Sala ragazzi.

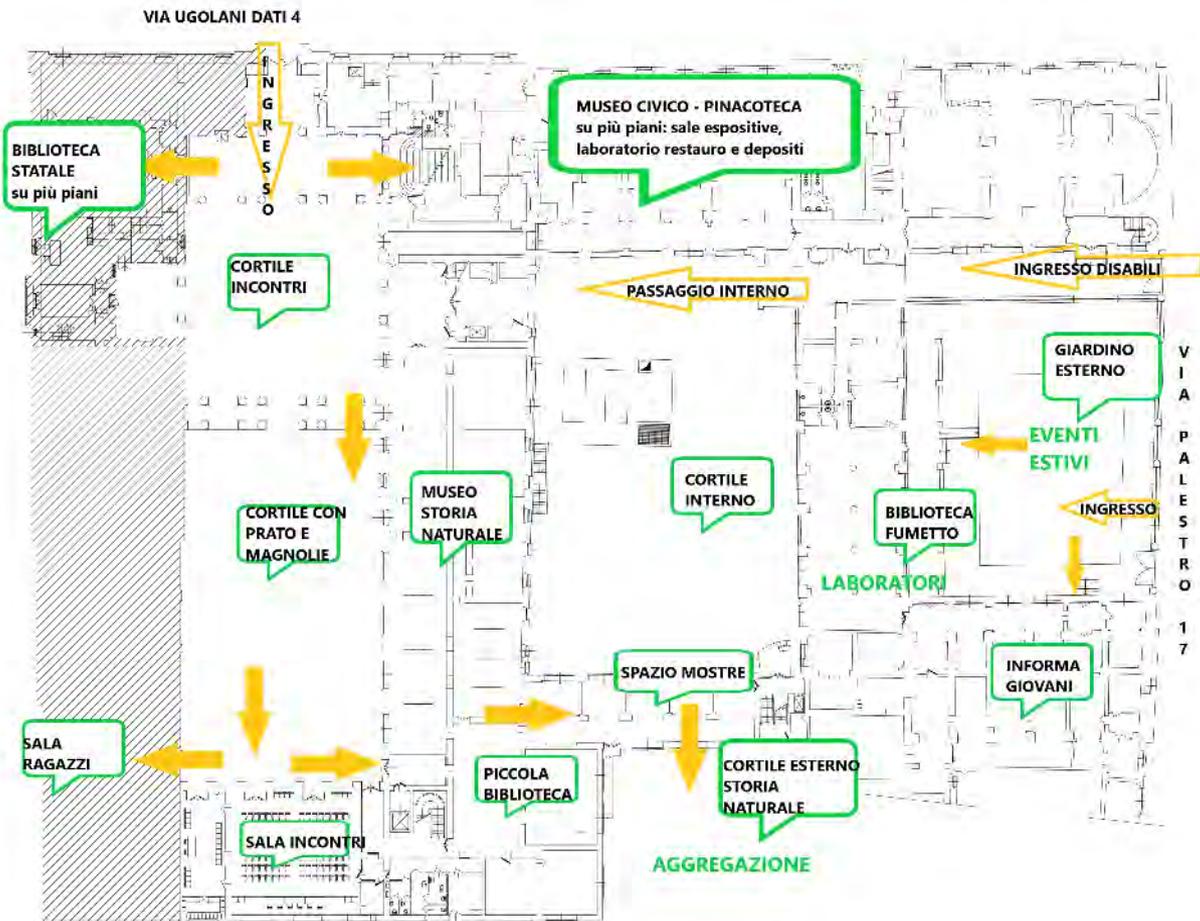


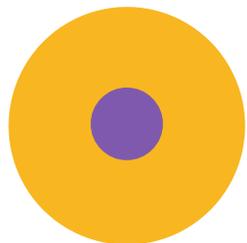


## La mappa dei luoghi: hub

Il luogo principale del progetto, come previsto dal bando, è la biblioteca del Cfpaz. Da questi spazi, dove saranno attivati i laboratori, partiranno le attività in collaborazione e gli eventi che si potranno tenere in tutto il palazzo Affaitati.

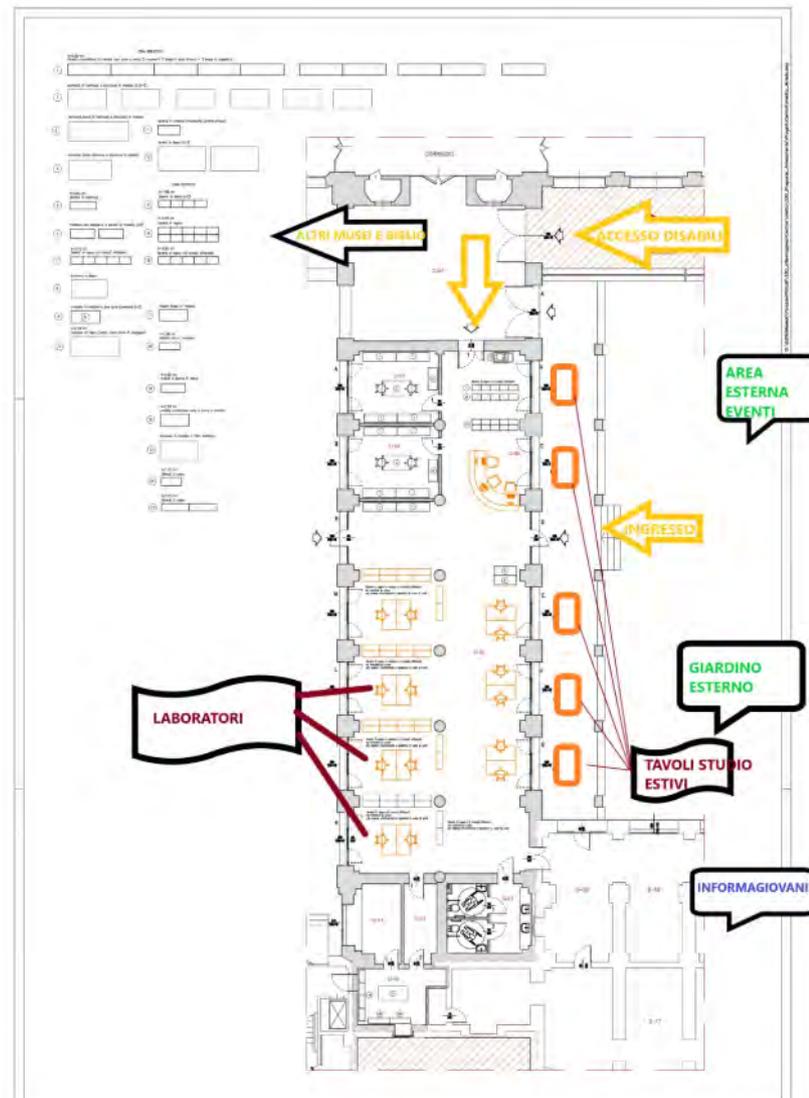
- Cortile interno
- Pinacoteca
- Museo Storia Naturale e Piccola Biblioteca: aula didattica
- Biblioteca Statale e Sala ragazzi
- Informagiovani e Centro Fumetto: giardino esterno





## La mappa dei luoghi: hub

Nel dettaglio, l'area del Centro Fumetto  
interessata.



## Fasi e attività: laboratori e animazione



**0** Fase preliminare: tavolo governance

Prima fase: selezione giovani,  
formazione, apertura e illuminazione est.. **1**

**2** Seconda fase: attivazione tavoli, posa  
arredi, partecipazione e produzione eventi

Fasi permanenti: comunicazione e monitoraggio **3**

**4** Fase conclusiva: valutazione

## Fasi e attività: laboratori e animazione



### 0 Fase preliminare: tavolo governance

#### **ATTIVITA' FASE PRELIMINARE**

**0-A:** Costituzione tavolo governance con referenti progetto e partner, in seguito aperto a rappresentanza giovanile.

Il tavolo coordina tutte le risorse interne ed esterne del progetto e la programmazione complessiva delle attività.

## Fasi e attività: laboratori e animazione

Prima fase: selezione giovani,  
formazione, apertura e illuminazione est.

1



### **ATTIVITA'**

#### **1-A: Selezione giovani.**

Formulazione e diffusione avviso pubblico per l'iscrizione gratuita ai laboratori formativi. Contatti diretti con gli Istituti secondari superiori, in particolare il partner Istituto Stradivari, per individuare potenziali partecipanti in modo mirato, con attenzione alle fragilità. Contatti diretti con volontari ed ex volontari Servizio Civile, Garanzia Giovani e EVS con particolare attenzione ai giovani con minori opportunità. Attivazione PCTO.

#### **1-B: Formazione**

Attivazione 7 laboratori tematici presso biblioteca Centro Fumetto sui seguenti argomenti: promozione lettura e biblioteche, fumetto, illustrazione, progettazione mostre, memoria locale, organizzazione eventi e tutela patrimonio culturale. Per ogni tema c'è un laboratorio per la fascia 14-19 e uno per la 20-35, per un totale di 14. Ogni laboratorio si articola in 10 incontri di 2 ore ciascuno, per un totale di 140 incontri e 280 ore di formazione. Per essere attivato, il laboratorio deve registrare almeno 3 iscritti, massimo 12.

Al termine si rilascia un certificato, valido per i crediti scolastici.

#### **1-C: Aumento ore apertura e illuminazione esterna**

Utilizzo personale interno: da 9 a 18 ore apertura mattutina e confermate 22 pomeridiane, per un totale di 40. In estate: 20 ore mattutine, 14 pomeridiane e 6 serali suddivise in tre serate. Installazione impianto elettrico esterno per illuminazione e fornitura corrente.

## Fasi e attività: laboratori e animazione



2

### Seconda fase: attivazione tavoli, posa arredi, partecipazione e produzione eventi

#### **ATTIVITA'**

##### **2-A: Ingaggio giovani e attivazione tavoli**

I partecipanti ai laboratori sono invitati a proseguire nei tavoli tematici di partecipazione, che ne rappresentano lo sviluppo. Per ogni tema sono costituiti due tavoli distinti per fascia d'età, 14-19 e 20-35, per un totale di 14 tavoli. Il tavolo può essere attivato se si registrano almeno 3 partecipanti, sino ad un massimo di 12.

##### **2-B: Acquisizione e posa arredi**

Installazione tavoli a ribalta e acquisizione pedana mobile per piccoli concerti, incontri e reading presso giardino esterno Centro Fumetto, con luci e amplificazione.

Creazione di un secondo spazio analogo, con tavoli, arredi e pedana mobile, presso cortile esterno Museo Storia Naturale.

Installazione totem multimediali presso ogni sede del Palazzo.

##### **2-C: Partecipazione e produzione culturale**

Ogni tavolo progetta e realizza attività ed eventi, presso biblioteca del Centro e presso biblioteche e musei del Palazzo. Le attività vengono progettate e decise dai giovani, con l'avallo istituzionale e parere dei partner.

Per ricordare i tavoli progettuali con il tavolo di governance, ognuno di essi individua i propri giovani referenti che si relazionano con il tavolo di governance, in modo da legittimarne il protagonismo.

Realizzazione momento finale (giornata o festival) con cartellone unico di iniziative che coinvolgono tutti i linguaggi, i temi e le realtà culturali individuate, con riferimento ad uno o più personaggi storici.

## Fasi e attività: laboratori e animazione



### Fasi permanenti: comunicazione e monitoraggio **3**

#### **3-A: Comunicazione**

Canali istituzionali nella prima fase e partecipata nella seconda

#### **3-B: Monitoraggio attività e raccolta indicatori.**

Con cadenza trimestrale.

## Fasi e attività: laboratori e animazione



4

### Fase conclusiva: valutazione

**4-A: Valutazione dei risultati conseguiti.**

Individuazione modalità di sostenibilità e continuità nel tempo delle azioni previste dal progetto.

## Fasi e attività: laboratori e animazione Riepilogo obiettivi specifici

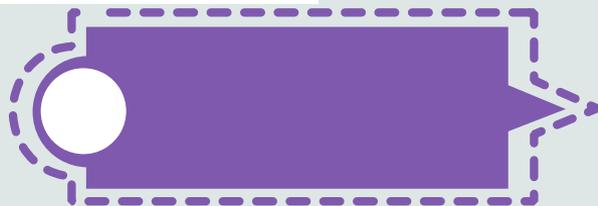


### **PRIMA FASE**

- Acquisire competenze certificabili attraverso percorsi di formazione laboratoriali, anche con supporti personalizzati, incentrati sulle arti figurative e l'organizzazione di eventi, sfruttando il patrimonio bibliotecario della Biblioteca del Centro Fumetto e quello RBBC, compreso quello digitale di MLOL.
- Portare a 40 ore settimanali di apertura la biblioteca del Centro per tutto l'anno. (Riduzione a 22 nei mesi di luglio e agosto.)

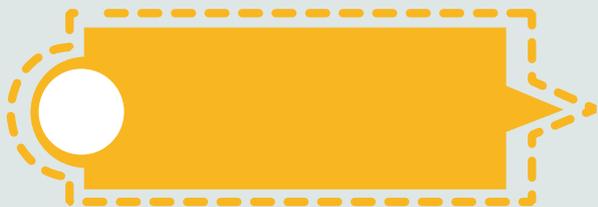
### **SECONDA FASE**

- Coinvolgere direttamente i giovani nella progettazione, organizzazione e realizzazione di attività ed eventi di promozione culturale e aggregazione sia nella sede del Centro Fumetto che presso i musei e le biblioteche di Palazzo Affaitati, in cui il Centro è ubicato, dotando gli spazi interessati di arredi idonei alla socializzazione e fruizione di eventi, e collegando le realtà presenti nel Palazzo con strumenti di comunicazione.
- Caratterizzare le attività in termini di trasversalità tra linguaggi, con attenzione anche alla musica e alla liuteria, riconosciuta come patrimonio immateriale Unesco.
- Cogliere l'occasione per coinvolgere i giovani nella valorizzazione delle numerose figure ed eventi che caratterizzano la memoria della nostra comunità, in modo da rappresentarne il significato profondo. Pensiamo a personaggi noti a livello nazionale e internazionale, come Stradivari, Mario Lodi, Sofonisba Anguissola e Tognazzi, con riferimento alla giornata nazionale "Giovani e memoria", in un apposito evento di restituzione.



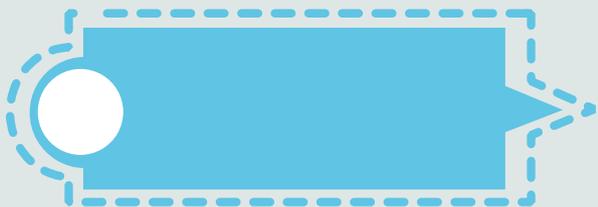
## Partner di progetto

Tutti i partner sono in diretto contatto con giovani utenti e in alcuni casi questi sono parte degli organismi dirigenti degli stessi.



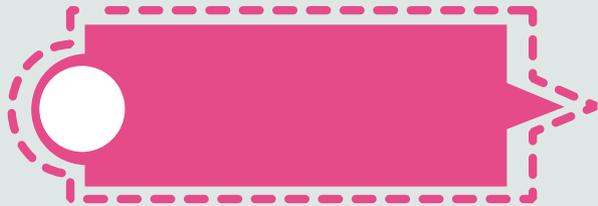
## Ambito scolastico

Le attività del progetto possono essere qualificate come PCTO per gli studenti degli Istituti Secondari Superiori. In particolare, l'Istituto Stradivari, polo della creatività, è partner del progetto.



## Supporter

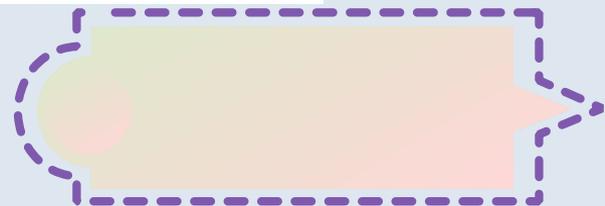
Alcuni soggetti giovanili sono entrati in contatto con varie progettualità dell'Ente capofila e dei partner. Ad esempio: Amnesty International Giovani, Associazione Drum Bun, Consulta Studentesca, assoc. Studenti Musicologia...



## Progettualità dell'Ente

L'Ente ha coinvolto più di 1000 giovani, attraverso quasi 200 progetti, soprattutto di Servizio Civile. In particolare l'Ente ha attivato e conduce numerosi progetti che coinvolgono a vario titolo giovani con minori opportunità.

**L'invito a partecipare avrà  
evidenza pubblica, attraverso tutti  
i canali di comunicazione a disposizione.  
Partnership, reti relazionali  
e progettualità contribuiranno  
a coinvolgere e ingaggiare i giovani.**



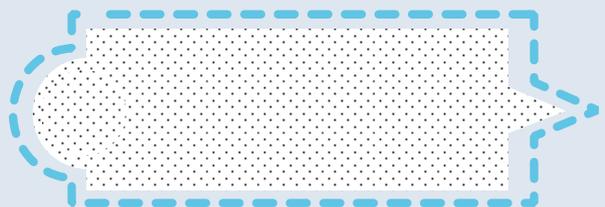
## 7 laboratori 14-19 anni

1) promozione lettura e biblioteche, 2) fumetto, 3) illustrazione, 4) progettazione mostre, 5) memoria locale, 6) organizzazione eventi e 7) tutela patrimonio culturale

Le attività del progetto possono essere qualificate come PCTO per gli studenti degli Istituti Secondari Superiori. In particolare, l'Istituto Stradivari, polo della creatività, è partner del progetto.



## 7 laboratori 20-35 anni



## 7 Tavoli 14-19 anni

I tavoli rappresentano uno sviluppo dei laboratori. La partecipazione è facoltativa. Il loro compito consiste nel progettare gli eventi da tenersi negli spazi disponibili di Palazzo Affaitati.



## 7 Tavoli 20-35 anni

Ogni laboratorio si articola in 10 incontri di 2 ore ciascuno, per un totale di 140 incontri e 280 ore di progettazione.

Ogni laboratorio si articola in 10 incontri di 2 ore ciascuno, per un totale di 140 incontri e 280 ore di formazione.

**Per essere attivato, il laboratorio deve registrare almeno 3 iscritti, massimo di 12.**

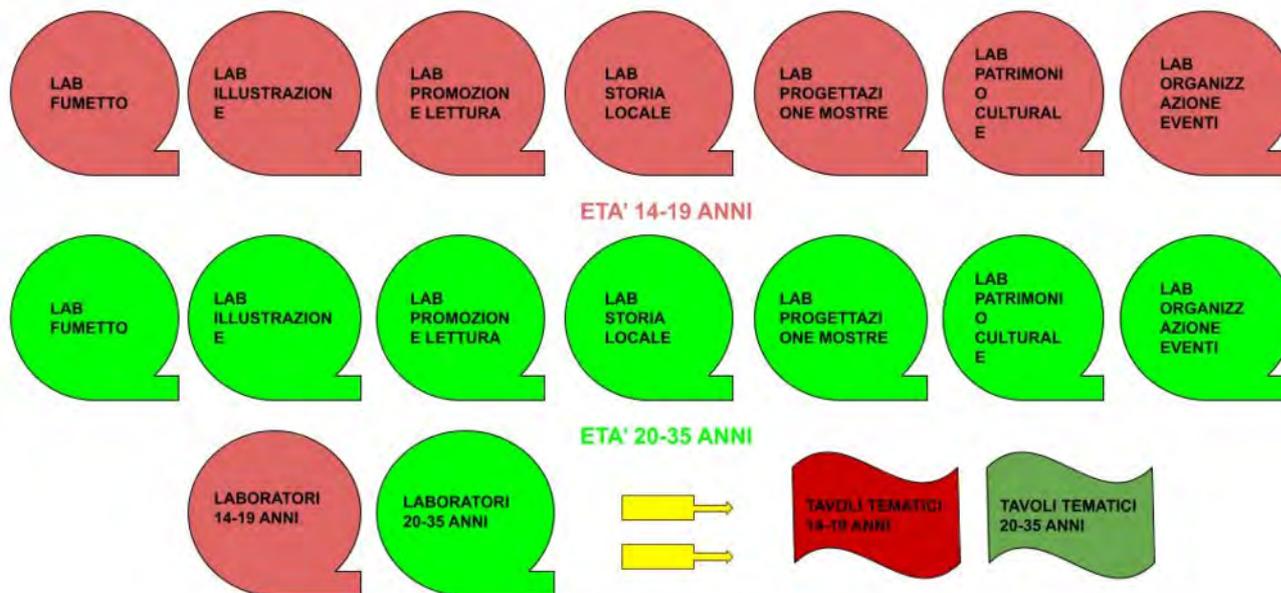
Un tavolo può essere attivato se si registrano almeno 3 partecipanti, sino ad un massimo di 12. 10 incontri di 2 ore ciascuno, per un totale di 140 incontri e 280 ore di progettazione.

schema tavoli

TAVOLO INTERNO COMUNE:  
CON REFERENTI PROGETTUALI E REFERENTI  
SEDI

TAVOLO GOVERNANCE PROGETTO:  
REFERENTI PROGETTUALI E REFERENTI  
PARTNER

TAVOLO TECNICO:  
REFERENTI PROGETTUALI E PROFESSIONISTI



- Ogni laboratorio e ogni tavolo sono seguiti da:
- 1 esperto docente incaricato dal partner
  - 1 tutor a supporto della sua gestione fornito da ditta
  - 1 educatore a supporto dei partecipanti fornito da ditta

Ogni laboratorio, una volta concluso il percorso formativo, si sviluppa in tavolo progettuale con il compito di definire le attività e monitorarne l'attuazione. La partecipazione ai suoi lavori è aperta a tutti i giovani che hanno preso parte ai laboratori. Oltre al tutor, all'educatore e al docente/esperto può partecipare anche un giovane rappresentante delle associazioni e dei gruppi giovanili coinvolti.

### **I compiti di ogni tavolo sono:**

- Promuovere all'interno del gruppo momenti di confronto e discussione sulle materie del tavolo
- Definire le attività da svolgere e la loro programmazione mensile
- Verificare e stimolare la formazione continua e all'aggiornamento delle competenze
- Suddividere al proprio interno compiti e responsabilità
- Definire metodi e strumenti di comunicazione per pubblicizzare il progetto e la loro implementazione
- Definire attività di monitoraggio e di valutazione dell'impatto del progetto e la loro implementazione

Durante gli incontri, i giovani sperimentano tecniche di condivisione delle informazioni e di partecipazione innovative come, ad esempio, microplanning e action planning, tecniche di visualizzazione immediata di progetto (es. planning for real, pattern language, mappe di uso sociale degli spazi e del territorio, tecniche di osservazione diretta, etc.). Tale sperimentazione consente di abbandonare la tradizionale logica docente-discente e sollecita le capacità di pianificazione e di definizione di priorità dei giovani. I giovani partecipanti ai tavoli hanno un ruolo essenziale perché organizzeranno a loro volta momenti di condivisione, ricerca e programmazione con gli altri giovani partecipanti ai laboratori e ai workshop e poi li rappresenteranno in questi tavoli. Si prevede l'attivazione di PCTO dove possibile, sia per i laboratori che per i tavoli.

**La riuscita del processo sarà validata anche dall'ingresso nel tavolo di governance del progetto di una rappresentanza giovanile.**

**Formazione e azione,  
competenze e attività,  
consapevolezza e protagonismo:  
sono queste le parole chiave  
che sintetizzano  
le modalità di coinvolgimento dei giovani  
nell'organizzazione e  
nella gestione del progetto.**

**I docenti sono individuati e incaricati dai partner sui seguenti temi:**

- Associazione Centro Fumetto "Andrea Pazienza"
- Circolo Arcicomics APS
- Biblioteca Statale
- Associazione CrArt
- Associazione Tapirulan
- Associazione Porte Aperte Festival
- FAI Giovani
- Fumetto
- Progettazione mostre
- Promozione lettura e biblioteche
- Memoria locale
- Illustrazione
- Organizzazione eventi
- Tutela patrimonio culturale

I programmi saranno concordati nel dettaglio con i docenti incaricati, tenendo conto dei differenti target. In linea di massima, ecco gli argomenti da trattare per ogni tema, oltre naturalmente alle tecniche di condivisione elencate nella precedente slide.

Fumetto: procedimento di base per realizzazione, panoramica generi e autori, elaborato finale.

Progettazione mostre: progettazione, ricerca e allestimento.

Promozione lettura e biblioteche: panoramica servizi offerti, fruizione, spazi e rapporto con utenza.

Memoria locale: personaggi e avvenimenti storici di Cremona e legati alle sedi del Palazzo Affaitati.

Illustrazione: procedimento di base per realizzazione, panoramica generi e autori, elaborato finale.

Organizzazione eventi: progettazione, relazioni con artisti e fornitori, realizzazione.

Tutela patrimonio culturale: linee guida e ragioni della tutela, Unesco e beni locali.

Gli esperti docenti hanno inoltre un ruolo di collegamento con i volontari e i collaboratori dei soggetti partner che li hanno incaricati, in modo che questi possano contribuire allo svolgimento delle iniziative.

**I docenti che condurranno i workshop e i laboratori useranno tecniche educative e di disseminazione delle informazioni che siano inclusive, partecipative e pensate esplicitamente per favorire la cooperazione, il confronto e la conversazione tra i giovani.**

## L'importanza di un accompagnamento educativo

Considerate le caratteristiche specifiche del target composto esclusivamente da giovani, all'interno del quale si incoraggia la partecipazione di persone fragili, si è ritenuto fondamentale garantire le risorse per fornire sostegno educativo ai percorsi formativi specifici legati alle attività del progetto. Sono in particolare due le figure previste: l'educatore e il tutor/animatore

Gli educatori accompagnano i giovani con minori opportunità durante tutto il percorso, in modo da promuoverne il coinvolgimento, l'apprendimento attivo e l'acquisizione di un bagaglio di esperienze e competenze utili per favorirne l'inclusione nella società attiva. Gli educatori lavorano su percorsi individuali da costruire sulle caratteristiche dei partecipanti per accoglierli e far loro acquisire competenze. I percorsi includono anche il lavoro sul rapporto con gli altri colleghi e nel gruppo per favorire l'inclusione ed abbattere eventuali barriere o pregiudizi ed 'istruirlo' alle regole per interfacciarsi con gli altri. Gli educatori lavorano a stretto contatto con il Comune di Cremona e i partner, e parteciperanno ai tavoli di lavoro.

Mentre l'educatore lavora sui singoli partecipanti, il tutor/animatore opera con il gruppo nel suo insieme. Sono qualificabili come animatori socioeducativi giovanili (Youth Worker), che hanno il compito di affiancare i giovani nell'affrontare e superare eventuali criticità e favorire l'apprendimento di competenze tecniche, trasmettendo messaggi positivi di tipo relazionale ed esperienziale. Assistono quindi alle dinamiche relazionali, facilitandone il buon andamento. Il tutor/animatore facilita inoltre la relazione tra i ragazzi e gli esperti docenti, i partner e i referenti delle sedi coinvolte, con l'obiettivo di mantenere e concludere i percorsi e realizzare le iniziative progettate. Un altro compito importante consiste nel fare sintesi, assieme a tutti i soggetti coinvolti, per la mappatura delle realtà giovanili formali e non presenti nel territorio cittadino. Il tutor è infine responsabile del monitoraggio dei propri gruppi e raccoglie tutti gli indicatori previsti.

**Tutti i professionisti coinvolti prepareranno i giovani alla partecipazione ai tavoli di lavoro e alla realizzazione delle attività progettuali. Sono poi attivi nella trasmissione di messaggi positivi di tipo relazionale ed esperienziale, oltre che nel supporto alla loro crescita. Con tale supporto, i giovani possono vantare competenze che se sfruttate appieno li rendono protagonisti della programmazione delle attività, della loro esecuzione, oltre che nel loro monitoraggio e nella comunicazione.**

## Le sfide del protagonismo e della partecipazione

Il percorso ipotizzato prevede nell'ordine un primo momento di ingaggio, a cui seguono la formazione e i laboratori di progettazione, sino ad arrivare alle iniziative vere e proprie.

Il progetto prevede anche un affiancamento importante da parte dell'Ente, dei partner e delle figure professionali che saranno incaricate: esperti, tutor ed educatori.

Il cuore del progetto rimane però l'offrire opportunità di protagonismo e partecipazione dei giovani all'interno degli spazi della biblioteca del Centro Fumetto, una scommessa dall'esito per nulla scontato.

Ogni attività dovrà quindi essere orientata e improntata a stimolare le qualità più volte ribadite del protagonismo e della partecipazione, dando realmente la possibilità ai giovani partecipanti di proporre e realizzare le proprie idee, inserendole in modo adeguato nel contesto di Palazzo Affaitati.

Nessuna iniziativa dovrà peccare di velleitarismo o essere frutto di una gestione paternalistica, ma dovrà sviluppare in modo efficace le idee dei giovani partecipanti e tradursi in eventi che siano in sintonia e in armonia con gli spazi individuati.

Dunque un progetto ambizioso, di prospettiva, non solo per il Centro Fumetto e per le sedi del Palazzo Affaitati, ma anche per ulteriori progettualità dell'Ente come per esempio "Giovani in Centro" i cui percorsi dovrebbero giungere a maturazione tra il 2025 e il 2026 e giovare di quanto sarà realizzato con questo progetto.

**I giovani con minori opportunità sono target privilegiato del progetto. Si tratta di soggetti con temporanea condizione di fragilità personale o sociale con presa in carico da parte dei servizi socio sanitari o dei centri per l'impiego oppure non certificata, ma segnalata dagli Enti che già collaborano con il Comune di Cremona nell'ambito del Servizio Civile Universale. Il loro numero è in preoccupante crescita. Sempre più giovani necessitano di un aiuto concreto per uscire dall'inattività e dall'isolamento, intraprendere percorsi di crescita ed emancipazione. L'emergenza pandemica ha aggravato ulteriormente il loro senso di disorientamento e li ha esposti ad un rischio maggiore di esclusione sociale.**

## Gli anniversari

Il bando fornisce un'indicazione tanto esplicita quanto generica sui contenuti delle iniziative, quando comunica che:

Gli spazi interessati dal progetto (nel nostro caso la biblioteca del Centro Fumetto, ma anche gli altri luoghi di Palazzo Affaitati) potranno essere anche un luogo in cui sensibilizzare i giovani sul contrasto a fenomeni quali bullismo in rete, razzismo, discorsi d'odio anche al fine di prevenire i fenomeni di violenza e microcriminalità organizzata in bande tra giovani e giovanissimi e **promuovere presso le nuove generazioni i valori e il significato profondo dell'aver memoria di personaggi esemplari ed eventi storici**. A titolo esemplificativo, potranno essere proposti laboratori artistici, teatrali, musicali, audiovisivi e multimediali, corsi di formazione alla cittadinanza attiva, alla partecipazione democratica e alla legalità o anche professionali, spazi di co-working, strumenti di gamification per veicolare messaggi positivi e supportare i giovani nel processo di crescita personale.

Dunque, la scelta di un gruppo di partner così articolato e variegato si comprende meglio alla luce del complesso di disposizioni previste dal bando. L'insieme dei partner consente di condividere supporto e competenze in merito al raggiungimento del target, ai linguaggi da utilizzare, le modalità progettuali e organizzative da seguire e la sensibilità e conoscenze storiche da cui partire.

**Il bando "Giovani in Biblioteca" ha previsto un esplicito riferimento alla celebrazione, che si tiene il 31 ottobre di ogni anno, della "Giornata nazionale giovani e memoria", istituita dalla Legge n. 234/2021. All'art. 1 comma 788 viene disposto che si possono realizzare: al fine di promuovere i valori e il significato profondo dei personaggi, degli eventi e della memoria (...)  
iniziative, spettacoli, cerimonie, convegni, attività, progetti e altri incontri pubblici finalizzati alla promozione del valore della memoria storica e della partecipazione delle giovani generazioni.**



## DURANTE PRIMA FASE

LANCIO PROGETTO  
INGAGGIO GIOVANI

A cura del capofila  
e dei partner



## DURANTE SECONDA FASE

PROMOZIONE INIZIATIVE

A cura di tutti i soggetti  
partecipi e dei giovani in  
particolare.



## CANALI COMUNICAZIONE

Istituzionale:  
*CS, siti, conferenza stampa*  
Partner:  
*evento/i di lancio*  
Social  
Relazionale



## STRUMENTI

- Logo progetto
- Stampati
- Elaborati digitali
- Totem dig. presso le sedi
- App?

**Incontri periodici verbalizzati:**

- Tavolo interno Comune
- Tavolo Governance con partner
  - Tavolo con tecnici
- Confronto con i giovani partecipanti

**Somministrazione  
questionario finale**

ai giovani partecipanti  
sugli esiti della loro  
partecipazione.

**Monitoraggio**

**Raccolta indicatori condivisi per semestre:**

- partecipanti laboratori e tavoli
- presenze laboratori e tavoli
  - insight socia
- iniziative realizzate
- pubblico iniziative

**Confronto indicatori**

progetto e indicatori di fruizione dei  
servizi e della sede del Centro  
Fumetto:  
verifica eventualmente incremento  
dovuto alle attività del progetto.

**Valutazione**



## Sostenibilità e continuità nel tempo delle azioni previste dal progetto.

La continuità delle attività è possibile grazie alle situazioni createsi:

- Le caratteristiche di partenza dei suoi spazi interni e l'adeguamento di quelli esterni, confermano la Biblioteca del Centro Fumetto come spazio di aggregazione, fruibile anche in orari e in periodi dell'anno attualmente non possibili, a prescindere da ulteriori risorse. L'adeguamento dello spazio di Storia Naturale offre un'ulteriore possibilità.
- La condivisione dei patrimoni librari tradizionale e digitale e le competenze laboratoriali acquisite formano una generazione di giovani che può trasmettere competenze e senso di appartenenza verso le istituzioni culturali.
- Il partenariato tra associazioni giovanili costruisce una rete durevole di relazioni, utile per presentare proposte per altre call nazionali (PNRR). In tale direzione, rafforza anche le relazioni tra il Comune di Cremona e gli altri partner, con possibili ricadute verso il progetto Giovani in Centro.
- La forte presenza educativa pone la basi per una presenza organica a supporto delle attività.

