



PIANO D'AZIONE INTEGRATO

# Lo sport attivatore di rigenerazione

Città di Milano (Italia)

---

## Crediti

---

Questo Piano d'Azione Integrato (IAP) è stato sviluppato nell'ambito del progetto URBACT Re-Gen, coordinato dal **Comune di Milano**, in sinergia con azioni e politiche di diverse realtà comunali tra cui:

- Assessorato alle Politiche Giovanili, al Turismo e allo Sport
- Assessorato di Rigenerazione Urbana
- Assessorato di Welfare e Servizi Sociali
- Assessorato all'urbanistica
- Municipio 7

Il processo di co-progettazione e pianificazione partecipativa è stato realizzato in stretta collaborazione con l'**Urban Local Group (ULG)**, composto da organizzazioni chiave attive nel quartiere San Siro:

-**CSI (Centro Sportivo Italiano)** – che promuove lo sport di base e iniziative educative attraverso l'attività fisica.

- **Equa Cooperativa Sociale** – che supporta l'inclusione sociale, l'empowerment giovanile e lo sviluppo della comunità.

- **Comunità Nuova** – che lavora sull'inclusione sociale e il coinvolgimento dei giovani attraverso interventi educativi e sportivi.

L'approccio ULG ha permesso un processo plurale e cooperativo, in cui ogni attore ha contribuito a plasmare la visione e le azioni di questo IAP, basandosi sulla propria esperienza e presenza locale.

<b>Crediti .....</b>	<b>2</b>
<b>Re-Gen In Sintesi .....</b>	<b>4</b>
<b>Presentazione Della Città.....</b>	<b>6</b>
<b>Executive Summary.....</b>	<b>7</b>
<b>Il Processo Di Pianificazione.....</b>	<b>8</b>
<b>Parte 1 - Contesto.....</b>	<b>10</b>
1.1    SFIDE AFFRONTATE E SOLUZIONI PREVISTE .....	10
1.2    ANALISI DEL CONTESTO.....	10
1.3    GLI STAKEHOLDER .....	10
1.4    GRUPPI TARGET E LE LORO ESIGENZE .....	11
1.5    QUADRO POLITICO DI RIFERIMENTO .....	11
<b>Parte 2 - Visione, Obiettivi, Cambiamenti Attesi .....</b>	<b>12</b>
2.1 VISIONE.....	12
2.2 OBIETTIVI .....	13
<i>Obiettivo Strategico (Ob.St) .....</i>	13
<i>Obiettivi Specifici (O) .....</i>	13
2.3 OBIETTIVI SMART .....	13
<i>Smart Goals (Sg) Collegati A O1.....</i>	13
<i>Smart Goals (Sg) Collegati All'o2 .....</i>	14
<i>Smart Goals (Sg) Collegati A O3.....</i>	15
2.4 AZIONI .....	16
2.5 PRIORITÀ DELLE AZIONI.....	21
2.6 AREE COINVOLTE E INTERESSATE (INTEGRAZIONE SETTORIALE) .....	22
2.7 CALENDARIO .....	22
<i>Descrizione Delle Fasi.....</i>	22
<i>Diagramma Di Gantt Per Le Azioni Prioritarie.....</i>	23
2.6 RISORSE NECESSARIE.....	23
<b>Parte 3 - Quadro Di Cooperazione Per L'implementazione: Governance Multilivello - Approccio Multistakeholder .....</b>	<b>25</b>
3.1 IL RUOLO DEL ULG NELLA FASE DI IMPLEMENTAZIONE .....	25
3.2 DIREZIONI / AREE COMUNALI COINVOLTE NELL'ATTUAZIONE.....	25
3.3 PARTNER ESTERNI DA COINVOLGERE NELL'IMPLEMENTAZIONE.....	27
3.4 ALTRI STAKEHOLDER DA MANTENERE INFORMATI.....	28
3.5 METODI, STRUMENTI E CANALI PER COINVOLGERE E INFORMARE .....	29
3.6 GOVERNANCE, COOPERAZIONE E METODOLOGIA DI GESTIONE .....	30
<b>Parte 4 - Impatti, Innovazione E Sostenibilità.....</b>	<b>31</b>
4.1 CAMBIAMENTI E IMPATTI ATTESI.....	31
4.2 SPUNTI DI INNOVAZIONE POLITICA .....	31
4.3 SOSTENIBILITÀ ECONOMICA: BILANCIO E FONTI DI FINANZIAMENTO .....	31
<i>Stima Del Budget .....</i>	31
<i>Fonti Di Finanziamento .....</i>	31
4.4 SOSTENIBILITÀ SOCIALE-AMBIENTALE-POLITICA-AMMINISTRATIVA .....	32
4.5 INTEGRAZIONE DEGLI ASPETTI TRASVERSALI (VERDE, GENERE, DIGITALE, CULTURALE) .....	32
<b>Parte 5 - Quadro Di Attuazione.....</b>	<b>33</b>
<b>Allegati .....</b>	<b>36</b>

## Re-Gen in sintesi

URBACT Re-Gen è un progetto europeo volto a promuovere **una rigenerazione urbana inclusiva** attraverso il coinvolgimento attivo dei giovani e la trasformazione temporanea e partecipativa degli spazi pubblici grazie allo sport.

A Milano, il progetto si concentra sul quartiere **San Siro**, un'area complessa e diversificata che affronta molteplici sfide urbane e sociali, tra cui la povertà educativa, l'accesso limitato a spazi pubblici di qualità e la frammentazione sociale. Nonostante queste difficoltà, San Siro è uno dei quartieri con più giovani della città, ricco di diversità culturale e reti locali. L'ambizione centrale del progetto è trasformare **gli spazi pubblici poco utilizzati in centri vivaci e inclusivi** per lo sport, la cultura e la vita comunitaria, rimodellando al contempo la narrazione collettiva e la percezione dell'area. Questo processo è guidato dai principi di co-design, governance condivisa e collaborazione intersetoriale.

Nel corso del progetto, **sono state implementate** 3 azioni di test:

- **Sun Siro** (2024 e 2025): evento aperto alla comunità e co-progettato con i giovani per attivare Piazza Selinunte attraverso attività sportive e sociali. Ha dimostrato il potenziale degli interventi temporanei per generare un senso di comunità e appartenenza.
- **Suoni di Sport** (2025): azione focalizzata sul rafforzamento del protagonismo giovanile attraverso una combinazione di musica, sport e narrazione in diversi spazi del quartiere.

Queste esperienze hanno permesso agli stakeholder di sperimentare metodi di pianificazione collaborativa, testare approcci inclusivi all'attivazione degli spazi pubblici e generare intuizioni che informano direttamente lo sviluppo di questo Piano d'Azione Integrato. Re-Gen Milano si allinea con politiche e iniziative urbane più ampie come Generazione Sport, Fuori Campo, PINQUA, iniziative di educazione di prossimità e altri progetti dedicati ai giovani, contribuendo a una visione strategica per un quartiere più aperto, connesso e abitabile.



**URBACT**



Co-funded by  
the European Union  
Interreg

## Presentazione della città

---

Milano è la seconda città più grande d'Italia e un importante polo europeo di cultura, economia e innovazione. Conosciuta a livello internazionale per le sue istituzioni finanziarie, di design, di moda e accademie, è anche un vivace centro per lo sport, lo scambio culturale e la sperimentazione urbana. La capacità di Milano di combinare attrattivà globale con forti identità locali la rende una metropoli dinamica e complessa.

In questo contesto, il quartiere San Siro, nel Municipio 7, rappresenta sia una sfida complessa che una risorsa di grande valore. Ospita circa 26.600 residenti, il 35% dei quali ha meno di 35 anni e il 37% sono cittadini stranieri. Questa popolazione giovane e diversificata è una risorsa preziosa per la città, ma vive in un'area caratterizzata da quartieri popolari, povertà educativa e degrado urbano. Gli spazi pubblici sono spesso sottoutilizzati o percepiti come pericolosi, rafforzando i processi di marginalizzazione.

Contemporaneamente, San Siro porta un enorme valore a Milano: la sua diversità culturale, la sua posizione centrale e il ruolo simbolico come quartiere dello Stadio San Siro la rendono uno dei quartieri più visibili della città.

Le sfide dell'area evidenziano bisogni sociali urgenti, ma le risorse presenti offrono opportunità uniche per sperimentare soluzioni innovative. Per questi motivi, San Siro è considerata un'area prioritaria per la rigenerazione inclusiva e per le politiche incentrate sui giovani. Qui, gli investimenti nello sport, nell'istruzione e nello spazio pubblico possono generare impatti più ampi per la città, non solo affrontando la privazione locale ma anche creando un modello di partecipazione e eredità che risuona con le strategie urbane di Milano e l'orizzonte olimpico Milano-Cortina 2026.

## Executive Summary

---

Il Piano d'Azione Integrato (IAP) per San Siro definisce una tabella di marcia per rigenerare gli spazi pubblici e provare a trasformarli in luoghi inclusivi per lo sport, l'istruzione e la cultura.

Sulla base della fase di test del progetto URBACT Re-Gen, l'amministrazione ha dato vita a progetti come *Generazione Sport* e *Fuori Campo*, che portano avanti i risultati e le intuizioni sperimentate con Re-Gen, garantendo continuità e contribuendo alle strategie di Milano per l'inclusione sociale, l'empowerment giovanile e l'eredità olimpica Milano-Cortina 2026.

L'obiettivo generale del IAP è promuovere **la rigenerazione urbana e l'inclusione sociale attraverso iniziative sostenibili, partecipative e guidate dai giovani**.

Il piano si fonda su tre obiettivi specifici:

- **SO1 - Attivazione dello spazio pubblico** ripensare e valorizzare le aree pubbliche attraverso iniziative di sport inclusivo e creazione di luoghi.
- **SO2 - Sport ed Educazione:** promuovere lo sport come strumento per il benessere, l'empowerment e i percorsi professionali.
- **SO3 - Nuove Narrazioni:** rimodellare l'immagine di San Siro amplificando le voci giovanili, la diversità culturale e l'espressione creativa.

Le azioni sono strutturate in tre Pacchetti di Lavoro: **WP1 - Spazio Pubblico**, **WP2 - Sport ed Educazione**, e **WP3 - Nuove Narrazioni**. Includono workshop partecipativi, mapping, hackathon, progetti sportivi guidati dai giovani, programmi di mentorship e iniziative di storytelling.

Un sistema di governance multilivello garantisce efficacia e sostenibilità: il Comune di Milano e il Municipio 7 assicurano un allineamento politico e le risorse; il Gruppo Urbano Locale (ULG) – che include CSI, Equa e Comunità Nuova – coinvolge i residenti e si occupa dell'attuazione delle azioni; I partner accademici e le associazioni culturali contribuiscono con competenze specifiche e capacità creative.

Gli impatti previsti includono:

- spazi pubblici più inclusivi e abitabili;
- reti più forti e governance collaborativa;
- maggiore partecipazione giovanile e sviluppo delle loro competenze;
- un'immagine rinnovata e positiva di San Siro come quartiere vibrante, coeso e culturalmente ricco.

IAP trasforma le sfide di San Siro in opportunità e prova a offrire non solo una roadmap locale, ma anche un **modello replicabile di rigenerazione urbana guidata dalla comunità** per altri quartieri milanesi e città europee.

## Il processo di pianificazione

---

### Gruppo Locale Urbano (ULG)

L'Urban Local Group (ULG) è stato il motore del processo di Re-Gen a San Siro. Composta da importanti organizzazioni del terzo settore – **Centro Sportivo Italiano (CSI)**, **Equa Cooperativa** e **Comunità Nuova** – insieme al Comune di Milano, Municipio 7 e ad altri partner (ad esempio l'Istituto superiore Galilei Luxemburg, Off Campus – Politecnico di Milano, Codici, associazioni sportive locali), l'ULG offriva una piattaforma strutturata per la collaborazione.

Questo organismo multiattore ha garantito un dialogo costante tra istituzioni, operatori e residenti, integrando competenze diverse su sport, lavoro giovanile, inclusione sociale e rigenerazione degli spazi pubblici. Le riunioni mensili permettevano agli stakeholder di identificare congiuntamente le priorità, progettare iniziative e allineare gli sforzi alle strategie municipali più ampie. Col tempo, l'ULG è passato da una modalità di pianificazione collettiva a una divisione più strutturata dei compiti, con ogni attore che si concentra su interventi specifici mantenendo una visione coordinata. L'obiettivo è stato rafforzare la proprietà a lungo termine e integrare le azioni Re-Gen nelle politiche di sviluppo locale.

### Azioni di test

Le azioni di test sono state un passo cruciale per convalidare gli approcci e generare apprendimento per il Piano d'Azione Integrato.

- **Sun Siro** (guidato da CSI + Comunità Nuova) ha trasformato il **Piazzale Selinunte** in un vivace centro comunitario per una giornata, co-progettato con gruppi di giovani. L'evento ha combinato attività sportive, laboratori creativi e coinvolgimento a favore delle famiglie, dimostrando come gli spazi pubblici possano diventare sicuri e attraenti attraverso un'attivazione guidata dai giovani. Ha attirato molti adolescenti (11-14 anni), famiglie e associazioni locali, creando un esempio positivo e visibile di rigenerazione partecipativa.
- **New Narratives** (guidato da Equa) coinvolgeva adolescenti e giovani adulti nella **narrazione e nell'espressione creativa**. Attraverso workshop, corsi sui media digitali e iniziative culturali, i giovani hanno reinventato l'identità di San Siro, sfidato stereotipi e condiviso nuove prospettive sul loro quartiere. Produzioni artistiche e culturali – dalle storie digitali alle installazioni temporanee – hanno amplificato le voci dei giovani e messo in risalto la diversità e la vitalità dell'area.

Queste azioni di prova non erano fini in sé, ma opportunità di apprendimento. Hanno confermato che **l'impegno giovanile, lo sport e le narrazioni creative** sono potenti motori di inclusione, e hanno informato la struttura dei tre Work Package dello IAP.

### Pianificazione

La fase di pianificazione ha integrato intuizioni derivanti dall'analisi del contesto, dalle azioni di test e dai contributi degli stakeholder in un quadro coerente. Era strutturato attorno a:

- **Obiettivi strategici:** promuovere la rigenerazione urbana e l'inclusione sociale attraverso tre obiettivi specifici (spazio pubblico, sport ed educazione, nuove narrazioni).
- **Pacchetti di lavoro:** WP1 – Spazio pubblico coinvolgente e accessibile, WP2 – Sport ed Educazione, WP3 – Nuove Narrazioni.
- **Obiettivi e KPI SMART:** definiti per ogni WP, inclusi indicatori misurabili sulla partecipazione giovanile, inclusività, output culturali e cambiamento di percezione.
- **Tempistica:** azioni a breve termine testate nei primi due anni (2025-26), combinate con una tabella di strada verso Milano-Cortina 2026 per la sostenibilità a lungo termine.

La pianificazione ha anche comportato l'allineamento con i programmi comunali esistenti (PINQUA, San Siro Agenda, Generazione Sport, Fuori Campo) per garantire coerenza, evitare duplicazioni e massimizzare le sinergie.

### Condivisione

Il processo di pianificazione dell'azione è stato caratterizzato da **condivisione continua e apprendimento collettivo**. L'ULG agiva non solo come gruppo di design, ma anche come piattaforma di diffusione, mantenendo residenti e partner informati e coinvolti. I momenti chiave includevano:

- **Riunioni mensili dell'ULG**, dove progressi e priorità venivano esaminati insieme.
- **Workshop partecipativi con i giovani**, dove sono stati raccolti bisogni, preferenze e idee creative.
- **Eventi come Sun Siro**, che sono serviti sia come test che come vetrine pubbliche per coinvolgere una comunità più ampia.
- **Attività narrative**, che hanno garantito che le voci dei giovani si diffondessero oltre il progetto, rimodellando il modo in cui San Siro viene percepita sia all'interno che all'esterno del quartiere.

Questo processo aperto e partecipativo è stato essenziale per costruire fiducia, creare proprietà condivisa e generare visibilità per gli sforzi di rigenerazione. Ha gettato le basi per la continuità oltre il quadro URBACT, con Generazione Sport e Fuori Campo che ora portano avanti l'eredità di Re-Gen nelle strategie a lungo termine della città.

# PARTE 1 – Contesto

---

## 1.1 Sfide affrontate e soluzioni previste

San Siro è un quartiere centrale ma fragile di Milano, caratterizzato da una forte diversità culturale, una popolazione giovane e profonde divisioni socio-economiche. Le principali **sfide** sono:

- **Povertà educativa e abbandono scolastico:** tassi più alti della media cittadina, con segregazione scolastica e opportunità extracurriculare limitate.
- **Occupazione e inclusione economica:** i giovani residenti affrontano ostacoli al lavoro, disallineamenti di competenze e opportunità lavorative limitate.
- **Abitazioni e condizioni di vita:** vaste aree di edilizia popolare in urgente necessità di manutenzione, politiche sociali insufficienti a garantire stabilità a lungo termine.
- **Spazi pubblici:** molte aree sono sottoutilizzate, non sicure o prive di strutture inclusive, nonostante la posizione centrale e i buoni collegamenti di trasporto.
- **Coesione sociale:** bassa interazione tra diversi gruppi, rischio di frammentazione, coinvolgimento limitato delle giovani donne e stereotipi negativi associati al quartiere.

La **soluzione prevista** è creare un mix di **sport, cultura e coinvolgimento giovanile** come principali motori della rigenerazione:

- Recuperare e attivare gli spazi pubblici come centri comunitari inclusivi e accessibili.
- Offrendo opportunità educative e professionali attraverso lo sport.
- Sostenere iniziative creative e culturali per rimodellare la narrazione di San Siro.
- Costruire strutture di governance partecipativa che allineino le iniziative locali con le strategie cittadine.

## 1.2 Analisi del contesto

San Siro conta 26.600 abitanti in appena 1 km<sup>2</sup>, con il 35,8% sotto i 35 anni e il 37% residenti stranieri, rispetto al 20% in tutta la città. È uno dei quartieri più giovani e diversificati di Milano. Tuttavia, soffre di:

- Isolamento spaziale: nonostante siano ben collegati, i suoi grandi blocchi chiusi e gli spazi pubblici deteriorati limitano permeabilità e attrattiva.
- Spazi di ritrovo limitati: oltre all'iconico San Siro Stadium, ci sono poche strutture pubbliche sicure o inclusive.
- Disuguaglianze sociali: concentrazione di gruppi vulnerabili, famiglie in edilizia popolare e alti livelli di emarginazione.

Allo stesso tempo, le opportunità includono:

- Una popolazione giovane dinamica e una solida rete educativa (scuole, centri comunitari).
- Reti attive del terzo settore (QuBi Selinunte, Tavolo San Siro).
- Progetti di rigenerazione in corso (PINQUA, Cascina Case Nuove, EXTM, De Montel).
- Le Olimpiadi Invernali Milano-Cortina 2026, un'opportunità unica per investire nelle infrastrutture e nell'eredità per l'inclusione e la partecipazione giovanile.

## 1.3 Gli stakeholder

Il processo di pianificazione dell'azione ha coinvolto un ampio insieme di stakeholder, coordinati attraverso l'Urban Local Group (ULG):

- Comune di Milano: Direzioni Gioventù, Lavoro e Sport; Alloggi; Assistenza sociale; Rigenerazione Urbana.
- Municipio 7: governo locale, istruzione, servizi sociali, aree verdi.
- Organizzazioni del Terzo Settore: CSI (promozione dello sport di base), Equa Cooperativa (inclusione sociale), Comunità Nuova (educazione giovanile e sportiva).
- Partner accademici e tecnici: Off Campus (Politecnico di Milano), Codici (ricerca sociale e innovazione).

- Reti comunitarie: QuBì Selinunte, Laboratorio di Quartiere, scuole locali (Galilei Secondary School), associazioni culturali e sportive locali.
- Settore privato: sviluppatori (AXA IM, Hines), club di calcio (AC Milan, Inter) coinvolti nella riqualificazione di stadi e area.

Questa rete ha permesso la collaborazione tra più attori, l'integrazione delle competenze e l'allineamento tra le politiche istituzionali e le esigenze della comunità.

## 1.4 Gruppi target e le loro esigenze

IAP identifica diversi gruppi di priorità:

- Adolescenti e giovani adulti (11-24 anni): necessità di spazi di ritrovo sicuri, sport accessibili, opportunità educative e piattaforme per esprimere la propria voce e creatività.
- Bambini e famiglie: domanda di aree giochi, attività culturali accessibili e sostegno contro la povertà infantile.
- Comunità più ampia di San Siro: ha bisogno di spazi che favoriscano il dialogo interculturale, la coesione e il miglioramento della qualità della vita.

## 1.5 Quadro Politico di riferimento

### Livello europeo

- Politica di Coesione UE 2021-2027: priorità per un'Europa più verde, più connessa e più inclusiva.
- Programmi ERDF & ESF+: supportano lo sviluppo urbano sostenibile, l'inclusione sociale e la transizione digitale/verde.
- Agenda Urbana per l'UE e la Nuova Carta di Lipsia: sottolineare approcci integrati e basati sul luogo alla rigenerazione e all'innovazione sociale.

### Livello nazionale (Italia)

- PNRR (National Recovery and Resilience Plan): investimenti per la qualità dell'edilizia abitativa e la rigenerazione urbana attraverso PINQUA.
- PON Metro (2014-2020, estesa tramite React-EU): 122 milioni di euro destinati a Milano per l'agenda digitale, la mobilità sostenibile e l'inclusione sociale.
- Legge 285/97: finanzia progetti innovativi per bambini e giovani, base per il progetto di Educazione di Strada a San Siro.

### Livello regionale (Lombardia)

- Programma Regionale della Lombardia 2021-2027: obiettivi politici allineati alle priorità UE (competitività, inclusione, sostenibilità).

### Livello urbano (Città di Milano)

- San Siro Agenda & Tavolo San Siro: quadro integrato per istruzione, abitazione, cultura, welfare, sport.
- Programma di Urbanistica Tattica: riallocazione di strade e piazze a usi pedonali, adatti ai bambini e alla comunità.
- Memorandum d'Intesa (ALER & Regione Lombardia): impegno per la riabilitazione abitativa e i servizi alla comunità.
- Strategia sportiva cittadina: espansione dello sport di base, utilizzo delle palestre scolastiche e sviluppo di strutture all'aperto inclusive.
- Generazione Sport: lanciata nel 2024 per ampliare l'accesso dei giovani allo sport attraverso alleanze con organizzazioni del terzo settore.
- Fuori Campo: lanciato nel 2025, unisce attività culturali, educative e sportive degli spazi pubblici.

## PARTE 2 – Visione, Obiettivi, Cambiamenti Attesi

---

Il progetto URBACT Re-Gen a Milano prevede di rivitalizzare gli spazi pubblici poco utilizzati nel quartiere San Siro, in particolare Piazzale Selinunte, trasformandoli in centri urbani vivaci e inclusivi per attività sportive e culturali. L'iniziativa pone il coinvolgimento dei giovani al centro, coinvolgendo i ragazzi nella **co-progettazione e co-costruzione** di questi spazi.

Più che una **trasformazione fisica**, Re-Gen mira a **rimodellare narrazioni ed esperienze urbane**, assicurando che gli spazi pubblici diventino più accoglienti e riflettano le aspirazioni delle nuove generazioni. Attraverso **sport, attività partecipative e iniziative culturali**, il progetto mira a **rafforzare la coesione sociale, responsabilizzare i giovani e aumentare la visibilità degli sforzi di rigenerazione in corso**, contribuendo a una **strategia più ampia di rinnovamento urbano**.

San Siro affronta **complesse sfide socio-economiche** che rendono il processo di rigenerazione urbana particolarmente impegnativo. Il quartiere è caratterizzato da:

- **Povertà educativa e abbandono scolastico:** Alti tassi di abbandono scolastico e **accesso limitato a un'istruzione di qualità** contribuiscono al **disimpegno giovanile**. Rafforzare i **programmi di permanenza scolastica e il supporto extracurriculare** è essenziale.
- **Occupazione e inclusione economica:** I giovani spesso affrontano **ostacoli all'impiego** a causa delle **opportunità lavorative limitate, delle discrepanze di competenze e dell'instabilità** economica. Espandere **la formazione professionale, gli apprendistati e le iniziative locali di creazione di posti di lavoro** è fondamentale.
- **Abitazioni e condizioni di vita:** L'area è dominata da **edilizia residenziale pubbliche**, ma molte unità richiedono **una manutenzione urgente**. Sono necessarie **politiche di edilizia popolare migliorate** per garantire **condizioni di vita di qualità e stabilità residenziale a lungo termine**.
- **Spazi pubblici e infrastrutture urbane:** Vi è una **carenza critica di spazi pubblici inclusivi e ben progettati** che favoriscono **l'interazione sociale, l'impegno culturale e le opportunità ricreative** per tutti. Gli sforzi di rigenerazione urbana devono **dare priorità all'accessibilità, alla sicurezza e al benessere della comunità**.
- **Sviluppo delle capacità per gli educatori sportivi:** Lo sport svolge un ruolo centrale nello **sviluppo giovanile**, eppure **allenatori ed educatori** necessitano di formazione aggiuntiva **sull'inclusione sociale, il coinvolgimento dei giovani e la comunicazione** interculturale per massimizzare il loro impatto.

Lavorare con i giovani in questo ambito è particolarmente impegnativo, poiché molti hanno **opportunità limitate** e percorsi alternativi spesso sembrano **irraggiungibili**. Senza interventi strutturati, alcuni rischiano di essere attratti in **comportamenti rischiosi o devianti**. Nonostante le risorse limitate, diversi **stakeholder locali stanno lavorando attivamente per offrire alternative reali**, ma è necessario un supporto più forte.

Re-Gen può fungere da **catalizzatore per connessioni, nuove idee e soluzioni co-create**, portando una **prospettiva esterna** e rafforzando **al contempo le collaborazioni locali e i processi partecipativi**. Integrando **istruzione, sport e iniziative guidate dalla comunità**, il progetto mira a **responsabilizzare i giovani, migliorare gli spazi pubblici e contribuire a un quartiere più coeso e resiliente**.

### 2.1 Visione

Il progetto URBACT Re-Gen immagina San Siro come un quartiere in cui gli spazi pubblici diventano vivaci, inclusivi e abitati, favorendo la coesione sociale, l'empowerment giovanile e il benessere della comunità.

Trasformando aree poco utilizzate – in particolare intorno a Piazzale Selinunte – in centri accessibili per lo sport, la cultura e la vita sociale quotidiana, il progetto pone i giovani al centro del cambiamento urbano.

Re-Gen immagina un distretto in cui gli adolescenti plasmano attivamente il loro ambiente attraverso il co-design, l'espressione creativa e la gestione condivisa degli spazi pubblici. Attraverso lo sport, la narrazione e la creazione collaborativa di luoghi emergono nuove narrazioni che sfidano lo stigma, rafforzano l'identità locale e rendono San Siro un quartiere più aperto, connesso e accogliente.

Questa visione afferma un'ambizione a lungo termine: una comunità in cui i giovani sono riconosciuti come attori chiave della rigenerazione, lo spazio pubblico è un catalizzatore per l'inclusione e l'azione collettiva guida un futuro urbano più resiliente ed equo.

## 2.2 Obiettivi

Gli obiettivi definiscono la direzione generale e i risultati specifici che la Città di Milano mira a raggiungere nel quartiere San Siro attraverso il progetto URBACT Re-Gen. Essi articolano una **logica a più livelli**: da una visione generale di rigenerazione inclusiva a una strategia locale integrata, fino a obiettivi tematici concreti e risultati misurabili. Questo quadro garantisce coerenza tra allineamento delle politiche, coinvolgimento comunitario e attuazione operativa nei tre principali assi del progetto — **Spazio Pubblico, Sport & Educazione e Nuove Narrazioni Urbane**.

"Favorire la rigenerazione urbana e l'inclusione sociale a San Siro trasformando gli spazi pubblici attraverso iniziative sostenibili, partecipative e inclusive, migliorando il coinvolgimento della comunità e allineandosi alle strategie e politiche della città per approcci adattivi e basati su evidenze."

Questo Obiettivo Generale esprime la visione di impatto a lungo termine del piano, collegando Re-Gen alle più ampie strategie di rigenerazione urbana di Milano e alle priorità europee per l'inclusione sociale e lo sviluppo sostenibile

### Obiettivo strategico (Ob.St)

"Promuovere una rigenerazione integrata, inclusiva e partecipativa di San Siro attraverso la trasformazione dello spazio pubblico, l'empowerment giovanile e la collaborazione intersetoriale, rafforzando il coinvolgimento della comunità, allineandosi alle strategie cittadine e assicurando la sostenibilità a lungo termine del cambiamento urbano."

### Obiettivi specifici (O)

Gli Obiettivi Specifici definiscono le priorità tematiche del IAP e costituiscono la spina dorsale dei tre Work Package (WP1-WP3). Ogni obiettivo è collegato a un gruppo di azioni e a relativi Indicatori Chiave di Prestazione (KPI), garantendo un approccio equilibrato tra trasformazione spaziale, sociale e culturale.

- O1) Creare un quartiere più vivace e coinvolgente promuovendo attività sportive inclusive e accessibili negli spazi pubblici.*
- O2) Promuovere i valori dello sport come opportunità di sviluppo personale e crescita per i giovani di San Siro e oltre.*
- O3) Involgere i giovani nella creazione di nuove narrazioni urbane, per rimodellare l'immaginazione collettiva e contrastare la stigmatizzazione del quartiere San Siro.*

## 2.3 Obiettivi SMART

Gli Obiettivi SMART definiscono i risultati concreti e misurabili attesi dall'attuazione di ciascun Obiettivo Specifico. Assicurano che le azioni portino a miglioramenti visibili nell'ambiente fisico, nell'inclusione sociale attraverso lo sport e nella dimensione culturale e narrativa della rigenerazione di San Siro.

### Smart Goals (SG) collegati a O1

Gli obiettivi legati a O1 mirano a trasformare gli spazi pubblici in ambienti inclusivi, sicuri e partecipativi. Garantiscono che i giovani e i residenti locali contribuiscano attivamente a individuare bisogni, co-progettare soluzioni e implementare miglioramenti concreti > **spazi pubblici coinvolgenti e accessibili**

<b>Id</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Indicatore del risultato</b>	<b>Unità di misura</b>	<b>Base</b>	<b>Bersaglio</b>	<b>Mese del parto</b>
<b>SG1.1</b>	Condurre almeno 3 workshop partecipativi con giovani e residenti per identificare i bisogni della comunità e le priorità spaziali	Numero di workshop	N	0	≥3	M12

<b>SG1.2</b>	Identifica e mappare almeno 5 potenziali località per attività sportive e sociali inclusive all'interno di San Siro	Numero di località mappate	N	0	≥5	M18
<b>SG1.3</b>	Implementare almeno 2 miglioramenti su piccola scala per migliorare la sicurezza o l'accessibilità (ad esempio illuminazione, riparazione di attrezzature, segnaletica)	Numero di interventi	N	0	2	M24
<b>SG1.4</b>	Organizzare un evento partecipativo (ad esempio hackathon) coinvolgendo i giovani nella co-progettazione di spazi inclusivi e accessibili	Evento implementato	Y/N	0	1	M16
<b>SG1.5</b>	Aggiornare la mappatura partecipativa annualmente ed estenderla ad almeno altri due distretti	N. dei distretti coinvolti	N	0	≥2	M30
<b>SG1.6</b>	Produrre una revisione annuale dello spazio pubblico con giovani e stakeholder tecnici	1 dottore.	Y/N	0	1 rapporto	M36
<b>SG1.7</b>	Implementare un progetto pilota di micro-intervento in un nuovo quartiere	Interventi N.	N	0	1	M36

### Smart Goals (SG) collegati all'O2

Gli obiettivi dell'O2 si concentrano sull'utilizzo dello sport come veicolo per l'educazione, l'inclusione e l'occupabilità, rafforzando le partnership e creando opportunità durature per i giovani > sport e istruzione.

<b>Id</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Indicatore del risultato</b>	<b>Unità di misura</b>	<b>Base</b>	<b>Bersaglio</b>	<b>Mese del parto</b>
SG2.1	Coinvolgere almeno 5 scuole, centri giovanili o centri comunitari in iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport	Numero di istituzioni coinvolte	N	0	5	M18
SG2.2	Organizzare 10 eventi sportivi inclusivi che promuovano l'uso degli spazi pubblici, l'equilibrio di genere, l'inclusività e la partecipazione interculturale	Numero di eventi	N	0	3	M24

SG2.3	Attiva 2 percorsi di mentorship o professionali che mettono in contatto i giovani con atleti, allenatori o club locali	Numero di programmi	N	0	2	M22
SG2.4	Aumentare della partecipazione dei giovani vulnerabili o sottorappresentati (ad esempio NEET, nuovi arrivati, persone disabili) alle attività sportive locali del 20%	Aumento percentuale della partecipazione	%	Da definire	20%	M24
SG2.5	Integrare il modello sport + istruzione in almeno tre distretti	Distretti N.	N	0	3	M34
SG2.6	Aumentare la partecipazione giovanile ad attività sportive inclusive	Aumento percentuale	N	Da definire	+30%	M36
SG2.7	Stabilire una rete permanente di almeno 10 educatori/coach formati	N. persone coinvolte	N	0	10	M36

### Smart Goals (SG) collegati a O3

Gli obiettivi legati a O3 promuovono la creatività giovanile e la narrazione come strumenti per l'empowerment collettivo e la trasformazione dell'immagine di San Siro. Garantiscono che i giovani non siano solo partecipanti, ma anche produttori di nuove narrazioni e simboli di cambiamento > nuove narrazioni urbane

Id	Descrizione	Indicatore del risultato	Unità di misura	Base	Bersaglio	Mese del parto
SG3.1	Formare almeno 20 giovani in narrazione, media digitali e comunicazione creativa	Numero di partecipanti addestrati	N	0	20	M20
SG3.2	Produrre e diffondere almeno 5 produzioni culturali o artistiche (video, mostre, podcast, performance) co-create dai giovani	Numero di output prodotti	N	0	5	M24
SG3.3	Ottenerne un miglioramento misurabile nella percezione esterna dell'immagine di San Siro basandosi su sondaggi o analisi mediatiche	Cambiamento di percezione	% / qualitativo	Indagine di base	15%	M24

SG3.4	Istituire un hub creativo o rete guidata dai giovani per garantire la continuità della narrazione e delle iniziative culturali oltre il progetto	Hub istituito	Y/N	0	1	M24
SG3.5	Istituire un Hub Creativo per i Giovani		Y/N	0	1	M32
SG3.6	Realizza una campagna di narrazione a livello cittadino per San Siro		Campagna prodotta	0	1	M30
SG3.7	Ottenere un miglioramento nella percezione esterna di San Siro (secondo sondaggio)		Percentuale di variazione	Base 2025	+25%	M36

## 2.4 Azioni

La sezione seguente presenta l'insieme di azioni pianificate per raggiungere ciascun Obiettivo Specifico e i corrispondenti Obiettivi SMART. Le azioni sono raggruppate in tre Pacchetti di Lavoro tematici (WP1-WP3), che riflettono la natura integrata del IAP e garantiscono coerenza tra trasformazione dello spazio fisico, inclusione sociale attraverso lo sport e innovazione culturale. Ogni azione contribuisce a uno o più Obiettivi SMART, rafforzando l'approccio partecipativo, inclusivo e intersettoriale che caratterizza l'iniziativa Re-Gen a San Siro.

### Azioni pianificate per raggiungere gli obiettivi O1 e SMART correlati

Le azioni nell'ambito dell'Obiettivo 1 (SO1) mirano a migliorare l'accessibilità, la sicurezza e l'inclusività degli spazi pubblici di San Siro. Coinvolgono giovani, residenti e associazioni locali in processi partecipativi per individuare priorità, co-progettare soluzioni e attivare miglioramenti tangibili su piccola scala, promuovendo un maggiore senso di appartenenza alla comunità.

#### Pacchetto di lavoro 1 - Spazio pubblico coinvolgente e accessibile

- A1.1 - Workshop Partecipativi con Giovani e Residenti**  
Organizzazione di workshop ciclici di co-progettazione che coinvolgono adolescenti, residenti, scuole e organizzazioni locali per identificare bisogni, priorità e potenziali miglioramenti negli spazi pubblici. I workshop saranno replicati annualmente e progressivamente estesi ad altri distretti come parte dell'integrazione cittadina delle metodologie Re-Gen. - Collegato a SG1.1, SG1.6, SG1.7
- A1.2 - Sicurezza e aggiornamento delle infrastrutture esistenti**  
Realizzare piccoli lavori per garantire la sicurezza e l'usabilità delle aree sportive e sociali (ad esempio, campi da basket, illuminazione, panchine, percorsi accessibili). (Collegato a SG1.3)
- A1.3 - Mappare il quartiere con i giovani**  
Condurre attività di mappatura partecipativa che combinino osservazioni guidate dai giovani, raccolta di dati spaziali e valutazioni dell'accessibilità. A partire da San Siro, la mappatura sarà aggiornata annualmente e gradualmente ampliata ad almeno altri due distretti, diventando uno

strumento per monitorare i cambiamenti e guidare le decisioni municipali (collegato a SG1.2, SG1.5, SG1.6)

- **A1.4 - Hackathon sull'Accessibilità e la Sicurezza**

Organizza un evento di innovazione guidato dai giovani (Hackathon) per generare idee e prototipi volti a migliorare sicurezza, inclusività e accessibilità negli spazi pubblici. (Collegato a SG1.4)

- **A1.5 - Eventi sportivi inclusivi e iniziative di creazione di luoghi (ad esempio Sun Siro)**

Organizzare eventi sportivi e culturali aperti e inclusivi in spazi pubblici per testare miglioramenti co-progettati e favorire la partecipazione attiva della comunità. L'iniziativa si evolve in un modello scalabile ("Sun Siro - City Edition") che, dal 2027 in poi può essere implementato in ulteriori quartieri come strumento ricorrente di attivazione urbana. (Collegato a SG1.3, SG1.4, SG1.7)

#### **A1.6 - Micro-interventi per la qualità degli spazi pubblici**

Sviluppare miglioramenti su piccola scala, guidati dalla comunità (ad esempio panchine, insegne, prove di illuminazione, murales, manutenzione del prabo) a San Siro e almeno in un altro distretto entro il 2027. Questi interventi rispondono alla mappatura dei risultati e delle priorità giovanili, creando al contempo cambiamenti visibili e tangibili nel quartiere. (Collegato a SG1.3, SG1.7)

### **Azioni pianificate per raggiungere gli obiettivi SMART e l'O2 correlati**

Le azioni nell'ambito dell'Obiettivo 2 (SO2) sono pensate per sfruttare lo sport come strumento potente per l'inclusione, l'istruzione e l'empowerment giovanile. Promuovono partnership tra scuole, associazioni sportive e attori comunitari, costruendo percorsi di apprendimento e lavoro a lungo termine collegati allo sport e alla partecipazione civica.

#### **Pacchetto di Lavoro 2 - Sport ed Istruzione**

- **A2.1 - Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport**  
**Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport**

Offrire programmi di formazione e sensibilizzazione in scuole, centri giovanili e associazioni sportive, promuovendo lo sport come strumento di inclusione, benessere e partecipazione civica. Il programma sarà progressivamente standardizzato e integrato nelle attività educative ordinarie di più distretti entro il 2027. - Collegato a SG2.1, SG2.5

- **A2.2 - Rafforzare le partnership tra istituzioni, terzo settore e associazioni sportive**

Consolidare gli accordi di cooperazione per garantire opportunità a lungo termine per uno sport inclusivo, rivolgendosi a ragazze, nuovi arrivati, NEET e altri gruppi sottorappresentati. Entro il 2027, queste partnership costituiranno una rete stabile e interdistrettuale a supporto degli ecosistemi sportivi comunitari (collegati a SG2.1, SG2.5, SG2.6)

- **A2.3 - Mentorship e percorsi professionali per i giovani**

Crea mentorship strutturato, affiancamento ed esperienze professionali che mettano in contatto i giovani con atleti, allenatori e professionisti dello sport. I percorsi si amplieranno nel 2026-2027, portando a una rete permanente di educatori formati e mentori sportivi. (Collegato a SG2.3, SG2.4, SG2.7)

- **A2.4 - Supporto a progetti sportivi guidati dai giovani e microimprese**

Fornire supporto tecnico, organizzativo e logistico per iniziative guidate dai giovani come tornei, microimprese legate allo sport, progetti di educazione tra pari e club sportivi di quartiere. Entro il 2027, l'obiettivo è generare un ecosistema sportivo giovanile sostenibile ancorato in più distretti. (Collegato a SG2.3, SG2.5, SG2.7)

- **A2.5 - Eventi sportivi comunitari inclusivi (Sun Siro e Scaling)**

Organizzare eventi inclusivi ricorrenti che promuovono la partecipazione interculturale e l'uguaglianza di genere. Dal 2027 in poi, questi saranno replicati in ulteriori distretti, contribuendo a una strategia cittadina di partecipazione sportiva (collegata a SG2.2, SG2.6)

### **Azioni pianificate per raggiungere gli obiettivi SMART O3 e correlati**

Le azioni relative all'Obiettivo 3 (SO3) si concentrano sull'empowerment dei giovani come narratori e agenti di cambiamento, utilizzando arte, media digitali e narrazione per rimodellare le percezioni collettive di San Siro. Combinano capacità creative, co-produzione culturale e narrazione comunitaria per costruire orgoglio, visibilità e continuità culturale.

#### **Pacchetto di Lavoro 3 - Nuove Narrazioni Urbane**

##### **A3.1 - Formazione sulla narrazione giovanile e sui media digitali**

Organizza laboratori di narrazione, videomaking, podcasting e sound design dove i giovani sviluppano abilità creative e raccontano il loro quartiere. Dal 2026 al 2027, queste attività contribuiranno all'istituzione di un Youth Creative Hub che rimarrà attivo anche dopo Re-Gen. (Collegato a SG3.1, SG3.5)

##### **A3.2 - Iniziative di Espressione Artistica e Creativa**

Sviluppare workshop e produzioni culturali (murales, mostre, performance, arti digitali) che esprimano identità e diversità locale. Entro il 2027, le produzioni artistiche contribuiranno a una campagna narrativa cittadina che sfida lo stigma e promuova immagini positive di San Siro (Collegato a SG3.2, SG3.6)

##### **A3.3 - Co-creazione con artisti, registi e professionisti dei media**

Attivare partnership con professionisti creativi per supportare la co-produzione di opere culturali con i giovani residenti. Queste collaborazioni alimenteranno strumenti di visibilità a lungo termine come mostre, festival e collezioni multimediali. (Collegato a SG3.1, SG3.2, SG3.6)

##### **A3.4 - Attivazioni culturali temporanee nello spazio pubblico**

Utilizza gli spazi pubblici come luoghi per installazioni temporanee, proiezioni, performance e dibattiti che rafforzano l'identità e la visibilità della comunità. Dal 2027 in poi, queste attivazioni faranno parte di una serie più ampia a livello cittadino collegata al Creative Hub e alle politiche di partecipazione municipale. (Collegato a SG3.2, SG3.3, SG3.6)

##### **A3.5 - Costruire e condividere una nuova narrazione su San Siro**

Raccogli e diffondi storie, immagini e contenuti digitali guidati dai giovani attraverso quartieri e canali cittadini per rimodellare la percezione e favorire l'orgoglio. Una campagna di comunicazione longitudinale misurerà il cambiamento della percezione e consoliderà narrazioni inclusive entro il 2027. (Collegato a SG3.3, SG3.6, SG3.7)

Le azioni pianificate stabiliscono un percorso chiaro e coerente dalla visione strategica alla pratica operativa, garantendo che ogni fase del IAP contribuisca alla rigenerazione integrata di San Siro. Attraverso la combinazione di **design urbano partecipativo, sport come motore di inclusione e narrazione creativa**, il piano affronta le dimensioni spaziali, sociali e culturali della trasformazione urbana, favorendo un quartiere vibrante, inclusivo e resiliente.

La **fattibilità e la sostenibilità del IAP**, tuttavia, dipendono da un insieme di **condizioni abilitanti** che devono accompagnarne l'attuazione. Prima di tutto, il piano richiede la consolidazione di un **quadro di governance collaborativo** in grado di garantire il coordinamento tra dipartimenti municipali, associazioni locali, scuole e residenti.

Solo attraverso una gestione condivisa e un dialogo aperto sarà possibile allineare le iniziative locali con strategie cittadine più ampie e mantenere l'impatto a lungo termine. Altrettanto importante è l'istituzione di **meccanismi partecipativi** che permettano un coinvolgimento continuo della comunità durante tutta la fase di implementazione — dalla co-progettazione alla valutazione. Ciò include la promozione **dello scambio intergenerazionale e del dialogo interculturale**, essenziali per costruire fiducia, rafforzare la coesione sociale e garantire che la rigenerazione porti benefici a tutti i gruppi del quartiere.

Infine, per garantire trasparenza e apprendimento adattivo, IAP dovrebbe essere supportata da **pratiche collaborative di monitoraggio e valutazione**, sviluppate insieme agli stakeholder della comunità per raccogliere feedback, monitorare i progressi e condividere prove di cambiamento.

Integrando questi meccanismi di governance e partecipazione come **condizioni strutturali di attuazione**, IAP va oltre la nozione di un unico progetto: diventa un **processo condiviso ed evolutivo di trasformazione urbana**, capace di rafforzare la collaborazione istituzionale, potenziare le comunità e garantire la sostenibilità a lungo termine della rigenerazione inclusiva a Milano

**VISIONE** > Promuovere la rigenerazione urbana e l'inclusione sociale a San Siro trasformando gli spazi pubblici attraverso iniziative sostenibili, partecipative e inclusive, rafforzando il coinvolgimento della comunità e lo sviluppo locale e allineando le azioni sperimentali alle strategie e alle politiche della città, per approcci adattivi e basati su dati concreti.

**OBIETTIVO STRATEGICO** > Promuovere una rigenerazione integrata, inclusiva e partecipativa di San Siro attraverso la trasformazione degli spazi pubblici, l'empowerment dei giovani e la collaborazione intersettoriale, rafforzando il coinvolgimento della comunità, allineandosi alle strategie della città e garantendo la sostenibilità a lungo termine del cambiamento urbano.

### OBIETTIVO STRATEGICO 01 > Creare un quartiere più vivace e coinvolgente promuovendo attività sportive inclusive e accessibili negli spazi pubblici.

- SG 1 - Organizzare almeno 3 workshop partecipativi che coinvolgano giovani e residenti per identificare le esigenze della comunità e le priorità spaziali.
- SG 2 - Identificare e mappare almeno 5 potenziali luoghi per attività sportive e sociali inclusive all'interno di San Siro.
- SG 3 - Attuare almeno 2 miglioramenti su piccola scala che aumentino la sicurezza o l'accessibilità (ad esempio illuminazione, riparazione delle attrezzature, segnaletica).
- SG 4 - Organizzare 1 evento partecipativo (ad es. hackathon) che coinvolga giovani nella co-progettazione di spazi inclusivi e accessibili.
- SG 1.5 - Aggiornare annualmente la mappatura partecipativa ed estenderla ad almeno altri due distretti.
- SG 1.6 - Produrre una revisione annuale degli spazi pubblici con i giovani e gli stakeholder tecnici.
- SG 1.7 - Attuare un progetto pilota di micro-intervento in un nuovo quartiere.

### OBIETTIVO STRATEGICO 02 > Promuovere i valori dello sport come opportunità di sviluppo e crescita personale per i giovani di San Siro e non solo.

- SG 1 - Coinvolgere almeno 5 scuole, centri giovanili o centri comunitari in iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport
- SG 2 - Organizzare 3 eventi sportivi inclusivi (ad esempio Sun Siro) che promuovano l'equilibrio di genere e la partecipazione interculturale
- SG 3 - Attivare 2 percorsi di mentoring o professionali che mettano in contatto i giovani con atleti, allenatori o club locali
- SG 4 - Aumentare del 20% la partecipazione dei giovani vulnerabili o sottorappresentati (ad esempio NEET, nuovi arrivati, persone con disabilità) alle attività sportive locali
- SG 5 - Integrare il modello sport + istruzione in almeno tre municipi
- SG 6 - Aumentare la partecipazione dei giovani ad attività sportive inclusive
- SG 7 - Creare una rete permanente di almeno 10 educatori/allenatori qualificati

### OBIETTIVO STRATEGICO 03 > Coinvolgere i giovani nella creazione di nuove narrazioni urbane per rimodellare l'immaginario collettivo e contrastare la stigmatizzazione del quartiere di San Siro.

- SG 1 - Formare almeno 10 giovani in storytelling, media digitali, produzione audio e comunicazione creativa.
- SG 2 - Produrre e diffondere almeno 5 prodotti culturali o artistici (eventi, video, mostre, podcast, spettacoli) co-creati dai giovani.
- SG 3 - Ottenere un miglioramento misurabile nella percezione esterna dell'immagine di San Siro sulla base di sondaggi o analisi dei media.
- SG 4 - Creare un hub o una rete creativa guidata dai giovani che garantisca la continuità delle iniziative di storytelling e culturali al di là del progetto
- SG 5 - Creare un hub creativo giovanile permanente
- SG 6 - Realizzare una campagna di storytelling a livello cittadino per San Siro
- SG 7 - Ottenere un miglioramento della percezione esterna di San Siro

**A1.1 - Workshop partecipativi con giovani e residenti** > Organizzazione di workshop ciclici di co-progettazione che coinvolgono adolescenti, residenti, scuole e organizzazioni locali per identificare esigenze, priorità e potenziali miglioramenti negli spazi pubblici. I workshop saranno ripetuti ogni anno e progressivamente estesi ad altri distretti nell'ambito dell'integrazione a livello cittadino delle metodologie Re-Gen. - Collegato a SG1.1, SG1.6, SG1.7

**A1.2 - Messa in sicurezza e riqualificazione delle infrastrutture esistenti** > Realizzazione di piccoli interventi per garantire la sicurezza e la fruibilità delle aree sportive e sociali (ad esempio, campi da basket, illuminazione, panchine, percorsi di accessibilità). (Collegato a SG1.3)

**A1.3 - Mappatura del quartiere con i giovani** > Svolgimento di attività di mappatura partecipativa che combinano osservazioni guidate dai giovani, raccolta di dati spaziali e valutazioni di accessibilità. Partendo da San Siro, la mappatura sarà aggiornata annualmente e gradualmente estesa ad almeno altri due distretti, diventando uno strumento per monitorare i cambiamenti e guidare il processo decisionale comunale (collegato a SG1.2, SG1.5, SG1.6)

**A1.4 - Hackathon sull'accessibilità e la sicurezza** > Organizzare un evento di innovazione guidato dai giovani (Hackathon) per generare idee e prototipi per migliorare la sicurezza, l'inclusività e l'accessibilità negli spazi pubblici. (Collegato a SG1.4)

**A1.5 - Eventi sportivi inclusivi e iniziative di placemaking** (ad es. San Siro) > Organizzare eventi sportivi e culturali aperti e inclusivi negli spazi pubblici per testare i miglioramenti co-progettati e promuovere la partecipazione attiva della comunità. L'iniziativa

**A2.1 - Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport** > Realizzare programmi di formazione e sensibilizzazione nelle scuole, nei centri giovanili e nelle associazioni sportive, promuovendo lo sport come strumento di inclusione, benessere e partecipazione civica. Il programma sarà progressivamente standardizzato e integrato nelle normali attività educative di più distretti entro il 2027. - Collegato a SG2.1, SG2.5

**A2.2 - Rafforzamento delle partnership tra istituzioni, terzo settore e associazioni sportive** > Consolidare gli accordi di cooperazione per garantire opportunità a lungo termine per lo sport inclusivo, rivolgendosi a ragazze, nuovi arrivati, NEET e altri gruppi sottorappresentati. Entro il 2027, queste partnership costituiranno una rete stabile e inter-municipale a sostegno degli ecosistemi sportivi comunitari (Collegato a SG2.1, SG2.5, SG2.6)

**A2.3 - Mentoring e percorsi professionali per i giovani** > Creare esperienze strutturate di mentoring, affiancamento e formazione professionali che mettano in contatto i giovani con atleti, allenatori e professionisti dello sport. I percorsi si espanderanno nel periodo 2026-2027, portando alla creazione di una rete permanente di educatori qualificati e mentori sportivi. (Collegato a SG2.3, SG2.4, SG2.7)

**A2.4 - Sostegno a progetti sportivi e microimprese guidati dai giovani** > Fornire supporto tecnico, organizzativo e logistico a iniziative guidate dai giovani, come tornei, microimprese legate allo sport, progetti di educazione tra pari e club sportivi di quartiere. Entro il 2027, l'obiettivo è generare un ecosistema sportivo giovanile sostenibile radicato in più municipi. (Collegato a SG2.3, SG2.5, SG2.7)

**A2.5 - Eventi sportivi comunitari inclusivi (Sun Siro & Scaling)** > Organizzare eventi inclusivi ricorrenti che promuovano la partecipazione interculturale e l'uguaglianza di genere. A partire dal 2027, questi eventi saranno replicati in altri distretti, contribuendo a una strategia di partecipazione sportiva a livello cittadino (collegato a SG2.2, SG2.6)

**A3.1 - Formazione dei giovani in materia di storytelling e media digitali** > Organizzare laboratori di storytelling, videomaking, podcasting e sound design in cui i giovani sviluppano competenze creative e racconto il loro quartiere. Dal 2026 al 2027, queste attività contribuiranno alla creazione di un polo creativo giovanile che rimarrà attivo anche dopo la conclusione di Re-Gen. (Collegato a SG3.1, SG3.5)

**A3.2 - Iniziative di espressione artistica e creativa** > Sviluppare workshop e produzioni culturali (murales, mostre, spettacoli, arti digitali) che esprimano l'identità e la diversità locali. Entro il 2027, i risultati artistici contribuiranno a una campagna narrativa a livello cittadino che sfida lo stigma e promuove un'immagine positiva di San Siro (collegato a SG3.2, SG3.6)

**A3.3 - Co-creazione con artisti, registi e professionisti dei media** > Attivare partnership con professionisti creativi per sostenere la co-produzione di opere culturali con i giovani residenti. Queste collaborazioni alimenteranno strumenti di visibilità a lungo termine come mostre, festival e collezioni multimediali. (Collegato a SG3.1, SG3.2, SG3.6)

**A3.4 - Attivazioni culturali temporanee negli spazi pubblici** > Utilizzare gli spazi pubblici come sedi per installazioni temporanee, proiezioni, spettacoli e dibattiti che rafforzano l'identità e la visibilità della comunità. A partire dal 2027, queste attivazioni faranno parte di una più ampia serie cittadina collegata al Creative Hub e alle politiche di partecipazione municipale. (Collegato a SG3.2, SG3.3, SG3.6)

**A3.5 - Costruire e condividere una nuova narrativa su San Siro** > Raccogliere e diffondere storie, immagini e prodotti digitali realizzati dai giovani nei quartieri e sui canali cittadini per rimodellare la percezione e promuovere l'orgoglio. Una campagna di comunicazione longitudinale misurerà il cambiamento di percezione e consoliderà le narrazioni inclusive entro il 2027. (Collegato a SG3.3, SG3.6, SG3.7)

## Struttura del lavoro

## 2.5 PRIORITÀ delle azioni

### *Criteri applicati*

La prioritizzazione delle azioni si è basata su una valutazione condivisa tra il **Gruppo Urbano Locale (ULG)**, il **Comune di Milano** e i partner locali coinvolti nel progetto Re-Gen. I seguenti criteri hanno guidato il processo di selezione:

- **Fattibilità** > fattibilità tecnica e finanziaria entro il periodo di rigenerazione 2024-2025.
- **Impatto** > potenziale per generare miglioramenti visibili e misurabili nel quartiere di San Siro.
- **Inclusività** > la capacità di coinvolgere gruppi sociali diversi, in particolare giovani, donne e residenti vulnerabili.
- **La continuità** > potenziale per rafforzare e integrarsi con iniziative e programmi municipali esistenti.
- **Allineamento** > coerenza con le strategie di Milano per gioventù, sport, rigenerazione urbana e inclusione sociale.

### *Processo di valutazione ed esiti*

La prioritizzazione delle azioni è stata realizzata attraverso un processo collaborativo che ha riunito il Comune di Milano, l'ULG e i principali stakeholder locali.

Piuttosto che introdurre nuove direzioni sperimentali, il processo si è concentrato sull'identificazione di quelle azioni che potevano **costruire e rafforzare iniziative già attive in città**, in particolare nei settori dell'impegno giovanile, dell'accesso allo sport, dell'istruzione basata sulla prossimità e della partecipazione dei giovani nella formazione dello sviluppo urbano.

Questo approccio mira a garantire che IAP contribuisca direttamente alla consolidazione e all'ampliamento dei processi municipali esistenti - come **Generazione Sport** e **Fuori Campo** - posizionando Re-Gen come un quadro complementare e abilitante all'interno della più ampia strategia di Milano per una rigenerazione inclusiva e partecipativa.

Le **seguenti** azioni sono state identificate come **prioritarie** per l'attuazione nei prossimi 36 mesi e come naturali prosecuzioni delle politiche attive della città in materia di gioventù e sport:

- **Atto 1.1 - Workshop partecipativi con giovani e residenti**  
→ da replicare attraverso i *formati partecipativi Fuori Campo in altri distretti*.
- **Atto 1.3 - Mappare il quartiere con i giovani**  
→ di fornire dati e *mappatura territoriale di Generazione Sport per facilitare l'accesso alle strutture sportive*.
- **Atto 1.5 - Eventi sportivi inclusivi (Sun Siro)**  
→ diventare un evento locale ricorrente sotto *Generazione Sport*.
- **Legge 2.1 - Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport**  
→ da integrare nei *moduli di formazione e sensibilizzazione di Fuori Campo*.
- **Atto 3.1 - Narrazione giovanile e formazione sui media digitali**  
→ contribuire alla narrazione giovanile e alla strategia di empowerment.

Queste azioni sono state selezionate perché dimostrano sia **un alto impatto sociale** sia **una fattibilità istituzionale**, pur incrociandosi già con le priorità municipali esistenti. Potranno essere implementate entro i **prossimi due anni**, fungendo da esperienze pilota che guideranno l'evoluzione continua di *Generazione Sport*, *Fuori Campo* e altre iniziative cittadine incentrate sui giovani.

## 2.6 Aree coinvolte e interessate (integrazione settoriale)

AZIONI PRIORITARIE	Giovinezza	Sport	Spazi pubblici e partecipazione	Verde	Mobilità	Pianificazione spaziale	Turismo / Cultura
Atto 1.1 - Workshop partecipativi	✓		✓	✓		✓	
Atto 1.3 - Mappare il quartiere con i giovani	✓		✓	✓		✓	
Atto 1.5 - Eventi sportivi inclusivi (Sun Siro)	✓	✓	✓				✓
Legge 2.1 - Iniziative Educative sui Valori Sportivi	✓	✓					
Atto 3.1 - Narrazione Giovanile e Formazione sui Media Digitali	✓		✓				✓

## 2.7 Calendario

Il calendario di attuazione delle *azioni prioritarie* del IAP è stato progettato per iniziare a **gennaio 2025**, in concomitanza con il **secondo anno del progetto Re-Gen**, e concludersi entro **dicembre 2026**, in linea con la fase di chiusura dei programmi comunali *Generazione Sport* e *Fuori Campo*.

Questo piano operativo biennale garantisce sia continuità che scalabilità: il primo anno (2025) si concentra su test e implementazione a San Siro, mentre il secondo anno (2026) consolida i risultati e integra le azioni più efficaci nelle strategie più ampie della città per la gioventù, lo sport e la partecipazione.

### Descrizione delle fasi

- 1. Fase 1 - Lancio e consolidamento**
  - Coordinamento tra *Re-Gen* e *Other progetto nel quartiere* (seconda azione di test > suoni sportivi)
  - Definizione di un piano condiviso del secondo anno per le azioni di test a San Siro.
  - Attivazione di workshop partecipativi (Atto 1.1) e mappatura territoriale con i giovani (Atto 1.3).
  - Iniziative educative sui valori sportivi (Legge 2.1) rivolte ai giovani e ai centri giovanili.
- 2. Fase 2 - Implementazione e Test**
  - Lancio di laboratori di narrazione e media digitali per i giovani (Atto 3.1).
  - Esecuzione del secondo ciclo di eventi sportivi *inclusi Sun Siro* (Atto 1.5).
  - Raccolta di dati di base per indicatori di partecipazione, inclusione e cambiamento di percezione.
- 3. Fase 3 - Espansione e integrazione delle politiche**
  - Scalabilità delle azioni pilota di successo nei framework *Generazione Sport* e *Fuori Campo*.
  - Organizzazione di eventi sportivi interculturali e campagne di quartiere sull'inclusione.

- Documentazione e visibilità dei risultati attraverso piattaforme di comunicazione congiunte e campagne di narrazione cittadina.

#### 4. Fase 4 - Valutazione e Eredità

- Valutazione partecipativa con l'ULG e tutti i partner coinvolti.
- Sviluppo di linee guida e modelli trasferibili per altri distretti.
- Integrazione degli esiti nel prossimo ciclo di pianificazione strategica della città per giovani e sport.
- Chiusura delle attività di Re-Gen IAP in sinergia con il completamento di *Generazione Sport e Fuori Campo*.

#### Diagramma di Gantt per le azioni prioritarie

Azione	Gen-Giu 2025	Lul-Dic 2025	Gen-Giu 2026	Lul-Dic 2026	Gen-Dic 2027	Continuità / Integrazione
Atto 1.1 - Workshop partecipativi						Scalato fino ai laboratori comunitari di Fuori Campo
Atto 1.3 - Mappare il territorio con i giovani						Integrazione dei dati con gli strumenti di mappatura Generazione Sport e Fuori Campo
Atto 1.5 - Eventi sportivi inclusivi						Consolidato come evento annuale Fuori Campo
Legge 2.1 - Iniziative Educative sui Valori Sportivi						Integrato nei percorsi educativi di Fuori Campo
Atto 3.1 - Narrazione Giovanile e Formazione sui Media Digitali						Inserito nella comunicazione e sensibilizzazione di Educativa di prossimità
Atto 3.4 - Mostra pubblica / Evento narrativo						Integrato in campagne narrative a livello cittadino e in eventi annuali di partecipazione
Mentorship e percorsi professionali						Consolidata come rete a lungo termine di educatori formati e mentori sportivi + Gen Sport continuità (comune di Milano + CSI + CN)
Coordinamento, Monitoraggio e Valutazione						Continuamente integrato nei quadri di governance e monitoraggio municipale interdipartimentali

## 2.6 Risorse Necessarie

L'attuazione delle Azioni Prioritarie del IAP è sostenuta finanziariamente e istituzionalmente attraverso l'integrazione dei programmi municipali esistenti e dei flussi di finanziamento complementari. Le risorse fondamentali sono fornite da *Generazione Sport e Fuori Campo*, che garantiscono la continuità dello sport, della partecipazione giovanile e delle attività educative avviate nell'ambito di Re-Gen. Ulteriore supporto proviene dal Fondo QuBi per voucher sportivi, garantendo l'accesso alle famiglie a basso reddito, e dal crescente interesse di aziende private e fondazioni disposte a investire in progetti sportivi ed educativi basati sulla comunità in vista dei Giochi Olimpici Milano-Cortina 2026. Questo quadro combinato di risorse pubbliche, filantropiche e private garantisce sia la fattibilità delle azioni prioritarie

per il 2025-2026 sia la loro sostenibilità a lungo termine all'interno delle strategie più ampie della città per una rigenerazione urbana inclusiva e partecipativa.

## PARTE 3 – Quadro di cooperazione per l'implementazione: Governance multilivello – Approccio Multistakeholder

---

### 3.1 Il ruolo del ULG nella fase di implementazione

Il Gruppo Locale URBACT (ULG) ha rappresentato il principale quadro di riferimento per la partecipazione, la co-progettazione e il coordinamento tra attori istituzionali, organizzazioni del terzo settore, scuole e la comunità locale durante tutto il progetto Re-Gen. Durante la fase di attuazione, il suo contributo si concentra sul supporto all'attuazione delle azioni IAP, assicurandone la coerenza con il contesto locale e il loro allineamento con le politiche più ampie della città su gioventù, sport e inclusione sociale.

L'ULG è composta da tre organizzazioni principali del terzo settore – **Centro Sportivo Italiano (CSI)**, **Equa Cooperativa e Comunità Nuova** – insieme al **Comune di Milano** e al **Municipio (dipartimento) 7**. Coinvolge anche scuole (*Scuole Secondarie Galilei*), attori culturali, associazioni sportive locali e partner tecnici.

Questa composizione multi-attore permette l'integrazione di prospettive e competenze diverse nella promozione dello sport, nell'educazione giovanile, nell'inclusione sociale e nell'impegno comunitario.

#### Le funzioni chiave dell'ULG nella fase di implementazione includono:

Supporto operativo ad azioni specifiche:

*CSI e Comunità Nuova* → implementazione di *San Siro* e iniziative sportive inclusive. *Equa* → coordinamento delle attività di *New Narratives* (narrazione, produzioni culturali). • Sviluppo delle capacità di educatori, operatori giovanili e allenatori sportivi nell'inclusione sociale e nelle competenze interculturali. • Monitoraggio e feedback sul processo di implementazione, contribuendo alla gestione adattativa delle azioni. • Mobilitazione comunitaria, rafforzamento della partecipazione tra giovani, famiglie e residenti. • Comunicazione e diffusione, garantendo visibilità iniziative e la promozione di una narrazione positiva su San Siro.

Oltre al loro coinvolgimento in Re-Gen, **CSI, Equa e Comunità Nuova** sono anche partner chiave in altri **programmi cittadini in corso e futuri** focalizzati su **sport, partecipazione giovanile e educazione basata sulla prossimità**, come *Generazione Sport* e *Fuori Campo*. La loro collaborazione continua all'interno di questi quadri complementari rafforza il legame tra Re-Gen e la strategia più ampia della città, assicurando che le esperienze sviluppate a San Siro contribuiscano a un approccio più integrato e duraturo alla rigenerazione sociale e urbana di Milano.

### 3.2 Direzioni / Aree comunali coinvolte nell'attuazione

L'attuazione di IAP richiede il coinvolgimento diretto di diversi dipartimenti del Comune di Milano, per garantire **l'allineamento delle politiche, il supporto tecnico e la sostenibilità istituzionale**. La loro partecipazione garantisce che IAP sia integrato nelle strategie cittadine più ampie e che le sue azioni contribuiscano a obiettivi a lungo termine oltre il progetto URBACT.

#### Dipartimenti coinvolti:

- **Direzione Lavoro, Giovani e Sport**
  - Capo dipartimento per iniziative giovanili e sportive.
  - Supervisiona programmi sportivi inclusivi, partenariati scuola-comunità e iniziative per l'eredità olimpica.
- **Direzione Casa (Dipartimento Edilizio)**
  - Coordina gli interventi nelle aree di edilizia popolare (ad esempio PINQUA).
  - Garantisce l'allineamento tra la rigenerazione abitativa e l'attivazione basata sulla comunità degli spazi pubblici.

- **Direzione Welfare**
  - Fornisce supporto a famiglie vulnerabili e giovani a rischio.
  - Garantisce che inclusione ed equità rimangano priorità trasversali nell'attuazione.
- **Direzione Rigenerazione Urbana**
  - Guida progetti di pianificazione urbana e riqualificazione.
  - Fornisce competenze tecniche per interventi nello spazio pubblico, accessibilità e progettazione sostenibile.
- **Direzione Decentramento, Quartieri e Partecipazione, Servizi Civici e Generali**
  - Facilita i processi partecipativi locali e il coinvolgimento delle istituzioni di quartiere.
  - Rafforza i legami con il Municipio 7 e sostiene lo sviluppo delle capacità per la partecipazione dei cittadini.
- **Municipio 7**
  - Funge da riferimento istituzionale più vicino per i residenti.
  - Gestisce i servizi locali (scuole, servizi sociali, biblioteche, spazi pubblici) e garantisce che le azioni del IAP rispondano alle esigenze del territorio.

Coinvolgendo più direzioni, l'implementazione dell'IAP rafforza un **modello di governance multilivello**, in cui le politiche cittadine, l'esperienza del terzo settore e il coinvolgimento della comunità convergono. Questa integrazione garantisce che le azioni non siano **progetti pilota temporanei, ma integrate nelle strategie a lungo termine di Milano** per la rigenerazione urbana, l'empowerment giovanile e lo sport inclusivo.

AZIONE (Priorità)	Politiche giovanili e sport	Rigenerazione urbana	Abitazioni	Welfare e inclusione sociale	Partecipazione	Comuni
Atto 1.1 - Workshop partecipativi con giovani e residenti	✓	✓		✓	✓	✓
Atto 1.3 - Mappare il quartiere con i giovani	✓	✓			✓	✓
Atto 1.5 - Eventi sportivi inclusivi	✓			✓	✓	✓
Legge 2.1 - Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale dello sport	✓			✓	✓	✓
Atto 3.1 - Narrazione giovanile e formazione sui media digitali	✓				✓	✓

### 3.3 Partner esterni da coinvolgere nell'implementazione

L'attuazione di IAP si basa su una rete ampia e trasversale di **partner esterni** che completino il quadro istituzionale e comunitario già stabilito dal Gruppo Locale URBACT (ULG). Questi partner portano competenze tecniche, educative e sociali specifiche, permettendo al progetto di consolidare i risultati ottenuti durante la fase di test e di garantire la continuità all'interno dei programmi più ampi della città su sport, giovanili ed educazione di prossimità.

#### 3° Settore e Organizzazioni Comunitarie

- **Centro Sportivo Italiano (CSI Milano)** – Partner principale per attività sportive e di inclusione (*Sun Siro*), coordinamento degli eventi sportivi comunitari e coinvolgimento dei club locali.
- **Comunità Nuova Onlus** – Partner per l'implementazione per la sensibilizzazione giovanile e l'inclusione sociale attraverso il mentoring sportivo ed educativo.
- **Equa Cooperativa Sociale** – Coordinamento di *Nuove Narrazioni* e attività di coinvolgimento culturale; facilitazione di processi di narrazione partecipativa.
- **Fondazione Cariplo / QuBi Network** – Partner che sostiene il *Fondo Voucher Sportivo* per garantire l'accessibilità alle famiglie e ai bambini a basso reddito.
- **Associazioni sportive locali e gruppi informali** – Partner di base che supportano la partecipazione comunitaria e l'attivazione a lungo termine degli spazi di quartiere.

#### Partner Tecnici e Accademici

- **Fuori Campus – Politecnico di Milano (San Siro Hub)** – Partner di ricerca e tecnico per la mappatura partecipativa, la valutazione e il trasferimento della conoscenza sulla rigenerazione urbana.
- **Codici Ricerca e Intervento** – Partner di ricerca sociale che contribuisce alla valutazione, alle metodologie partecipative e alla documentazione narrativa.
- **Università Cattolica del Sacro Cuore / Università Bicocca** – Competenze nell'educazione, innovazione sociale e narrazione per azioni guidate dai giovani.
- **Professionisti dello sport e del design urbano** – Esperti impegnati in workshop di progettazione partecipativa, valutazioni di accessibilità e miglioramenti su piccola scala negli spazi pubblici.

#### Istituzioni educative e culturali

- **Scuole secondarie Galilei e** – Partner principali per il coinvolgimento dei giovani, l'integrazione di sport e attività di narrazione all'interno dei programmi educativi.
- **Programmi di educazione di strada locale** – Collaborazione per l'educazione di prossimità, attività intergenerazionali e mentoring per i giovani partecipanti.
- **Reti Culturali e Creative** – Partner per eventi di divulgazione, mostre e coproduzioni creative legate a *Fuori Campo* e *New Narratives*.

#### Settore privato e fondazioni

- **Partner aziendali e reti CSR** (ad esempio, aziende interessate allo sport e all'educazione dell'eredità di Milano-Cortina 2026) – potenziali sponsor che supportano infrastrutture sportive inclusive, attività di formazione ed eventi.
- **Fondazioni locali ed entità filantropiche** – potenziali cofinanziatori di iniziative educative e di coinvolgimento comunitario.
- **Agenzie Media e Comunicazione** – supporto alla narrazione, visibilità e diffusione dei risultati degli IAP attraverso campagne digitali e social.

Tabella – Partner esterni da coinvolgere							
AZIONE	CSI Milano	Comunità Nuova	Equa Cooperativa	Codici / Centri di	Scuole locali (Galilei / e altre)	Fondo comunitario di QuBi	Associazioni sportive locali / attori culturali coinvolti nel laboratorio
Atto 1.1 – Workshop partecipativi con giovani e residenti	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Legge 1.2 – Sicurezza e Aggiornamento delle Infrastrutture Esistenti	✓						✓
Atto 1.3 – Mappare il quartiere con i giovani	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Atto 1.5 – Eventi sportivi inclusivi	✓	✓			✓	✓	✓
Atto 2.1 – Iniziative educative e di sensibilizzazione sui valori sportivi	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Atto 3.1 – Narrazione giovanile e formazione sui media digitali			✓	✓	✓		✓

### 3.4 Altri stakeholder da mantenere informati

Per garantire coerenza, trasparenza e sostenibilità a lungo termine dell'attuazione del IAP, un gruppo più ampio di stakeholder istituzionali e territoriali dovrebbe essere **regolarmente informato** e invitato a seguire gli sviluppi del progetto, partecipare a eventi pubblici e contribuire alla diffusione dei risultati. Questi attori non sono direttamente responsabili dell'implementazione, ma il loro coinvolgimento è cruciale per l'allineamento alle strategie esistenti e per massimizzare l'impatto e la visibilità delle politiche in tutta la città.

#### Stakeholder municipali e istituzionali

- **Assessorato alla Rigenerazione Urbana e assessorato alla partecipazione** – coordinamento con altri progetti di rigenerazione e investimenti a San Siro e nei distretti circostanti.
- **Assessorato al Welfare e Salute** – integrazione con le politiche di inclusione sociale e benessere della comunità.
- **Direzione Scuola e Educazione** – coordinamento con le politiche educative e le reti scolastiche.
- **Municipio 6, Municipio 8 e altri** – amministrazioni locali vicine per condividere metodi e risultati per la replicazione.

#### Attori Territoriali e Comunitari

- **Organizzazioni locali orientate ai giovani** – per essere informati e impegnate progressivamente in attività replicabili in altri quartieri.
- **Associazioni di quartiere e comitati dei residenti** – destinatari di aggiornamenti sui progetti e momenti di consultazione per mantenere la proprietà locale.
- **Biblioteche, hub comunitari e spazi culturali** – canali per la diffusione e l'impegno civico.
- **San Siro Civic Network e cooperative sociali locali** – per condividere i progressi e favorire sinergie con altri progetti di prossimità.

#### Reti Regionali, Nazionali e Tematiche

- **Regione Lombardia – Uffici Gioventù e Sport** – condivisione di informazioni e potenziale scalabilità delle pratiche a livello regionale.
- **Punto Nazionale italiano URBACT (ANCI)** – per la comunicazione e la diffusione a livello nazionale.
- **Sport e Salute S.p.A.** – possibili sinergie con i programmi nazionali di inclusione sportiva.
- **Fondazioni di sovvenzioni (ad es. Fondazione di Comunità Milano, Cariplo, ecc.)** – mantenere la visibilità del IAP all'interno delle reti filantropiche.

#### Partner privati e strategici

- **Partner aziendali e reti CSR** (collegate a Milano–Cortina 2026, sport, gioventù, benessere) – per essere aggiornati su risultati e potenziali opportunità di sponsorizzazione.
- **Media e mezzi di comunicazione** – per la copertura di eventi pubblici e la narrazione di buone pratiche.
- **Università e centri di ricerca** – per la diffusione di metodologie e risultati.

## 3.5 Metodi, strumenti e canali per coinvolgere e informare

Il piano di comunicazione e coinvolgimento per la fase di attuazione del IAP si basa su un **approccio semplice guidato dalla comunità**, sfruttando le reti locali esistenti e i canali di comunicazione istituzionali del Comune di Milano. L'obiettivo è garantire che le informazioni sulle iniziative su sport, giovanili e educazione di prossimità circolino facilmente, in modo coerente e dal basso verso l'alto, attraverso le persone e le organizzazioni già attive nel quartiere.

### 1. Comunicazione locale e comunitaria

- Le reti territoriali come canali principali → i partner ULG (CSI, Comunità Nuova, Equa) e le associazioni, scuole, oratorii e club sportivi di San Siro agiranno come **moltiplicatori di informazioni**. Ogni organizzazione condividerà notizie, inviti e opportunità relative a Re-Gen, Generazione Sport e Fuori Campo all'interno della propria comunità.
- Il passaparola e le reti tra pari → giovani partecipanti, educatori e famiglie avranno un ruolo diretto nella diffusione delle informazioni attraverso le loro reti informali, gruppi sociali ed eventi.
- Calendario di comunicazione condiviso → **pianificazione coordinata tra i partner** per annunciare le attività in anticipo ed evitare sovrapposizioni, garantendo così visibilità tra le diverse iniziative locali.

### 2. Comunicazione a livello istituzionale e cittadino

- I canali → **comunicazione ufficiale del Comune di Milano** si baseranno sugli strumenti esistenti della città gestiti dai dipartimenti pertinenti:
  - Newsletter
  - Social media di Fuori Campo e Generazione Sport e le novità dei partner
- Aggiornamenti sui social media → brevi post, foto e video condivisi sulle pagine del Comune e dei partner per evidenziare attività e risultati.
- Newsletter cittadine e comunicati stampa istituzionali → utilizzati periodicamente per dare visibilità a traguardi e eventi pubblici.

### 3. Metodo di coordinamento semplificato

- Un **tavolo di coordinamento leggero** tra partner e uffici comunali garantirà coerenza tra la comunicazione a livello locale e cittadino.
- Ogni partner identificherà una **persona di contatto per la comunicazione** con cui scambiare materiali, immagini e brevi messaggi.
- Il Comune curerà e pubblicherà contenuti selezionati sui suoi canali, amplificando i messaggi prodotti a livello locale.

## 3.6 Governance, cooperazione e metodologia di gestione

La governance del IAP è **collaborativa e flessibile**. Si basa sulla cooperazione tra il **Comune di Milano**, i 9 Municipi e **le organizzazioni locali** attive a San Siro e in altri quartieri.

La struttura collega il coordinamento istituzionale con l'esperienza degli attori comunitari che lavorano su sport, gioventù e educazione.

**Il Comune di Milano** garantisce il coordinamento complessivo e l'allineamento delle politiche. **I municipi** supportano l'attuazione e mantiene il legame territoriale. **Gli enti del Terzo Settore** gestiscono le azioni sul campo e l'impegno della comunità. **Università e Centri di Ricerca** forniscono supporto tecnico, ricerca e valutazione.

Il coordinamento avviene attraverso **incontri regolari** tra i partner. Le riunioni si concentrano sulla pianificazione operativa. Le sessioni semestrali includono stakeholder e scuole più ampie, e un **calendario condiviso e strumenti di monitoraggio semplici** mantengono allineate le attività.

La gestione segue un **approccio adattivo e cooperativo**. Le decisioni vengono condivise, le informazioni sono trasparenti e il feedback dal campo guida gli adeguamenti.

Il lavoro è coordinato con gli altri programmi e progetti cittadini legati a sport, giovani e spazio pubblico, garantendo coerenza e continuità a lungo termine. Questo modello consente una collaborazione efficiente, ruoli chiari e una comunicazione continua, supportando un'implementazione sostenibile e partecipativa del IAP a San Siro.

### Possibile integrazione istituzionale (a partire dal 2027)

- Inclusione delle metodologie di rigenerazione nel **Piano Strategico Municipale** e nel **DUP 2027**.
- Attivazione di un gruppo di coordinamento interdipartimentale (Gioventù, Sport, Welfare, Rigenerazione Urbana, Partecipazione).
- Adozione di azioni di Re-Gen nei piani di attività ordinarie dei Municipi 6, 7 e 8.

### Scala territoriale

- Creazione di un **nodo di rigenerazione più territoriale** (non solo San Siro).
- La mappatura partecipativa annuale diventa uno strumento ufficiale di monitoraggio a livello distrettuale.

### Sviluppo delle capacità

- Istituzione di una **rete permanente di educatori e allenatori sportivi formati** allineati con SG2.7.
- Standardizzazione dei moduli di formazione per l'uso in più distretti.

### Comunicazione e costruzione narrativa

- Un "Youth Creative Hub" funge da centro permanente per la produzione culturale, la narrazione digitale e la comunicazione guidata dai giovani. (possibile collegamento con il piano di rigenerazione futura del mercato Selinunte)
- Pubblicazione annuale di *Sport urban Stories – Edizione 2027* come sintesi delle prospettive giovanili.

### Monitoraggio, Valutazione e Diffusione Nazionale

- Una **Revisione dell'Impatto 2027** aggiorna i KPI su partecipazione, percezione, sicurezza e inclusione.
- La diffusione nazionale tramite ANCI e la rete URBACT garantisce la trasferibilità della pratica.

## PARTE 4 – Impatti, Innovazione e Sostenibilità

---

### 4.1 Cambiamenti e impatti attesi

L'implementazione del IAP ambisce a generare cambiamenti concreti e misurabili nel quartiere di San Siro, capaci di aumentare la coesione sociale e contribuire alle più ampie strategie di rigenerazione urbana di Milano. Alcuni degli impatti previsti includono:

- **Impatti spaziali:** miglioramento dell'accessibilità e della sicurezza degli spazi pubblici attraverso interventi partecipativi e design inclusivo.
- **Impatti sociali:** maggiore partecipazione di giovani, famiglie e associazioni locali a iniziative sportive e culturali.
- **Impatti educativi:** sviluppo di competenze legate al lavoro di squadra, all'inclusione e alla narrazione tra i giovani.
- **Cambiamento di percezione:** più narrazioni positive e un'identità comunitaria più forte per San Siro, contrastando lo stigma.
- **Impatto istituzionale:** maggiore cooperazione tra dipartimenti municipali, scuole e organizzazioni del terzo settore.

### 4.2 Spunti di innovazione politica

Re-Gen rappresenta una possibilità di innovazione nell'integrazione delle politiche e nella governance cooperativa. Il progetto introduce nuovi modi per collegare la rigenerazione urbana, la partecipazione giovanile e l'inclusione sportiva all'interno dello stesso quadro, che includono:

- L'uso dello **sport e della narrazione** come strumenti politici per l'inclusione sociale.
- La creazione di un **modello di attuazione condivisa** che collega i programmi comunali e le reti locali.
- La promozione della **gestione partecipativa** degli spazi pubblici come parte delle politiche di rigenerazione.
- L'integrazione di pratiche di co-design nei processi di pianificazione municipale.

### 4.3 Sostenibilità economica: bilancio e fonti di finanziamento

L'IAP si basa su una strategia di finanziamento integrata che combina **risorse URBACT, programmi comunali, fondi pubblici e privati**. Questo approccio garantisce sia un'implementazione a breve termine sia una sostenibilità finanziaria a lungo termine oltre il 2027.

#### *Stima del budget*

Il budget totale stimato per le azioni prioritarie dell'IAP (2025–2027) è di circa **1,2 milioni di euro**, distribuito come segue:

- *Generazione Sport* → 700.000 €
- *Fuori Campo* → €245.000
- *URBACT Re-Gen* → €20.000
- *QuBi Fund (Voucher sportivi)* → €150.000
- *Contributi del settore privato / CSR (stimati)* → €100.000
- *Altri possibili fondi da trovare (a titolo d'esempio: programma Erasmus +)*

#### *Fonti di finanziamento*

- **Comune di Milano** – finanziamento principale tramite *Generazione Sport* e *Fuori Campo*.
- **Programma URBACT** – coordinamento, comunicazione e attività pilota.
- **Fondo di comunità QuBi** – voucher e supporto per l'accesso allo sport.

- **Aziende private e fondazioni** – sponsorizzazioni e investimenti CSR relativi a progetti olimpici legati all'eredità olimpica.

Questo quadro finanziario diversificato garantisce continuità, scalabilità e una riduzione della dipendenza da un'unica fonte di finanziamento.

#### 4.4 Sostenibilità sociale-ambientale-politica-amministrativa

La sostenibilità dell'IAP è garantita attraverso l'empowerment sociale, la responsabilità ambientale, l'impegno politico e l'allineamento amministrativo.

- **Sostenibilità sociale:** le azioni sono co-progettate con giovani locali e organizzazioni, rafforzando la proprietà comunitaria e la capacità di autogestione.
- **Sostenibilità ambientale:** interventi su piccola scala migliorano la qualità degli spazi pubblici, promuovendo la mobilità attiva e stili di vita più ecologici.
- **Sostenibilità politica:** l'IAP è allineato alle strategie municipali di Milano su giovani, sport e rigenerazione, garantendo un sostegno istituzionale oltre il progetto.
- **Sostenibilità amministrativa:** l'integrazione delle azioni Re-Gen all' *interno di Generazione Sport e Fuori Campo* permette al Comune di mantenere attività all'interno della gestione ordinaria e del bilancio annuale.

#### 4.5 Integrazione degli aspetti trasversali (verde, genere, digitale, culturale)

Re-Gen adotta un approccio olistico e inclusivo, integrando priorità trasversali in ogni fase dell'implementazione.

- **Verde:** promozione dell'uso sostenibile degli spazi pubblici, della mobilità attiva e della consapevolezza ambientale attraverso sport all'aperto ed eventi socializzanti.
- **Genere:** impegno per l'equilibrio di genere in tutte le attività, garantendo una partecipazione sicura, accogliente e non stereotipata per tutti.
- **Digitale:** utilizzo di narrazione digitale, strumenti di mappatura e social media per coinvolgimento, visibilità e raccolta dati.
- **Culturale:** integrazione di pratiche culturali e creative (narrazione, arte, musica, fotografia) per rafforzare identità e appartenenza.

Questo approccio trasversale garantisce che Re-Gen contribuisca non solo alla rigenerazione fisica, ma anche a un **modello urbano più inclusivo, creativo e sostenibile**.

## PARTE 5 - Quadro di attuazione

Obiettivo N.	Azione	Compiti	Quando	Dove	Chi / Responsabile (in grassetto)	Partecipanti	Output	Risultato	Risorse	Schema di Finanziamento
N.1 - Spazio Pubblico Coinvolgente e Accessibile (SO1)	Atto 1.1 - Workshop partecipativi con giovani e residenti	Pianificare e organizzare 3 workshop per identificare bisogni e priorità per lo sport nel miglioramento degli spazi pubblici	Gen-Giu 2025	Distretto di San Siro / Altri comuni	ULG / CdM	Giovani, residenti, scuole, realtà del terzo settore	3 workshop e mappa condivisa delle priorità	Maggiore partecipazione giovanile e condivisione della consapevolezza	Umani (facilitatori), sedi, materiali	URBACT + Fuori Campo
	Atto 1.3 - Mappatura del Quartiere	Raccogliere dati su aree accessibili e poco utilizzate	Ott--Dic 2025	Distretto di San Siro	CdM	Gruppi giovanili, scuole, esperti tecnici, cittadini	Mappa partecipativa e rapporto sull'accessibilità	Base di conoscenza per interventi futuri	Umano, tecnico	Programma comunale di rigenerazione del Mercato Coperto di Selinunte
	Atto 1.5 - Eventi sportivi inclusivi	Organizzazione di 6 eventi sello spazio pubblico che combinano sport e cultura	Luglio-Dicembre 2025 e Maggio-Settembre 2026	Tutta la città	CSI+ Comunità Nuova + CdM	Sportivi locali (ass. e singoli), famiglie, giovani	6 eventi pubblici / 1500 partecipanti	Maggiore inclusione e visibilità	Equipaggiamento, personale, logistica	Generazione Sport
N.2 - Sport ed Educazione (SO2)	Legge 2.1 - Iniziative educative e di sensibilizzazione sul valore sociale ed	Erogare moduli educativi in 9 municipi per coinvolgere educatori e allenatori sportivi e formarli su temi	Feb 2025-Giu 2026	Municipi della città	Comunità Nuova+ CSI + Farsi Prossimo	Insegnanti, studenti, educatori sportivi	6 appuntamenti formativi per ogni municipio della città, materiali di formazione	Migliore comprensione dello sport come strumento pedagogico e di inclusione	Formatori/trici, materiali stampati/digitali	Generazione Sport + QuBi Fund

	educativo dello sport	educativo-pedagogici.							
	Mentorship / Percorsi Professionali	Matching tra giovani e mentori sportivi e opportunità di tirocinio	Mar-Dic 2026	Associazioni e società legate allo sport della città di Milano	CdM + CSI + Comunità Nuova + Farsi Prossimo	Giovani, professionisti dello sport locale	1 percorso di orientamento/mentorship aperto alle scuole e diverse esperienze di tirocinio (min.20)	Maggiori occupabilità attraverso lo sport	Risorse umane, coordinamento, fondi per indennità di tirocinio
N.3 – Nuove Narrazioni Urbane (SO3)	Atto 3.1 - Narrazione Giovanile e Formazione sui Media Digitali	Organizza 2 laboratori di narrazione; Produrre output digitali e creativi	Maggio 2025-Giugno 2026	Scuole / Mercato coperto / distretto	Oltremare / Equa	Giovani, scuole, artisti	2 Path, 1 Produzione musicale 1 Video/1 Podcast sui murales del distretto	Rafforzamento della voce giovanile e narrazione cittadina	Urbact / Fuori Campo / Altri programmi cittadini
	Atto 3.4 – Mostra pubblica / Evento narrativo	Curare eventi pubblici che mostrano produzioni giovanili e storie locali	Otto-Dic 2026	Milano / San Siro	Equa	Gioventù, pubblico, istituzioni	1 Mostra pubblica/ tour alla scoperta dei murales	Immagine positiva di San Siro e visibilità del progetto	Comune di Milano (programma di educativa di prossimità)
N.M - Trasversali (Management & Valutazione)	Coordinamento e monitoraggio	Riunioni mensili, strumenti di valutazione, comunicazione tra partner	In corso 2025-2026	Comune di Milano	Direzione Giovani e Sport	Tutti i partner	8 riunioni di coordinamento, 2 rapporti	Gestione efficiente e trasparenza	Tempo dello staff, logistica delle riunioni
RISCHI			PROBABILITÀ		EFFETTO		MISURE DI MITIGAZIONE		

Bassa partecipazione giovanile	Medio	Impatto ridotto	Rafforzare la sensibilizzazione attraverso scuole, comunicazione tra pari e spazi giovanili
Ritardi nel coordinamento tra direzioni e aree	Medio	Implementazione lenta	Riunioni mensili di coordinamento e calendario condiviso di pianificazione
Finanziamenti o ritardi nelle risorse	Medio-Basso	Interruzione temporanea	Pianificazione a fasi; sovrapposizione tra i fondi Generazione Sport e Fuori Campo e altre fonti
Problemi meteorologici o logistici per eventi all'aperto	Medio	Affluenza inferiore	Programmazione flessibile; Alternative al chiuso
Lacune comunicative tra i partner	Medio	Confusione o azioni sovrapposte	Punti di comunicazione chiari e piano condiviso

# ALLEGATI

---

## Sintesi delle Testing Actions

### SUN SIRO 1



Sun Siro 1 (2024) è stata la **prima azione di test Re-Gen** a San Siro, progettata per attivare Piazzale Selinunte attraverso lo sport e la partecipazione giovanile.

L'evento è stato il risultato di un **percorso strutturato condotto con studenti della scuola secondaria Galilei**, che hanno co-progettato l'identità e il concetto dell'evento.

#### I percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento

I giovani partecipanti della scuola superiore Galilei e del centro giovanile Equa:

- Hanno analizzato e studiato Piazzale Selinunte e le sue potenzialità;
- hanno individuato e condiviso valori e obiettivi chiave per un evento sportivo inclusivo nel quartiere;
- **hanno progettato l'identità del marchio Sun Siro** (nome, logo, colori, linguaggio grafico);
- contribuì a definire il formato delle attività e lo spirito dell'evento;
- Materiale di comunicazione prodotto il giorno dell'evento.

Questo processo ha garantito che Sun Siro 1 fosse **autenticamente guidato dai giovani**, con un'identità visiva e narrativa creata direttamente dagli adolescenti della scuola del quartiere.

#### Attività dell'evento (Giorno dell'evento)

- Stazioni polisportive (calcio, basket, pallavolo, capoeira).
- Giochi e attività adatte alle famiglie coordinate da CSI, Comunità Nuova.
- Presenza di educatori e associazioni locali che attivano la piazza in modo collaborativo (Equa).

#### Risultati

- Alta partecipazione giovanile e forte senso di appartenenza da parte degli studenti Galilei che hanno riconosciuto il loro lavoro durante l'evento.
- Primo test riuscito di una metodologia di attivazione guidata dai giovani per lo spazio pubblico.



- Fondazione di **Sun Siro** come formato riconoscibile, progettato per i giovani, riutilizzato nel 2025 e oltre.
- Rafforzata la cooperazione tra Comune, Scuola Galilei, CSI, Equa, Comunità Nuova.



## SUN SIRO 2

Sulla base della prima edizione di successo del 2024, Sun Siro 2 (2025) ha rappresentato la seconda testing action di Re-Gen, focalizzata sull'attivazione di Piazzale Selinunte attraverso sport inclusivo, partecipazione comunitaria e coinvolgimento giovanile. A differenza di Sun Siro 1, Sun Siro 2 è stato co-organizzato con un gruppo giovanile guidato da CSI, che ha ampliato il formato degli eventi, testando la scalabilità e una partecipazione più ampia.

### Obiettivi

- Rafforzare il formato guidato dai giovani introdotto nel 2024.
- Testa l'evento come un modello di attivazione ripetibile e multi-stakeholder.
- Coinvolgere un segmento più ampio di adolescenti, famiglie e associazioni locali.
- Integrare pratiche creative, narrative e sportive leggere negli spazi pubblici.
- Rafforzare la coesione sociale e il cambiamento della percezione a San Siro.

### Attività Eventi

- Una gamma più ampia di postazioni sportive (football, basket, pallavolo, pattinaggio, esercizi di corsa).
- Attività sportive interculturali ed equilibrate dal punto di vista del genere.
- Spazi creativi per la narrazione e camminate murali coordinati da Equa Cooperativa.
- Installazioni temporanee di creazione di luoghi co-create con giovani partecipanti.
- Coinvolgimento comunitario facilitato da CSI, Comunità Nuova e operatori giovanili.

### Risultati chiave

- Maggiore partecipazione rispetto al 2024.
- Maggiore coinvolgimento dei club sportivi locali e degli educatori territoriali.
- SUN SIRO formalizzata come un'identità riconoscibile per un evento di quartiere.
- Potenziale di scalabilità dimostrato oltre San Siro.



- Ha fornito approfondimenti per integrare l'attivazione basata sullo sport nelle politiche municipali a lungo termine.

## SUONI DI SPORT

**Suoni di Sport (2025)** è stata l'azione di test Re-Gen incentrata su *nuove narrazioni*. Ha coinvolto adolescenti in un'esplorazione creativa di San Siro attraverso suoni, movimenti e narrazione. L'iniziativa ha combinato *registrazioni sul campo*, *soundwalk*, *montaggio digitale* e *narrazione collettiva* per reinterpretare gli spazi di quartiere dal punto di vista dei giovani.

### Obiettivi

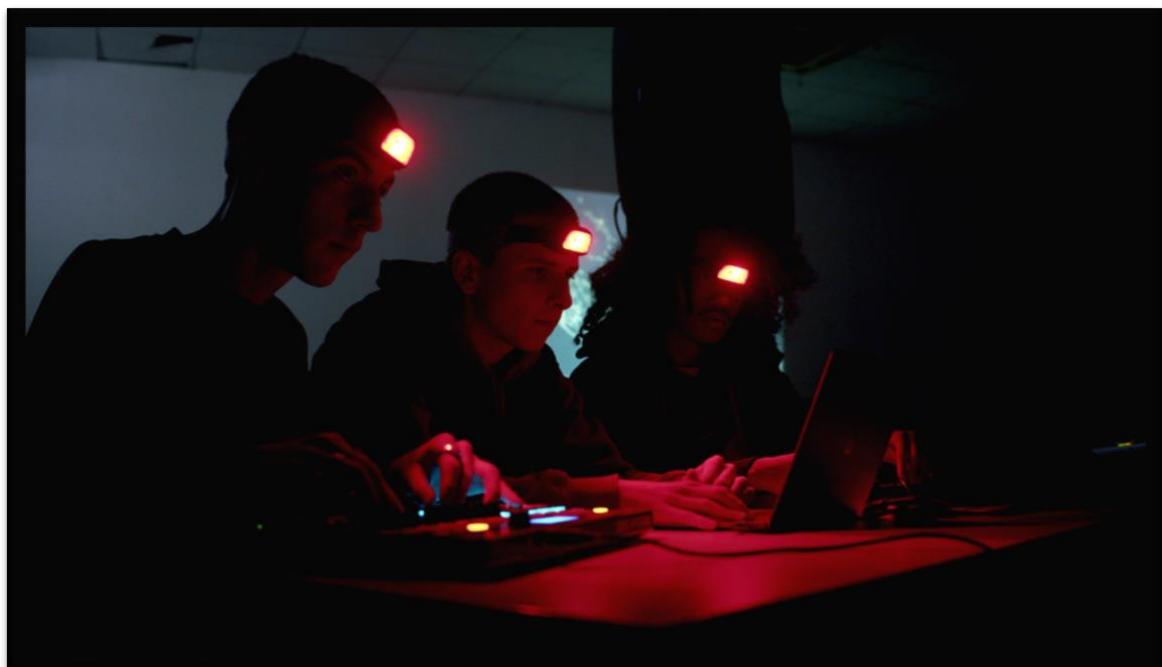
- Mettere in risalto la dimensione culturale dello sport oltre la disciplina fisica.
- Offrire ai giovani strumenti espressivi per reinterpretare il loro ambiente.
- Produrre un archivio sonoro digitale che rappresenti la vita quotidiana a San Siro.
- Riformulare le percezioni locali di Piazzale Selinunte attraverso suoni e racconti.
- Collega la pratica creativa all'attivazione degli spazi pubblici.

### Attività principali

- Passeggiate sonore in Piazzale Selinunte, cortili circostanti e aree di mercato.
- Formazione in registrazione audio, missaggio e sound design.
- Workshop per tradurre il suono in narrazione e narrazione visiva.
- Creazione di un'**installazione interattiva** esposta a Sun Siro 2.

### Risultati chiave

- Sviluppo di competenze digitali creative (ascolto, montaggio, narrazione).
- Nuove forme di rappresentazione del quartiere, contrastando lo stigma.



- Maggiore visibilità giovanile durante presentazioni ed eventi pubblici.
- Fondamento metodologico diretto per il *pacchetto di lavoro New Narratives*.

## RACCOMANDAZIONI GIOVANILI (Riflessioni dall'HACKATHON 2025)

Considerando le osservazioni, i prototipi e le discussioni generate durante l'Hackathon svoltosi il 10 ottobre 2025, le raccomandazioni dei partecipanti riflettono gli aspetti prioritari utili a migliorare gli spazi pubblici, le opportunità sportive e la vita sociale a San Siro.



### A. Migliorare la qualità degli spazi pubblici

I giovani partecipanti chiedono:

- spazi più puliti e meglio mantenuti;
- più colore, ombra, verde e identità visiva;
- posti a sedere informali e aree per stare al sicuro con gli amici;
- Elementi di illuminazione e design che rendono gli spazi accoglienti.

### B. Abilitare lo sport libero e informale

Gli studenti hanno sottolineato che lo sport dovrebbe essere accessibile e spontaneo:

- aree a uso libero per movimento, gioco, salto e corsa;
- attrezzatura giocosa invece di semplici campi sportivi strutturati;
- spazio per forme creative, ibride e non competitive di attività fisica.

### C. Creare Luoghi di Socializzazione

I giovani sottolineano la necessità di:

- piccoli punti di ritrovo, angoli ombreggiati, piattaforme per i posti a sedere;
- punti d'incontro colorati e riconoscibili;
- spazi sicuri dedicati agli/alle adolescenti in ambienti intergenerazionali.

### D. Integrare Arte e Identità

Le idee condivise includono spesso elementi artistici e simbolici:

- murales, colori e materiali visivi progettati per i giovani;
- installazioni giocose che trasformano aree anonime;
- interventi creativi che fanno sentire il quartiere "proprio".

### E. Garantire che la partecipazione giovanile sia continua

Oltre all'Hackathon, i partecipanti chiedono:

- opportunità ripetute per esprimere bisogni e idee;

- un follow-up visibile che mostra come il loro contributo informa le decisioni;
- coinvolgimento in attività scolastiche e di quartiere.