



DIREZIONE WELFARE

SETTORE benessere degli animali da compagnia nel contesto sociale

Iniziativa regionale sul tema del benessere animale nel contesto sociale - Anno 2025 - Contributi ai Comuni piemontesi, anche come capofila di aree sovra-comunali, per progetti a sostegno di campagne educative, formative - informative sul "possesso responsabile di cani"

SCHEDA PROGETTUALE

Modello 2

Comune proponente e popolazione residente al 31.12.2024

Comune di Sangano - 3.675 (capofila)

Comune di Trana - 3.742

Comune di Reano - 1.749

Comune di Bruino - 8.370

Totale popolazione: 17.536

ANALISI DEL CONTESTO TERRITORIALE INTERESSATO DAL PROGETTO (massimo 2.000 caratteri)

Il progetto **BAUtopia - Cittadini a 6 Zampe** si sviluppa su un territorio intercomunale eterogeneo, composto dai Comuni di Sangano (capofila), Trana, Reano e Bruino, per un totale di oltre 17.500 abitanti.

L'area si pone tra la prima cintura sud-ovest di Torino e l'ingresso alla Val Sangone, configurandosi come un ambiente urbano-rurale che fonde contesto collinare, comunità storiche e nuove residenzialità.

Sangano, porta naturale della valle, con la sua rete culturale attiva, rappresenta un hub ideale per la sperimentazione di progetti innovativi. Trana e Reano offrono un tessuto sociale fortemente radicato e attento alla dimensione educativa e ambientale. Bruino, con oltre 8.000 abitanti, è il Comune più popoloso e urbanizzato: rappresenta un bacino privilegiato per la diffusione capillare del progetto attraverso scuole, famiglie e spazi pubblici ad alta frequentazione.

Il territorio presenta una presenza significativa di cani e gatti d'affezione, con crescente attenzione da parte dei cittadini alla gestione responsabile degli animali. Tuttavia, sono ancora diffusi comportamenti a rischio legati alla scarsa conoscenza delle normative, a difficoltà educative e a una percezione limitata del ruolo sociale del pet nella comunità.

La rete scolastica, bibliotecaria e associativa dei quattro Comuni è attiva e già coinvolta in progettualità civiche e formative, rappresentando una solida base per la realizzazione di azioni partecipate. Le caratteristiche socio-demografiche (età media stabile, buona densità abitativa, presenza diffusa di nuclei familiari) rendono l'area particolarmente adatta a interventi che coinvolgano più target: bambini, famiglie, anziani, educatori e volontari.

In questo contesto, il progetto si propone come un modello replicabile di educazione civica, empatia intergenerazionale e promozione del benessere animale, costruito su misura per una comunità pronta a fare un salto di qualità nella relazione uomo-animale.



1. Comune di Sangano, Via Bonino 1, 10090 Sangano (TO), c.f. 86008310012
2. I.C. TRANA, Via Dante Alighieri 3b, 10090 Trana (TO), c.f. 86047610018
3. Comune di Trana, Piazza dei Caduti, 1, 10090 Trana (TO), c.f. 86001770014
4. Comune di Reano, Piazza XX Settembre 1, 10090 Reano (TO), c.f. 86002550019
5. Comune di Bruino, Piazza Municipio 3, 10090 Bruino (TO), c.f. 86003310017
6. GVS – Gruppo Volontari Sangano (Biblioteca G. Filippi di Sangano), Via Bonino 1, 10090 Sangano (TO), c.f. 95548460013
7. Associazione “Gli Sfocati” di Sangano, Via S. Lorenzo 2, 10090 Sangano (TO), c.f. 95594830014
8. Associazione Nazionale Polizia di Stato - Gruppi di Volontariato e Protezione Civile - Sezione Ivrea/Torino, Via Veglia 44 a Torino, c.f. 93028590011
9. Fondazione Ariodante Fabretti ETS, Corso Turati 11/C - Torino (TO), c.f. 97588800017
10. La Cuccia di Sangano s.a.s. di Abruscia & c., Via Aprà 43, 10090 Sangano (TO), c.f. 13129680016
11. L’Arca di Piera, Via Valgioie 39, 10040 Rivalta di Torino (TO), c.f. 95605000017
12. I.C. Bruino, Piazza Donatori di Sangue, 1, 10090 Bruino TO, c.f. 95565680014

ATTIVITÀ PROPOSTE E DESCRIZIONE DEGLI INTERVENTI (elencare singole azioni previste in linea con quelle indicate sul cronoprogramma - massimo 6.000 caratteri)

BAUtopia vuole essere un luogo unico ed educativo, dedicato ai più giovani e incentrato sul rapporto tra bambini, adulti, cani e Comunità. Un luogo in cui tutti i cittadini possono scoprire le esigenze, le emozioni e il linguaggio dei loro amici a 4 zampe, costruendo un rapporto di rispetto e comprensione reciproca.

L’obiettivo è creare uno spazio in cui bambini, animali e cittadini possono interagire e imparare in armonia, promuovendo la cultura del possesso responsabile e del benessere animale.

È, infatti, accertato che il consolidamento delle buone pratiche passa attraverso la cultura e il lavoro sulle giovani generazioni. Nel mondo di BAUtopia, ogni giovane ha l’occasione di conoscere il cane non solo come animale domestico, ma come compagno di crescita.

Le scuole diventano il punto di partenza per una cittadinanza più consapevole e inclusiva, dove l’educazione al possesso responsabile si trasforma in un’avventura creativa e partecipata.

In questo senso, prosegue il percorso già da tempo avviato dal Comune di Sangano di coinvolgimento dei più giovani come strumento per far muovere l’intera Comunità educante, passando attraverso l’attivazione delle famiglie, delle associazioni e dei gruppi di aggregazione locale.

Obiettivi del progetto:

1. Promuovere il possesso consapevole e responsabile del cane presso tutta la cittadinanza
2. Educare bambini, studenti e famiglie a una relazione corretta e rispettosa con gli animali
3. Ridurre i comportamenti a rischio (abbandono, maltrattamento, incomprensione)
4. Valorizzare il ruolo del cane come elemento di coesione e benessere nella comunità
5. Incentivare adozioni consapevoli e la conoscenza del territorio (canili, strutture, norme)

Azioni previste:

1. **Comunicazione pubblica**

Si prevede la creazione di una campagna informativa multicanale, mirata a sensibilizzare tutta la cittadinanza sul possesso responsabile del cane e sulla convivenza armoniosa con gli animali in contesto urbano.

- Pubblicazione di brochure sul tema "Vivere con un cane/Cittadini a 6 zampe" (min. 5000 copie) per illustrare in modo semplice regole, consigli e diritti/doveri.
- Creazione di manifesti urbani e di una campagna social educativa e "partecipata" per trasmettere messaggi chiari e coinvolgenti e stimolare la riflessione anche tra chi non possiede un animale di compagnia.
- Creazione di una pagina web/sottosezione dei siti comunali, dedicati all'iniziativa. Il Comune di Sangano, in particolare, ha da poco attivato un nuovo sito finalizzato alla comunicazione delle azioni comunali (*comunedisangano.forimpact.it*) su cui si intende creare una sezione informativa stabile con materiali, eventi, FAQ e aggiornamenti.

2. Attività educative e scolastiche

Pieno coinvolgimento degli studenti dell'I.C. Trana, dell'I.C. Bruino e della Scuola San Martino di Bruino come leva per attivare le famiglie e le Comunità. Sono previsti percorsi educativi differenziati per fasce d'età, volti a costruire un rapporto affettivo e consapevole tra i ragazzi e il cane, partendo dal linguaggio e dai bisogni dell'animale.

- Bambini 3-6 anni

- **Laboratorio "Il mio amico a 4 zampe"** (disegno, gioco, empatia) - giochi e attività artistiche per entrare nel mondo emotivo del cane.
- **Lecture animate con i cani addestrati alla pet-terapy** - il contatto diretto favorisce l'empatia e la fiducia.

- Studenti 6-18 anni

- **Incontri didattici in classe** a cura dei volontari dell'Ass. Protezione Civile – Unità Cinofila, di un veterinario comportamentista e/o un educatore cinofilo.
- **Concorso creativo "Il manifesto del mio cane"**
- **Visita guidata al canile e dialogo sull'adozione**

3. Attività per famiglie e cittadini

Attività aperte a tutti per coinvolgere i proprietari di animali da compagnia, semplici curiosi e appassionati. Durante gli incontri, veterinari comportamentisti, educatori cinofili ed esperti affronteranno tematiche centrali per la corretta convivenza con i cani in ambito domestico e urbano.

- **Serate divulgative** su benessere, gestione, educazione del cane (almeno 1 per ogni Comune). Verranno previsti anche momenti su come gestire il buon "ponte" dei nostri amici animali, considerata l'importanza del tema e le scarse informazioni a disposizione dei cittadini in un momento così doloroso. In particolare, verranno coinvolti psicologi esperti nel sostegno alle famiglie per superare la perdita del proprio cane.
- **Mini-corso per neo-proprietari** (3 incontri) fino a un n. max. di 15-20 cittadini. Il mini-corso è pensato per accompagnare le persone che hanno da poco adottato o acquistato un cane (o stanno per farlo) in un percorso pratico e formativo.

4. Azioni innovative

- Dog Escape Room educativa (itinerante)

Una stanza-gioco interattiva, da creare all'interno delle diverse biblioteche comunali, in cui adulti e ragazzi

risolvono enigmi per “liberare” simbolicamente il cane dai pericoli di un possesso irresponsabile.

- Io e il mio cane – Video partecipati

Laboratorio per famiglie e giovani per creare brevi video con il proprio cane, raccontando scelte, difficoltà, felicità. I video verranno diffusi online e proiettati in un evento finale.

5. Giornata evento "BAUtopia"

- **Spazio Agility Dog e Mobility:** percorsi semplificati in cui i bambini potranno guidare i cani, supervisionati da educatori.
- **Mostra fotografica “Un amico a 4 zampe, una famiglia”:** esposizione con i contributi fotografici degli alunni e dei fotografi locali.
- **Laboratorio artistico “Disegna il tuo amico felice”:** con disegni appesi nel Parco per tutta la giornata.
- **Angolo delle storie animate:** letture animate da parte di volontari e bambini.

All'interno di queste attività saranno previsti stand e spazi di approfondimento sulla gestione e convivenza con altri amici a 4 zampe (es. gatti e conigli da compagnia, ecc.).

EVENTUALI ATTIVITÀ PREGRESSE NEL CONTESTO DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE (massimo 3000 caratteri)

Fiera Agricola di Sangano: Il Comune di Sangano organizza annualmente una Fiera Agricola, artigianale e commerciale. Questo tipo di fiera include tipicamente la presenza di animali, proponendo attività con cavalli, pecore e altri animali di compagnia, oltre ad offrire spettacoli di falconeria.

“Orme tra i libri” – biblioteca di Sangano: la biblioteca di Sangano ha recentemente organizzato una coinvolgente esperienza di lettura assistita con gli animali, in compagnia di cani da Pet-Therapy specializzati in LAA (attività per bambini da 3 a 6 anni).

Festival Destinazione Terra 2100 – ed. 2023 e 2024: Il festival, arrivato alla sua terza edizione, dedicato all'ambiente e alla Terra, ha sempre proposto laboratori per bambini su temi differenti, con la partecipazione di cani dedicati alla pet therapy e la fattoria con i ricci.

Attività nelle scuole con l'Ass. protezione Civile unità cinofila: una lunga collaborazione con la Sezione cinofila della Protezione Civile ha permesso al Comune di organizzare corsi di formazione al rapporto con i cani nelle classi quarte e quinte della scuola primaria e in alcune classi della scuola secondaria di primo grado.

Progetto EVVIVA!: è una manifestazione educativa promossa dall'ASL TO3, rivolta agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. L'iniziativa si svolge in diverse località del territorio dell'ASL TO3, tra cui Sangano, dove si è tenuta per ben due edizioni. Il format è simile a quello che si intende replicare con BAUTOPIA, attraverso il coinvolgimento di studenti dell'IC TRANA e delle scuole primarie di Bruino, guidati da esperti, appassionati e addestratori.

DIMENSIONE DEL COINVOLGIMENTO DELLA RETE LOCALE (SERVIZI, ASSOCIAZIONI, ECC.)

Come si può evincere dall'elenco delle associazioni già elencate precedentemente, la rete locale è forte e ben sviluppata e permette di realizzare iniziative di ampia portata e di eccezionale impatto.

Oltre alle Associazioni già coinvolte in fase di co-progettazione del presente progetto, prevalentemente sanganesi, è intenzione delle amministrazioni coinvolte proseguire nell'attivazione di altre realtà locali, tra cui, ad esempio, le ASL e le Università della Terza Età, molto attive su tutto il territorio.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ

L'evento principale, BAUTOPIA, sarà realizzato presso il campo sportivo del Comune di Sangano o presso i locali del Comune.

Le altre iniziative programmate verranno, invece, realizzate nelle diverse scuole coinvolte e nelle biblioteche dei Comuni interessati.

Strumenti di comunicazione del progetto per agevolarne la conoscenza da parte della cittadinanza (massimo 3.000 caratteri)

Per garantire la massima diffusione del progetto "BAUTOPIA" e favorire il coinvolgimento attivo della cittadinanza, saranno utilizzati i seguenti canali di comunicazione:

Stampa e affissioni tradizionali

- **Manifesti pubblici** affissi in punti strategici dei Comuni (municipio, scuole, biblioteche, studi veterinari, aree cani, parchi pubblici) con messaggi chiari e visivi sul possesso responsabile del cane.
- **Volantini e brochure informative**, disponibili presso uffici comunali, ambulatori veterinari, centri civici, biblioteche e durante tutti gli eventi pubblici previsti.

Comunicazione digitale

- **Sezione dedicata sul sito istituzionale dei Comuni**, contenente programma eventi, materiali informativi scaricabili, modulistica, link utili e aggiornamenti sul progetto.
- **Campagna social** su Facebook, Instagram e gruppi WhatsApp di comunità, con:
 - post tematici ("Lo sapevi che...?")
 - quiz e curiosità educative
 - storie dei cittadini e dei loro cani
 - promozione delle attività con locandine digitali
- **Newsletter comunale** con aggiornamenti periodici sullo stato del progetto e inviti agli eventi.

Comunicazione interattiva

- **QR Code** inseriti su manifesti, panchine, cartellonistica urbana e aree cani, per accedere a contenuti multimediali (mini video, interviste a esperti, infografiche animate).
- **"Posta dal cane"**: azione speciale rivolta ai bambini, che riceveranno a scuola lettere personalizzate da un cane "immaginario" con messaggi educativi.

Comunicazione diretta e territoriale

- **Incontri pubblici e sportelli informativi** con distribuzione diretta dei materiali.
- **Coinvolgimento di referenti locali (insegnanti, bibliotecari, medici veterinari, volontari)** per veicolare i contenuti nei rispettivi contesti e reti di riferimento.

DIFFUSIONE DEL PROGETTO E RISULTATI ATTESI (massimo 2.000 caratteri)

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00015108 del 22/05/2025

Diffusione prevista

L'intero progetto sarà diffuso attraverso una combinazione di canali cartacei, digitali e interattivi, per raggiungere efficacemente i diversi target (bambini, studenti, adulti, famiglie, futuri proprietari). La campagna avrà copertura locale continuativa per almeno 3 mesi, con picchi di visibilità in occasione degli eventi pubblici e delle attività scolastiche.

Stima della diffusione territoriale:

Strumento	Copertura stimata
Brochure distribuite	min. 5000 copie
Manifesti affissi	40 punti pubblici/locali
Post social pubblicati	30 contenuti multicanale
Visualizzazioni contenuti social	5.000 utenti (organico + ADV)
Partecipanti diretti agli eventi pubblici	250 persone
Famiglie coinvolte nei laboratori	60 nuclei familiari
Studenti coinvolti in percorsi scolastici	500 alunni (primaria + medie)
Insegnanti coinvolti	10 docenti
Bambini 3–6 anni nei laboratori	100 bambini
Video partecipati prodotti	10 mini-documentari
Attivazioni QR code	500 scansioni previste

Risultati attesi e indicatori di impatto

Obiettivo 1 – Aumentare la consapevolezza sul possesso responsabile del cane

- Questionari pre/post evento → Target: +25% riconoscimento dei concetti chiave

Obiettivo 2 – Favorire l'adozione consapevole e il contrasto all'abbandono

- Incremento accessi informativi sui canili partner → Target: almeno 10 visite nuove

Obiettivo 3 – Migliorare la convivenza urbana e la relazione uomo-cane

- Partecipazione a incontri formativi → Target: 200 persone (famiglie, adulti, studenti)
- Comportamenti corretti rilevati durante l'evento finale (es. uso guinzaglio, raccolta deiezioni) → Target: +40% partecipanti in regola

Obiettivo 4 – Favorire la partecipazione attiva e intergenerazionale

- Coinvolgimento diretto di bambini e famiglie nei laboratori → Target: 400 minori + 160 adulti
- Numero di contributi creativi ricevuti (disegni, lettere, video) → Target: 100 contributi

CRONOPROGRAMMA PROGETTO

descrizione singola attività	ANNO 2025											
	Gen.	Feb.	Mar.	Apr.	Mag.	Giu.	Lug.	Ago.	Set.	Ott..	Nov.	Dic.
1) EVENTO BAUTOPIA												
2) Incontri nelle scuole												

3) Primo incontro con la cittadinanza								
3) Min. 3 incontri con la cittadinanza								
4) Video e attività comunicativa								
5) Corso di formazione per neo proprietari								
6) Escape Room in biblioteca								
7) Evento finale								

ALTRI ELEMENTI PROGETTUALI

Oltre alle attività già previste e oggetto della presente istanza, le Amministrazioni intendono adottare un approccio dinamico alla realizzazione del progetto, al fine di attivare quante più energie possibili sui rispettivi territorio.

Grazie all’importante rete di volontari già esistente e consolidata, dunque, potranno essere attivate anche iniziative non predefinite, purchè coerenti con le finalità generali di progetto.

A solo titolo esemplificativo, ci si aspetta l’attivazione delle seguenti collaborazioni non ancora formalizzate:

- Lezioni presso le Unitre locali;
- Interventi degli Ecovolontari e della polizia municipale;
- Coinvolgimento di associazioni presenti sul territorio regionale, che si distinguono per il loro impegno nel migliorare la qualità di vita degli animali (es. CANC di Avigliana), e delle Università.

PIANO FINANZIARIO - Costi previsti:

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
1	spese generali (max 5% del costo totale)	_____	_____
	N. 1 RISORSA DEDICATA ALL'UFFICIO SCUOLA (Funzionario amministrativo) / dipendente comunale - € 18,00/h per n. 18h	324,00	(max 5%)
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
2	spese di personale – indicare numero, qualifica professionale, tipologia rapporto, costo orario (ad es. contratto a tempo determinato, incarico professionale, ecc..)	_____	_____
	N. 1 RISORSA DEDICATA ALL'UFFICIO SCUOLA (Funzionario amministrativo) / dipendente comunale - € 18,00/h per n. 7h	126,00	
	N. 1 RISORSA DEDICATA A SOCIAL E NEWSLETTER (Istruttore) / dipendente comunale - € 16,60/h per n. 25h	415,00	
	N. 1 CAPO DELLA POLIZIA MUNICIPALE (E.Q.) / dipendente comunale - € 20,00/h per n. 20h	400,00	
	N. 1 DIPENDENTE POLIZIA MUNICIPALE (Funzionario) / dipendente comunale - € 19,00/h per n. 15h	285,00	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
3	spese per acquisto di piccole attrezzature, materiale di consumo, piccoli arredi, ecc	_____	_____
	- ACQUISTO DI BROCHURE E MANIFESTI PUBBLICITARI E INFORMATIVI	800,00	
	- ACQUISTO CANCELLERIA, MATERIALI PER LABORATORI, GADGETS	500,00	
	- STAMPA DI FOTO PER MOSTRA e ACQUISTO MATERIALI FOTOGRAFICI	600,00	
	- ACQUISTO DI LIBRI SULLA CORRETTA GESTIONE DEI CANI, ROMANZI E GIOCHI PER BAMBINI (es. Manuali per adulti, Libri come "Canini e Bambini:	500,00	

	Storie di Emozioni Incomprese: 7 Racconti per Scoprire Cosa Provano i Bambini Grazie all’Aiuto dei Cani”, Super Kawaii Pets, ecc.)		
--	--	--	--

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
4	<i>spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi), per strumenti di comunicazione del progetto, nonché per convenzionamento con soggetti terzi in qualità di realizzatori di attività</i>	_____	_____
	- ATTIVITÀ DI AGILITY DOG, PET THERAPY, LETTURE E ALTRO – A CURA DELL’ASS. PROTEZIONE CIVILE, UNITÀ CINOFILA	1.200,00	
	- CORSO DI FORMAZIONE (N. 3 INCONTRI) PER NEO-PROPRIETARI O ASPIRANTI TALI	600,00	
	- DOCENTI E PROFESSIONISTI PER INTERVENTI NELLE SCUOLE e SERALI	400,00	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
5	<i>spese per forniture di beni necessari per la realizzazione del progetto</i>	_____	_____

	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
-----------------	---------------------------	---------	-------------------

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo			
6	<i>spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari: massimo 10% del costo totale del progetto</i>	_____	_____
			(max 10%)
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
7	<i>rimborsi spese documentate di volontari</i>	_____	_____

	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
8	<i>spese per prodotti assicurativi</i>	_____	_____
	AMBULANZA PER EVENTO BAUTOPIA	400,00	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Codice di costo	Descrizione voce di costo	Importo	% su Totale costi
-----------------	---------------------------	---------	-------------------

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo			
9	<i>spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc. purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota parte)</i>	_____	_____
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo			
	TOTALE COSTI PROGETTO (a)	6.550,00	_____
	di cui, a titolo di cofinanziamento (non inferiore del 20% del costo totale)	1.550,00	23,66%
	(b)		
	specificare fonti di cofinanziamento:		
	Ore/uomo Dipendenti Comune di Sangano		

	CONTRIBUTO RICHiesto (a - b)	5.000,00	76,34%

Data: Sangano, 21.05.25

FIRMA E TIMBRO DEL RICHIEDENTE

(*) Ai sensi dell'art. 38, D.P.R. n. 445/2000 e dell'art. 65 del D.Lgs. n. 82/2005, le istanze e le dichiarazioni sostitutive di atto di notorietà da trasmettere alla p.a. in via telematica possono essere firmate digitalmente ai sensi di legge oppure sottoscritte e presentate unitamente a copia fotostatica non autenticata di un documento di identità del sottoscrittore. Ai sensi del Titolo II del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali" e s.m.i., si informa che i dati riferiti ai soggetti partecipanti verranno utilizzati soltanto per le finalità connesse al procedimento, non verranno comunicati o diffusi a terzi e verranno comunque trattati in modo da garantire la riservatezza e la sicurezza. I dati personali comunicati sono utilizzati al solo scopo di procedere all'istruttoria della pratica e sono raccolti presso la Direzione Welfare. La mancata comunicazione dei dati richiesti comporta l'impossibilità di procedere all'istruttoria. Responsabile del trattamento dati personali è il Direttore regionale della Direzione Welfare.