

ITINERARI GIOVANI, SPAZI ED OSTELLI

ALLA SCOPERTA DELL'ALTA VALLE DEL VELINO

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO: *ALLA SCOPERTA DELL'ALTA VALLE DEL VELINO*

TIPOLOGIA PROGETTO: Centro di Posta, come descritto nel bando, individuando la risorsa principale oggetto della ristrutturazione dell'ex Convento di S. Francesco sito nel centro abitato del comune di Posta e dell'altra risorsa accessoria legata funzionalmente alla precedente oggetto di ristrutturazione, l'ostello "Il Castagno" sito nel comune di Antrodoco.

BENEFICIARIO MANDATARIO: Comune Antrodoco

BENEFICIARI MANDANTI: Comune di: Cittareale, Posta, Borbona, Micigliano, Borgo Velino, Castel Sant'Angelo

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Creazione di un percorso turistico culturale che ripercorre quello svolto dal Fiume Velino. Il percorso parte dalla sorgente del Velino sita a Cittareale, attraversa tutti i comuni interessati ed arrivi sino a Caste Sant'Angelo. Il percorso porterà gli ospiti alla fruizione delle principali risorse del territorio ed in particolar modo: ambientali, culturali, religiose, artistiche, archeologiche e agroalimentari. Il percorso montano ed urbano progettato, composto dall'unione e messa a sistema di sentieri già tracciati e segnati, prevede una visita guidata della durata di due notti, dove gli ospiti posteranno nei due centri di posta individuati nel comune di Antrodoco e Posta. Le attività di ristrutturazione dell'ex convento di Posta riguarderanno la sua messa in funzione per iniziare l'attività ricettiva mentre quelle dell'ostello di Antrodoco riguardano l'ulteriore potenziamento della struttura ricettiva grazie alla predisposizione di una cucina professionale. Le attività di animazioni previste riguarderanno: la valorizzazione siti artistici ed archeologici; lo sviluppo dell'offerta agroalimentare; lo sviluppo sentieri e gestione risorse ambientali; la ristrutturazione e valorizzazione siti; l'organizzazione di visite guidate; la creazione contenuti digitali; le altre attività ricreative e culturali come organizzazione spettacoli musicali, teatrali ed eventi sportivi. Per permettere una fruizione autonoma del percorso ed intercettare i fruitori ed individui di passaggio nel territorio, verrà creato un applicativo

che permette la scoperta del territorio tramite modalità gaming. L'applicativo permetterà di coniugare sapientemente attività ludica ed esperienza culturale, in modo da attrarre un turismo culturale, principalmente giovanile, nell'Alta Valle del Velino. L'attività di comunicazione è stata sapientemente progettata in modo da attivare tutti i canali necessari per veicolare le sponsorizzazioni ai segmenti turistici individuati. Il cronoprogramma prevede il rapido avvio delle attività di ristrutturazione ed animazione, la fine delle attività di ristrutturazione entro nove mesi dall'avvio del progetto ed il conseguente lancio dell'applicativo.

OBIETTIVI DELL'INTERVENTO

Gli obiettivi del progetto riguardano:

- Creazione di un'offerta turistica territoriale competitiva ed attrattiva per turisti consapevoli, principalmente giovani.
- Innescare un modello di sviluppo sostenibile del territorio che porta ad una valorizzazione a spirale crescente delle dimensioni ambientali, sociali, culturali, amministrative ed economiche.
- Predisporre un'offerta territoriale che prosegua autonomamente una volta terminato il piano biennale e finanziamento previsti nel bando in modo da permettere il rilancio economico della vallata basato sul turismo
- Individuazione dei percorsi già tracciati e creazione di un percorso itinerante culturale.
- Messa a sistema delle risorse territoriali: culturali, ambientali, artistiche, archeologiche, agroalimentari e religiose.
- Creazione di un applicativo gaming che faciliti gli obiettivi sopra descritti e permetta di conciliare esperienze culturali in chiave ludica, in modo da attrarre turismo principalmente giovanile
- Sperimentazione di modelli di gestione del territorio innovativi e partecipativi che vedano i giovani protagonisti e destinatari degli interventi
- Messa in rete dei giovani del territorio per creazione di reti sociali dal basso per potenziare le aggregazioni territoriali amministrative.

.

-Promozione di modelli partecipativi aperti che abbiano alla base la chiarezza e trasparenza degli accordi tra le parti, come manifestato nell'accordo stipulato tra tutti e sette i Comuni interessati ed oggetto di apposite e specifiche delibere di Giunta.

-Promuovere la legalità e senso civico responsabilizzando i giovani del territorio nella gestione di risorse rendendoli attori attivi dello sviluppo territoriale.

-Destinare una grossa parte del budget ai giovani: alla loro formazione ed alle attività di animazione con il duplice obiettivo di valorizzare il capitale umano territoriale e permettere ai giovani un modico ritorno economico.

-Rilancio culturale e sociale della vallata e collegamento della stessa ai territori limitrofi in un'ottica futura di ampliamento dei percorsi e delle esperienze

-Individuazione ed intercettazione di diversi segmenti di domanda turistica ed in particolare del turismo: culturale, della montagna, ambientale, sportivo, rurale, enogastronomico, religioso, archeologico, scolastico.

-Predisposizione di un'offerta turistica specifica e che risponda alle esigenze dei diversi segmenti individuati grazie ad esperienze partecipative, formative ed altamente coinvolgenti.

-Sviluppo del target turismo giovanile in modo da fidelizzare i giovani all'Alta Valle del Velino, per sfruttare fenomeni di sponsorizzazione tramite auto condivisione sui social ed invogliare a ripetere le esperienze proposte a distanza di tempo.

-Sviluppo di una nuova cultura territoriale basata su accoglienza, ascolto, confronto ed empatia.

DESCRIZIONE ED ANALISI DI CONTESTO

ANALISI TERRITORIALE

L'area individuata risulta quella dell'Alta Valle del Velino composta dai seguenti comuni: Cittareale, Posta, Borbona, Micigliano, Antrodoco, Borgo Velino e Castel Sant'Angelo. La superficie complessiva del territorio è di 322 kmq, risultante il 12% circa della superficie della Provincia di Rieti. La densità abitativa risulta di circa 21 abitanti per kmq, attestandosi a meno della metà della provincia di Rieti. I centri urbani risultano tutti concentrati a ridosso della via Salaria ed al percorso dell'adiacente al fiume Velino. La situazione orografica risulta di primaria e centrale importanza, vista la varietà

e rinomanza dei rilievi montuosi interessati. Il territorio ricade sull'Appennino Centrale Abruzzese nonostante nel periodo fascista è stato passato dall'Abruzzo alla giurisdizione del Lazio. L'economia della valle risulta principalmente rurale e attività di servizio per il transito nella via Salaria mentre gli i pochi esercizi commerciali e produttivi risultano distribuiti nei centri urbani maggiori e concentrati principalmente nel Comune di Antrodoco. La situazione urbana e demografica brevemente ripercorsa, oltre a grosse criticità dovute a fenomeni di spopolamento e migrazione giovanile, ha permesso all'Alta Valle del Velino di custodire le proprie risorse ambientali, data l'irrisoria urbanizzazione e cementificazione dei territori. Il territorio risulta principalmente selvaggio e per questo la zona è ricca di diversi percorsi escursionistici e montani. L'obiettivo del progetto è sfruttare i vantaggi ambientali del territorio mettendo a sistema le risorse e gli itinerari di montagna in modo da produrre un'offerta turistica attrattiva per i segmenti di domanda individuati ed il target giovanile. Inoltre l'aumento della competitività del territorio dovuta alla valorizzazione dei punti di forza e messa a sistema delle risorse distintive dovrebbe favorire il rilancio culturale, sociale, turistico ed occupazionale del territorio.

MAPPATURE RISORSE TERRITORIALI

Risorse ambientali: Fiume Velino che attraversa tutta la vallata; fonti sorgive minori (tutti i comuni interessati); fonte fiume Velino (Cittareale); Monte Pozzoni (Cittareale); Monte Rota (Cittareale); Monte Caciaro (Cittareale) Monte Arcioni (Cittareale); Monte la Speluca (Cittareale); Monte Cambio (Posta); Monte Elefante (Posta, Antrodoco), Monte Cavallo (Posta, Borbona), Monte Cerasa (Posta, Borbona).cascate Valle Scura (Posta); Cascate i Pisciarelli (Posta); la piana alluvionale (Borbona); la valle del fiume Ratto (Borbona); Le "Macchie" (Borbona); Gole Del Velino (Posta, Micigliano, Antrodoco); Gole di Antrodoco (Antrodoco); Monte Giano (Antrodoco), Prati di Piscignola (Antrodoco) Monte elefante (Antrodoco); Monte Nuria (Borgo Velino, Antrodoco); Piana San Vittorino (Borgo Velino); Lago di Paterno (Castel Sant'Angelo); Fonte del Peschiera (Castel Sant'Angelo); Piana di San Vittorino (Castel Sant'Angelo).

Percorsi ed itinerari di Montagna: mappati e tracciati nel 2016 dal CAI di Antrodoco, risultano circa 60 nell'Alta Valle Del Velino tra itinerari locali, provinciali, extraregionali e nazionali.

Risorse archeologiche romane: Villa di Vespasiano (Cittareale); resti via Salaria (Castel Sant'Angelo, Antrodoco, Posta); Masso dell'Orso (Posta); Resti via Cecilia (Antrodoco); Ninfeo dei Flavi (Borgo Velino); Villa Tito (Castel Sant'Angelo).

Risorse religiose: Chiesa San Pietro (Cittareale); Santuario della Madonna di Capodacqua (Cittareale); Chiesa Maria del Monte (Borbona); Chiesa S. Felice (Posta); Chiesa di Santa Maria (Posta); Chiesa S. Croce (Borbona); Chiesa S. Anna (Borbona); Chiesa rurale S. Croce alla pineta (Borbona); Chiesa rurale S. Michele Arcangelo (Borbona); Chiesa rurale Santa Restituta (Borbona); Chiesa rurale Santa Maria degli Angeli (Borbona); Chiesa Santa Margherita (Borbona); Abazia Santi Quirico e Giuditta (Micigliano); Duomo di Santa Maria Assunta (Antrodoco); Chiesa Santa Maria Extra Meonia e battistero (Antrodoco); Chiesa di Santa Chiara (Antrodoco); Santuario della Madonna delle Grotte (Antrodoco); Grotte degli eremi (Antrodoco); Chiesa di S. Matteo Apostolo (Borgo Velino); Chiesa S. Antonio (Borgo Velino); Convento della Valle (Borgo Velino); Santuario della Madonna Delle Grazie (Borgo Velino); Chiesa di Santa Maria della Porta (Castel Sant'Angelo); Chiesa di San Rocco (Castel Sant'Angelo); Chiesa di San Biagio (Castel Sant'Angelo);

Risorse artistiche: Musei civici (Tutti i comuni interessati); Rocca di Cittareale (Cittareale); Museo Lin Delija-Carlo Cesi (Antrodoco); Museo degli Alpini (Antrodoco); Porta Romana (Antrodoco); Palazzo Pallini (Antrodoco); Resti Castello di Piscignola (Antrodoco); Palazzo Pezzola (Borgo Velino); Torre Civica (Borgo Velino); Resti della Torre del Cassero (Borgo Velino); Torre di Castel Sant'Angelo (Castel Sant'Angelo).

Risorse Agroalimentari: Fagiolo Borbontino IGP (Borbona) Marrone Antrodocano De.C.O. (Antrodoco, Borgo Velino, Caste Sant'Angelo); Olivicoltura (tutti i comuni della vallata); Ovinicoltura e produzione formaggi (tutti i comuni interessati); Bovinicoltura (tutti i comuni interessati); Apicoltura e produzione miele (Antrodoco, Borgo Velino); Tartufaie naturali (tutti i comuni interessati); Fungaie di porcini naturali (tutti i comuni interessati).

SWOT ANALYSIS DELL' ALTA VALLE DEL VELINO

La SWOT Analysis sarà svolta considerando la prospettiva di indagine dei sette comuni della vallata.

FORZE	DEBOLEZZE
<ul style="list-style-type: none">-Patrimonio ambientale preservato e bassa urbanizzazione-Risorse montuose di pregio e ampia varietà orografica-Ampia varietà sentieri di montagna e risorse paesaggistiche-Risorse archeologiche e monumentali età romana riconducibili dinastia Flavi-Ampia dotazione risorse religiose-Ampia varietà prodotti locali e ricette tipiche-CAI di Antrodoco attivo e che ha tracciato circa 60 sentieri nella vallata-Risorse idrografiche di Castel Sant'Angelo di rilevanza europea-Fiume Velino che attraversa i comuni-Via Salaria che attraversa i principali centri urbani-Linea ferroviaria che attraversa tre dei sette comuni-Rapporti consolidati con sovrintendenza ed università La Sapienza-Comunità Montana ed Area Interna dei Monti Reatini-Buono sviluppo dell'economia rurale-Amministrazione locali con un alta partecipazione di giovani	<ul style="list-style-type: none">-Nessun sentiero di montagna valorizzato con tecnologie odierne-Risorse artistiche legate principalmente a quelle religiose-Scarsa valorizzazione delle risorse territoriali a livello locale e di rete-Nessuna offerta turistica integrata-Offerta ricettiva inadeguata-Poche capacità di intercettare individui in transito per via Salaria-Aziende agricole a conduzione familiare-Viticoltura ed attività enologica esigua e confinata a fenomeni di autoproduzione-Nessuna rete di organizzazioni produttive e rurali per aumento competitività-Nessun marchio territoriale per le produzioni agricole e tutela nel mercato-Disaggregazione sociale e intergenerazionale-Campanilismo tra gli abitanti e frammentarietà sociale-Chiusura mentale e culturale dei residenti-Basso tasso di residenti con laurea-Disoccupazione giovanile e fenomeni di spopolamento-Basso grado di industrializzazione-Pochi eventi culturali e legati solo ad una recente programmazione regionale-Unico teatro attivo quello di S. Agostino di Antrodoco-Eventi sismici e incendi che hanno segnato la vallata-Indisponibilità ed inagibilità di molti immobili privati e pubblici-Inadeguati servizi di trasporto pubblico all'interno della vallata e verso le città principali-Comuni con pochi residenti e questo compromette la rappresentatività

	<ul style="list-style-type: none"> -Tutti i comuni sotto i 5.000 abitanti, barriera accesso bandi europei diretti -Sprechi dovuti alla duplicazione di uffici e servizi essenziali nei comuni
<p>OPPORTUNITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nascita di nuove forme di turismo itinerante e consapevole -Domanda turistica altamente segmentata e che richiede esperienze uniche -Vita moderna frenetica e che porta al distacco dalla natura -Vicinanza mercato di Roma e principali città centro Italia -Tecnologie abilitative per la valorizzazione delle risorse -Buon transito di individui nella via Salaria e statale per L'aquila -Direttive per l'aggregazione sociale ed amministrativa dei comuni -Attenzione della Regione Lazio alla vallata a seguito degli eventi sismici -Bando regionale "Itinerario giovani, spazi ed ostelli" -Bando regionale "Contratti di fiume, fase seconda" 	<p>MINACCE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perdita di competitività ed attrattività dei piccoli comuni -Crisi dei consumi ed impoverimento classe media -Debito pubblico e tagli dei fondi destinati ai comuni ed ai servizi essenziali -Frequenti eventi sismici -Scioglimento Corpo Forestale e minor tutela risorse ambientali -Abbandono secondo case da parte dei non residenti -Autostrada Roma Teramo che ha traslato la viabilità ed indebolito la via Salaria e la statale per L'Aquila

Come visto nella descrizione del progetto ed obiettivi del progetto, l'intervento mira a impiegare tutte le forze del territorio ed eliminare o quantomeno affievolire le debolezze interne. La proposta progettuale e la pianificazione strategica hanno l'ambizione di cogliere e sfruttare sapientemente le opportunità esterne ed arginare, ove possibile, le minacce.

DESCRIZIONE CENTRI DI POSTA ED INTERVENTI DI RISTRUTTURAZIONE

Ex Convento di San Francesco: L'immobile, denominato Convento di San Francesco, è sito nel Centro abitato di Posta e si affaccia su una piazzetta dall'omonimo nome da un lato e dall'altro si affaccia su un cortile originariamente impiegato come orto francescano, in prossimità delle antiche mura di cinta che perimetravano il nucleo originario dell'abitato. Il fabbricato, di antica costruzione, è stato realizzato con struttura portante in muratura di pietrame e presenta una pianta pressoché rettangolare, ed è costituito da un piano interrato e due piani fuori terra con annessa torretta.



Ad oggi l'immobile, di proprietà del Comune di Posta, è riportato al Catasto fabbricati al foglio 27 particella 51 ed è ricompreso in area sottoposta a diversi vincoli storici e paesaggistici data la valenza storica ed il pregio dell'immobile. L'edificio, ad oggi viene utilizzato parzialmente, al pian terreno grazie alla presenza di n° 2 ambienti e servizi igienici per attività culturali. L'intenzione riguarda il riqualificare lo stabile e destinarlo a struttura ricettiva creando vani adibiti al pernottamento e la realizzazione di servizi igienico/sanitari grazie alla redistribuzione degli spazi interni dell'edificio.



L'intervento di restauro punterà a mantenere sostanzialmente inalterato lo schema strutturale esistente, prevedendo il mantenimento del muro di spina con le varie aperture le quali andranno a consentire gli accessi negli ambienti che si andranno a creare. L'immobile risulta di alto pregio storico e servirà la parte più alta della vallata, priva di strutture ricettive della tipologia ostelli.

Ostello di Antrodoco "il Castagno": l'ostello della gioventù è stato inaugurato il 17 maggio scorso nella struttura sita in via dei fossi n. 15. L'apertura è stata resa possibile grazie all'entusiasmo e professionalità all'associazione giovanile InteroCre@ di Antrodoco. L'associazione ha aderito, come partner della Provincia di Rieti, al progetto "Ripartiamo: Nuovi modi di raccontare il territorio", promosso dall'Anci, vincendo il finanziamento.



La linea di azione presentata riguarda l'apertura di un ostello nel Comune di Antrodoco e la formazione, già completata, di ragazzi locali, per la gestione della struttura. Attualmente la struttura, gestita da InteroCre@, risulta in funzione ed ha una zona receptionist, due sale comuni adibite a svago, cinque bagni e quattro camere con una capacità ricettiva di 25 posti letto. L'obiettivo della ristrutturazione riguarda il potenziamento e messa in funzione di una cucina oggi in disuso e stato fatiscente, posta al pian terreno, in modo da migliorare e rendere maggiormente competitiva l'offerta ricettiva già esistente. L'intervento in questione risulta meglio dettagliato nella scheda tecnica, facente parte dei documenti allegati per la presentazione del bando. La cucina, una volta entrata in funzione, verrà messa a disposizione del territorio per la preparazione di prodotti e ricette tipiche e l'organizzazione di eventi culinari locali inerenti sia le attività di animazione del progetto che le altre attività locali dei sette comuni beneficiari.

PIANO ED ATTIVITA' DI ANIMAZIONE

Le sette attività di animazione concordate e riportate nelle delibere di Giunta dei comuni interessati saranno affidate alle associazioni giovanili del territorio. La logica è di potenziare le associazioni giovanili già esistenti e favorire processi di aggregazione ed interazione partecipe e costruttiva tra i giovani dei diversi comuni. Le attività individuate e di seguito riportate non possono essere replicate da due differenti associazioni giovanili, come concordato, in modo da dare maggior unitarietà al progetto e favorire i suddetti meccanismi aggregativi e partecipativi tra i giovani dei diversi comuni.

-Valorizzazione siti artistici ed archeologici: l'attività di animazione è volta a valorizzare le risorse artistiche e archeologiche in modo da rendere i giovani del territori consapevoli ed i turisti maggiormente soddisfatti. In tal proposito è stato individuato un possibile accordo con l'università "La Sapienza" per l'organizzazione di campus estivi per la valorizzazione dei beni artistici ed archeologici, in particolare di alcuni beni monumentali romani. Questo porterà vantaggi per i turisti riguardanti la miglior conoscenza delle risorse interessate, la loro valorizzazione e l'inserimento di contenuti culturali altamente formativi nel sito ed applicativo gaming. Le attività risultano particolarmente attrattive per il target turismo culturale e turismo archeologico.

-Sviluppo offerta Agroalimentare: l'attività di animazione è volta a valorizzare l'offerta enogastronomica del territorio in quanto i territori vedono un'alta varietà enogastronomica e le economie locali sono specializzate in tal senso. Verrà organizzato un corso a cui parteciperanno i giovani interessati per meglio presentare e valorizzare l'offerta enogastronomico, individuare rivisitazione di ricette compatibili con diete vegetariane, vegane e ad intolleranze al glutine. Altro intervento riguarderà la predisposizione di pietanze da consumare per strada per la competitività dell'offerta territoriale e favorirà sviluppo dell'economia rurale giovanile e meccanismi di ricambio generazionale. Questo porterà vantaggi per i turisti riguardanti la miglior conoscenza delle risorse interessate, la loro valorizzazione e l'inserimento di contenuti culturali altamente formativi nel sito ed applicativo gaming. Inoltre durante i percorsi verranno serviti assaggi gratuiti con la possibilità di acquisto di pietanze e prodotti tipici e le stesse pietanze e prodotti verranno inseriti nei menu delle visite guidate. Verranno infine previste attività di animazione che portino i turisti a contatto con gli imprenditori d'eccellenza e la possibilità di realizzare alcune fasi del processo produttivo. Quest'ultima attività di animazione risulta attrattiva per il target turismo rurale e sarà proposto alle

scuole sotto forma di fattoria didattica, per permettere lo sviluppo della domanda proveniente dal target turismo scolastico.

-Sviluppo sentieri e gestione risorse ambientali: l'attività di animazione è volta a valorizzare l'offerta ambientale ed i sentieri di interesse già tracciati da inserire nel percorso. Verrà organizzato un corso a cui parteciperanno i giovani interessati per meglio presentare e valorizzare l'offerta ambientale e dei sentieri di interesse. Questo porterà vantaggi per i turisti riguardanti la miglior conoscenza delle risorse interessate, la loro valorizzazione e l'inserimento di contenuti culturali altamente formativi nel sito ed applicativo gaming. Inoltre durante i percorsi verranno organizzate attività specifiche che riguardano la valorizzazione delle risorse ambientali e loro salvaguardia come: la possibilità di approvvigionamento di acqua sorgiva; la possibilità di visita piccole aiuole inserite nei percorsi dove verranno piantate varietà botaniche ed officinali locali che verranno narrate agli ospiti; la possibilità di piantare piante e varietà arboree nelle zone colpite dal recente incendio del 2016; la possibilità di piantare piante da frutto autoctone e rare durante il percorso con il duplice fine di salvaguardia della biodiversità locale e approvvigionamento per turisti futuri. Quest'ultima attività risulta particolarmente attrattiva per il target turismo della montagna e turismo ambientale.

-Ristrutturazione e valorizzazione siti: l'attività risulta necessaria per rendere maggiormente accoglienti e competitive alcune risorse del territorio con il fine di valorizzare e potenziare l'offerta turistica globale e le infrastrutture di destinazione. Questo porterà vantaggi per i turisti riguardanti la miglior fruibilità delle risorse interessate, la loro valorizzazione e l'inserimento di contenuti culturali altamente formativi nel sito ed applicativo gaming. Inoltre durante i percorsi verranno organizzate attività specifiche svolte da turisti che riguardano il possibile decoro dei siti interessati e la valorizzazione degli stessi. Quest'ultima attività risulta necessaria per il decoro di alcune piccole chiese rupestri e risulta particolarmente attrattiva per il target turismo religioso.

-Visite guidate: l'attività di animazione è volta a presentare le potenzialità del territorio nella forma più efficace. Verranno organizzato un corso a cui parteciperanno i giovani interessati che poi diventeranno le future guide del territorio. L'attività permetterà di avere giovani del territorio formati quali guide di accompagnamento dei turisti per aumentare il valore delle esperienze vissute durante le visite guidate. Questo porterà vantaggi per turisti riguardanti la miglior conoscenza dei percorsi svolti e la possibilità di

vivere esperienze uniche, partecipative secondo le modalità sopra descritte, altamente culturali e formative.

-Creazione contenuti digitali: l'attività di animazione è volta a riportare sotto formato digitale e di audioguida tutte le informazioni necessarie per lo sviluppo del turismo culturale e consapevole giovanile. Verrà organizzato un corso a cui parteciperanno i giovani interessati che poi produrranno tali contenuti per essere poi riportati nell'applicativo e nel sito istituzionale. Questo porterà vantaggi per i turisti riguardanti la maggior qualità delle informazioni canalizzate nell'applicativo gaming, la possibilità di svolgere il percorso autonomamente ed il vantaggio di coniugare attività ludiche ad esperienza culturale e formativa. La creazione dell'applicativo gaming risulta particolarmente attrattivo per il segmento target trasversale del turismo giovanile.

-Altre attività ricreative/culturali: Oltre alle suddette attività di animazione saranno organizzate attività ricreative come spettacoli, eventi musicali, artistici e sportivi nei comuni interessati, destinate sia agli ospiti che ai residenti. Per l'organizzazione di tali attività si deve dare priorità alle associazioni giovanili e non dell'Alta Valle del Velino. Questo porterà vantaggi per turisti riguardanti la possibilità di integrare le attività di animazione proposte con eventi culturali e ricreativi che li mettano in contatto con i residenti del luogo ed allietino maggiormente la loro permanenza nell'Alta Valle del Velino.

ORGANIZZAZIONE PERCORSO PER FRUIZIONE DEL TERRITORIO

L'idea progettuale riguarda il creare un percorso che segue la traiettoria di quello effettuato dal fiume Velino. I turisti nell'attraversare l'Alta Valle del Velino saranno messi in contatto con le risorse ambientali, artistiche, archeologiche, culturali, agroalimentari e religiose. Verranno organizzate in tal proposito visite guidate e passeggiate della durata indicativa di due giorni, dove saranno i giovani del territorio ad accompagnare i turisti. Tali visite guidate saranno inglobate in pacchetti turistici altamente competitivi e sponsorizzate nei canali digitali e social verso un target giovanile nazionale ed internazionale, con particolare attenzione verso il mercato di Roma e del Centro Italia. Le visite guidate saranno organizzate nei fine settimana primaverili, estivi ed autunnali ed in occasione di particolari ricorrenze e festività, sia nazionali che locali. Tale percorso sarà riportato in un applicativo digitale che prevede la fruizione interattiva del territorio. Grazie al gaming gli ospiti saranno invogliati a visitare tutto il percorso,

anche visitando un solo sito, e l'attività ludica sarà arricchita da un'esperienza emozionale e di crescita culturale e personale. Il percorso potrà quindi anche essere fruito in piena autonomia dagli utenti, mentre verranno organizzate nei periodi estivi e vicino alle ricorrenze escursioni guidate.

Il filo conduttore del percorso sarà il fiume Velino il quale unisce esperienze, culture e tradizioni in un unicum che presenta molti punti in comune ma anche caratterizzazioni e tipicità Comunali. La valorizzazione dell'acqua sarà esaltata dalla scoperta delle diverse fonti sorgive in cui gli escursionisti faranno approvvigionamento d'acqua. Il percorso sarà potenziato ed arricchito dalle attività di animazione, di seguito descritte. Nei comuni interessati verranno organizzati attività di animazione ed eventi culturali che completino ed arricchiscano il percorso, lasciando al turista un'esperienza che lo veda partecipe oltre che destinatario dell'offerta turistica.

-Percorso completo di tre giorni

1° giorno: (idealmente venerdì)

CITTAREALE: Il percorso parte la mattina alle sorgenti del fiume Velino, a Cittareale. Verrà servita una colazione tipica basata su prodotti del territorio. Visita alle risorse di interesse.

BORBONA: visita risorse di interesse e pranzo verrà servito con prodotti tipici del territorio.

POSTA: visita risorse di interesse e pernotta al centro di Posta.

2° giorno (idealmente sabato)

POSTA: partenza da Posta

MICIGLIANO: dopo aver attraversato Sigillo e la zona delle cascate il gruppo giungerà all'abazia di Micigliano, sosta con pranzo con prodotti enogastronomici del luogo e visita guidata al suo interno.

ANTRODOCO: arrivo ad Antrodoco, visita risorse di interesse ed alloggio secondo centro di Posta.

3° giorno (idealmente domenica)

ANTRODOCO: Partenza da Antrodoco

BORGO VELINO: visita risorse di interesse, pranzo organizzato a Borgo Velino.

CASTEL SANT'ANGELO: visita alle risorse di interesse, sosta con prodotti tipici del territorio.

-Percorso guidato di tre giorni svolto con bici, motocicli e cavalli

Tappe simili alle precedenti, solo percorsi più lunghi e visita maggiori risorse di interesse data la possibilità di maggior spostamento dei turisti individuati.

-Percorso modulare

Posso essere visitati, grazie all'applicativo, anche parti di percorso. La modalità gaming deve però invogliare, tramite una narrazione apposita, il fruitore a visitare le risorse limitrofe ed a partecipare al percorso completo.

-Sviluppo ulteriore dei percorsi:

L'auspicio è che i percorsi individuati possano proseguire nei territori limitrofi come: Amatrice ed Accumuli, Terminillo, il territorio abruzzese, L'aquila, Cittaducale ed il territorio reatino. Altro obiettivo riguarda l'inserimento del percorso in circuiti nazionali ed internazionali, così come lo sono alcuni tratti di percorsi individuati e tracciati dal CAI

CREAZIONE APPLICATIVO E SITO PER ATTRARRE TURISMO CULTURALE PRINCIPALMENTE GIOVANILE

Il percorso, grazie all'applicativo, potrà essere fruito in piena autonomia dagli utenti. Il percorso individuato sarà riportato in un applicativo digitale che prevede la fruizione interattiva del territorio. Grazie al gaming proposto nell'applicativo i turisti saranno invogliati a visitare tutto il percorso, anche visitando una sola risorsa di interesse. L'attività ludica sarà arricchita da un'esperienza emozionale e di crescita culturale e personale. L'applicativo permetterà l'utente di entrare in contatto con tutte le informazioni necessarie delle risorse ambientali, artistiche, archeologiche, culturali, agroalimentari e religiose del territorio. Le informazioni saranno fornite sia in forma digitale, consultabile tramite gli smartphone degli ospiti, che tramite l'audioguida sempre fruibile grazie agli smartphone. L'audioguida permetterà ai turisti di godere della piena

fruizione delle risorse di interesse senza altre distrazioni ed interazioni con i device. L'obiettivo riguarda il convogliare sapientemente attività ludiche ed esperienza culturale e formativa. Le modalità e potenzialità offerte dall'applicativo risultano avere una forte attrattività per le forme di turismo consapevole e partecipe, particolarmente per i giovani che risultano i destinatari principali dell'applicativo. Le narrazioni poste alla base del gaming saranno selezionate seguendo storytelling locali e dell'intero itinerario. Verranno inoltre individuate narrazioni specifiche per alcuni segmenti di domanda: turisti religiosi, turisti archeologici, turisti ambientali, turisti di montagna, turisti rurali, turisti enogastronomici etc. Le narrative individuate ed un apposito sistema di punteggio invoglierà il turista a visitare l'intero percorso. L'applicativo sarà sponsorizzato nei canali social e digitali oltre che riportato nelle risorse di interesse tramite apposita cartellonistica. Quest'ultima condizione permetterà di intercettare anche i fruitori del territorio magari di solo passaggio, invogliandoli a sostare sull'Alta Valle del Velino per svolgere una visita più approfondita. Tutte le informazioni e narrazioni riguardanti le risorse saranno replicate al sito che rappresenterà la vetrina digitale del progetto e canale comunicativo principe con il mercato. Verranno inoltre create pagine social dedicate con il fine di produrre una campagna comunicativa multicanale ed altamente performante.

PIANO DI MARKETING

Dall'analisi delle risorse territoriali sono stati individuati i segmenti turistici dove l'offerta progettata risulta più attrattiva e competitiva. I segmenti in questione risultano quelli del turismo: culturale, della montagna, ambientale, sportivo, rurale, enogastronomico, religioso, archeologico, scolastico. All'interno dei segmenti è stata operata un'ulteriore segmentazione demografica che ha permesso di individuare un segmento target, trasversale ai precedenti, che è quello giovanile. Lo sviluppo del target turismo giovanile punta a fidelizzare i giovani all'Alta Valle del Velino per invogliare a ripetere le esperienze proposte a distanza di tempo. Verrà predisposta un'offerta turistica specifica e che risponda alle esigenze dei diversi segmenti individuati grazie ad esperienze partecipative, formative ed altamente coinvolgenti come precedentemente esplicitato nel piano delle attività di animazione.

PIANO DI COMUNICAZIONE

Il ruolo principale della comunicazione è di persuadere ed influenzare positivamente gli stakeholder circa il mandante del messaggio. Oggi, più che in passato, esistono una serie

di canali comunicativi e l'importante è scegliere quelli più strategici e assicurare efficacia e coerenza all'intera campagna comunicativa. Di seguito sono riportati i strumenti comunicativi principali, utilizzati per sponsorizzare l'intera offerta territoriale.

Sito web: sarà la vetrina telematica del progetto ed il fulcro della strategia di comunicazione dell'offerta. Questo perché internet è un mezzo di comunicazione potente e che permette, ad un costo relativamente irrisorio, di arrivare ad un numero potenzialmente infinito di utenti. Saranno riportate sul portale web tutte le informazioni riguardanti il percorso e le risorse di interesse, le attività di animazione ed il palinsesto culturale di tutti gli eventi musicali, teatrali sportivi organizzati. Verranno inoltre individuate tutte le modalità necessarie per spingere l'utente a scaricare l'applicativo secondo le tecniche di sponsorizzazione digitale denominate "call to action".

Pagine social: risultano il canale prediletto dai giovani e all'interno verrà brevemente descritto il progetto e riportate foto e brevi video emozionali e dal potenziale virale. Verranno inoltre individuate tutte le modalità necessarie per spingere l'utente a scaricare l'applicativo secondo le tecniche di sponsorizzazione digitale denominate "call to action".

Passa parola: Non è un canale di comunicazione diretto ma si cercherà di soddisfare l'ospite e di spingerlo a condividere la propria esperienza con parenti e amici, sulle pagine social e sulle piattaforme web specializzate.

Articoli di Giornale e Telegiornale: Non si intendono le pubblicità sui mass media ma articoli e servizi che spontaneamente i giornalisti riportano sulla propria testata. Sono gratuiti, hanno la stessa portata delle pubblicità, ma al contrario di queste ultime risultano più efficaci in quanto il lettore vede un buon articolo di giornale come una sorta di feedback da parte di un soggetto che reputa autorevole e competente, il giornalista. Andrebbero favorite e stimolate, in qualsiasi modo, le condizioni affinché si parli del progetto Alla Scoperta dell'Alta Valle Del Velino. Un'idea può essere quella di invitare giornalisti di mass media locali a vivere gratuitamente l'esperienza offerta dal percorso completo. La speranza è che alcuni di essi accettino l'invito, trovino positiva l'esperienza vissuta e scrivano un articolo o recensione positiva sul territorio.

Testimonial d'Eccellenza: Anche qui la strada da percorrere è quello dell'invito di alcuni testimonial d'eccellenza, principalmente individuati nell'ambiente giovanile e sociale, a vivere gratuitamente l'esperienza offerta dal percorso completo. Bisogna considerare il

valore esponenziale che ha una foto sui social-network di personaggi notori ed influencer nel target giovanile.

Referenti: visto che alcuni segmenti risultano essere raggruppati o fanno riferimento ad organizzazione specifiche (es. CAI per il turismo della montagna, FMI per i cicloturisti, Slow Food per i turisti enogastronomici) bisogna attivare tutte le modalità possibili per permettere che queste organizzazioni sposino il progetto e lo promuovano all'interno dei segmenti individuati.

PIANO DI COMUNICAZIONE ALL'INTERNO DEL TERRITORIO

Sono state individuate due fasi in cui il marketing interno (quello rivolto agli attori del territorio) avrà un ruolo di primordine. Nella prima fase il ruolo del marketing interno sarà di informare i cittadini circa il cambiamento in atto e gli obiettivi prefissati dal progetto. Nella fase di realizzazione del progetto, prima dell'avvio del percorso guidato, il marketing interno avrà un secondo ruolo critico. Dovrà infatti influenzare il sistema dei valori dei residenti. C'è bisogno che nell'intera vallata nasca una nuova cultura dell'accoglienza basata su una scala dei valori dove primeggeranno: rispetto reciproco, dialogo vivo, sorriso sincero, ospitalità, accoglienza, apertura mentale, confronto. L'idea alla base risulta che si possono disporre di risorse con altissimo potenziale di attrattività, si può predisporre l'offerta turistica più competitiva possibile ma se poi gli ospiti non trovano, nel territorio dell'Alta Valle Del Velino e nei suoi residenti, un clima accogliente e amichevole la loro soddisfazione ne risentirà esponenzialmente. Bassa soddisfazione vuol dire bassa fidelizzazione e feed-back mediocri sull'esperienza tramite passaparola diretto e sulle piattaforme web: tutte condizioni da evitare per la buona riuscita del progetto, soprattutto nelle fasi iniziali.

CRONOPROGRAMMA

Il cronoprogramma è costruito usando il diagramma di Gantt sul periodo di 24 mesi, tempo richiesto dal bando, nonostante l'obiettivo riguarda il realizzare un progetto che prosegua autonomamente oltre il periodo finanziato. Il modello risulta ribaltato rispetto a quello convenzionalmente impiegato, con la linea del tempo nell'asse verticale e le attività nell'asse orizzontale, per esigenze dovute al layout grafico del presente progetto.

	Costituzione Gestore	Pianificaz. Progettuale	Attività Ristrutt.	Creazione App e Sito	Attività Animazione	Avvio Percorso	Piano Comunic.
1° mese							
2° mese							
3° mese							
4° mese							
5° mese							
6° mese							
7° mese							
8° mese							
9° mese							
10° mese							
11° mese							
12° mese							
13° mese							
14° mese							
15° mese							
16° mese							
17° mese							
18° mese							
19° mese							
20° mese							
21° mese							
22° mese							
23° mese							
24° mese							

COERENZA DELLE DELIBERE DELLE SETTE GIUNTE COMUNALI COINVOLTE

Le giunte hanno deliberato tutte sullo stesso documento di intenti che contiene in maniera più coincisa quanto riportato nella presente proposta progettuale e nello specifico:

- Macro obiettivi e finalità del progetto;
- Obblighi delle amministrazioni comunali ed eventuali clausole di recesso;
- Individuazione di un'organizzazione per la gestione del progetto e del budget, modalità di elezione dei membri e criteri per le delibere dello stesso;
- Criteri per l'individuazione delle associazioni giovanili del territorio destinatarie delle attività di animazione;
- Definizione di necessità di un percorso comune che connetta tutte le risorse territoriali individuate;
- Individuazione dei due centri di posta oggetto di ristrutturazione: ex convento sito nel centro abitato del comune di Posta e l'ostello "Il Castagno" sito nel comune di Antrodoco.
- Creazione di un applicativo gaming e definizione di massima dello stesso;
- Definizione del budget del progetto e delle quote di progetto di ogni comune, della quota di finanziamento spettante e cofinanziamento garantito. Individuazione del finanziamento effettivo ricadente sugli investimenti ed attività di animazioni di ogni Comune, decurtato quindi dei costi generali, e ribaltamento dei costi generali eccedenti sul Comune di Antrodoco per una più facile lettura e chiarezza dell'accordo tra le parti;
- Definizione del modello di solidarietà e riconoscimento risorse aggiuntive rispetto al criterio di ripartizione demografica concordato: al Comune di Micigliano, per la poca consistenza demografica ed al Comune di Posta per gli ingenti interventi di ristrutturazione ricadenti sullo stabile dell'ex convento;
- Indicazione delle sette attività di animazione riportate nel progetto, individuate rispetto agli obiettivi del progetto. Viene inoltre indicato il budget residuale per le "altre attività ricreative/culturali" precedentemente descritte nella misura indicativa del 15% dell'intero budget destinato alle attività di animazione.

COERENZA DEL PROGETTO CON OBIETTIVI E TEMATISMI REGIONALI

AREE SPECIALIZZAZIONE S3

Il Progetto descritto coinvolge in maniera trasversale cinque delle sette aree di specializzazione della Regione Lazio.

Beni Culturali e Tecnologie della Cultura: l'area di specializzazione è centrale in quanto il patrimonio culturale del Lazio, unico al mondo, deve essere tutelato, preservato e valorizzato, sì da renderlo un asset strategico per la crescita economica di tutta la regione. Il percorso di specializzazione regionale si muove in una duplice direzione: i) finalizzare in prodotti e servizi il sapere e le tecnologie per il restauro e la conservazione dei beni culturali; ii) sviluppare tecnologie, processi, prodotti e servizi per la fruizione avanzata del patrimonio artistico, architettonico, archeologico e culturale regionale. Il progetto mira alla valorizzazione e promozione delle risorse: ambientali, culturali, artistiche, archeologiche, agroalimentari e religiose. Tali beni culturali sono valorizzate grazie all'intervento di decoro su alcune risorse e grazie all'impiego dell'applicativo gaming che renderà più competitive e conetterà le risorse e favorendo il turismo culturale giovanile.

Industrie creative digitali: questa area di specializzazione viene definita come un concentrato di conoscenza e know-how che è alla base delle eccellenze che caratterizzano la regione di Roma nel cinema, nelle arti (letterarie, visive, musicali, e performative) e nel design, al fine di innescare processi di innovazione e sostenere la competitività dell'economia laziale. È questo un indirizzo che fa seguito ad iniziative già messe in campo sul territorio di Roma, data la più alta densità di corsi di alta formazione, sia pubblici sia privati (vedasi il settore del design, declinato nelle varie accezioni e, in particolare, in quella del design di prodotto). Nel progetto un'attività sarà basata sulla ristrutturazione e valorizzazione siti. La progettazione degli interventi sarà affidata a designer giovani tramite modellazione e render 3d. I stessi designer terranno anche breve corsi di disegno 3d e questo favorirà la diffusione della cultura delle industrie creative digitali nel territorio. Anche i materiali e soluzioni tecniche realizzate saranno volte a massimizzare contemporaneamente design funzionale e risparmio energetico.

Agrifood: l'area di specializzazione è intesa in termini di trasversali e può essere un terreno di integrazione di contenuti tecnologici avanzati ed altri, e prevede nuovi mercati verso salute, bio-economia, ambiente e turismo. Al pari della Green economy questa area di specializzazione può rappresentare un volano di innovazione per settori più tradizionali

ed aree territoriali meno prossime ai nodi regionali di eccellenza. Nel progetto un'attività specifica è dedicata all'agrifood per quanto riguarda la valorizzazione di prodotti tipici ed eccellenze locali in modo da incrementare la competitività dei giovani imprenditori agricoli e sviluppare il target turismo enogastronomico e rurale. Per quanto riguarda i prodotti ed eccellenze verrà favorita la loro promozione sul mercato ed individuate possibili rivisitazioni delle ricette, volte: a rendere i prodotti adatti al consumo di strada, aumentare la salubrità delle ricette, rendere le ricette adattabili alle diete vegetariane, vegane ed alle intolleranze al glutine.

Green Economy: questa area di specializzazione è da intendersi non come un settore economico ma come una priorità di interventi e tematiche che abbiano impatto in tutti i settori dell'economia e del territorio, in risposta all'esigenza di migliorare la sostenibilità ambientale ed economica del Lazio. Il progetto nella sua totalità mira a sviluppare soluzioni ricadenti nell'area green economy per quanto riguarda le attività di gestione ambientale e miglior utilizzo delle risorse naturali e paesaggistiche di interesse, coniugando maggior produzione di valore aggiunto per i territori con la sostenibilità e sviluppo degli ecosistemi.

Sicurezza: la sicurezza, nell'ampissima accezione che ne dà la Commissione Europea, rappresenta uno degli ambiti di elezione per l'applicazione di molte tecnologie tra cui sorveglianza e controllo ambientale, comunicazioni, sistemi di identificazione e rilevamento, gestione delle crisi, di territorio, degli asset e delle infrastrutture, etc. Grazie all'applicativo è possibile: monitorare i fruitori del territorio; pianificare possibili giri turistici guidati al fine di prevenire fenomeni di congestione all'interno dei centri storici ricadenti nell'area del cratere sismico amatriciano; prevenire fenomeni di sicurezza dovuta all'incertezza meteo dei fruitori del territorio tramite un sistema di avviso diretto all'interno dell'applicativo.

ALTRI OBIETTIVI E TEMATISMI DEL BANDO E DEI DOCUMENTI RICHIAMATI

Coinvolgimento Aree interne: i sette comuni interessati fanno tutti parte delle aree interne dei "Monti reatini", coinvolgendo nel progetto circa 1/4 dei comuni interessati.

Cammini di spiritualità: il percorso, pur non facenti parte dei cammini di spiritualità regionali, punta a mettere a sistema le risorse religiose di interesse con l'auspicio di creare

un futuro cammino di spirituale locale ed interregionale, in coerenza con gli obiettivi regionali.

Enti parco: Le Gole del Velino e le Gole di Antrodoco, che coinvolgono circa 2/3 del percorso complessivo, sono inserite nella “Rete Natura 2000”; il comune di Posta, nel sistema regionale “Cammino Naturale dei Parchi”.

DGR N.511 del 2011 Piano annuale “Interventi a favore dei giovani” Azione cod.02 “Sostegno alle comunità giovanili”: nella Delibera di Giunta della Regione Lazio sono stati individuati i seguenti cinque obiettivi prioritari: realizzazione di un sistema informativo integrato per i giovani; offerta di aggiornamento e formazione dei giovani che li avvicini ad arti e mestieri della tradizione locale; valorizzazione di creatività e talenti giovanili in relazioni a professioni legate ad arti visive, musica e multimedialità; valorizzazione di una rete di strutture per l’accoglienza dei giovani con particolare riferimento a spazi idonei finalizzata farne luoghi di incontro e di diffusione di iniziative culturali; promozione di cultura e legalità tra i giovani. Tutti e cinque gli obiettivi prioritari, individuati dalla delibera e qui brevemente riassunti, risultano investiti dal progetto.

DGR n. 844 del 2018 Piano annuale “Interventi a favore dei giovani” Azione cod. 09 “Itinerario giovani (Iti.Gi.) spazi e ostelli”: nella Delibera di Giunta della Regione Lazio sono stati individuati i seguenti cinque obiettivi operativi delle Linee Guida: istituzione di nuove iniziative di produzione di servizi e/o beni attraverso la promozione di organizzazioni giovanili a carattere associativo a cui affidare la gestione di attività turistico culturali, ricettivo residenziali, ricreative, artistiche, artigianali, formative anche in regime di convenzione con altri enti gestori; individuazioni di progettualità su percorsi intercomunali e/o interprovinciali; individuazione ed adeguamento degli spazi da adibire a manifestazioni culturali ed artistiche, ricreative, sociali didattiche, ambientali, culturali, turistiche, agricole, sportive con conseguente ammissibilità dei relativi costi di animazione territoriale nonché l’eventuale commercializzazione di servizi e/o prodotti tipici locali; definizione ed avvio di procedure ad evidenza pubblica per l’individuazione dei soggetti proponenti, criteri e modalità di partecipazione; rivitalizzazione del patrimonio immobiliare pubblico o già nella disponibilità della Regione. Quattro dei cinque obiettivi, in quanto uno riguarda la definizione ed avvio di procedure di evidenza pubblica, operativi delle Linee Guida qui brevemente riassunti risultano investiti dal progetto.

ALTRI OBIETTIVI E TEMATISMI REGIONALI

Bando “Contratto di fiume, fase 2”: la collaborazione tra i comuni, dato il filo conduttore del Fiume Velino, ha avviato una prima proposta di futura collaborazione per la partecipazione al bando “Contratti di fiume, seconda fase” scadente il 10-09-2019.

Bando “Sisma 2018”: risulta individuata nel bando un’area prioritaria di intervento, quella del turismo ed agroindustria. Avendo destinato riserva specifica a tale bando e riserva locale solo per i comuni di Accumuli ed Amatrice, l’intervento vuole integrare risorse ai comuni del primo cratere laziale individuato, esclusi da riserva locale.

Bando “L’impresa fa cultura”: tra le finalità del bando ci sono quelle di promuovere le risorse culturali del Lazio tramite nuove tecnologie, finalità raggiunta dall’applicativo gaming.

Bando “Valorizzazione dei luoghi della cultura del Lazio”: tra le finalità del bando ci sono quelle di rilanciare i luoghi della cultura e l’organizzazione all’interno di essi di eventi artistici dal vivo, finalità raggiunta dalle attività di animazione con una destinazione di budget di circa il 15% all’organizzazione di spettacoli teatrali, musicali, eventi artistici.

MODALITA’ SOGGETTO GESTORE E PROCEDURE DI SELEZIONE

Trattasi di aggregazione di comuni in cui tutti i beneficiari, mandanti e mandatario, si riconoscono in possesso dei requisiti richiesti dall’ Avviso pubblico denominato "Itinerario Giovani, spazi e ostelli". I comuni di Borbona, Borgo Velino, Castel Sant'Angelo, Cittareale, Micigliano e Posta si definiscono Beneficiari Mandanti dando mandato al beneficiario mandatario Comune di Antrodoco a svolgere tutte le attività previste dall’art. 4.3 del suddetto avviso.

Questi utilizzeranno la forma più adatta alla gestione del progetto, consentita dall’ordinamento, in caso di finanziamento. Il soggetto gestore sarà formato da membri di direttivo, tutti giovani di massimo 35 anni, laureati negli ambiti richiesti. Criteri preferenziali risultano l’aver frequentato master, corsi di avviamento professionali specifici delle competenze richieste. Nel caso non dovessero reperirsi tali competenze potranno essere incaricati giovani senza titoli specifici con comprovate esperienze nell’ambito richiesto.

PRESIDENTE E MANAGER: un giovane laureato del territorio con comprovate esperienze manageriali e di promozione turistica e marketing territoriale.

DIRETTIVO: composto da 10 membri del territorio dell'Alta Valle del Velino individuati secondo criteri di ragionevolezza.

Di seguito sono riportate le 8 competenze richieste nel soggetto gestore:

- Ambiente e percorsi: 2 figure
- Autocostruzione e ristrutturazione: 2 figure
- Risorse idrografiche e microbiologia acqua: 1 figura
- Agronomia: 1 figura
- Agrifood ed alimentazione: 1 figura
- Arte e valorizzazione patrimonio culturale: 1 figura
- Giornalismo: 1 figura
- Gaming per lo sviluppo culturale: 1 figura

Il direttivo si riunirà almeno una volta al mese, salvo diverse necessità, ciclicamente nelle diverse sedi messe a disposizione gratuitamente dai Comuni interessati. Il soggetto gestore sarà un organo collegiale le cui decisioni saranno prese preferendo e favorendo l'unanimità dei partecipanti alle riunioni. Nel caso di non unanimità si procederà, previa ridiscussione in riunione, a decisioni prese per maggioranza dei 2/3 degli aventi diritto al voto (7 membri). Qualora non fosse raggiunto il parere favorevole di 7 membri solo nella seduta successiva, per maggioranza dei partecipanti alla riunione. È possibile delegare un altro membro dell'organizzazione del proprio voto previo accordo manifestato circa le tematiche della votazione e la propria volontà su tale tematica. Risulta causa di esclusione dall'organizzazione la non partecipazione a n.3 sedute in quanto questo comprometterebbe la dinamicità dell'organo di gestione.