

PROGETTO LEGAMI IN COMUNE

SEZIONE 1- CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

PREMESSA E DESCRIZIONE SINTETICA

Il progetto Biblio-Hub Balangero trasforma la biblioteca civica comunale di Balangero, di proprietà del Comune capofila, in un presidio stabile di protagonismo giovanile under 35.

Lo spazio e il suo uso attuale. La biblioteca, sita in Via I Maggio snc, è oggi aperta al pubblico per 15 ore settimanali e funziona soprattutto come luogo di consultazione e di studio individuale. È uno spazio sottoutilizzato: dispone di un'ala con postazioni PC e di ambienti che per ampie fasce orarie restano poco o per nulla frequentati, in un paese in cui si rileva una scarsa partecipazione giovanile alla vita comunitaria.

La funzione progettuale. Il progetto porta la biblioteca da luogo passivo di consultazione a luogo di cittadinanza attiva, attraverso tre elementi.

- **Un Digital & Creative Hub:** l'ala PC viene potenziata con dotazioni per podcast, realtà virtuale, robotica e coding, stampa 3D e gaming di comunità, e con arredi modulari che ospitano le sedute del Consiglio dei ragazzi, il co-working e il gaming. La tecnologia è l'esca per l'aggregazione: attira anche i ragazzi a rischio di ritiro sociale e li porta a produrre contenuti, non solo a consumarli.
- **Una governance partecipata:** il Consiglio Comunale dei Ragazzi e delle Ragazze e un Comitato di Gestione Under 35, con giovani volontari della biblioteca, co-progettano dotazioni, attività ed eventi e ne diventano co-gestori.
- **Un presidio educativo con tre cadenze:** ogni giorno educatori e facilitatori di Crisalide accompagnano l'uso spontaneo degli spazi; ogni sabato si svolgono laboratori di podcast, coding, robotica e video-making; l'ultimo venerdì del mese le serate "Biblio-Lounge", autogestite dai giovani, sono aperte a tutte le generazioni.

L'aula immersiva dell'I.C. Balangero è il "laboratorio satellite" della biblioteca: valorizza una risorsa già esistente, evitando duplicazioni, per proiezioni a 360°, esperienze di realtà virtuale e presentazioni del Consiglio dei ragazzi.

La visione. Il Biblio-Hub risponde all'isolamento dei giovani e al declino demografico dei piccoli comuni piemontesi con un luogo in cui le energie locali trovano spazio e connessione. I ragazzi non sono destinatari ma co-progettisti e co-gestori: entrano come fruitori e restano come co-gestori della biblioteca anche dopo la scuola, diventando formatori dei più giovani attraverso la peer education. Il Comune garantisce lo spazio e la sostenibilità, Crisalide l'animazione educativa, la scuola il raccordo con studenti e famiglie. Così la biblioteca diventa il centro di una comunità più coesa e intergenerazionale, che continua anche oltre il finanziamento.

DESCRIZIONE LINEE DI INTERVENTO ATTIVATE E CONTINUE NEL TEMPO

Il progetto attiva quattro delle cinque linee di azione dell'art. 3.3 del bando (A, B, C ed E), integrate in un disegno unitario: trasformare la biblioteca civica di Balangero in un presidio stabile di protagonismo giovanile under 35.

Linea A – Rigenerazione strutturale di spazi comunitari. L'ala della biblioteca con postazioni PC diventa un Digital & Creative Hub, grazie a dotazioni tecnologiche (kit podcast e web radio, postazioni VR, robotica educativa e coding, monitor interattivo, gaming station, stampante 3D) per circa 20.000 euro e a interventi

di adeguamento funzionale degli spazi, con arredi modulari, per circa ulteriori 20.000 euro, come da computo metrico estimativo allegato. Lo spazio ospita le sedute del Consiglio dei ragazzi, il co-working e il gaming. Le scelte di allestimento sono co-progettate dal Consiglio dei ragazzi con gli esperti di Crisalide.

Linea B – Presidi educativi e di partecipazione. Educatori di comunità e facilitatori di Crisalide presidiano in modo continuativo gli spazi: non fanno vigilanza, ma facilitazione attiva, sostenendo l'uso spontaneo della biblioteca, prevenendo l'isolamento e accompagnando i giovani del Comitato Under 35 nella co-progettazione. Giovani formati come peer educator fanno da tutor tecnologici ai coetanei.

Linea C – Laboratori e cittadinanza attiva. Ogni sabato pomeriggio laboratori strutturati, curati da Crisalide e dai peer educator: podcast e storytelling locale, robotica educativa e coding (in sinergia con l'I.C. Balangero), video-making. Alcune attività si svolgono nell'aula immersiva della scuola, "laboratorio satellite" della biblioteca. I laboratori producono contenuti legati al territorio, come interviste intergenerazionali agli anziani del paese.

Linea E – Animazione territoriale ed eventi di comunità. L'ultimo venerdì del mese, le serate "Biblio-Lounge" interamente autogestite dai giovani: Library Night, tornei di gaming, presentazioni di libri, incontri con autori ed esperti, momenti intergenerazionali. Completano il percorso la "Notte in Biblioteca" inaugurale, la mostra dei progetti realizzati e l'evento finale di piazza.

La linea D (mobilità solidale) non è attivata: il progetto concentra le risorse sullo spazio, sulle figure educative e sulle attività.

Integrazione in un progetto unitario. Le linee funzionano come un unico processo. La A è il contenitore: rende la biblioteca uno spazio attrattivo e flessibile. La B è il motore: educatori e Comitato Under 35 trasformano le idee dei ragazzi in progetti. La C produce competenze e contenuti; la E rende visibile il lavoro dei giovani, attira nuovi partecipanti e coinvolge tutte le generazioni, in un circuito che dal presidio quotidiano porta alla cadenza settimanale e a quella mensile. La governance è unica: il Consiglio dei ragazzi e il Comitato Under 35 co-decidono su dotazioni, attività ed eventi, e monitorano l'andamento del progetto. Un'attività trasversale di monitoraggio, finanziata con il 10% del contributo (6.000 euro), verifica risultati e criticità. Il percorso, articolato in tre fasi in 24 mesi, si chiude con la peer education e un piano di sostenibilità per la continuità oltre il finanziamento.

STRATEGIE DI COINVOLGIMENTO DEI GIOVANI

Il modello di governance mette i giovani under 35 al centro delle decisioni, della gestione operativa e della valutazione del progetto: sono co-progettisti e co-gestori della biblioteca, non destinatari di attività.

Consiglio dei ragazzi e Comitato di Gestione Under 35. Il Consiglio Comunale dei Ragazzi e delle Ragazze, presentato ufficialmente alla comunità nel lancio del progetto e integrato dall'I.C. Balangero nell'offerta formativa, è il primo nucleo del gruppo giovanile. Con i giovani volontari della biblioteca forma il Comitato di Gestione Under 35, organo di governance partecipata costituito nei primi mesi e composto da 8-10 giovani. Si riunisce ogni mese, definisce priorità, attività ed eventi e dialoga con il partenariato.

Co-progettazione delle dotazioni. Le scelte di allestimento non sono lasciate agli uffici comunali: il Consiglio dei ragazzi, con gli esperti di Crisalide, decide quali dotazioni acquistare (ad esempio un kit podcast o una tavoletta grafica) e ne definisce gli usi.

Peer educator e tutor tecnologici. I ragazzi più esperti di tecnologia, segnalati dagli insegnanti, sono formati come peer educator: spiegano ai coetanei l'uso della stampante 3D o del visore VR e guidano i laboratori per i più piccoli, creando un apprendimento informale tra pari.

Giovani volontari con responsabilità di gestione. Un gruppo di volontari under 35, coordinato da Crisalide, ha in affidamento la “chiave digitale” dell’ala tecnologica: gestisce gli orari di apertura del sabato e organizza tornei di e-sports e serate di gaming, che attirano chi di solito non frequenta la biblioteca. Così anche chi ha concluso la scuola resta co-gestore dello spazio.

Facilitazione educativa. Gli educatori di Crisalide accompagnano i giovani senza sostituirsi a loro: trasformano le idee (“vorrei fare uno streaming”) in progetti concreti e sostenibili. Uno sportello di facilitazione raccoglie le proposte dei ragazzi fin dall’avvio.

Eventi autogestiti. I giovani ideano, organizzano e conducono le serate “Biblio-Lounge” e gli eventi di comunità, fino all’evento finale di piazza.

Valutazione partecipata. Il Consiglio dei ragazzi si riunisce ogni mese per monitorare l’andamento del progetto, rivedendo i questionari di gradimento compilati dopo ogni laboratorio del sabato e verificando gli obiettivi.

Crescita e passaggio di competenze. Nell’ultima fase i ragazzi del Consiglio formano i nuovi arrivati, secondo la logica della peer education: i beneficiari diventano formatori e garantiscono il ricambio generazionale della governance. Il piano di sostenibilità finale prevede la continuità del Comitato Under 35 anche dopo il finanziamento.

RISULTATI ATTESI

I risultati sono attesi nei 24 mesi del progetto (novembre 2026 – ottobre 2028) e misurati con indicatori numerici rilevati in avvio, durante la realizzazione e alla conclusione.

1. Biblioteca presidio vissuto. *Indicatori:* ore settimanali di apertura e utilizzo degli spazi da 15 a almeno 28; almeno 60 giovani under 35 coinvolti nel periodo; almeno il 60% dei partecipanti presente a più di 6 incontri. *Strumenti:* registro presenze, registro delle ore di utilizzo degli spazi.

2. Protagonismo giovanile reale. *Indicatori:* Comitato di Gestione Under 35 costituito entro il mese 2, con 8-10 componenti; almeno 20 sedute del Consiglio dei ragazzi; almeno 10 peer educator formati; almeno 12 volontari under 35 attivi. *Strumenti:* verbali delle sedute, elenco dei componenti, registro della formazione.

3. Laboratori e produzione di contenuti. *Indicatori:* almeno 38 laboratori del sabato; 3 percorsi tematici realizzati (podcast e storytelling, robotica e coding, video-making); almeno 45 giovani diversi nei laboratori; almeno 1 serie podcast completa, 4 video territoriali e 12 oggetti 3D prodotti. *Strumenti:* registro dei laboratori, questionari di gradimento post-laboratorio, archivio dei prodotti.

4. Apertura alla comunità e dialogo tra generazioni. *Indicatori:* 1 “Notte in Biblioteca” inaugurale, almeno 9 serate “Biblio-Lounge”, 1 mostra dei progetti e 1 evento finale di piazza; almeno 450 presenze complessive; 100% degli eventi ideati e condotti dai giovani; almeno 3 interviste intergenerazionali realizzate. *Strumenti:* schede evento, conteggio presenze, rassegna dei materiali di comunicazione.

5. Sostenibilità e ricambio generazionale. *Indicatori:* almeno 12 nuovi arrivati formati dai ragazzi del Consiglio nella fase finale; piano di sostenibilità post-bando redatto entro il mese 24. *Strumenti:* registri della peer education, documento del piano di sostenibilità.

Monitoraggio. Il sistema è finanziato con il 10% del contributo (6.000 euro). Comprende questionari di gradimento dopo ogni laboratorio, registri di partecipazione e di utilizzo degli spazi, e un’analisi di impatto quali-quantitativa curata dai facilitatori sul campo, con rilevazioni all’avvio, a metà percorso e alla conclusione. Il Consiglio dei ragazzi rivede i dati nelle sedute mensili e propone correzioni. Il partenariato

compila inoltre il questionario di monitoraggio della Fondazione CRT tramite il Servizio di Rendicontazione Online.

SEZIONE 2- CARATTERISTICHE DEL TERRITORIO

CARATTERISTICHE DEL TERRITORIO

Balangero è un piccolo comune piemontese all'imbocco delle Valli di Lanzo, in Città metropolitana di Torino, e fa parte dell'Unione Montana dei Comuni delle Valli di Lanzo, Ceronda e Casternone. Conta 3.095 abitanti (ISTAT, 1° gennaio 2026) su circa 13 km², a circa 440 metri di quota.

Un contesto di declino demografico. Balangero condivide le dinamiche dei piccoli comuni piemontesi: secondo i dati IFEL, nei comuni fino a 5.000 abitanti il decremento naturale ha raggiunto nel 2023 il valore di -9,63 per mille, contro -6,96 nei comuni maggiori, e l'indice di invecchiamento arriva al 27,2%, rispetto al 23,7% dei comuni più grandi. In questi territori i giovani lasciano il paese per mancanza di opportunità e di spazi di socialità, e chi resta rischia l'isolamento.

I bisogni dei giovani. Le fragilità giovanili emergono su tre fronti. *Esclusione economica:* secondo Save the Children il 58,4% dei minori in condizione di fragilità non può permettersi attività di svago a pagamento. *Ritiro sociale:* lo studio ISS del 2023 ha rilevato oltre 65.000 casi di hikikomori tra gli studenti di 11-17 anni, con incidenza dell'1,6-1,8%, mentre la dipendenza digitale sostituisce relazioni e vita civica. *Povertà educativa:* mancano contesti informali in cui sviluppare cooperazione, problem solving, leadership e comunicazione.

Le carenze locali. A Balangero si rileva una scarsa partecipazione dei giovani alle attività del paese e una sottoutilizzazione della biblioteca civica, aperta oggi 15 ore alla settimana e vissuta soprattutto come luogo di studio individuale. Nel comune risiedono circa 702 giovani tra gli 11 e i 34 anni. Sul territorio sono presenti tre spazi aggregativi aperti e accessibili per i giovani: parco giochi comunale (0-12), il nuovo campo sportivo di Via del Chiappo (12+), l'oratorio.

Le risorse del territorio. Balangero ha un capitale su cui costruire: una biblioteca comunale con un'ala PC e spazi poco utilizzati; un Consiglio dei ragazzi in fase di avvio; un'aula immersiva nell'I.C. Balangero, risorsa tecnologica già esistente da mettere in rete; il volontariato della biblioteca; la cooperativa Crisalide, con competenze di animazione educativa.

Il bisogno a cui risponde il progetto. Serve un luogo aperto e accessibile che offra ai giovani un'alternativa all'isolamento, dia loro un ruolo da protagonisti e favorisca l'incontro con le altre generazioni. Il Biblio-Hub risponde a questo bisogno trasformando la biblioteca in un presidio stabile di aggregazione e cittadinanza attiva.

CAPACITA' DEL PROGETTO DI RISPONDERE AI BISOGNI

Il progetto risponde alle carenze di Balangero con un'azione integrata su spazio, persone e rete, che agisce sia sull'isolamento dei giovani sia sulla sottoutilizzazione del bene comune.

Carenza: biblioteca sottoutilizzata, aperta 15 ore settimanali e vissuta come luogo di studio passivo.

Risposta: l'ala PC diventa un Digital & Creative Hub con dotazioni per podcast, VR, robotica, stampa 3D e gaming di comunità, arredi modulari e un presidio educativo continuativo (linee A e B). *Capacità di risposta:*

gli spazi passano da 15 a almeno 28 ore settimanali di apertura e utilizzo, con più funzioni nelle fasce oggi poco usate.

Carenza: scarsa partecipazione dei giovani alla vita del paese. *Risposta:* il Consiglio dei ragazzi e il Comitato di Gestione Under 35 decidono dotazioni, attività ed eventi; peer educator e volontari under 35 hanno ruoli di gestione (linea B). *Capacità di risposta:* 8-10 giovani nel Comitato, 10 peer educator formati, 12 volontari attivi e almeno 60 giovani coinvolti, che da utenti diventano co-gestori.

Carenza: isolamento e rischio di ritiro sociale, soprattutto digitale. *Risposta:* tornei di e-sports e serate di gaming regolamentati attirano i ragazzi che non frequentano la biblioteca, e gli educatori li accompagnano dall'uso passivo alla produzione di contenuti (linee B e C). *Capacità di risposta:* almeno il 60% dei partecipanti presente a più di 6 incontri e 38 laboratori del sabato.

Carenza: esclusione economica, perché molti ragazzi in condizione di fragilità non possono permettersi attività a pagamento. *Risposta:* tutte le attività del progetto (laboratori, serate, eventi, uso dello spazio e delle dotazioni) sono gratuite per i partecipanti. *Capacità di risposta:* accesso senza barriere economiche per tutti, compresi i ragazzi più fragili.

Carenza: povertà educativa e mancanza di contesti informali per sviluppare competenze. *Risposta:* laboratori di podcast, robotica e coding, video-making, con l'aula immersiva dell'I.C. come "laboratorio satellite" (linea C). *Capacità di risposta:* almeno 45 giovani diversi nei laboratori, che sviluppano cooperazione, problem solving e leadership.

Carenza: pochi legami tra generazioni in un territorio che invecchia. *Risposta:* "Biblio-Lounge", interviste intergenerazionali e "Notte in Biblioteca", ideate dai giovani e aperte a tutta la comunità (linea E). *Capacità di risposta:* almeno 9 serate, 3 interviste e circa 450 presenze.

Capacità complessiva. Il partenariato tra Comune, Crisalide e I.C. Balangero assicura radicamento locale e riutilizzo delle risorse esistenti, come l'aula immersiva. Il monitoraggio, finanziato con il 10% del contributo, verifica gli esiti e permette di correggere le azioni. Governance giovanile, peer education e piano di sostenibilità rendono il presidio stabile oltre il finanziamento.

CAMBIAMENTI SOCIALI PREVISTI

Il progetto intende generare quattro cambiamenti nella comunità di Balangero.

1. Dal ritiro individuale alla cittadinanza attiva. I giovani, oggi poco presenti nella vita del paese, trovano un luogo in cui incontrarsi, sperimentare e produrre contenuti. La tecnologia, usata come esca per l'aggregazione, porta anche i ragazzi a rischio di ritiro sociale a passare da un uso passivo a un uso creativo e sociale.

2. Da beneficiari a co-gestori. Attraverso il Consiglio dei ragazzi, il Comitato Under 35, i peer educator e i volontari, i giovani assumono responsabilità reali e restano co-gestori della biblioteca anche dopo la scuola, formando a loro volta i nuovi arrivati: nasce una leadership giovanile radicata nel territorio.

3. Da spazio passivo a presidio comunitario. La biblioteca, oggi aperta 15 ore settimanali, diventa un luogo vissuto, aperto e accessibile, riconosciuto dalla comunità come bene comune.

4. Più legami tra generazioni. Eventi, interviste e serate autogestite avvicinano giovani, adulti e anziani, e migliorano l'immagine che il paese ha dei suoi ragazzi.

Come verificheremo i cambiamenti. Il sistema di monitoraggio, finanziato con il 10% del contributo (6.000 euro), confronta la situazione di partenza con quella finale, con rilevazioni all'avvio, a metà percorso e alla conclusione:

- indicatori quantitativi di attività: ore di utilizzo degli spazi (da 15 a almeno 28 ore settimanali), giovani coinvolti (almeno 60), partecipanti presenti a più di 6 incontri (almeno il 60%), peer educator formati (10) e volontari attivi (12);
- questionari di gradimento compilati dopo ogni laboratorio, per rilevare la qualità dell'esperienza e il senso di appartenenza;
- un'analisi di impatto quali-quantitativa curata dai facilitatori sul campo, che osserva i cambiamenti nei comportamenti e nelle relazioni dei ragazzi;
- una revisione mensile dei dati da parte del Consiglio dei ragazzi, che propone correzioni;
- il questionario ufficiale della Fondazione CRT, compilato tramite il Servizio di Rendicontazione Online.

Verifica nel tempo. Il piano di sostenibilità redatto negli ultimi mesi fissa gli obiettivi di continuità della biblioteca come presidio. Il Comune, con il Comitato Under 35, ripete una rilevazione a sei mesi dalla conclusione sull'apertura degli spazi e sul numero di giovani attivi, e restituisce i risultati alla comunità.

DESCRIZIONE COINVOLGIMENTO STAKEHOLDERS

Il progetto è costruito su un partenariato operativo con ruoli distinti e su una rete di stakeholder locali coinvolti in modo progressivo, con l'obiettivo di integrarsi con ciò che già esiste sul territorio, senza duplicarlo.

Partner formali. Il Comune di Balangero, capofila, è titolare della biblioteca, ne garantisce la sostenibilità, assume la responsabilità amministrativa e ospita nella Sala Consiliare la presentazione del Consiglio dei ragazzi e della Consulta Giovanile. La cooperativa Crisalide è l'anima operativa: fornisce educatori e facilitatori, gestisce il Digital & Creative Hub, coordina i volontari e forma i giovani alla leadership. L'I.C. Balangero assicura il raccordo con studenti e famiglie, la co-progettazione pedagogica e il supporto alla promozione nelle scuole, integra il Consiglio dei ragazzi nell'offerta formativa e mette a disposizione l'aula immersiva. I ruoli sono formalizzati in un accordo di partenariato sottoscritto.

Stakeholder locali. Intorno al partenariato si attiva il capitale sociale del paese: i volontari della biblioteca entrano nel Comitato di Gestione Under 35; le associazioni ed i gruppi locali (Pro Loco, Protezione Civile Comunale, ecc.) sono invitate a co-organizzare le serate "Biblio-Lounge" e gli eventi di comunità; i servizi sociali (C.I.S. Ciriè) sono interlocutori per intercettare i ragazzi più fragili e a rischio di ritiro sociale; le realtà culturali (Volontari biblioteca, Circolo culturale La Pianca) collaborano a presentazioni di libri, incontri con autori ed esperti e alla mostra dei progetti. Un incontro di rete annuale restituisce risultati e raccoglie proposte.

Integrazione con servizi e iniziative già presenti. Il progetto non crea strutture parallele ma valorizza le risorse esistenti: l'aula immersiva dell'I.C. è il "laboratorio satellite" della biblioteca, per evitare acquisti duplicati; il Consiglio dei ragazzi è inserito nell'offerta formativa della scuola, che garantisce un flusso costante di giovani verso la biblioteca; la biblioteca stessa, già presente e di proprietà comunale, viene riattivata anziché sostituita. Nella prima fase è prevista una mappatura delle iniziative di protagonismo giovanile esistenti (gruppo coscritti), per coordinare calendari e attività ed evitare sovrapposizioni.

Sinergie operative. La biblioteca è l'hub dell'aggregazione quotidiana, la scuola l'estensione per attività specifiche come proiezioni a 360° e realtà virtuale, Crisalide la regia educativa, il Comune la garanzia istituzionale. Gli esperti di Crisalide realizzano percorsi che usano le dotazioni scolastiche per produrre contenuti sul territorio, e i laboratori di robotica e coding sono co-progettati con l'I.C. Questa divisione di compiti copre insieme le dimensioni amministrativa, operativa e pedagogica.

ALLEGARE ACCORDI DI PARTNER

COINVOLGIMENTO COMUNITA'

La comunità di Balangero è coinvolta in tre momenti: definizione, co-progettazione e realizzazione delle attività. Il processo prevede strumenti diversi per ogni componente: residenti, famiglie, anziani, associazioni e reti civiche.

Definizione (mesi 1-5). Il progetto si apre con un evento pubblico di lancio nella Sala Consiliare, in cui il Comune presenta alla comunità il Consiglio dei ragazzi e il percorso. Un'assemblea pubblica rivolta a residenti, famiglie, anziani e associazioni raccoglie bisogni e idee prima della definizione del calendario. Crisalide apre poi uno sportello di facilitazione per raccogliere le proposte dei ragazzi, mentre le prime sedute del Consiglio in biblioteca fissano le priorità di acquisto delle dotazioni. Le famiglie sono raggiunte attraverso la scuola, che ha il compito di promuovere le attività presso studenti e genitori.

Co-progettazione. Il Comitato di Gestione Under 35 unisce i rappresentanti del Consiglio dei ragazzi e i volontari della biblioteca, già parte della comunità locale. Le associazioni e le reti civiche sono invitate a proporre e co-organizzare serate, presentazioni e iniziative, che entrano nel calendario insieme alle idee dei giovani. Il Consiglio, supportato dalla scuola e dagli esperti di Crisalide, decide le dotazioni e le attività da avviare.

Realizzazione. La comunità partecipa attraverso momenti ricorrenti e aperti a tutti:

- i laboratori intergenerazionali, come le interviste agli anziani del paese per il podcast della comunità e il tour virtuale di Balangero, che li rendono protagonisti e fonte di memoria;
- la "Notte in Biblioteca", con la presentazione di un libro scelto dai ragazzi e un momento di socializzazione tra generazioni;
- le serate mensili "Biblio-Lounge", con presentazioni di libri, incontri con autori locali ed esperti, musica e piccoli rinfreschi;
- la mostra dei progetti e il grande evento finale di piazza, che restituiscono alla comunità i risultati del biennio.

Spazio aperto a tutti. Nelle fasce orarie non occupate dalle attività giovanili, la biblioteca può essere utilizzata da anziani, famiglie, associazioni e amministrazione, secondo il principio di multifunzionalità richiesto dal bando.

Restituzione e ascolto continuo. Un incontro di rete annuale riunisce partner, associazioni e cittadini per condividere i risultati e raccogliere proposte. I questionari di gradimento compilati dopo ogni laboratorio permettono di ascoltare i partecipanti in modo costante e di correggere le attività, con il contributo mensile del Consiglio dei ragazzi e della Consulta Giovanile.

MULTIFUNZIONALITA' DEL PRESIDIO

La biblioteca di Balangero è progettata come spazio multifunzionale: un unico luogo che risponde a target diversi in momenti diversi della giornata, della settimana e dell'anno, senza sovrapposizioni e con attività complementari.

Ambienti flessibili. L'ala con postazioni PC diventa un Digital & Creative Hub con arredi modulari, che si riconfigurano in base all'uso: sala per le sedute del Consiglio dei ragazzi, postazioni di co-working, area gaming, spazio laboratori. La biblioteca tradizionale resta luogo di consultazione e di studio, e può ospitare presentazioni di libri e incontri con autori. L'aula immersiva dell'I.C. è un'estensione specializzata per proiezioni a 360° e realtà virtuale.

Target e bisogni.

- *Giovani:* presidio educativo quotidiano, laboratori, gaming e produzione di contenuti, ruoli di gestione.
- *Adulti:* co-working, incontri con autori ed esperti, partecipazione agli eventi.
- *Anziani:* protagonisti delle interviste per il podcast della comunità e dei momenti intergenerazionali, con l'accompagnamento dei giovani peer educator.
- *Famiglie:* eventi aperti, Notte in Biblioteca, mostra e serate, anche attraverso il raccordo con la scuola.
- *Associazioni e amministrazione:* uso dello spazio nelle fasce libere dalle attività giovanili.
- *Persone con esigenze specifiche:* attività a bassa soglia con il supporto dei facilitatori;

Uso continuativo e complementare. Gli spazi sono usati lungo tutta la settimana, con una programmazione a fasce: la mattina e le ore libere restano a disposizione di consultazione, adulti, anziani, associazioni e amministrazione; i pomeriggi sono dedicati al presidio educativo e all'uso spontaneo da parte dei giovani; il sabato pomeriggio ospita i laboratori; l'ultimo venerdì del mese la sera è dedicata alle serate Biblio-Lounge, aperte a tutte le generazioni. Il calendario, concordato nel Comitato Under 35 con le associazioni, evita sovrapposizioni.

Nei diversi momenti dell'anno. I laboratori del sabato ruotano nei trimestri (podcast e storytelling, robotica e coding, video-making), le serate sono mensili e gli eventi principali (Notte in Biblioteca, mostra, evento finale di piazza) scandiscono l'anno e attirano pubblici diversi.

Intergenerazionalità. Interviste, serate, laboratori e momenti di socializzazione sono pensati per far incontrare giovani, adulti e anziani, con i ragazzi nel ruolo di organizzatori.

ACCESSIBILITA' DEL PRESIDIO

ACCESSIBILITÀ DEL PRESIDIO

Il Biblio-Hub è progettato secondo i principi del Design for All: uno spazio utilizzabile da tutti, senza soluzioni separate per gruppi diversi.

- **Dimensione strutturale:** ambienti con arredi modulari e riconfigurabili, che si adattano a usi e utenti diversi (sedute del Consiglio, co-working, gaming, laboratori); la biblioteca resta luogo di studio e consultazione.

- **Orari di apertura:** gli spazi passano da 15 a almeno 28 ore settimanali, con aperture pomeridiane, il sabato per i laboratori e una sera al mese per le serate Biblio-Lounge, così da rispondere a esigenze diverse di studenti, lavoratori e famiglie.
- **Dimensione relazionale:** facilitatori ed educatori di Crisalide e peer educator accolgono chi entra, con un approccio non giudicante e attività a bassa soglia; il Comitato Under 35 concorda regole condivise e il calendario con le associazioni, per un uso complementare dello spazio.
- **Dimensione economica:** tutte le attività, i laboratori, gli eventi e l'uso delle dotazioni sono gratuiti.
- **Dimensione comunicativa:** linguaggio semplice, locandine chiare e materiali prodotti dai giovani, adatti a pubblici diversi.
- **Dimensione informativa:** calendario, orari e regole d'uso pubblici e aggiornati, anche attraverso lo sportello di facilitazione in biblioteca.

STRATEGIA DI COMUNICAZIONE

Obiettivi: far conoscere il presidio, ingaggiare i giovani e le loro famiglie, coinvolgere la comunità nelle attività, restituire i risultati e dare piena visibilità al sostegno di Fondazione CRT.

Target: giovani 11-35 anni; famiglie, tramite la scuola; adulti e anziani; associazioni e reti civiche; istituzioni e stampa locale.

Canali: circolari e momenti di promozione nelle classi tramite l'I.C. Balangero; sito, canali social e bacheche del Comune; contenuti prodotti dai giovani (podcast, video, social); locandine e punto informativo in biblioteca; stampa locale; eventi pubblici.

Tempistiche: nei primi mesi la comunicazione di lancio (evento in Sala Consiliare) e la campagna di ingaggio nelle scuole; durante tutto il progetto un calendario mensile degli appuntamenti e la comunicazione di ogni evento nelle settimane precedenti; negli ultimi mesi la restituzione dei risultati con la mostra e l'evento finale di piazza.

Visibilità di Fondazione CRT: su tutti i materiali (locandine, social, sito, podcast, video, programmi degli eventi) saranno riportati il logo e la dicitura del sostegno di Fondazione CRT, secondo le indicazioni dell'art. 6.1 del bando e del Regolamento 2026. Il sostegno sarà richiamato in apertura degli eventi e con un'indicazione visibile in biblioteca; per comunicati ed eventi principali si concorderanno con l'ufficio comunicazione della Fondazione i contenuti.

MODELLO DI GOVERNANCE

Il modello di gestione del Biblio-Hub è condiviso: i tre partner garantiscono la cornice istituzionale e organizzativa, mentre i giovani under 35 partecipano alle decisioni e alla gestione quotidiana dello spazio.

Ruoli del partenariato. Il Comune di Balangero, titolare della biblioteca, è garante della sostenibilità, della manutenzione ordinaria degli spazi e della responsabilità amministrativa. La cooperativa Crisalide assicura il presidio educativo e la gestione operativa del Digital & Creative Hub, con educatori e facilitatori. L'I.C. Balangero cura il raccordo con studenti e famiglie e mette a disposizione l'aula immersiva. Una cabina di regia dei tre partner si riunisce ogni trimestre per verificare l'avanzamento, le risorse e le criticità.

Governance giovanile. Il Comitato di Gestione Under 35, composto da 8-10 giovani tra rappresentanti del Consiglio dei ragazzi e volontari della biblioteca, è l'organo che definisce priorità, calendario e attività. Si

riunisce ogni mese e ha voce nella cabina di regia attraverso i suoi rappresentanti. Il Consiglio dei ragazzi, con gli esperti di Crisalide, decide quali dotazioni acquistare e come usarle.

Gestione operativa affidata ai giovani. I volontari under 35, coordinati da Crisalide, hanno in affidamento la “chiave digitale” dell’ala tecnologica: gestiscono gli orari di apertura del sabato e organizzano tornei e serate di gaming. I peer educator accompagnano i coetanei all’uso della strumentazione. Le serate Biblio-Lounge e gli eventi sono ideati e condotti dai ragazzi. Gli educatori facilitano senza sostituirsi: trasformano le idee in progetti sostenibili.

Regole e organizzazione dell’uso. Il Comitato redige con i partner un regolamento d’uso semplice, che fissa orari, modalità di prenotazione e cura degli spazi, e lo condivide con associazioni e cittadini. Il calendario è articolato in fasce (mattina e ore libere per la comunità, pomeriggio per il presidio educativo, sabato per i laboratori, una sera al mese per gli eventi) e concordato con le associazioni per evitare sovrapposizioni.

Presidio e manutenzione. La presenza continuativa di educatori e facilitatori garantisce un presidio riconoscibile; la cura quotidiana degli ambienti è condivisa con i giovani, mentre la manutenzione ordinaria delle dotazioni e dell’immobile fa capo al Comune.

Verifica e continuità. Il Consiglio dei ragazzi rivede ogni mese i dati di monitoraggio e propone correzioni. Nell’ultima fase la peer education garantisce il ricambio generazionale e un piano di sostenibilità fissa risorse, ruoli e regole per la continuità del presidio oltre il finanziamento.

CONTINUITA’

La continuità del Biblio-Hub è pensata fin dall’inizio, su tre livelli: organizzativo, economico e di comunità. Durante gli ultimi mesi del progetto (agosto-ottobre 2028) i partner redigono un piano di sostenibilità post-bando, che fissa ruoli, risorse e regole di gestione.

Sostenibilità organizzativa. Il presidio non dipende da figure esterne: il Comitato di Gestione Under 35, i volontari e i peer educator assumono la gestione quotidiana e formano i nuovi arrivati, garantendo il ricambio generazionale. I ragazzi del Consiglio restano co-gestori della biblioteca anche dopo la scuola, e l’integrazione del Consiglio nell’offerta formativa dell’I.C. assicura un flusso costante di nuovi giovani. Regolamento d’uso, calendario condiviso e cabina di regia dei partner restano attivi dopo il finanziamento.

Sostenibilità economica. L’investimento si concentra su beni durevoli: le dotazioni tecnologiche (postazioni VR, robotica, stampante 3D, kit podcast, gaming station) e gli arredi modulari restano di proprietà del Comune e non richiedono nuovi acquisti per diversi anni. La logica Hub-Satellite, che usa l’aula immersiva già esistente, evita costi duplicati. Il Comune si impegna a coprire con risorse proprie di bilancio utenze, manutenzione ordinaria e apertura della biblioteca. La cooperativa Crisalide garantisce la prosecuzione di una parte delle attività educative con proprie risorse e con la partecipazione a nuovi bandi. Le attività restano gratuite per i giovani, grazie a un modello a basso costo basato su volontariato e peer education.

Sostenibilità di comunità. La multifunzionalità dello spazio, usato anche da anziani, famiglie, associazioni e amministrazione nelle fasce libere, allarga la platea dei soggetti interessati e corresponsabili della sua cura e contribuisce a ripartire costi e impegni. Le associazioni e le reti civiche coinvolte co-organizzano eventi e iniziative, e il legame con la scuola e con le famiglie rafforza il radicamento. La mostra dei progetti e l’evento finale di piazza fanno riconoscere il Biblio-Hub come bene comune.

Monitoraggio della continuità. Il piano di sostenibilità prevede verifiche periodiche, con il coinvolgimento del Comitato Under 35, su apertura degli spazi, numero di giovani attivi e risorse disponibili, e la ricerca di nuove fonti di finanziamento, come bandi e collaborazioni con soggetti del territorio.