

Manuale sulle metodologie partecipative per la creatività con i giovani

ERASMUS PROJECT N° 2020 - 1 - IT03 - KA227 - YOU – 020619

Prodotto nell'ambito del Programma Europeo Erasmus Plus, Key Action 2.Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche. KA227 - Partnership per la creatività

APPLICANT COORDINATOR:

OCS (ITALIA)

PROJECT PARTNERS:

Associazione Girotondo (Italia);
Fundatia Professional (Romania);
DRPDNM (Slovenia);
Euro-Med Youth Federation (Germania)

Disclaimer

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un avallo dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Urbanus19 - Il Progetto	5
CHE COSA SI INTENDE PER PARTECIPAZIONE:	20
QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DELLE PRATICHE PARTECIPATIVE?	20
APPLICAZIONE DELLE PRATICHE PARTECIPATIVE	21
CHI PARTECIPA?	22
METODI DELLA PARTECIPAZIONE CIVICA	23
VANTAGGI E CRITICITA' DELLA PARTECIPAZIONE CIVICA	24
PARTECIPAZIONE GIOVANILE	26
ESEMPIO DI MODELLO DI SVILUPPO CURRICOLARE	27
COSA SI INTENDE PER CITTADINANZA ATTIVA?	30
COSA SI INTENDE PER INDAGINE TERRITORIALE:	33
METODOLOGIE DI PARTECIPAZIONE:	37
Tecniche di visualizzazione immediata del progetto	37
Pattern language	38
Mappe di uso sociale del territorio	38
Osservazione diretta	38
Analisi SWOT	39
Tecniche di discussione semistrutturata	40
EASW	40
Outreach	42
Camminata di quartiere	43
Open Space Technology (OST)	44
QUALI SONO I LINGUAGGI ARTISTICI SELEZIONATI E PERCHÉ?	45
LA PERFORMANCE:	45
L'installazione artistica	46
VIDEO ART E DOCUMENTARIO	47
TIPI DI DOCUMENTARIO	49
Motivazioni alla base delle scelte dei metodi artistici	50

Urbanus19 - Il Progetto

Urbanus-19 è un progetto **Erasmus Plus** della durata di 24 mesi, iniziato ad aprile 2021 che si concluderà ad aprile 2023, in cooperazione con 5 organizzazioni europee situate in Italia (Cooperativa Orizzonti, Ass. Girotondo), Germania (Euro-Med Youth Federation), Slovenia (Drustvo za razvijanje prostovoljnega dela novo mesto) e Romania (Fundatia professional). Il progetto mira allo sviluppo del potenziale artistico di giovani vulnerabili attraverso la sperimentazione di diverse arti performative (teatro comunitario, video making, installazioni artistiche).

Il progetto intende perseguire i seguenti obiettivi:

- Costruire delle "Resistenze artistiche": attraverso installazioni artistiche, teatro comunitario e documentari reportage, si vuole generare uno scambio culturale tra i giovani provenienti dai 4 paesi partner, i quali racconteranno le loro storie legate alla pandemia e al quartiere in cui abitano;
- Intercettare e impiegare spazi espositivi nei paesi partner per l'esposizione delle creazioni dei partecipanti, per la rappresentazione delle performance teatrali e per la raccolta dei feedback dal pubblico;
- Promuovere la creatività artistica contemporanea come strumento di indagine su questioni sociali, favorendo il dialogo partecipativo e interculturale e provando a collegare le istituzioni educative, le organizzazioni del settore socioculturale e i giovani;

Laboratorio con i giovani

La cooperativa Orizzonti declinerà il tema del coinvolgimento giovanile invitando a partecipare al percorso laboratoriale 10 giovani con background migratorio in stato di fragilità che abbiano voglia di mettersi in gioco per costruire, insieme ad un esperto locale nell'uso del linguaggio artistico, delle "Resilienze artistiche". Per Resilienza artistica si intende l'atto di fare indagine territoriale usando la fotografia, il video, la performance, la pittura o altri mezzi creativi, portando a galla storie, emozioni e suggestioni legate al periodo della pandemia, interrogando sia il proprio punto di vista personale sia quello di alcuni testimoni invitati a raccontare il proprio vissuto. Da novembre/dicembre 2021 fino ad aprile 2023 verranno costruite una serie di azioni che coinvolgeranno i giovani, i quali prenderanno parte a:

- una serie di laboratori artistici,
- ad un viaggio interculturale a Berlino, dove avranno modo di conoscere gli altri giovani coinvolti dai partners di progetto e dove saranno previsti momenti di scambio sul lavoro artistico in svolgimento,
- alle giornate di presentazione delle mostre e delle installazioni svolte in varie aree territoriali, sia a Padova sia a Bergamo (luogo dove verrà svolto l'evento finale nel 2023).

Prima fase:

Investigazione. I giovani porteranno all'interno dei laboratori delle testimonianze sul periodo di Pandemia, raccontando in prima persona come hanno vissuto l'esperienza della quarantena e cercando testimoni da intervistare che raccontino il loro trascorso.

Seconda fase:

Elaborazione. Attraverso la raccolta di queste storie verrà definito un percorso creativo dove le testimonianze verranno rielaborate e trasformate dal gruppo di ragazzi usando il linguaggio artistico, costruendo insieme ad un esperto locale tre output: un'installazione artistica/fotografica, un video/documentario, una performance teatrale.

Terza fase:

Esposizione. Nell'ultima fase verranno costruiti diversi momenti espositivi dove i ragazzi potranno esibire il proprio lavoro e le proprie performance, sia in diversi luoghi di Padova che verranno selezionati insieme alla Cooperativa, sia nell'ultima attività prevista dal progetto che si svolgerà a Bergamo in primavera 2023, nella quale verranno esposti tutti gli esiti delle "Resilienze artistiche" di tutti i ragazzi coinvolti dai partners internazionali.

I laboratori vogliono essere una esperienza formativa per i giovani, un'occasione per raccontarsi e per confrontarsi, un modo per stimolare il dialogo interculturale e sentirsi più "cittadini europei", per scoprire nuovi strumenti di indagine e di espressione, per imparare ad ascoltare e a entrare in empatia con il prossimo.

1. Introduzione

Questa linea guida vuole aiutare i partner a concentrarsi sulla presentazione del potenziale di metodologie partecipative innovative nel campo dell'animazione socioeducativa, della creatività e delle arti - partendo dalle migliori pratiche proposte e presentate dai partner ed esplorandone di nuove - per poi testare tali metodologie con sessioni di pretest e progetto pilota durante lo sviluppo del progetto

Attraverso la partecipazione attiva, i giovani hanno il potere di svolgere un ruolo vitale nel proprio sviluppo e in quello delle loro comunità, aiutandoli ad apprendere abilità concrete, sviluppare conoscenze sui diritti umani e sulla cittadinanza e promuovere un'azione civica positiva.

Per partecipare efficacemente, i giovani devono essere in possesso degli strumenti adeguati, come l'informazione, l'educazione e l'accesso ai loro diritti civili. La pandemia di COVID-19 che sta colpendo il mondo è legata alle grandi sfide socioeconomiche e educative.

Abbiamo bisogno di una strategia per mettere al centro famiglie, giovani, cittadini e altri rapporti di gruppo primari e la porta d'ingresso è attraverso la cultura, la giustizia, la salute, l'istruzione e altri servizi sociali e di assistenza sociale.

1. SEQUENZA DEI COMPITI

A1) Workshop di progettazione di contenuti locali. (agosto 2021)

Ciascun partner organizza un workshop di progettazione dei contenuti con circa 6 esperti (Comitato di supporto).

1. Partendo dalla presentazione delle situazioni giovanili emerse e analizzate nel proprio contesto locale, i partecipanti (ovvero gli esperti) sono guidati a identificare i metodi per il coinvolgimento dei giovani e gli argomenti principali di almeno due tipologie di situazioni nei contesti locali che riguardano i giovani stessi.



2. Gli workshop di progettazione dei contenuti locali identificheranno/selezioneranno le pratiche esistenti di alta qualità per la piattaforma da raggruppare insieme alla loro tipologia (ad es. video, toolkit, linee guida, quiz...). Dobbiamo preparare un repository con le risorse raccolte

3. Raccogliere le buone pratiche, 10/partner utilizzando il foglio modello GP. 50 in tutto

4. Ogni partner deve raccogliere almeno 3 testimonianze di esperti prodotte sotto forma di video coinvolgenti per progettare processi partecipativi dei giovani.

5. Ciascun partner fornirà verbali dettagliati dei workshop

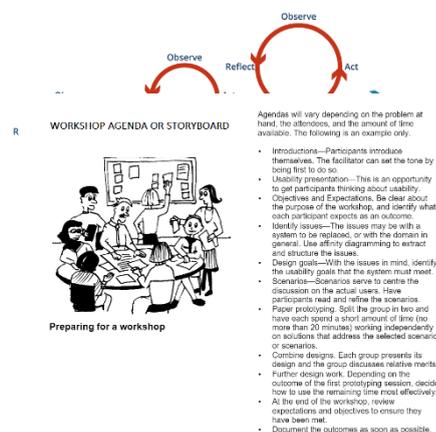
A2) Progettazione dei processi partecipativi (settembre-ottobre 2021)

Organizzare tutte le informazioni raccolte (A1) per guidare le persone e pensare ai modi migliori per fare ciò che propongono. Tutti i suggerimenti progettuali possono essere arricchiti con le conoscenze e le esperienze delle persone che organizzano le attività partecipative.

L'attività si concentra sulle risorse digitali da modificare e/o riassumere. Ogni partner deve raccogliere una serie di 5 risorse, che potrebbero includere video, interviste con modelli di ruolo, toolkit e scorecard, oltre a infografiche e 10 buone pratiche

A3) Realizzazione (ottobre-novembre 2021)

Ciascun partner deve produrre almeno 2 esempi pratici in cui verranno utilizzati metodi partecipativi per coinvolgere i giovani nei contesti locali. Lo storyboard dell'esempio deve contenere le indicazioni con agende, orari o qualsiasi altro strumento che hai costruito durante la fase precedente, per implementare le attività.



A4) Follow-up. (Settembre- Ottobre 2021)

Dobbiamo scegliere in modo collaborativo 2 strumenti per monitorare i processi partecipativi dei giovani aiutati da FUNDATIA come partner garante della qualità.

2. Risultati:

Ciascun partner deve ottenere:

- 1 workshop con **6 esperti**
- **Verbale degli workshops locali**
- **3 testimonianze video degli esperti**
- Una raccolta di 5 risorse (video, interviste con i modelli di comportamento, toolkits, e scorecards, così come infografiche)
- **10 buone pratiche utilizzando il foglio dedicato alle buone pratiche**
- **2 Agende o Storyboard di esempi pratici del metodo partecipativo per coinvolgere i giovani nei contesti locali**
- **2 strumenti per monitorare la partecipazione giovanile**

GIROTONDO si occuperà del **design e del layout dei vari materiali**, così come del necessario supporto tecnico per caricare i file all'interno della piattaforma digitale. **(Settembre – Novembre 2021).**

OCS, EMYF, FUNDATIA and DRPDNM si occuperanno della traduzione nella loro lingua (Settembre – Dicembre 2021)

OCS produrrà, entro la fine di **Dicembre 2021** il **Manuale sulle metodologie partecipative in campo giovanile (IO1).**

3. Tabella di Progetto (AF)

N°	Azione	Giugno-21	Luglio-21	Agosto-21	Settembre-21	Ottobre-21	Novembre-21	Dicembre-21	GEN 22	responsabile
1	Workshop a livello locale									Tutti i partner coordinati da OCS
2	Pianificazione dei processi partecipativi									Tutti i partner coordinati da OCS
3	Realizzazione									Tutti i partner coordinati da OCS
4	Follow-up									Tutti i partner coordinati da FUNDATIA
5	Design e layout del materiale con supporto									GIROTONDO
6	Traduzione nella lingua nazionale									OCS FUNDATIA DRPDNM EMYF

4. Che cos'è un workshop di progettazione di contenuti locali?

Un workshop di progettazione di contenuti locali è quello in cui il progetto dei partner, insieme ai partecipanti (esperti) identifica metodi e risorse utili al coinvolgimento dei giovani. Il lavoro parte dalla presentazione delle situazioni giovanili emerse e analizzate nel proprio contesto locale. I partner devono selezionare almeno due tipi di situazioni nei contesti locali che riguardano i giovani da proporre agli esperti.

Workshop di progettazione di contenuti locali:

- Coinvolgere esperti nella progettazione del processo partecipativo, aumentando così le probabilità di un progetto utilizzabile
- Consentire ai partecipanti tecnici e non tecnici di partecipare allo stesso modo
- Fornire l'opportunità di incontrare esperti, lavorare e comprendere meglio i giovani
- Fornire un'opportunità per ottenere o migliorare i giovani
- Sono altamente produttivi
- Utilizzare tecniche che possono essere facilmente apprese e applicate in attività future.



6.2. Preparazione del workshop

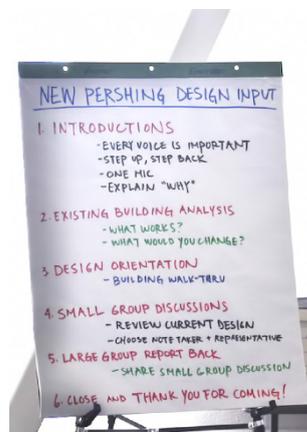
Assicurati di avere una conoscenza approfondita dell'argomento del problema relativo al tuo gruppo target: identifica due situazioni in cui i giovani sono protagonisti in tempi di pandemia. Il progetto parla di solitudine, dolore, sofferenza, resilienza. Come ascolteremo i giovani? Come ascolteremo il pubblico, il personale sanitario? Come rifletteremo come gruppo? Come creeremo insieme?

- Assicurati di aver considerato almeno una possibile soluzione. Puoi presentare o meno questa soluzione durante il workshop.
- Preparare scenari.
- Preparare un ordine del giorno. Assicurati di comprendere chiaramente lo scopo di ogni punto dell'agenda e le tecniche che utilizzerai per raggiungerlo.
- Confermare i partecipanti e assicurarsi che tutti i partecipanti siano informati di date e orari. Se appropriato, invia un breve kit che spieghi cosa accadrà in officina.
- Prenotare una stanza adeguata: i partecipanti devono sentirsi a proprio agio durante il workshop. Garantire. La stanza dispone di lavagna a fogli mobili, spazio sufficiente sul tavolo e lavagna.
- Assicurati di avere tutto il materiale necessario: carta da macellaio, penne, foglietti adesivi.
- Se lo desideri, puoi svolgere i workshop online

4. Workshop di progettazione di contenuti locali: agenda di esempio

Gli ordini del giorno varieranno a seconda del problema in questione, dei partecipanti e della quantità di tempo a disposizione. Quello che segue è solo un esempio.

Fai scrivere l'ordine del giorno su un foglio di carta nella parte anteriore della stanza, piuttosto che su dispense.



7.1. Introduzioni: i partecipanti si presentano. Il facilitatore può impostare il tono essendo il primo a farlo. Tempo: 10 MIN

All'inizio del workshop, dai il benvenuto al gruppo. È importante ringraziare tutti per aver dedicato del tempo per partecipare al workshop e ricordare loro che la loro partecipazione è una parte vitale del processo di progettazione. Indica l'obiettivo della sessione e l'ordine del giorno della giornata. All'inizio della riunione, assicurati di avere un giro di presentazioni di tutti. gira in cerchio e chiedi a tutti di presentarsi. questo consente a tutte le voci nella stanza di essere ascoltate e rafforza il fatto che tutti sono ugualmente importanti. Non solo presentare formalmente gli ospiti o il team di progetto, tutti i partecipanti meritano presentazioni.

7.2. Attività rompighiaccio: Tempo: 10 MIN

Per impostare il tono dell'inclusione e "ogni voce è importante", è un'ottima idea iniziare con un'attività inclusiva per rompere il ghiaccio. Riscalderà la discussione, romperà la formalità dell'atmosfera e differenzierà il workshop da un incontro tipico.

Tutte queste attività aiutano ad aprire la conversazione, sottolineano che ciascuno ha una voce differente, interpretazioni e opinioni diverse.

Attività	Spiegazione	Domande esempio
Domanda in cerchio	Durante le presentazioni, oltre a dichiarare il proprio nome, ruolo/coinvolgimento nel progetto, porre una domanda non correlata a cui tutti possono relazionarsi, si rivela anche qualcosa di specifico sul partecipante e consente agli altri di connettersi e capirsi a un livello più personale. Questo può aiutare ad abbattere i confini.	<ul style="list-style-type: none"> • Qual è la tua parte preferita della città? • Quando penso all'estate, penso a? • Il mio ricordo d'infanzia felice più vivido è?
30 secondi di scrittura libera	Distribuisce fogli di carta e chiedi ai partecipanti di dedicare 30 secondi a scrivere su un argomento condiviso. Chiedi loro di non smettere mai di muovere le penne e di continuare a scrivere, anche se potrebbe essere senza senso o irrilevante. Assicurati che le biro continuino a muoversi. Trascorsi 30 secondi, ciascuna persona leggerà il suo scritto. Un partecipante immediatamente dopo l'altro in modo da creare un poema di gruppo.	<ul style="list-style-type: none"> • Spazio aperto preferito, • Domande dal Cerchio delle domande. • Qualsiasi cosa su cui tutti si concentrino su 1 argomento Fare in modo che tutti pensino alla stessa idea.

Presentare il proprio partner	Mettere in coppie tutti i partecipanti. Lasciare 3-5 minuti alle coppie per presentarsi e fare conoscenza. Raggruppatevi nel gruppo numeroso e invitate ogni coppia a presentare il proprio partner. Ciò consentirà ai partner di ascoltare attentamente le presentazioni altrui.	

7.3. Presentazione del progetto— Questa è un'opportunità per far riflettere i partecipanti sulle situazioni giovanili all'interno del progetto e nel contesto locale.

- Obiettivi e aspettative. Sii chiaro sullo scopo del seminario e identifica ciò che ti aspetti come risultato. (non più di 5 minuti)
- Identificare i problemi: i problemi riguardano il coinvolgimento dei giovani, ti aspetti che gli esperti dispongano degli strumenti adeguati, come informazioni, video di pratiche di alta qualità, kit di strumenti, linee guida, quiz ecc., suggerimenti per coinvolgere i giovani nel periodo della pandemia di COVID-19 che ha colpito il mondo ed è strettamente legata alle grandi sfide socioeconomiche e educative. Usa i diagrammi di affinità per estrarre e strutturare i problemi. (non più di 10 minuti)
- Progettare gli obiettivi: tenendo conto dei problemi, identificare le buone pratiche e raccogliere altre risorse utili per la partecipazione dei giovani
- Scenari del tuo gruppo target nel contesto locale: gli scenari servono a centrare la discussione sui beneficiari effettivi. Chiedi ai partecipanti di leggere e perfezionare gli scenari. (non più di 10 minuti)
- Prototipazione su carta. Dividi il gruppo in due e fai in modo che ciascuno trascorra un breve lasso di tempo (non più di 20 minuti) lavorando in modo indipendente su soluzioni che affrontino lo scenario o gli scenari selezionati.
- Combina i disegni. Ogni gruppo presenta il proprio progetto e il gruppo discute i relativi meriti. Non più di 20 minuti)
- Inoltre, lavoro di progettazione. A seconda dell'esito della prima sessione, decidi come utilizzare il tempo rimanente nel modo più efficace. Utilizza il resto del tempo per le interviste e per raccogliere buone pratiche utilizzando il Foglio GP se vuoi altrimenti organizzare sessioni separate
- Alla fine del workshop, rivedere le aspettative e gli obiettivi per assicurarsi che siano stati raggiunti
 - **Documentare i dati il prima possibile. Produrre il verbale del workshop.**

4. Modello di verbale del seminario

Project logo
Erasmus plus Logo
Partners Logo

Verbale del Workshop

[Data]

[Titolo]

[partner]

[Facilitatore]

[Scrivente]

Partecipanti

Nome	Organizzazione	Email	Ruolo

Annunci

Elenca tutti gli annunci fatti al workshop.

Discussione

[Riassumere la discussione per ogni problema, dichiarare il risultato e assegnare eventuali azioni.]

Tavola rotonda

[Riassumere le conclusioni del workshop]

4. Interviste qualitative partecipative

Questo metodo offre un'alternativa creativa alle interviste qualitative - spesso intese come una "conversazione con uno scopo" - chiedendo ai partecipanti di prendere parte a un'attività mentre sono impegnati in una conversazione. L'introduzione di una dimensione divertente, interattiva e partecipativa può rendere le interviste meno intimidatorie sia per l'intervistatore che per l'intervistato e può interrompere le relazioni di potere stabilite. Le interviste qualitative partecipative sono meno stereotipate rispetto alle interviste semi-strutturate standard e possono essere svolte con individui o gruppi.

Piuttosto che seguire un programma di interviste predeterminato, le conversazioni si svolgono in modo più fluido. Il ricercatore può avere un elenco di suggerimenti o temi, ma è l'attività che struttura l'incontro di ricerca. Man mano che i partecipanti si immergono nell'attività, possono sentirsi più a loro agio e aperti a parlare di argomenti che potrebbero essere delicati o meno facili da discutere in un colloquio formale. Questo approccio potrebbe comportare, ad esempio, di chiedere ai partecipanti di produrre o commentare qualcosa come un'opera d'arte, un brano musicale o un video. Oppure potrebbe implicare la partecipazione a un'attività condivisa come ballare, lavorare a maglia, cantare o raccontare storie, che potrebbe essere correlata all'argomento di ricerca. Questo metodo può quindi produrre dati interessanti tratti dalle conversazioni che si svolgono attorno alle attività, nonché dati e output alternativi preziosi sotto forma di immagini, film, canzoni o collage.

4. Guida puntuale all'utilizzo delle interviste qualitative partecipative:

- 1. Inizia con le domande di ricerca.** Identifica ciò che ti interessa capire e poi pensa a come puoi rendere la tua ricerca più esplorativa prima di pensare ad attività specifiche. È importante abbracciare l'apertura sin dall'inizio. Preparati al cambiamento delle domande di ricerca man mano che la ricerca si evolve.
- 2. Pianificare un'attività da fare insieme.** Non esiste un modo specifico per affrontare questo problema, la cosa fondamentale è trovare un'attività che funzioni per l'argomento di ricerca e per i partecipanti, e potrebbe richiedere alcuni tentativi ed errori per farlo bene. Pensa alle questioni che ti interessano e a come potrebbero prestarsi a un elemento partecipativo e collaborativo. Discuti le idee insieme ai partecipanti prima di iniziare.
- 3. Esci in campo.** Trova un luogo in cui i partecipanti si sentano a proprio agio: uno spazio neutro o un luogo in cui il ricercatore abbia meno potere. Un centro comunitario sarebbe più appropriato di una sala seminari universitari, per esempio. Può essere utile avere qualcuno a disposizione per aiutare a facilitare.
- 4. Usa il rompighiaccio.** Potrebbe volerci un po' prima che i partecipanti si riscaldino. Inizia con una breve introduzione alla ricerca e un'attività rompighiaccio. Questo dovrebbe essere qualcosa di facile e divertente: non deve essere collegato direttamente alle domande di ricerca, ma è così che i partecipanti possano trovare lo spazio e il tempo per impiegare la loro voce in maniera differente, prima di iniziare l'attività principale.



così tanto in qualcosa che quasi dimenticano di essere intervistate e diventa un'interazione più dinamica.

- 2. Registra la conversazione e l'attività.** Il modo in cui lo fai dipenderà dall'attività e dai partecipanti e potrebbe includere la registrazione video, la registrazione

1. Avvia l'attività

Sii semplice: le persone possono essere piuttosto scoraggiate se ritengono che ciò che stai chiedendo loro di fare richieda a sua volta una grande abilità. Cerca di mantenerlo leggero e divertente, partecipativo e avvia una conversazione. Invece di un programma di colloquio, il ricercatore può introdurre suggerimenti, temi o domande mentre si svolge l'attività.

Il punto è che le persone si immergono



11

audio o la richiesta a un assistente di prendere appunti. I partecipanti stessi possono contribuire scattando delle foto, ad esempio.

3. **Pensa a cosa fare con i dati.** Questo metodo farà scaturire l'interesse e vari dati, sottoforma di diagrammi, fotografie, collage, manufatti o registrazioni audio e video che possono aiutare a raccontare la storia attraverso più di qualche parola. L'analisi tematica può essere utilizzata per collegare questi vari risultati con gli obiettivi e le domande della ricerca originale e l'analisi può essere vista come un processo di taglio e incollaggio, collage e costruzione di un'immagine attraverso i dati. La creazione di una mostra è un modo per condividere i risultati della ricerca con i partecipanti e il pubblico in generale.



a. Iniziare con l'intervista

I primi momenti di un'intervista sono critici. In poco tempo, il facilitatore deve creare un'atmosfera rilassata e permissiva, fornire regole di base e impostare il tono della discussione. Gran parte del successo delle interviste può essere attribuito allo

sviluppo di questo ambiente aperto.

Il modello consigliato per l'introduzione del colloquio include:

(1) Benvenuto, (2) Panoramica dell'argomento (3) Regole di base e (4) Prima domanda. Ecco un esempio di introduzione tipica:

Buonasera e benvenuti alla nostra sessione. Grazie per esserti unito a noi per aver accettato di parlare del coinvolgimento dei giovani e delle attività partecipative in tempo di pandemia. Il mio nome è xxxx e il mio aiuto è xxxx. Siamo entrambi membri di un'organizzazione partner. Stiamo realizzando un progetto Erasmus plus; Urbanus 19, Il progetto URBANUS-19 mira a favorire lo scambio tra i giovani portando avanti il tema dell'inclusione sociale nelle aree urbane durante la pandemia di COVID-19. Il progetto creerà "viste di strada artistiche", espressioni artistiche che riuniranno i giovani delle città di 4 paesi partner. Vogliamo sapere, attraverso la tua esperienza, quali metodologie partecipative con i giovani, la creatività e le arti che stai implementando o altre risorse che hai ritenuto utili per coinvolgere i giovani nella lotta all'esclusione sociale e alla povertà che colpiscono un gran numero di giovani in Europa

Sei stato invitato perché hai partecipato ad alcuni programmi e progetti con giovani in condizioni di vulnerabilità, quindi conosci bene questa realtà altrettanto molto bene il nostro quartiere.

Non ci sono risposte sbagliate ma punti di vista diversi. Sentiti libero di condividere il tuo.

Probabilmente hai notato il microfono. Stiamo registrando la sessione perché non vogliamo perdere nessuno dei tuoi commenti. Le persone spesso dicono cose molto utili in queste discussioni e non riescono a scrivere abbastanza velocemente per farle cadere. Si può essere certi della completa riservatezza. I rapporti torneranno allo staff del progetto Urbanus per aiutarli a pianificare le attività future.

Bene, iniziamo.

b. Competenze di registratore (assistente facilitatore).

- Aiutare con le attrezzature e il rinfresco
- Organizzare la stanza

- Accogliere i partecipanti al loro arrivo
- Sedersi in un luogo designato
- Prendere appunti durante la discussione
- Utilizzare apparecchiature di registrazione
- Non partecipare alla discussione
- Fai domande quando sei invitato

- Fornire un riassunto orale
- Debrief con il facilitatore
- Fornire feedback su analisi e report

b. Domande che producono informazioni potenti

- Utilizzare domande a risposta aperta
 1. In che modo faciliti la partecipazione dei giovani, in particolare di coloro che si trovano in una condizione vulnerabile ai tempi del covid-19?
 2. Cosa fareste per promuovere un dialogo intelligente ma rispettoso con i giovani?
 3. Come rivolgeresti ai giovani per coinvolgerli durante un intero processo partecipativo?

Fai attenzione a frasi come "quanto soddisfatto" o "fino a che punto"

- Evitare domande dicotomiche
È possibile rispondere a queste domande con un "sì" o un "no"

- Utilizzare domande "ripensare".
Riporta le persone a un'esperienza e non al futuro

- Utilizzare diversi tipi di domande
Identifica potenziali domande
Cinque tipi di domande
 1. Domanda di apertura (round robin)
 2. Domanda introduttiva
 3. Domande di transizione
 4. Domande chiave
 5. Domande finali

- Utilizzare domande che coinvolgano i partecipanti
Usa riflessioni, esempi, scelte, scale di valutazione, disegni, ecc.

- Focalizzare le domande
Sequenza che va dal generale allo specifico

- Prestare attenzione alle domande fortuite
Salvo per la fine della discussione
Domande finali

- Tutto sommato domanda
Questa domanda chiede agli esperti di riflettere sull'intera discussione e quindi di offrire le loro posizioni o opinioni su argomenti di importanza centrale.

Esempi: "Supponiamo di avere un minuto per parlare con il governatore o un'altra persona importante sull'argomento della discussione odierna. Cosa diresti?" o
"Di tutte le cose di cui abbiamo discusso, qual è per te la più importante?"

• Domanda riassuntiva

Dopo il breve riassunto orale la domanda posta è:

"È un riassunto adeguato?"

• Domanda finale

Il facilitatore esamina lo scopo dell'intervista e poi chiede all'esperto: "Ci siamo persi qualcosa?"

b. Prendere appunti

Prendere appunti è una responsabilità primaria dell'assistente facilitatore. Il facilitatore non dovrebbe prendere appunti scritti durante la discussione.

• Chiarezza e coerenza nel prendere appunti

Anticipa che altri utilizzeranno le tue note sul campo. Le note sul campo a volte vengono interpretate giorni o settimane dopo il focus group quando la memoria è sbiadita. Costanza e chiarezza sono essenziali.

• Le note sul campo contengono diversi tipi di informazioni

È essenziale che queste informazioni siano facilmente identificabili e organizzate. Le note sul campo conterranno:

• Citazioni

Ascolta le citazioni degne di nota, le affermazioni ben dette che illustrano un punto di vista importante. Ascolta frasi o frasi che sono particolarmente illuminanti o esprimono in modo eloquente un particolare punto di vista. Posto o iniziali del relatore dopo le citazioni. Di solito, è impossibile catturare l'intera citazione. Cattura il più possibile con attenzione alle frasi chiave. Usa tre punti... per indicare che mancava una parte della citazione.

• Punti chiave e temi per ogni domanda

In genere gli esperti parleranno di diversi punti chiave in risposta a ciascuna domanda. Questi punti sono spesso identificati da diversi partecipanti. A volte si dicono solo una volta, ma in un modo che merita attenzione. Alla fine del colloquio, l'assistente facilitatore condividerà questi temi con l'esperto per la conferma.

• Domande di follow-up che potrebbero essere poste

A volte il facilitatore potrebbe non dare seguito a un punto importante o cercare un esempio di un punto vago ma critico. L'assistente facilitatore potrebbe voler dare seguito a queste domande alla fine del colloquio.

• Grandi idee, intuizioni o pensieri del registratore

Di tanto in tanto l'assistente facilitatore scoprirà un nuovo concetto. Una luce si accenderà e qualcosa avrà un senso quando prima non lo era. Queste informazioni sono utili per un'analisi successiva.

• Altri fattori

Prendi nota dei fattori che potrebbero aiutare l'analisi come commenti appassionati, linguaggio del corpo o attività non verbale. Fai attenzione ai cenni della testa, all'eccitazione fisica, al contatto visivo tra alcuni partecipanti o ad altri indizi che indicherebbero il livello di accordo, supporto o interesse.

b. Suggerimenti per l'analisi del colloquio

Quando si analizzano i dati dell'intervista, considerare . . .

PAROLE

Pensa sia alle parole effettivamente utilizzate dagli esperti sia al significato di quelle parole. Verrà utilizzata una varietà di parole e frasi e l'analista dovrà determinare il grado di somiglianza tra queste risposte.

CONTESTO

Le risposte degli esperti sono state innescate da uno stimolo: una domanda posta dal facilitatore o un commento di un altro partecipante. Esaminare il contesto trovando lo stimolo scatenante e quindi interpretare il commento alla luce di quell'ambiente. La risposta è interpretata alla luce della discussione precedente e anche dal tono e dall'intensità del commento orale.

FREQUENZA O ESTENSIVITA'

Alcuni argomenti sono discussi più da esperti (ampiezza) e anche alcuni commenti sono fatti più spesso (frequenza) di altri. Questi argomenti potrebbero essere più importanti o di particolare interesse per il progetto. Inoltre, considera ciò che non è stato detto o ha ricevuto un'attenzione limitata. Ti aspettavi ma non hai sentito certi commenti?

INTENSITÀ

Occasionalmente gli intervistati parlano di un argomento con un'intensità o una profondità di sentimenti speciali. A volte gli intervistati useranno parole che connotano intensità o ti parleranno direttamente della loro forza di sentimento. L'intensità può essere difficile da individuare solo con le trascrizioni perché l'intensità è comunicata anche dal tono della voce, dalla velocità e dall'enfasi su determinate parole. Gli individui differiranno nel modo in cui mostrano la forza dei sentimenti e per alcuni sarà una velocità o eccitazione nella voce mentre altri parleranno lentamente e deliberatamente.

SPECIFICITÀ

Le risposte che sono specifiche e basate sulle esperienze dovrebbero avere più peso rispetto alle risposte che sono vaghe e impersonali. In che misura il rispondente può fornire dettagli quando gli viene chiesto un sondaggio di follow-up? Viene spesso posta maggiore attenzione sulle risposte in prima persona rispetto alle ipotetiche risposte in terza persona.

TROVARE GRANDI IDEE

Una delle trappole dell'analisi è non vedere le grandi idee. Fai un passo indietro dalle discussioni concedendo un giorno in più per far filtrare grandi idee. Ad esempio, dopo aver terminato l'analisi, il ricercatore potrebbe mettere da parte il rapporto per un breve periodo e poi annotare i tre o quattro risultati più importanti. L'assistente facilitatore o altri esperti in analisi qualitativa potrebbero rivedere il processo e verificare le grandi idee.

b. Esperti di trascrizione Interviste

• Identificare le dichiarazioni del facilitatore

Usa il grassetto per le dichiarazioni e le domande del facilitatore. Se possibile, digita il nome di ogni esperto seguito dal suo commento. Unico spazio i commenti e doppio spazio tra i relatori.

• Digitare i commenti parola per parola

Nella vita reale le persone non parlano in frasi complete e durante la digitazione delle trascrizioni evita la tentazione di aggiungere o modificare le parole, correggere la grammatica, ecc. Se alcune parole sono incomprensibili, digita tre punti ... per indicare che le parole sono mancanti dalla trascrizione.

• Nota i suoni speciali o insoliti che potrebbero aiutare l'analisi

Ad esempio, se ci sono risate, voci ad alto volume, urla, ecc. assicurati che questi siano annotati nella trascrizione tra parentesi. Prendi nota se qualcuno è stato interrotto.

- **Concedi tempo sufficiente**

In genere sono necessarie circa otto ore per digitare un'ora di nastro. Ma il tempo varierà in base alla velocità del dattilografo, alla qualità della registrazione su nastro, alla durata della sessione, all'esperienza del dattilografo con l'intervista e alla complessità dell'argomento.

Reporting dei risultati dell'intervista.

- **Utilizzare una strategia di comunicazione**

Piuttosto che pensare a "un report", pensa a quale tipo di strategia di comunicazione è necessaria. Una varietà di rapporti potrebbe essere utilizzata per mantenere le persone informate. Considera: messaggi di posta elettronica, cartoline, telefonate, riepiloghi puntati, citazioni selezionate, commenti del moderatore, rapporti di metà progetto o finali, visite personali dei membri del team di progetto, ecc.

- **Sforzarsi per l'illuminazione**

Le relazioni dovrebbero aumentare il livello di comprensione dei beneficiari. Lo scopo è più quello di illuminare e trasmettere nuove intuizioni piuttosto che ripetere la conoscenza comune che è già nota agli esperti dello studio.

- **Utilizzare il formato narrativo o puntato**

I rapporti scritti possono seguire un formato narrativo o un formato puntato.

- **Riflettere sulla relazione orale**

Le relazioni orali devono essere brevi, chiare e concise. Inoltre, le relazioni orali dovrebbero consentire l'opportunità di porre domande, indicare perché lo studio è importante e perché i risultati sono significativi, iniziare con i risultati più importanti e coinvolgere l'ascoltatore in modo attivo.

In quale altro luogo potrebbero essere utilizzate le interviste qualitative partecipative?

Le interviste qualitative partecipative possono essere utilizzate in un'ampia gamma di diversi settori che si occupano di esperienze vissute dalle persone (che potresti avere o meno come professionista) e/o con persone le cui voci non sono spesso ascoltate in determinati contesti o istituzioni processi. Questo metodo è particolarmente adatto per la ricerca di argomenti delicati e potrebbe essere utile, ad esempio, in contesti sanitari, con gruppi di giovani o con pazienti affetti da demenza. Le persone che lavorano in questi contesti potrebbero pensare ai modi in cui potrebbero utilizzare le interviste qualitative partecipative insieme ad altre attività che si stanno già svolgendo in questi spazi, come l'artigianato (lavoro a maglia, quilting, disegno), performance (danza, teatro, canto) o persino sport (corsa, nuoto, ciclismo). Con un'enfasi sull'incoraggiare i partecipanti a sentirsi a proprio agio e ad esprimersi, le interviste qualitative partecipative possono essere utili alle organizzazioni che lavorano con comunità le cui voci sono ascoltate meno spesso, compresi i non madrelingua, le persone timide o coloro che sono nuovi in un posto.

La possibilità di adattare il metodo e le attività alle esigenze di diversi individui e gruppi significa che questo approccio potrebbe essere utilizzato da enti di beneficenza, imprese o fornitori di servizi che lavorano in una gamma di contesti diversi. Oltre a generare dati preziosi e creativi e nuove intuizioni, le interviste qualitative partecipative potrebbero essere utili per aumentare la sensibilità e l'empatia nei confronti dei problemi all'interno di questi contesti e per stabilire un migliore rapporto con i partecipanti. L'uso di questo approccio, possibilmente insieme ad attività già in corso o mettendo in

atto nuove attività, può portare a un'analisi più profonda e riflessiva delle esperienze delle persone in questi spazi. Impegnandosi con la creatività e aumentando la consapevolezza di sé, potrebbe anche

aiutare varie organizzazioni o gruppi ad acquisire una migliore comprensione delle persone con cui lavorano e ad adattarsi in modo proattivo a questioni che non avevano precedentemente considerato o

su cui non si erano concentrati.

4. Esempio di utilizzo di interviste qualitative partecipative nella ricerca nelle scienze sociali

Usare metodi creativi quando si lavora con le organizzazioni giovanili

Ricercatori: Dott.ssa Lucy Jackson, Dott.ssa Catherine Harris, Dott.ssa Lucy Mayblin, Dott.ssa Aneta Piekut (Progetto ricercatore principale Prof. Gill Valentine, Università di Sheffield).

Questa ricerca è stata condotta per il progetto LIVEDIFFERENCE, un progetto finanziato dallo European Research Council (ERC) guidato dal Prof. Gill Valentine. Questo programma di ricerca ha coinvolto cinque progetti interconnessi, che hanno esplorato la portata e la natura degli incontri quotidiani con la "differenza". L'esempio qui utilizzato proviene da una ricerca condotta con un'organizzazione giovanile, che operava in un'area diversificata di una grande città del Regno Unito. I partecipanti alla ricerca erano adolescenti. A causa della natura sensibile del tema di ricerca e dell'uso di alcuni termini altamente emotivi e politicizzati relativi a diversità, inclusione e appartenenza, il team di ricerca ha adottato un approccio creativo. Il gruppo di ricerca ha lavorato con il gruppo organizzatore per allestire uno spazio di attività e per organizzare il tempo in cui poter lavorare con i giovani. Utilizzando uno spazio comunitario in questo modo, sono state possibili molteplici forme di coinvolgimento con i partecipanti. Ciò includeva uno spazio per l'informale

discussione insieme al gioco dei videogiochi, un tavolo con materiali artistici per creare immagini, immagini e schizzi attorno ai temi chiave della ricerca parlando ai partecipanti, e una sala diario del "Grande Fratello",

dove i partecipanti hanno interagito con il "Grande Fratello", hanno risposto a domande e hanno intrapreso attività partecipative. Questo approccio ha reso la ricerca più dinamica e interessante per i partecipanti, ma ha anche reso la ricerca di natura molto più informale. Nella ricerca che copre argomenti delicati come la diversità e l'appartenenza, i partecipanti potrebbero sembrare timidi o privi di fiducia quando discutono delle proprie esperienze. Fornire più modi diversi per impegnarsi con i temi chiave significava che i partecipanti avevano un notevole potere di azione su come raccontavano le loro storie e venivano coinvolti.

4. Ulteriori letture

- "Il Grande Fratello ti dà il benvenuto": esplorare metodi innovativi di ricerca con bambini e ragazzi fuori dagli ambienti domestici e scolastici.
- Metodologie miste nella ricerca emotiva: negoziazione di metodi multipli e creazione di narrazioni nel lavoro incarnato femminista sulla cittadinanza.
- Una conversazione tra Kip Jones e Patricia Leavy: ricerca artistica, scienze sociali performative e lavoro ai margini.

I seguenti sono esempi di divulgazione della ricerca utilizzando approcci creativi e partecipativi:

- La trapunta patchwork virtuale: un metodo di ricerca femminista qualitativo

- Geraldine Pratt: ricerca sull'esperienza di vita in Canada dei lavoratori domestici filippini. Disseminazione attraverso il teatro nella commedia "Nanay"

Cosa si intende per partecipazione? (Politica, sociale/civica, volontariato ecc.)

CHE COSA SI INTENDE PER PARTECIPAZIONE:

Esistono diversi metodi di partecipazione. Qui vengono analizzate alcune.

Partecipazione civica: Il termine partecipazione civica definisce una modalità di relazione tra istituzioni e collettività che comporta la possibilità per i cittadini, in forma singola o associata, di contribuire al processo decisionale e all'attività programmatica della pubblica amministrazione secondo vari livelli di intensità e con ruoli diversi. Associare i cittadini e i vari soggetti pubblici e privati interessati (stakeholders) al processo decisionale di una politica o all'adozione di un progetto dalla sua creazione fino alla decisione finale è una pratica sempre più diffusa nelle pubbliche amministrazioni. Nella pratica, per "partecipazione civica" si intende un tipo di processo strutturato di discussione e di progettazione su temi di rilevanza pubblica che coinvolgono una pluralità di soggetti in rete (istituzioni pubbliche, gruppi organizzati, esperti di settore, singoli cittadini) e di posizioni, attivato dal basso, su richiesta della società civile o promosso dalle istituzioni. Viene abitualmente associato al modus operandi di un tipo di democrazia deliberativa adottata da governi in cui le istituzioni prediligono attivare processi decisionali inclusivi, invece di imporre la propria volontà, a gruppi di cittadini in discussioni informate e strutturate il cui obiettivo è generare una decisione ampiamente condivisa. Alla base di queste pratiche esistono una serie di metodi e tecniche di partecipazione usate per favorire occasioni di confronto tra cittadini, singoli o associati e istituzioni. Tali discussioni si svolgono secondo regole concordate, su temi specifici ed entro tempi prestabilite, tutte le parti in causa devono disporre di una informazione ampia, trasparente e paritaria.

QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DELLE PRATICHE PARTECIPATIVE?

Le pratiche partecipative sono caratterizzate da un elevato grado di strutturazione:

- sono organizzate in fasi,
- richiedono tempi e modalità organizzative definite,

- utilizzano metodologie specifiche;
- richiedono risorse adeguate, sia finanziarie che umane.

A seconda del numero di partecipanti, degli strumenti utilizzati, della complessità del processo, delle regole e delle fasi in cui si scompone, per realizzare una iniziativa di partecipazione è necessario ricorrere all'assistenza di figure professionali specifiche, come i facilitatori (professionisti indipendenti, qualificati in metodologie partecipative, che hanno il compito di facilitare il dialogo accompagnando il gruppo) o altri specialisti della partecipazione (esperti, mediatori, moderatori, animatori...), capaci di pianificare e condurre un processo partecipativo dall'inizio alla fine.

La scelta su come strutturare il processo partecipativo, dunque quali strumenti e tecniche che favoriscano la discussione, usare tra i soggetti coinvolti dipendono da vari fattori, quali:

- lo scopo (che può avere carattere deliberativo, di consulenza o al fine di risolvere problemi emersi)
- i criteri di selezione adottati per individuare i partecipanti (e quindi il numero e la varietà della partecipazione)
- gli effetti (le ricadute territoriali o limitati a chi partecipa al processo)
- il soggetto che promuove il processo partecipativo (se sono Pubbliche Amministrazioni, cittadini singoli o associati)
- il livello istituzionale in cui viene attivato (se comunale, provinciale, regionale e nazionale),
- ai temi oggetto della discussione (argomenti di rilevanza generale oppure con un forte impatto locale).

APPLICAZIONE DELLE PRATICHE PARTECIPATIVE

Le pratiche partecipative sono spesso presenti nella prassi decisionale e di programmazione della pubblica amministrazione normalmente per stabilire processi di co-produzione di politiche pubbliche. In questi casi, il coinvolgimento dei cittadini è stimolato e motivato a contribuire al miglioramento della qualità della decisione soprattutto quando:

- si devono realizzare progetti di riqualificazione urbanistica, di sviluppo locale o attuare politiche in campo ambientale o sanitario;
- nella programmazione degli interventi cofinanziati dai Fondi Europei, quando viene richiesto alle amministrazioni pubbliche, destinatarie delle risorse, di progettare gli interventi in maniera condivisa, coinvolgendo tutti gli attori pubblici e privati di un territorio;
- in presenza di una situazione di conflitto, attuale o potenziale su base territoriale.

Le pratiche partecipative vengono spesso usate anche al di fuori delle politiche amministrative, anche nei contesti educativi e formativi (scuole, istituti professionalizzanti, aziende) e all'interno delle organizzazioni di promozione sociale, negli ambienti del terzo settore (come, ad esempio, nelle associazioni e nelle cooperative).

CHI PARTECIPA?

Le pratiche partecipative sono generalmente processi inclusivi, rispondono alla logica di coinvolgere tutte le persone interessate a prendere delle decisioni: riguardano quindi potenzialmente tutti coloro che hanno un interesse verso un tema o sono direttamente coinvolti da una iniziativa pubblica. Risulta però difficile che la totalità dei cittadini sia disposta a farsi coinvolgere e a partecipare. Bisogna perciò tenere a mente ed essere consapevoli che quando si pianifica una iniziativa di tipo partecipativo sarà molto probabilmente che parteciperà solo quella parte di cittadini costituente la cosiddetta "cittadinanza attiva", composta da cittadini consapevoli, organizzati e che si impegnano volontariamente per il bene comune.

Per quanto sia ampia la previsione di partecipazione spesso una forma di selezione si verifica sempre alla base e ciò può comportare una insufficiente rappresentatività dei diversi attori sociali (cittadini, istituzioni, imprese, associazioni...) rispetto agli scopi dell'iniziativa di partecipazione (l'approvazione di un progetto o di un piano, il completamento di una procedura amministrativa, il miglioramento di un servizio...). Sono individuabili tre principali modalità di selezione dei partecipanti:

- autoselezione;
- selezione mirata;

- selezione casuale

Perché un processo partecipativo sia efficace e il più possibile inclusivo diventa fondamentale la scelta degli interlocutori da coinvolgere e nella pianificazione del processo, adottare tutti gli accorgimenti necessari a far sì che i soggetti interessati, o le cui opinioni sono rilevanti ai fini della decisione finale, siano messi nelle condizioni di poter partecipare. Per far ciò può essere utile strutturare il processo partecipativo in fasi, prevedendo una combinazione di diversi livelli e metodi di partecipazione, cercando di coinvolgere oltre ai cittadini (in forma associata e non) anche le istituzioni e i gruppi sociali che sono portatori di punti di vista rilevanti (stakeholder).

METODI DELLA PARTECIPAZIONE CIVICA

A seconda del ruolo che i cittadini sono chiamati a svolgere e della rilevanza che la partecipazione ha nella presa di decisione, le forme di partecipazione possono essere classificate in:

- informative;
- di consultazione;
- di partecipazione attiva.

Nella prima si genera una relazione unidirezionale, dall'istituzione al cittadino, che viene informato sulle politiche che si stanno mettendo in atto ma non partecipa al processo decisionale. Nella seconda, caratterizzata da un'interazione di tipo bidirezionale, i cittadini sono chiamati ad esprimersi, attraverso varie modalità (ad esempio attraverso sondaggi, assemblee pubbliche, piattaforme di partecipazione online) riguardo un tema specifico e su un arco temporale limitato. Nella partecipazione attiva, istituzioni e cittadini agiscono sullo stesso piano e si prendono decisioni condivise. Dare vita a un processo partecipativo non significa però delegare il potere di decidere ad altri: le conclusioni raggiunte attraverso queste pratiche non sono giuridicamente vincolanti per le istituzioni ma hanno piuttosto valenza consultiva. L'ente che avvia un processo di questo tipo, si assume l'impegno, nei confronti dei partecipanti, di tener conto delle indicazioni che scaturiranno dal processo. Le pratiche partecipative sono progettate per integrare diverse metodologie e strumenti, combinando metodi di coinvolgimento dei cittadini più convenzionali con altri più nuovi, basati sull'utilizzo di tecnologie web: la scelta del mix di tecniche e strumenti è

conseguenza della valutazione di una serie di elementi quali ad esempio la finalità del processo, la sua dimensione territoriale, la numerosità dei potenziali partecipanti, le risorse a disposizione. Sul piano operativo, il coinvolgimento dei cittadini in un processo partecipativo comporta la creazione di spazi (fisici o virtuali) circoscritti nei quali i partecipanti possono, nel rispetto di regole condivise, interagire, esprimere idee, discutere riguardo un tema. I processi di partecipazione che si basano sull'utilizzo di internet e degli strumenti di comunicazione e relazione del web 2.0 (social network, piattaforme di condivisione e creazione di contenuti, media sociali..) garantiscono la riduzione della distanza tra cittadini e decisori e una maggior facilitazione alla partecipazione, contribuendo così a rendere il processo più inclusivo, trasparente e paritario. Si tratta di strumenti che possono essere utilizzati in processi di partecipazione che si svolgono integralmente in rete (partecipazione online o e-Participation) o integrarsi secondo varie modalità e tempi, con tecniche e metodologie di partecipazione in presenza. Nei processi partecipativi condotti in presenza, le principali e più diffuse modalità di coinvolgimento dei cittadini sono:

1. Giuria dei cittadini
2. Bilancio partecipativo
3. Sondaggio deliberativo
4. Dibattito pubblico
5. Town meeting
6. Open Space Technology.

VANTAGGI E CRITICITA' DELLA PARTECIPAZIONE CIVICA

I processi partecipativi sono diventati con gli anni delle nuove modalità di informazione, ascolto, confronto e presa della decisione tale da produrre effetti positivi sia sulle istituzioni che le promuovono sia sui partecipanti e la collettività in generale. Attraverso la partecipazione dei cittadini è possibile produrre decisioni migliori e condivise, trovare soluzioni a problemi realmente avvertiti da una comunità attraverso lo studio dei bisogni, aumentare la legittimità delle decisioni e l'efficacia in fase di attuazione. In generale, avvicinare le istituzioni ai cittadini attraverso una

ripresa di fiducia nell'azione pubblica e contribuire a rinvigorire i processi democratici locali grazie all'attuazione del principio di sussidiarietà.

Il bilancio partecipativo è stato introdotto nella città di Porto Alegre (Brasile) nel 1989. Nasce dall'esigenza di coinvolgere i cittadini nella scelta sulla destinazione delle spese di investimento dell'amministrazione comunale.

Il Dibattito pubblico nasce in Francia nel 1995 come fase della procedura di sviluppo dei progetti infrastrutturali a grande impatto ambientale.

Le caratteristiche di un dibattito pubblico devono essere:

- a) il coinvolgimento dei soggetti della comunità territoriale, i proponenti pubblici o privati dell'intervento sul territorio, le amministrazioni pubbliche che devono assumere le decisioni;
- b) La presentazione di un progetto ancora non approvato da sottoporre a discussione pubblica;
- c) La presenza di un soggetto o organismo imparziale;
- d) L'impegno da parte degli amministratori del territorio nel tenere in considerazione i risultati del dibattito pubblico e ad argomentare le ragioni per cui faranno propri quei risultati.

Rispetto alle tradizionali forme di governo e di produzione delle politiche pubbliche, i metodi partecipativi richiedono alle istituzioni uno sforzo in termini di tempo e risorse nel generare al suo interno un cambiamento culturale e organizzativo. Le condizioni per promuovere delle iniziative di partecipazione non sono sempre agevoli, problemi possono nascere quando:

- i tempi tecnici legati a un progetto non sono compatibili con i tempi di pianificazione e realizzazione del processo partecipativo
- non si hanno chiare le finalità
- c'è scarsa fiducia tra chi promuove l'iniziativa e i soggetti coinvolti,
- mancano le risorse economiche adeguate e le competenze necessarie
- manca la disponibilità al cambiamento e apertura al dialogo.

In tutti questi casi, bisogna far attenzione, prima di promuovere il processo, ad avere analizzato ed eliminato tutti gli ostacoli al buon successo dell'azione, onde evitare frustrazione sia a chi organizza

momenti di partecipazione sia a chi partecipa. Molto utile in questi casi, sarà l'uso di una buona comunicazione pubblica, in modo da generare consapevolezza intorno al tema e assicurare trasparenza, coerenza, continuità e tempestività.

PARTECIPAZIONE GIOVANILE

Nel contesto anglosassone, il termine **youth work** va a delineare un insieme vasto e variegato di attività sociali, culturali, ricreative, educative e politiche sviluppate per e con i giovani da parte di attori istituzionali o del volontariato sociale. Basato su un modello di apprendimento informale e non convenzionale, lo *youth work* assume forme specifiche e diverse di paese in paese: nell'ambito europeo si affiancano realtà, come il Regno Unito e la Germania, dotate di modelli formalmente istituzionalizzati e realtà, come l'Italia o la Spagna, in cui lo stesso concetto di *youth work* appare poco diffuso sia a livello istituzionali sia sul piano delle politiche pubbliche.

In Italia quando si parla di *youth work* si fa riferimento ad una serie di attività educativo-ricreative organizzate e gestite (in collaborazione o meno con le istituzioni) da attori del Terzo Settore al di fuori del contesto scolastico. Si parla, per esempio, di doposcuola, di attività ludiche organizzate, di progetti educativi informali destinati a bambini e giovani promossi, per esempio, da associazioni di volontariato, da gruppi non formali (come i centri sociali), da parrocchie, moschee, servizi ed enti pubblici. Queste attività sono indicate con il termine di "animazione socio-educativa" e possono essere coordinate da operatori ed educatori professionisti, ma anche da volontari: gli *youth worker*, appunto.

[qui ognuno per il proprio paese dovrebbe declinare la pratica dello youth work su quanto sia diffusa o meno e con che approccio. Noi abbiamo inserito ciò che vale per l'Italia].

Alcuni studi condotti sullo *youth work* sono favorevoli all'idea che esso possa essere uno strumento fondamentale per educare i giovani alla cittadinanza attiva. Considerando quest'ultima come un efficace metodo di partecipazione utile ad acquisire esperienze di interazione tra il 'mondo dei giovani' e il 'mondo degli adulti'. Lo *youth work* aiuta quindi i giovani a diventare cittadini attivi sostenendo sia la loro autonomia (la libertà di scelta, l'auto-efficacia) sia le loro capacità relazionali (il dialogo, l'empatia, la capacità di negoziazione). In linea con questa

prospettiva, altre analisi hanno suggerito che lo *youth work* possa favorire la partecipazione giovanile poiché, operando a metà tra l'obiettivo del sistema socio-istituzionale di preservare se stesso e le aspirazioni dei giovani al cambiamento, sarebbe in grado di ridurre la distanza tra i giovani e le istituzioni.

Le Iniziative incentrate sui giovani incoraggiano espressamente la crescita personale dei ragazzi e, in particolare, la capacità di prendere decisioni e di essere autonomi. John Huskins (1996)¹ descrive diversi gradi di partecipazione nel prendere decisioni, derivanti dai diversi livelli di coinvolgimento personale dei giovani nelle attività. Questo approccio, denominato Curriculum Development Model (CDM, modello di sviluppo curricolare), può essere applicato fornendo un coinvolgimento progressivo dei giovani nella gestione di un'Iniziativa, analizza l'evoluzione di comportamento del gruppo dalla dipendenza verso l'autonomia (prendere decisioni, responsabilità, indipendenza). Nelle tecniche di coinvolgimento e di gestione di un gruppo, spesso è fondamentale la figura del coach. Esistono poi diversi livelli di autonomia che un gruppo giovanile potrà pian piano acquisire, elencabili, per comodità, in 8 stadi. Secondo Huskins, dal 1° al 4° stadio il coach agisce essenzialmente "al posto" dei ragazzi, al 5° stadio c'è un cambiamento significativo e comincia ad agire "con" loro, al 6° stadio le attività sono gestite "dai" ragazzi, mentre il 7° stadio prevede che "attraverso" di loro il coach diventi una guida o un educatore tra pari. L'ulteriore ottavo stadio prevede che gli stessi ragazzi partecipanti alle iniziative diventino a loro volta coach/facilitatori così da creare un circolo virtuoso.

Per spiegare i diversi stadi del modello di Huskins si può ricorrere ad un esempio di un'Iniziativa giovanile che preveda l'organizzazione di un evento culturale a livello locale.

ESEMPIO DI MODELLO DI SVILUPPO CURRICOLARE

Nel 1° stadio solitamente avviene il **primo contatto**. Ad esempio l'evento di lancio o la presentazione del progetto, dove i giovani avranno l'opportunità di incontrare il loro formatore e chiedersi domande tipo: esaminano il loro coach: cosa può offrire questo adulto? Ci possiamo fidare? Cosa si innesca in questa interazione? Un primo stadio di coinvolgimento, in cui saranno i ragazzi a chiedere al formatore quale sia la sua idea in merito all'organizzazione dell'evento

¹ Huskins J. "Quality work with young people: developing social skills and diversion from risk; a handbook for those working with young people, youth workers, teachers, managers and trainers.", 1996, Bristol

culturale e in che modo potrà aiutarli nella gestione dell'evento e in quale misura il coach è coinvolto nel progetto.

Nel 2° stadio si arriva a **familiarizzare**. Il gruppo e il coach iniziano a conoscersi, approfondiscono l'idea di progetto e interagiscono in maniera più concreta tra di loro: comincia a svilupparsi una relazione di fiducia e di condivisione. In questa fase iniziano ad esserci degli incontri regolari per discutere i dettagli del progetto e si condividono le risorse che ognuno può mettere in campo.

Nel 3° stadio si comincia a **socializzare**. Il gruppo e il coach una volta stabilito un rapporto di fiducia, chiariscono le aspettative di entrambe le parti, definendo ruoli e responsabilità e stabilendo alcune regole di cooperazione e comunicazione. Un buon modo per arrivare a questo tipo di regolamentazione è tenere spesso dei dibattiti aperti con i giovani in merito alla fiducia; ricordare il loro ruolo di responsabili del progetto e di loro stessi. Potrà accadere che il gruppo richieda il consiglio del coach se si dovessero presentare più possibilità di scelta e avranno bisogno della sua figura nella risoluzione di problemi durante il percorso, ciò però non dovrà fare del formatore, il leader del gruppo, bensì sarà un facilitatore dei processi decisionali. In questa fase saranno i ragazzi stessi che cominceranno ad esprimere le proprie opinioni sull'organizzazione dell'evento, esaminano le idee e cercano l'opinione del coach.

Nel 4° stadio si arriva al concetto vero e proprio di **partecipazione**. I giovani vengono introdotti al processo di partecipazione tramite il coinvolgimento nelle attività scaturite dai loro interessi e dai loro bisogni. Ad esempio, nell'evento culturale organizzato insieme, sarà inizialmente il formatore a gestire parti dell'evento, ma sulla base delle idee e delle opinioni del gruppo. I ragazzi parteciperanno all'evento e inizieranno a raccogliere idee per ulteriori sviluppi.

Nel 5° stadio si attiva **l'essere coinvolti**. I ragazzi iniziano a diventare parte attiva nel pianificare e gestire le attività, mentre il formatore si posiziona sempre più dietro le quinte: disponibile nel caso in cui i ragazzi abbiano bisogno di consigli o di assistenza, ma non più unico punto di riferimento. Per esempio: il gruppo, dopo il successo del primo evento, è incaricato di pianificare e organizzare i prossimi eventi culturali e decide come coordinare il lavoro nei mesi successivi, discute con il coach i temi dei prossimi eventi e prende una decisione definitiva, chiede aiuto nel contattare i giovani artisti del circondario, raccoglie idee su come pubblicizzare l'evento e ne parla con il formatore, diventata figura consultiva.

Nel 6° stadio si parlerà di **organizzare**. I giovani diventano responsabili dell'organizzazione, pianificazione e gestione delle attività; il coach prende sempre più distanze dal gruppo, ma è sempre presente in caso di bisogno. Ad esempio potrà accadere che il gruppo conduca una ricerca presso la comunità locale per cercare possibili artisti da coinvolgere in eventi futuri; i ragazzi disegnano gli inviti per l'evento successivo e li distribuiscono nel circondario, preparano lo spazio (scenografia, luci, ecc), sono responsabili del budget (comprare i materiali, fatture).

Nel 7° stadio il gruppo avrà acquisito **autonomia**. I giovani sono completamente autonomi, prendono il comando o si affidano all'educazione tra pari: non hanno più bisogno del coach. In questo stadio il gruppo è completamente responsabile della preparazione e dell'apertura di tutti gli eventi successivi, quindi si spartiscono i compiti, contattano gli artisti e la comunità locale, gestiscono il budget, si aiutano a vicenda, compilano la valutazione del progetto e pensano alla relazione finale. I giovani sono responsabili non solo per se stessi ma anche per gli altri. La figura del coach non sarà più di alcuna utilità.

Nell'ultimo stadio, 8° stadio, applicheranno loro stessi il **Coaching tra pari**. Dopo essere diventati autonomi, i ragazzi sono pronti ad assumere il ruolo di coach alla pari, sulla base delle conoscenze, abilità ed esperienze accumulate durante le esperienze precedenti. Esempio: durante l'ultimo evento, alcuni giovani visitatori suggeriscono di voler coinvolgere gli anziani nelle loro attività in modo da mostrare loro l'arte contemporanea, paragonare i diversi punti di vista delle varie età e, attraverso il dibattito, promuovere la comprensione intergenerazionale. I leader organizzatori degli eventi incoraggiano i giovani a sviluppare ulteriori idee e a cercare finanziamenti. Si offrono anche di aiutare il nuovo gruppo a preparare e gestire la loro iniziativa.

L'educazione tra pari, che è l'apprendimento da un compagno o da un collega della stessa età, è uno strumento importante di crescita per i giovani. Un esempio di "coaching tra pari" potrebbe essere un gruppo di giovani che dirige un progetto dall'inizio alla fine per la realizzazione del quale beneficia dell'aiuto di pari più esperti. Promuovere questo tipo di coaching e usarlo per scopi educativi è utile a favorire la partecipazione dei giovani nell'ambiente dell'educazione non formale, ciò permette di ridurre le barriere tra il coach e i giovani, di facilitare la comprensione e la comunicazione attraverso la vicinanza. Il ruolo del formatore non sarebbe quello di dire al gruppo come organizzare il loro progetto, ma di ascoltare i ragazzi, condividere le esperienze e capire come

aiutarli attraverso la propria esperienza. Diventare un “coach alla pari” può essere difficile, ma allo stesso tempo è una buona occasione per continuare a imparare e condividere.

Il processo di partecipazione progressiva mira allo sviluppo della capacità di prendere decisioni aumentando il grado di autonomia di un individuo. È importante che i giovani vengano coinvolti nei primissimi stadi fino alla fine del processo, in modo che sviluppino un senso di “proprietà” del progetto. Se i giovani vengono gradualmente stimolati ad assumersi delle responsabilità, non ci sarà bisogno di seguire un percorso dove il formatore agisce al posto loro, ma semplicemente “con” loro. L’approccio costruttivo per un formatore non dovrebbe essere quello di pensare a progetti per i giovani, e nemmeno con i ragazzi, ma piuttosto, realizzati dai ragazzi. Il modello a stadi non deve essere considerato come una guida rigida ma riadattato ogni volta all’occorrenza e neanche essere considerato come l’unico modello applicabile alla partecipazione progressiva. Attraverso indicatori diversi, è possibile individuare il livello di partecipazione sociale presente in ogni contesto; gli indicatori aiutano a calcolare il grado di coinvolgimento dei giovani nella comunità interessata.

COSA SI INTENDE PER CITTADINANZA ATTIVA?

Per *cittadinanza attiva*, o *attivismo civico*, si può intendere sinteticamente l’insieme di forme di auto-organizzazione che comportano l’esercizio di poteri e responsabilità nell’ambito delle politiche pubbliche, al fine di rendere effettivi diritti, tutelare beni comuni e sostenere soggetti fragili. Alcuni esempi di organizzazioni di cittadinanza attiva possono essere:

- Le associazioni di consumatori,
- i movimenti sociali,
- i gruppi ambientalisti,
- i movimenti di base,
- i comitati locali,
- i gruppi di autoaiuto,
- le cooperative e le imprese sociali,
- le organizzazioni di volontariato e quelle di cooperazione internazionale,
- le iniziative civiche su Internet,

- i gruppi per gli orti urbani e il verde pubblico,
- i movimenti di utenti dei servizi pubblici,
- i centri di consulenza e supporto dei cittadini,
- i movimenti per i diritti delle donne o dei migranti,
- le mense per indigenti

Tra le attività di queste organizzazioni, alcune esemplificative sono: la gestione dei conflitti nel vicinato o nei servizi; i centri per l'accoglienza e il supporto degli immigrati, l'addestramento ai cittadini residenti in aree a rischio per fronteggiare calamità e catastrofi; i doposcuola per i ragazzi a rischio di abbandono scolastico; le nuove forme di educazione civica nelle scuole; il commercio equo e solidale; l'avvio al lavoro di persone con disabilità; la verifica della sicurezza degli edifici pubblici, il monitoraggio della qualità dei servizi; l'accesso ai farmaci indispensabili per i malati cronici; i servizi di strada per il recupero di emarginati; gli affidamenti e le adozioni di minori abbandonati; la lotta alla cementificazione e all'abusivismo edilizio; l'assistenza legale, psicologica e materiale alle vittime dei reati; il trasferimento di risorse ai Paesi in via di sviluppo. Per attivismo civico o cittadinanza attiva si intende anche: «una pratica di cittadinanza che consiste in una molteplicità di forme organizzative e di azioni collettive volte a implementare diritti, curare beni comuni e/o sostenere soggetti in condizioni di debolezza attraverso l'esercizio di poteri e responsabilità nel *policy making*» (Moro 2013, p. 28).

La cittadinanza attiva è un fenomeno che è in diretta relazione con il settore del non-profit, della società civile e dell'attivismo civico e ha una natura plurale, questo si riflette su diversi aspetti. Per quanto riguarda la tipologia delle associazioni, esse possono essere identificate in organizzazioni volontarie, associazioni di animazione civica, servizi di consulenza e centri di ascolto, gruppi di autoaiuto, imprese sociali, centri e comunità di accoglienza e riabilitazione organizzazioni di cooperazione internazionale, gruppi e comitati locali, movimenti di azione collettiva, iniziative civiche su Internet, reti informali e altro ancora.

Guardando agli individui, anche gli stessi membri riflettono questa pluralità. Si tratta infatti di un impegno estremamente variabile nella intensità del legame, nelle forme e nel tipo di inquadramento. Anche le motivazioni che spingono all'azione nella cittadinanza attiva possono essere di varia natura e possono comprendere: la giustizia, la solidarietà, il cambiamento, la voglia di lavorare insieme o di condividere problemi per cercare soluzioni. Gli elementi di unità possono

essere rintracciabili rispetto alla struttura, quindi considerando: i ruoli svolti, le strategie e i modelli operativi adottati.

Parlando di ruoli, se ne possono essere identificati tre principali. Il primo ha a che fare con la tutela dei diritti proclamati in leggi o radicati nella coscienza comune, o possono riguardare l'impegno alla giuridificazione di diritti riconosciuti dalla comunità politica ma non ancora tradotti in legge. Normalmente si tratta di diritti a rischio non per un formale misconoscimento, ma per via di vuoti normativi derivanti dal disinteresse della pubblica amministrazione, da conflitti con diritti più forti (come nel caso del diritto di sciopero nei servizi o, in svariati casi, del diritto alla privacy), oppure dipendono da un'interpretazione riduttiva e generica da parte di chi sarebbe preposto a proteggere tali diritti, con riflessi anche sul piano normativo.

Un secondo ruolo assunto dalla cittadinanza attiva riguarda la cura di beni comuni, cioè di quei beni materiali (tipico il caso dell'ambiente o del patrimonio artistico) e immateriali (come la fiducia pubblica e la legalità) che, essendo senza proprietari ma accessibili a tutti, sono sempre a rischio di danneggiamento a causa dell'eccessivo sfruttamento (*overgrazing*) e per la mancanza di manutenzione.

Il terzo ruolo ricoperto dalla cittadinanza attiva può essere definito in termini di *empowerment*: un processo attraverso il quale un soggetto in condizioni di debolezza o subalternità diventa in grado di esercitare il proprio potenziale grazie al rafforzamento della consapevolezza di poterlo fare. Il valore dell'organizzazione è particolarmente importante sia per ciò che compete la trasmissione di memoria e competenze, sia per la quantità di risorse umane e materiali mobilitabili.

Un ulteriore elemento che accomuna queste tipologie di organizzazione è la capacità di influenzare soggetti, aumentando la partecipazione e di sviluppare processi. La cittadinanza attiva usa modi 'non convenzionali' di influenza indiretta e perciò esercita influenza anche su chi il potere lo detiene maggiormente, vale a dire i *policy makers*, e soprattutto i *decision makers*. L'attivismo civico detiene forme di influenza capaci di incidere direttamente sul corso delle cose, intendendo poteri quali:

- la produzione di conoscenze e informazioni su problemi e situazioni,
- il potere di cambiare le coscienze attraverso un uso consapevole dei simboli,

- il legittimare soggetti istituzionali e privati sulla base del proprio patrimonio di fiducia pubblica,
- di proporre forme di dialogo e di collaborazione con i propri interlocutori.

COSA SI INTENDE PER INDAGINE TERRITORIALE:

Per rispondere al quesito, bisogna tornare indietro nel tempo e analizzare il fenomeno dell'indagine urbanistica contemporanea.

Nel XX secolo le città vivevano un'aumentata complessità spaziale legata a diversi fattori che portarono conseguentemente all'emergere di notevoli problematiche riguardo alla percezione dello spazio dei tessuti urbani, compromettendo molte delle funzioni da sempre vitali per l'uomo, come l'identificazione dei luoghi e l'orientamento geografico.

Con il boom economico si ha parallelamente allo spopolamento delle campagne, un incremento delle città un po' in tutto l'Occidente.

La crescita esponenziale delle città, la domanda di nuovi servizi diversificati, l'esigenza di velocizzare gli spostamenti e di connettere sempre maggiori aree urbanizzate, non in ultimo la ricostruzione dei centri danneggiati o distrutti durante i bombardamenti della seconda guerra mondiale sono stati tutti fattori concorrenti alla trasformazione dell'identità delle città.

Negli anni '50 l'architetto e urbanista Kevin Andrew Lynch fu tra i primi a cogliere un problema centrale del vivere in una città contemporanea: la difficoltà di individuazione di spazi e di movimenti controllati all'interno di essa. Attraverso i suoi studi, pubblicati nel libro "L'immagine della città", dove analizza le tre città americane di Boston, Jersey City e Los Angeles, l'autore coglie la crisi spaziale presente nelle città contemporanee e di conseguenza definisce in maniera puntuale metodi e tecniche per un efficiente disegno urbano. Secondo Lynch, infatti, l'immagine ambientale deve essere vivida e coerente per poter essere utile e fonte di godimento della città: i luoghi dovrebbero essere dotati di leggibilità e figurabilità, di struttura ed identità. Con i suoi studi sviluppò metodi di indagine diretta attraverso l'uso di interviste campione dove interrogava sul concetto di figurabilità i cittadini. Al centro della sua argomentazione si poneva i seguenti interrogativi:

· In che misura le immagini ambientali influiscono sulla vita delle persone?

· *Le diverse forme delle diverse città sono tutte ugualmente leggibili e memorizzabili da parte dei loro abitanti?*

· *C'è un legame tra pianta urbana e processi percettivi?*

· *Esistono "forme della città" che si leggono bene e restano impresse, e altre meno leggibili e più confuse, che si memorizzano con difficoltà?*

· *Esiste una immagine collettiva o pubblica della città, cioè comune a tutti i suoi abitanti?*

· *Quale forma è la migliore per il disegno della città?*

Secondo Lynch infatti, la qualità di uno spazio urbano si basa sulla chiarezza delle immagini ambientali colti dai singoli individui (o da gruppi di individui), sostenne dunque che le persone nei contesti urbani si orientano attraverso delle mappe mentali: i tracciati e le riproduzioni del mondo fisico esterno possedute mentalmente da ogni individuo corrispondono alle immagini ambientali, che sono il prodotto sia di una sensazione immediata sia del ricordo delle esperienze passate.

"Ogni cittadino ha avuto lunghe associazioni con qualche parte della sua città e la sua immagine è imbevuta di memorie e di significati" afferma Lynch "gli utenti sono, in una città, elementi essenziali alla stregua delle sue componenti fisse: nessuno è semplice spettatore dello spettacolo anzi, ognuno ne è parte e sale sul palco con gli altri attori". Dunque le mappe mentali costruite dagli abitanti di una città traducono le informazioni e servono per orientare il movimento. Quali sono le caratteristiche necessarie perché il disegno della città sia in grado di ottenere degli spazi urbani capaci di suscitare immagini ambientali chiare e ordinate? Per cercare una risposta a questa domanda lo studioso formula una serie di approcci applicandole alle tre città sopracitate che si riassumono in due metodi:

- Il sopralluogo sistematico;
- Le Interviste ad un campione di cittadini;

Grazie alla rielaborazione dei risultati ottenuti, Lynch riuscì a catalogare e spiegare tutti i fattori che contribuiscono ad attribuire forza o debolezza ad un'immagine. Dalle interviste emerse che la relazione tra il tessuto urbano e gli individui influenzavano di molto le immagini mentali sulle città, le immagini ambientali possedute dai cittadini e radicati nella loro memoria definivano la loro percezione reale della città, dunque era importante studiare e valutare il tipo di relazione che intercorre tra le immagini ambientali e la realtà fisica. Trattandosi di città molto differenti i risultati raccolti da Lynch appaiono differenti a seconda della città, e anche il concetto di figurabilità assume sfumature mutevoli. In generale riscontrò che le persone si

adattano alle circostanze e sono in grado di estrarre elementi di riconoscibilità e di identità da ciò che hanno a disposizione. Lynch trovò dunque degli aspetti in comune tra le percezioni dei cittadini:

- Necessità ed efficacia delle ampie vedute: in tutte e tre le città i cittadini danno molta importanza al significato dello spazio e alle ampiezze di veduta.
- Lo spazio vuoto “crudo o privo di forma definita” a cui possono essere associate sensazioni piacevoli o spiacevoli, in qualunque caso sembra che esso attragga l’attenzione e il ricordo degli osservatori.
- Le caratteristiche naturali delle città (come per esempio la vegetazione, i fiumi...) vengono citate come elementi capaci di qualificare positivamente lo spazio urbano.
- I percorsi vengono percepiti dagli osservatori come l’elemento che più influenza la struttura e la chiarezza di una città.
- Costanti riferimenti alle distinzioni di ceto socio-economico come strumento di suddivisione dello spazio e di individuazione dei diversi quartieri.

Lynch comprende la centralità della figura del cittadino nello studio delle città. Dai dati raccolti dalle interviste l’urbanista comprende come le caratteristiche di percezione comune dei cittadini siano il segno dell’esistenza di un’immagine pubblica della città, formata dalla stratificazione di molte immagini individuali.

Interessante quindi fu interrogarsi su quali fossero gli elementi alla base della creazione di queste immagini. Per rispondere alla domanda decide di studiare il ruolo della forma del disegno urbano (tralasciando però i significati sociali e la storia) classificando i contenuti riferibili alle forme fisiche delle immagini urbane in cinque tipi di elementi:

- percorsi: “Sono i canali lungo i quali l’osservatore si muove abitualmente, occasionalmente o potenzialmente”, essi rappresentano per la maggioranza degli intervistati “l’elemento urbano predominante”, in quanto identificano il luogo del movimento dell’osservatore; perciò nella maggior parte dei casi costituiscono il basamento dell’immagine mentale di ogni cittadino. L’importanza dei percorsi è ovviamente legata all’orientamento e al movimento nella città e il loro disegno condiziona in modo particolare la chiarezza e l’efficienza di un disegno urbano.
- margini: “Sono gli elementi lineari non considerati percorsi”, fungono da riferimenti laterali e acquisiscono forza e identità se mantengono una certa direzionalità. I margini non sono necessariamente considerabili come barriere, possono essere anche percepiti come “suture unificanti”.

- quartieri: “Sono aree urbane relativamente ampie, nelle quali l’osservatore può mentalmente penetrare, e che posseggono qualche caratteristica generale”.
- nodi: “Sono i fuochi strategici nei quali l’osservatore può entrare, sono tipiche congiunzioni di percorsi o concentrazioni di alcune caratteristiche”.
- riferimenti: “sono elementi puntuali considerati esterni all’osservatore, sono semplici elementi fisici che possono largamente variare in scala”.

Il lavoro di Kevin Lynch fu sicuramente precursore di teorie e metodologie adottate successivamente nel campo dell’urbanistica, della geografia sociale e nella governance territoriale, fornì materiale di riflessione su cui artisti, poeti e letterati, storici elaborarono critiche e modelli di studio. Fu tra i primi a considerare dal punto di vista psicologico il rapporto che intercorre tra le città e i suoi cittadini.

Spostando la lente d’ingrandimento da un luogo ad un altro, dall’America all’Europa, nel periodo degli anni ’50 una nuova corrente letteraria pose le basi per l’avvento del situazionismo che influenzò di molto la percezione delle città contemporanee in un periodo di trasformazione che necessitava di essere indagato. I situazionisti negavano i valori pratici dell’urbanistica razionalista (gli spazi progettati come pre-determinati ad un uso ben specifico) a favore di una valorizzazione ludica, di libero gioco e di libero utilizzo della città preferendo gli spazi d’uso semi o indeterminati e informali. Dalla loro ricerca nacque l’Urbanismo unitario: <<Teoria dell’impiego di insieme delle arti e tecniche che concorrono alla costruzione integrale di un ambiente in legame dinamico con esperienze di comportamento>> e la psicogeografia.

I mezzi della psicogeografia sono numerosi e vari. Il primo e il più solido è la deriva sperimentale. Gli altri mezzi, quali la lettura di vedute aeree e di piani, lo studio delle statistiche, dei grafici o dei risultati d’inchieste sociologiche fatte sul territorio in analisi, sono teorici e non sono altrettanto attivi e diretti quale la deriva sperimentale. Tuttavia, grazie all’unione dei vari mezzi di studio teorici è possibile rappresentare in buona parte l’ambiente da studiare. Lo studio derivante dalla pratica della deriva può, in cambio, modificare le rappresentazioni cartografiche e intellettuali arricchendole di una maggiore complessità.

La deriva fu introdotta dai situazionisti come pratica psicogeografica e si presenta come una tecnica del passeggiare attraverso diversi ambienti. Con essa si promuove un tipo di comportamento ludico-costruttivo, in contrapposizione alle classiche idee di viaggio e di passeggiata. La disponibilità di mettersi in gioco è il fattore fondamentale per attivare questa pratica, difatti una o anche più persone nella deriva rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, a spostarsi e ad agire secondo abitudini legate alle relazioni, ai lavori e agli svaghi che sono propri, in favore di un ascolto nuovo derivante dall’interazione con il terreno e

con gli incontri che vi corrispondono. Diverse tecniche di esplorazione del territorio vengono descritte in maniera più approfondita nel capitolo dedicato alle metodologie di partecipazione.

METODOLOGIE DI PARTECIPAZIONE:

Per metodi di partecipazione si intendono quelle applicazioni di varie tecniche di comunicazione, condivisione, visualizzazione, implementazione, valorizzazione ricerca e confronto utili ad attivare gruppi di persone con caratteristiche caratteriali e background culturali anche molto diversi tra loro. Alcuni dei metodi di partecipazione sono elencati di seguito.

Tecniche di discussione strutturata (Microplanning, action planning, ecc.)

Il Microplanning consiste in una serie ordinata di discussioni strutturate con specifici obiettivi da indagare e possono concentrarsi su: problemi e opportunità, strategie di approccio, soluzioni opzionali, implementazione delle opzioni prioritarie, controllo dei risultati conseguiti. Tutte hanno come obiettivo la costruzione di un'immagine progettuale sintetica e il più possibile condivisa della situazione problematica. Queste tecniche di discussione vogliono contribuire alla destrutturazione delle immagini individuali basate su bisogni indotti per analizzare prospettive più ampie. Queste tecniche hanno un buon grado di replicabilità, sono più efficaci di altri strumenti nell'arrivare ad un risultato effettivo; favoriscono il ridimensionamento dei rischi di prevaricazione da altre persone più abituate ad esprimersi in pubblico; tendono ad essere seguite da un numero non elevato di partecipanti, riducendosi a quei cittadini maggiormente coinvolti e interessati all'argomento, dato che gli incontri risultano essere al quanto impegnativi. Il metodo tende a frammentare la partecipazione degli abitanti in piccoli gruppi.

Tecniche di visualizzazione immediata del progetto

Planning for real

Metodo partecipato di trattamento dei problemi delimitata nel tempo (può svolgersi in un unico incontro della durata di diverse ore), caratterizzata da un'elevata strutturazione dell'interazione e del coinvolgimento di un numero elevato di abitanti e si concentra sulla centralità dell'azione (gesto) rispetto alla parola (discussione); ciò permettere anche a chi non si sa esprimere in pubblico di manifestare le proprie opinioni, ha un carattere ludico. Viene spesso impiegato nel campo dell'urbanistica, coinvolge differenti professionalità (architetti, ingegneri, urbanisti, sociologi, avvocati ecc.), che svolgono il ruolo di *facilitatori* e

coordinatori, e gli abitanti del luogo dove si vuole intervenire, svolgono il ruolo invece di *giocatori*. Ha una durata medio-lunga, il processo che porta alle decisioni progettuali finali si articola in diverse "fasi":

- Costruzione di un plastico: i *giocatori* costruiscono un plastico (in scala 1:250 solitamente) della zona interessata alle ipotetiche trasformazioni
- La comunicazione: il plastico viene messo in mostra, per un breve periodo, in luoghi molto frequentati dalla comunità
- Ipotesi di intervento: il plastico sarà ricoperto di tokens (che indicano *dove* intervenire), contenenti suggerimenti (su *come* intervenire)
- Negoziazione e scelta delle priorità: i tokens vengono raccolti e suddivisi, democraticamente dopo discussione e dibattito, in 3 gruppi a seconda delle priorità con cui si ritiene debbano essere svolti, quindi vengono suddivisi in *necessari e/o urgenti, non impellenti, o da realizzare in futuro*.
- Analisi e presa di coscienza dei progettisti con potere decisionale finale (dopo il consulto popolare, i tecnici di settore verificano l'effettiva fattibilità e danno inizio ai lavori)

Pattern language

Metodo di progettazione partecipata che si concentra sulla individuazione di un abaco di tipologie di spazi pubblici che aiutano gli abitanti nella visualizzazione delle trasformazioni possibili. I pattern descrivono un problema e poi offrono una soluzione.

Mappe di uso sociale del territorio

Fase preliminare di consultazione degli abitanti e ricognizione sul territorio sviluppata per incontri pubblici. Rappresentazioni molto ampie dei luoghi esposte in pubblico sulle quali gli abitanti sono invitati a segnalare rischi, barriere, risorse, desideri e aspettative (ad esempio "mappe di Gulliver", "mappa dei rischi e delle opportunità").

Osservazione diretta

Osservare le persone (tecniche di osservazione diretta)

Con questa pratica si invita ad analizzare spazi fisici e le pratiche di uso sociale dei luoghi, le relazioni tra persone e luoghi, come variano le forme d'uso dello spazio nel tempo, come gli stessi luoghi vengono reinterpretati o travisati ecc. Molte di queste pratiche di modificazione degli spazi comuni trasformano gli esiti di un progetto fisico e si configurano a loro volta implicitamente come progetto alternativo di spazio. Un esempio di queste tecniche è lo shadowing, che consiste nell'accompagnare come un'ombra una persona per un periodo significativo di tempo. Altro esempio è l'osservazione partecipante nel quale il soggetto osservatore interagisce con il contesto osservato, in modo tale da provocare delle reazioni e/o immedesimarsi con la situazione.

Osservare con le persone (tecniche di osservazione diretta e di consapevolezza ambientale, programmi di educazione ambientale)

Le pratiche di osservazione diretta sono molto più utili se condotte dagli stessi abitanti di un contesto circoscritto. L'obiettivo è quello di mettere in crisi le visioni consolidate della quotidianità, spesso riduttive nel descrivere la ricchezza di punti di vista di un ambiente, prediligendo una forma di osservazione più consapevole e descrittiva della complessità dei luoghi. Molto diffuse sono le modalità di esplorazione e conoscenza dell'ambiente sviluppate negli ultimi anni con i bambini e i giovani, che hanno dato vita a sperimentazioni di mappature sensoriali, affettive, ecc.

Costruzione di scenari

Si tratta di uno strumento particolarmente utile per aprire l'orizzonte delle alternative possibili e costruire le basi per processi di apprendimento reciproco tra esperti e non esperti. Esiste un'ampia gamma di scenari: scenari di stato, che prospettano dimensioni ideali da raggiungere e scenari di processo, che si occupano degli eventi che possono condurre alla nuova configurazione (simulazioni, visioning, future studies, analisi SWOT, etc.).

Analisi SWOT

L'analisi SWOT, conosciuta anche come Matrice TOWS, è uno strumento di pianificazione strategica usata per valutare i punti di forza (Strengths), debolezza (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e le minacce (Threats) di un progetto o in un'impresa o in ogni altra situazione in cui un'organizzazione o un individuo deve prendere una decisione per raggiungere un obiettivo. L'analisi può riguardare l'ambiente interno o esterno di un'organizzazione.

Tecniche di discussione semistrutturata

Assemblee pubbliche

Assemblee aperte a tutti i soggetti interessati. Possono avere funzione informativa o consultiva, più di rado funzione decisionale. Offrono vantaggi in termini di apertura dei processi partecipativi e visibilità di politiche e progetti, ma generalmente favoriscono l'espressione di persone già abituate a parlare in pubblico, non consentono analisi in profondità e un efficace confronto tra le diverse posizioni.

Tavoli partecipativi e forum locali

Coinvolgono soggetti già interessati ai problemi di trasformazione urbana e sociale (spesso rappresentanti di gruppi o associazioni). Si caratterizzano come momenti di discussione e confronto su temi specifici, costituiti in genere da cicli di incontri che sviluppano e approfondiscono alcune problematiche e individuano possibili soluzioni. Possono essere autoconvocati dal basso (es. forum sociali) o promossi dalle istituzioni per attivare processi di dialogo e partecipazione dei cittadini.

Sequenze codificate di tecniche

Oltre alla scelta delle tecniche è importante la loro combinazione, il mix e la sequenza. Esistono metodologie di progettazione partecipata basate su una combinazione di tecniche diverse, più o meno strutturate in sequenze codificate; tra le più conosciute c'è l'EASW (European Awareness Scenario Workshop). I vantaggi nell'uso di queste metodologie codificate risiede nell'alto livello di formalizzazione del processo a cui corrisponde un alto grado di legittimazione dello stesso. Tuttavia si è già ricordato che non esiste un metodo in assoluto migliore di altri: bisogna costruire sequenze di tecniche adatte al contesto.

Combinazioni di tecniche

EASW

L'European Awareness Scenario Workshop, noto anche con l'acronimo EASW, è un metodo nato in Danimarca finalizzato alla ricerca di un accordo fra i diversi gruppi di portatori di interessi in ambito locale con l'obiettivo del raggiungimento di una definizione consensuale di città sostenibile. Il campo d'applicazione originale è quello dell'urbanistica partecipata ma in seguito il metodo è stato utilizzato in ambiti diversi, ad esempio nello sviluppo locale, nell'attivazione di percorsi di cambiamento organizzativo, nell'innovazione e nella ricerca.

Nel 1994 anche la Commissione Europea ha attivato un'iniziativa basata su questo metodo, chiamata TDSP ("Training and Dissemination Schemes Project"), che ha lo scopo di esplorare nuove metodologie per favorire l'innovazione in ambito sociale attraverso la definizione di metodi più efficaci di divulgazione di una serie di best practices in ambienti culturali e politici diversi e l'identificazione di strumenti per la divulgazione del know-how correlato. È un metodo basato sulla combinazione di tecniche diverse, più o meno strutturate in sequenze codificate, pensato per consentire lo sviluppo di un dibattito e della partecipazione. È particolarmente efficace in contesti locali, in cui è estremamente semplice associare ai problemi chi ha la responsabilità di risolverli. Può diventare un utile strumento per promuovere il passaggio a modelli di sviluppo sostenibile, condivisi e basati su un uso più attento delle risorse. Un EASW serve a stimolare la partecipazione democratica nelle scelte legate al miglioramento delle condizioni di vita nelle comunità. Consente ai partecipanti di scambiarsi informazioni, discutere temi e processi che governano lo sviluppo tecnologico e l'impatto delle tecnologie sull'ambiente naturale e sociale, stimolando la capacità di identificare e pianificare soluzioni concrete ai problemi esistenti.

La metodologia EASW si è rivelata particolarmente efficace nel:

- incoraggiare il dialogo e la partecipazione delle diverse componenti della società;
- creare una relazione equilibrata tra ambiente, tecnologia e società;
- consentire uno sviluppo sostenibile nel rispetto dei bisogni e delle aspirazioni dei membri di una comunità locale.

Un EASW è costruito su due attività principali: lo sviluppo di visioni e la proposta di idee. Nello sviluppo di visioni i partecipanti, dopo una breve sessione introduttiva, lavorano in 4 gruppi di interesse, in ragione dell'appartenenza ad una stessa categoria sociale (cittadini, amministratori ecc.). Durante il lavoro di gruppo, i partecipanti sono invitati a proiettarsi nel futuro per immaginare, in relazione ai temi della discussione, come risolvere i problemi della città in cui vivono e lavorano. Devono farlo tenendo come punto di riferimento gli scenari, che prospettano quattro possibili soluzioni alternative (basate su diverse combinazioni nell'uso di tecnologie e nell'organizzazione della vita sociale). Per facilitare questa attività, la metodologia prevede una serie di tecniche per la gestione della discussione ed il raggiungimento dei risultati previsti. Le visioni elaborate da ciascun gruppo dovranno poi essere presentate in una successiva sessione plenaria, al termine della quale, con una votazione, sarà scelta la visione comune di tutti i partecipanti. Questa visione dovrà prospettare in modo preciso le soluzioni adottate, sottolineando per ciascuna di esse il ruolo giocato dalla tecnologia e quello dell'organizzazione della collettività. La visione emersa al termine di questa sessione di lavoro, perfezionata dal facilitatore e dai capigruppo in una piccola riunione (petit comité) al termine di questo primo insieme di attività, sarà alla base di quella successiva della proposta di idee. Nella proposta di idee i partecipanti sono chiamati a lavorare in gruppi tematici.

Dopo una breve introduzione ai lavori, in cui il facilitatore presenta la visione comune, comincia una nuova sessione di lavoro di gruppo. Questa volta i gruppi vengono formati, mischiando tra loro i partecipanti, in funzione del tema in discussione (rifiuti, energia, ecc.). Ciascun gruppo avrà così al suo interno rappresentanti di diversi interessi e dovrà occuparsi, partendo dalla visione comune, di proporre idee su come realizzarla. Ogni gruppo potrà formulare un numero limitato di idee (di solito 5). Le idee saranno presentate in una successiva sessione plenaria per essere discusse e votate. Le idee più votate potranno infine essere alla base del piano di azione locale elaborato dai partecipanti per risolvere i problemi in discussione.

Outreach

Outreach è una metodologia utilizzata nei processi di progettazione partecipata in ambito anglosassone. Michael Parkes, esperto inglese di partecipazione, nel suo libro pubblicato nel 1995 per il London Planning Advisory Committee, spiega che “gli incontri di outreach consistono nell'andare fuori’ a incontrare gruppi di interessi locali e singole persone, a seguito di un invito da parte loro, nel proprio ambiente e secondo i propri tempi, per discutere di varie questioni e per ascoltare i loro suggerimenti. Si può trattare di conversazioni informali, poco strutturate, non necessariamente capaci di rigorose analisi scientifiche. Spesso forniscono un livello di comprensione dei problemi maggiore rispetto a forme di consultazione più ufficiali e strutturate”. Outreach permette di coinvolgere soggetti che altre tecniche non consentono di coinvolgere. Ad esempio è particolarmente efficace per raggiungere quelle persone che sono troppo occupate, o fisicamente o mentalmente disabili, non alfabetizzate o che semplicemente non hanno familiarità con la lingua o con i processi di sviluppo e di pianificazione, troppo giovani, troppo vecchie, troppo alienate, spaventate o timide. Solo a seguito di un loro invito, nel loro ambiente e secondo i loro tempi esiste una qualche reale possibilità che essi partecipino a questi processi. Qualche volta quella sarà la prima e l'ultima volta. Gli incontri di outreach si possono tenere ovunque, all'esterno in una località di campagna o all'interno di un circolo di pensionati. A volte possono richiedere il supporto di interpreti e, solo occasionalmente, di mediatori ben preparati. Outreach è una tecnica che può trovare molte applicazioni nei processi di progettazione partecipata e nell'ambito delle politiche pubbliche..

L'approccio di outreach è considerato particolarmente promettente nelle politiche e negli interventi a favore di gruppi svantaggiati. È il caso, ad esempio, dei servizi organizzati con unità mobili nella forma di “lavoro di strada” che si rivolgono a persone che vivono situazioni di disagio e che ben difficilmente avvicinerrebbero un servizio nel suo luogo formale (ad esempio i senza fissa dimora, prostitute, tossicodipendenti).

Gli strumenti e le modalità di outreach sono assai varie; alcune delle sue forme possibili:

- distribuzione sistematica di materiale informativo nelle case oppure, con contatto diretto, alle persone in situazioni (luoghi e momenti) di aggregazione (mercati, assemblee, biblioteche, negozi);
- giornali locali, specifiche newsletter, spot informativi su programmi radiofonici o televisivi (i media possono essere un veicolo importante per avvicinare i destinatari);
- interventi informativi e di scambio mirati nell'ambito di riunioni di specifici gruppi e di attività organizzate;
- strutture mobili (caravan, camper, containers) possono essere utilizzate come uffici mobili per restituire anche a livello simbolico la presenza "sul campo" e garantire la possibilità di una consultazione e di uno scambio efficace;
- l'attivazione di un punto di riferimento in loco (possibilmente con affaccio diretto su strada) può offrire, se ben localizzato e condotto con la consapevolezza delle competenze comunicative necessarie, scambio continuativo e la definizione di nuove modalità di trattamento di problemi anche ordinari.

Camminata di quartiere

La camminata di quartiere è un metodo partecipativo che può essere utilizzato quale tecnica di "ascolto attivo" del territorio. Alla base di questa tecnica c'è l'idea che sia fondamentale riconoscere e valorizzare la competenza degli abitanti riguardo al proprio ambiente di vita: conoscenza ordinaria, non professionale e non tecnica, ma che deriva dal fatto che essi quotidianamente vivono quel territorio, ne fruiscono in quanto "ambiente di vita" dove essi abitano, lavorano o intessono reti di relazione e di socialità. La percezione che un abitante ha del proprio quartiere o del proprio paesaggio è dunque un tipo di conoscenza di cui "non si può fare a meno" in un processo di trasformazione territoriale, perché è una conoscenza che il professionista non può possedere.

Un altro aspetto caratterizzante della camminata di quartiere consiste nel riconoscimento dell'importanza di una conoscenza non solo ordinaria, ma anche percettiva, spaziale, una "conoscenza attiva" che prende forma nell' "andare a vedere di persona". Percorrere insieme un luogo, attraversandolo e cercando di riconoscere e mettere in evidenza il proprio modo di vivere quello spazio, significa valorizzare modalità di stare assieme e di comunicare basate sul riferire esperienze, osservazioni specifiche, elementi che colpiscono ciascuno e che sono ritenute rivelatrici, "sintomatiche" di tendenze in atto.

La camminata di quartiere presuppone, e afferma nella pratica, un rapporto di reciprocità tra professionisti e abitanti, che esclude relazioni di dominanza-dipendenza, sia da una parte che dall'altra, che riconosce piuttosto una "intelligenza reciproca", una possibilità di apprendimento da entrambe le parti. Si tratta dunque di una tecnica partecipativa che risponde ai requisiti individuati da B. Jones (1990) nella sua teoria della "pianificazione democratica":

1. deprofessionalizzazione (non sono solo i professionisti a dare forma al futuro del quartiere);
2. decentralizzazione (il processo decisionale non è concentrato al centro);
3. demistificazione (la pianificazione è qualcosa di concreto, non un prodotto magico);
4. democratizzazione (molte persone sono coinvolte direttamente nel processo decisionale, specialmente quelle che rappresentano un interesse per il futuro del quartiere).

Affinché la camminata di quartiere sia efficace, è importante che sia preceduta da un'accurata fase di outreach e da interviste con alcuni interlocutori locali. In questo modo non solo è più facile diffondere sul territorio l'invito a partecipare alla passeggiata, ma soprattutto si gettano le basi per una maggiore disponibilità di coinvolgimento attivo, basato sulla fiducia e sulla collaborazione. Un'intensa attività di outreach, prima della camminata, è ancora più importante nei contesti in cui c'è una relativa povertà di soggetti locali di riferimento.

Open Space Technology (OST)

La tecnica Open Space Technology (OST) è stata creata nella metà degli anni '80 da Harrison Owen, un esperto americano di scienza delle organizzazioni. Sostanzialmente si configura come una tecnica di gestione di workshop che consente a qualsiasi gruppo di persone, in qualsiasi tipo di organizzazione, di rendere incontri e riunioni di lavoro particolarmente interessanti e produttive.

La metodologia, basata sull'autorganizzazione, permette di far lavorare insieme, su un tema complesso, gruppi con un numero di partecipanti variabile da 5 a 1000 persone, in workshop di una giornata, convegni di tre giorni o nella riunione settimanale di staff. Per organizzare un workshop in OST non sono necessari relatori e programmi predefiniti, ma tutto è demandato ai partecipanti che propongono e gestiscono in completa autonomia il programma di lavoro attraverso la proposta di temi e problematiche reali e per le quali provano un sincero interesse. Una volta selezionati i temi si organizzano sessioni parallele di gruppo e progressivamente si focalizza la discussione su un argomento di importanza strategica. Alla fine del lavoro, di un giorno o di più giornate, ciascun partecipante avrà il resoconto in cui vengono descritte tutte le discussioni svolte. L'assenza di procedure e di una struttura predefinita, a guardare bene, è solo apparente

in quanto l'OST è un sistema per gestire riunioni ed organizzazioni fortemente strutturato, o meglio utilizza procedure così naturali e congeniali all'uomo ed al suo modo di lavorare da non essere nemmeno notate, e capaci di sostenere il lavoro di gruppi ed organizzazioni. È evidente che ciò che accomuna gli Open Space è la capacità di dare forza, creare efficaci collegamenti, rafforzare la visibilità e la sostenibilità di ciò che sta già accadendo all'interno dell'organizzazione: progettazione ed azione, apprendimento e saper fare, vivo interesse e responsabilità, partecipazione e performance.

QUALI SONO I LINGUAGGI ARTISTICI SELEZIONATI E PERCHÉ?

LA PERFORMANCE:

Quando si parla di performance art si intende una esibizione presentata al pubblico all'interno di un contesto artistico che connette più discipline.

Si definisce anche come "open-ended": atti artistici che comprendono elementi di danza, cinema, teatro, video, poesia rappresentati davanti ad un pubblico. Le esibizioni possono essere programmate o meno, avere delle componenti casuali o essere accuratamente orchestrate, spontanee o pianificate attentamente con o senza partecipazione del pubblico. La performance può accadere in diretta o essere trasmessa tramite media, l'esecutore può essere presente o assente. Può essere considerata un'esibizione di performance art qualsiasi situazione che coinvolge quattro elementi di base: tempo, spazio, corpo del performer (o presenza in un mezzo) e una relazione tra performer e pubblico. La performance art può svolgersi ovunque, in qualsiasi tipo di luogo o ambientazione e per qualsiasi periodo di tempo. Le azioni di un individuo o di un gruppo in un luogo particolare e in un particolare momento costituiscono il lavoro. L'idea di base della performance art era di dar vita ad un'esperienza effimera e autentica sia per gli artisti che per il pubblico, creando un evento irripetibile ed unico.

La performance art è un termine in genere usato per riferirsi ad un'arte concettuale che trasmette un significato basato sul contenuto in un senso più drammatico (dove per dramma, come nel teatro, si intende azioni deliberate arricchite dalle intenzioni degli esecutori), piuttosto che essere una semplice performance fine a sé stessa con l'unico scopo di intrattenere il pubblico. Le rappresentazioni di performance art in genere, a differenza dalle opere teatrali convenzionali, sono presentate ad un pubblico senza che ci sia una linea definita da seguire. Perciò possono prevedere delle azioni e parole in una comunicazione diretta tra l'artista e il pubblico o ignorare le aspettative di un pubblico oppure seguire uno script scritto in anticipo.

Alcuni tipi di arte performativa si avvicinano molto alle arti dello spettacolo (danza, teatro, musica).

Tale performance può utilizzare una sceneggiatura o creare un'ambientazione drammatica fittizia, ma non cerca di seguire la solita regola drammatica di creare un'ambientazione fittizia che segue le convenzionali dinamiche del mondo reale, piuttosto cerca intenzionalmente di satirizzare o di trascendere dalle solite dinamiche del mondo reale, conferendo suggestioni metafisiche o surreali, a differenza delle rappresentazioni teatrali convenzionali. Gli artisti della performance spesso sfidano il pubblico a pensare in modi nuovi e non convenzionali, a rompere le convenzioni delle arti tradizionali e ad abbattere le idee convenzionali su "che cos'è l'arte".

L'installazione artistica

Un'installazione artistica è **un'opera d'arte visiva tridimensionale**, spesso creata per un luogo specifico e progettata per cambiare la percezione dello spazio. Comprende *media*, oggetti e forme espressive di qualsiasi tipo installati in un determinato ambiente. È imparentata a forme d'arte quali la scultura e la Land art.

Il termine "installazione" apparve negli anni '70 e si applica generalmente a tutte quelle opere create per spazi interni, come gallerie o musei. Può essere anche realizzata in spazi esterni ma, in genere, l'arte dell'installazione si trova più spesso in uno spazio al coperto, che è più semplice da comprendere per uno spettatore.

Le **opere all'aperto** sono più spesso chiamate "**arte pubblica**", "**land art**", dipendentemente dal contesto e dalle dimensioni.

Detto questo, un pezzo per esterni può certamente essere considerato una sorta di "installazione", ma, in genere, l'arte dell'installazione si trova più spesso in uno spazio al coperto, che è più semplice da comprendere per uno spettatore.

L'installazione, una volta costruita, è spesso espressa in un **ambiente tridimensionale** realizzato all'interno di una stanza, in cui l'artista include **l'ambiente come parte dell'opera**, o altri fattori, che distinguono il suo lavoro dal semplice appendere un'opera a due dimensioni.

L'installazione è divenuta occasione di sintesi di linguaggi e mezzi espressivi diversi, comprendendo quelli più tradizionali fino a quelli tecnologicamente più avanzati. Può essere costituita da materiali grezzi o manipolati, elementi meccanici o elettrici, video, componenti sonore o musicali, immagini computerizzate ecc. (videoinstallazioni o installazioni video, installazioni video sonore, installazioni interattive). L'installazione artistica può essere riproposta o rimontata in spazi espositivi differenti, subendo eventuali adattamenti, purché non ne risultino alterate le relazioni tra le varie parti e il senso generale dell'opera. Diverso è il caso delle installazioni, sia permanenti sia temporanee, progettate appositamente per uno spazio particolare, all'interno di un museo, di una galleria, o in un parco, in una piazza ecc. (definite anche installazioni site specific o in situ), per le quali lo specifico contesto è attivamente e indissolubilmente coinvolto nell'opera.

Un'installazione può essere:

- mobile (o montabile);
- permanente (o fissa);
- effimera (o temporanea).

VIDEO ART E DOCUMENTARIO

La **videoarte** è un linguaggio artistico che si basa sulla creazione e riproduzione di immagini in movimento mediante le strumentazioni tipiche degli audiovisivi. L'uso del medium tecnologico ha delle specifiche finalità comunicative e non si ferma alla passiva riproduzione documentale della realtà, ma interviene sul reale e sulla sua percezione, mettendo in discussione la posizione dello spettatore. Questo avviene specialmente nelle opere interattive. Ne sono un esempio l'installazione *Videoplace* dei primi anni settanta di Myron Krueger che riproduceva col colore su un monitor i movimenti dello spettatore, e l'intervento a circuito chiuso di Dan Graham che in una sua mostra riprendeva il pubblico e lo mostrava nella sala successiva. Negli esempi citati, il soggetto e il fruitore corrispondono, come succede anche in Tv: si rimanda alla società le immagini della società stessa. La videoarte ha, infatti, in più occasioni messo in discussione i meccanismi televisivi che si avvalgono dei medesimi mezzi tecnologici, ma solo in rari casi la videoarte è riuscita a raggiungere, con questo punto di vista critico, la diffusione propria della televisione.

La videoarte si articola in molteplici forme espressive, che vanno dalla registrazione di azioni e performance (video performance), a strutture complesse multimediali, come:

- installazioni, video-installazioni e installazioni interattive
- videoscultura
- videoambienti
- sistemi video che interagiscono in vari modi in tempo reale con la performance
- cortometraggi, e talvolta lungometraggi, d'arte, immagini in movimento, arte digitale
- video poesia, poesia elettronica

La concomitanza tra l'avvento del video e un clima di attivismo e agitazione sociale assicura al mezzo un impatto mediatico molto forte. Negli anni sessanta, il video mette in discussione l'oggetto artistico ancora più drasticamente di quanto facciano forme d'arte come l'happening o la performance. Un fattore comune di queste esperienze consiste nella cosiddetta "dematerializzazione" dell'oggetto artistico, la possibilità di un'arte fondata sul tempo anziché sullo spazio, presagio delle Avanguardie Storiche (si pensi alla quarta dimensione di Picasso o all'attenzione dei Futuristi per la radio e il cinematografo), concetto alla base dell'arte effimera.

Come accennato, vi è un rapporto ambiguo e ambivalente tra videoarte e televisione, per via dello stesso mezzo tecnologico. "VT is not TV", il videotape non è televisione, si rimarcava molto negli anni sessanta, tuttavia con il tempo i videoartisti hanno cominciato a nutrire la speranza di diffondere le proprie ricerche sul mezzo di comunicazione di massa per eccellenza. Parimenti, le forme televisive entrano nella videoarte attraverso la pratica del Found footage (letteralmente, "pellicola ritrovata"). La ristrutturazione delle immagini televisive crea dei messaggi divertenti e sovversivi, come dimostra l'esempio italiano di "Blob": trasmissione di pochi minuti basata sul montaggio di diversi elementi video, normalmente seguendo degli argomenti a tema. Del film d'artista, invece, la videoarte rappresenta l'erede ideale. Il video, per via della sua maggiore accessibilità in termini di tecnica ed economia è diventato il mezzo privilegiato per la sperimentazione, a differenza del cinema. Una delle caratteristiche fondamentali di questa duttilità è il particolare rapporto del video con la dimensione sonora.

Poesia Elettronica

Con il termine Poesia Elettronica si intende un tipo di sperimentazione artistica dove si integrano testo poetico e Video Arte. Le prime sperimentazioni in tal senso risalgono agli anni '80. Gli artisti più significativi per la Poesia Elettronica sono Gianni Toti, Philadelpho Menezes, Gary Hill, Giovanni Fontana, Caterina Davinio, Julien Blaine.

Video Installazione

La Video Installazione è un'installazione artistica composta da diversi elementi per lo più da di schermi o altri supporti video col fine di coinvolgere quasi totalmente lo spettatore, il quale viene catapultato in una realtà parallela creata dall'artista. Ne sono i principali esponenti Bill Viola, Fabrizio Plessi, Wolf Vostell, Pipilotti Rist, Tony Oursler, Pierre Huyghe.

Video Scultura

La video scultura è un innesto tra diversi elementi, spesso le opere scultoree vengono illuminate da un proiettore, per esempio, oppure potrà succedere che schermi e tubi catodici cambiano la loro funzione e diventino opere d'arte. Questi gli elementi alla base della Video Scultura, di cui Tony Oursler è sicuramente l'esponente principale.

Videoambiente

Il Videoambiente è simile alla Video Installazione, ma varie per le sue dimensioni. Consiste in pratica in installazioni audio video che ricreano interi ambienti con i quali lo spettatore può interagire. L'esperienza che lo spettatore vive è di coinvolgimento totale.

TIPI DI DOCUMENTARIO

Il documentario, a differenza dalla fiction, si **basa su fatti realmente accaduti**. L'abilità del documentarista sta nel raccontare una o più vicende infondendo un suo punto di vista, narrando rispetto ad una visione soggettiva dei fatti. Il documentario può essere fedele alla realtà o può non esserlo, la scelta è del regista che sceglie il tipo di narrazione da seguire. Esistono diversi tipi di Documentario e possono essere elencati nel modo che segue:

IL DOCUMENTARIO NATURALISTICO

E' tipicamente **un filmato che documenta elementi naturali, ad esempio** il comportamento animale, le caratteristiche di piante o di fenomeni meteorologici. Chi lavora in questo settore ha una grande abilità negli appostamenti e nell'individuare la presenza di animali o di situazioni favorevoli per la registrazione di immagini suggestive ed esplicative.

IL DOCUMENTARIO D'INCHIESTA O REPORTAGE

Il **documentario di giornalismo di inchiesta** è molto mediatico e spesso utilizza i canali televisivi per essere diffuso. Possono trattare temi quali la politica, la storia, il crimine e vari temi di attualità.

L'obiettivo è di fare luce su alcuni casi cercando di dare una o più risposte o di porsi alcune domande utili per osservare meglio certi fenomeni.

Nella maggior parte dei casi è un **giornalista** che guida lo spettatore nella vicenda e aiuta a chiarire i punti irrisolti di una storia non trasparente.

Il **Reportage** è uno dei tipi di documentario più diffusi al mondo.

IL DOCUMENTARIO BIOGRAFICO

In genere il documentario biografico ha lo scopo di **mostrare un lato poco conosciuto** di una persona popolare collegandosi ad importanti avvenimenti accaduti.

IL DOCUMENTARIO DI VIAGGIO

Sono film di testimonianza dei posti più caratteristici del mondo conditi dall'esperienza personale di uno o più protagonisti che vivono personalmente le emozioni di un viaggio.

IL DOCU FILM

E' la **rappresentazione fedele di un fatto**. Può riguardare accadimenti storici o storie di cronaca.

Nel docu film possono essere presenti attori che interpretano una parte di un personaggio non necessariamente reale. Negli ultimi anni il docu film è diventato un strumento di narrazione molto utilizzato nel campo del marketing.

IL DOCUMENTARIO DI EVENTI

Il documentario di eventi racconta avvenimenti di varia natura, da un concerto rock, alla caduta del muro di Berlino ad imprese sportive, con la massima fedeltà, provando a focalizzarsi sui momenti più eclatanti dell'esperienza.

Altri generi meno conosciuti sono i documentari di **testimonianze**, documentari **sperimentali**, le **candid camera** o gli esperimenti **sociali**.

Motivazioni alla base delle scelte dei metodi artistici

L'innovatività del metodo consiste nel coniugare l'indagine territoriale sociale alle tecniche del design thinking, della facilitazione grafica, unendole alle tecniche di team building con l'uso del training teatrale e

community building, toccando nelle restituzioni delle ricerche effettuate i linguaggi artistici nelle forme più di impatto che l'arte contemporanea mette oggi a disposizione. Il metodo diventa un modo per i giovani per:

- scoprire le proprie abilità di analisi e di espressione,
- per responsabilizzare i giovani e interessare agli argomenti di attualità,
- far stimolare le componenti relazionali e migliorare l'ascolto (grazie alle interviste e allo studio territoriale),
- migliorare la propria autostima (grazie alla progettazione e realizzazione di qualcosa di concreto),
- sbloccare timidezze e far fiorire talenti (grazie alle tecniche teatrali e agli strumenti tecnici che verranno insegnati per la realizzazione dei video e delle installazioni artistiche),
- non in ultimo, per lavorare con la propria intelligenza emotiva (la sola che possa permettere una crescita personale equilibrata e matura).

4. Foglio modello relativo alle buone pratiche

Fase I: raccolta di buone pratiche

Metodologie partecipative nel campo del lavoro giovanile, della creatività e delle arti

Obiettivo:

- Definire buone e buone pratiche e metodi partecipativi per coinvolgere i giovani.
- Raccogliere buone e buone pratiche per promuovere le trasformazioni sociali, imparando con i "gruppi di giovani" e realizzando "azioni" secondo le strategie che svilupperemo come gruppo di progetto.

introduzione

1. In questa prima sezione vengono chiariti i concetti principali delle attività di partecipazione dei cittadini e dei giovani che verranno sviluppate.
2. Ciascun partner seleziona 10 buone pratiche e materiali di contenuto qualitativo esistenti da adattare e riutilizzare.

Le circostanze specifiche di ogni luogo, in ogni paese partner, saranno quelle che determineranno come verrà svolto il processo e quali mezzi abbiamo per esso. Ci sono alcuni criteri minimi che dobbiamo considerare, al fine di selezionare buone pratiche per coinvolgere i giovani. Li utilizzeremo in Urbanus-19, per definire metodologie partecipative nel campo del lavoro giovanile, della creatività e delle arti. Questi materiali, che saranno originariamente pubblicati in inglese, necessitano di una traduzione nelle lingue nazionali a cura del partner madrelingua. Ciò potrebbe includere video, interviste con modelli di ruolo, toolkit e scorecard, nonché informazioni grafiche, incentrate su risorse concesse in licenza con Creative Commons e prive di copyright. L'organizzazione leader O1 OCS supervisiona questa attività ed è anche l'ideatore dell'LTTA n°1 (JST1/C1).

Le pratiche che raccoglieremo dovranno essere utili per:

- seguire i diversi momenti di un processo partecipativo e analizzarne le differenze;
- consultare il modo migliore per coinvolgere i giovani per ottenere di più dalla creatività e dalle arti

Qui sotto c'è un modulo che dobbiamo compilare per documentare le esperienze dei partner.

Ogni partner deve raccogliere almeno 10 buone pratiche. Tutte le caselle devono essere compilate aggiungendo tutte le informazioni che potrebbero essere utili per aiutare a comprendere e utilizzare le buone pratiche.

Definizione di buona pratica

Una “buona pratica” può essere definita come segue:

Una buona pratica non è solo una pratica buona, ma una pratica che ha dimostrato di funzionare bene e di produrre buoni risultati, ed è quindi raccomandata come modello. È un'esperienza di successo, che è stata testata e validata, in senso lato, che è stata ripetuta e merita di essere condivisa affinché un numero maggiore di persone possa adottarla.

GP Foglio di modello

<i>Titolo della buona pratica</i> <i>[Quali sono il nome e il logo della buona pratica?]</i>
<i>Autori/sviluppatori/promotori buona pratica</i> <i>[Chi ha scritto i documenti relativi alla buona pratica?]</i>
<i>Tipo di partecipanti:</i> <i>[Chi sono i beneficiari o il target group della buona pratica?]</i>
<i>Tipo di documento</i> (opzionale) <i>[Specificare se esiste un documento relativo, un foglio informativo, un report esperienziale, un case study, un manuale o linea guida.]</i>
<i>Obiettivi</i> <i>[Quali sono gli obiettivi della buona pratica?]</i>
<i>Breve descrizione della buona pratica?</i> <i>[Scrivere una breve descrizione della buona pratica]</i>
<i>Approccio metodologico</i> <i>[Che metodologia è stata utilizzata per i processi di partecipazione?]</i>
<i>Impatto</i> <i>[Quale è stato l'impatto (positivo o negativo) della buona pratica sui beneficiari – sia uomini che donne - ?]</i>
<i>Fattori di successo</i> <i>[Quali sono le condizioni affinché una buona pratica sia ripetuta con successo (in un contesto simile)?]</i>
<i>Contatti</i> <i>[Ottenere maggiori informazioni sulla buona pratica]</i>
<i>URL della pratica</i> <i>[Dove trovarla su Internet?]</i>
<i>Lingua</i> <i>[In quale lingua/e risulta disponibile?]</i>

ORIZZONTI

52

Photovoice

REPLICABILE/SOSTENIBILE: *****

TARGET: *****

METODOLOGIE ARTISTICHE: ****

PARTECIPAZIONE: *****

Titolo della buona pratica

Photovoice



Autori/Sviluppatori/Promotori della GP

La tecnica è stata messa a punto negli anni Novanta dalla ricercatrice Caroline Wang negli Stati Uniti. Il metodo è attualmente utilizzato a Padova dalla cooperativa "Il Sestante" e dal professor Massimo Santinelli in collaborazione con studenti universitari specializzati in psicologia di comunità.

Tipologia di partecipanti

Qualsiasi tipo di gruppo. È particolarmente utile negli ambienti sociali per stimolare la partecipazione della comunità. Fa inoltre parte dei corsi universitari per studenti di psicologia specializzati in dinamiche di gruppo.

Tipo di documenti

Libro: "Photovoice. Dalla scatto fotografico all'azione sociale" ("Photovoice, from shutter click to social action") – 11 luglio 2016 di Pamela Mastrilli, Roberta Nicosia, Massimo Santinello

Link:

<https://www.amazon.it/Photovoice-scatto-fotografico-allazione-sociale/dp/8820441926>; <https://www.dors.it/page.php?idarticolo=3289> (materiale di ricerca)

Obiettivi

Attraverso la combinazione di fotografia e discussioni di gruppo, Photovoice consente ai membri della comunità di identificare i propri punti di vista e usarli come leve per il cambiamento sociale.

Breve descrizione della GP?

Costruendo gruppi variabili di dimensioni variabili, si creano percorsi con l'obiettivo di studiare l'ambiente in cui ci si trova attraverso un linguaggio fatto di immagini (più precisamente di fotografia). Questo si coniuga con l'ambiente testuale, dando vita a una metodologia di ricerca originale e innovativa. Photovoice si è rivelato un metodo efficace per analizzare le esperienze di vita quotidiana, responsabilizzare e dare voce ai soggetti emarginati. Le fotografie di tutti i partecipanti intrecciano una storia condivisa che può descrivere diverse aree e aspetti di una comunità. Photovoice è una metodologia di ricerca pratica, che combina il supporto visivo con nozioni di psicologia di comunità. Questa combinazione rende la fotografia un potente strumento per lavorare con gruppi eterogenei all'interno del territorio.

Tecniche: passeggiata di quartiere, medium fotografico, ricerca e studio del territorio, condivisione di impressioni, mappatura del territorio e posizionamento degli scatti selezionati nelle corrette coordinate, costruzione di un racconto su carta o tela digitale.

Tempi: 2-5 ore (tempo variabile a seconda della dimensione del gruppo e dell'obiettivo).

Approccio metodologico

Fotografia, Psicogeografia, Storytelling come atto di narrazione, disciplina che utilizza i principi della retorica e della narratologia.

(La psicogeografia è una metodologia di indagine degli spazi urbani. È stata creata nei primi anni '50 dal movimento d'avanguardia artistica dei Lettristi. La tecnica dell'esplorazione psicogeografica è chiamata la deriva, un passaggio improvviso attraverso ambienti diversi.)

Impatto

Costruzione della comunità

Esempi di impatto con un caso studio o dati di partecipazione, obiettivi raggiunti.

Fattori di successo

Gruppo di almeno 6/10 persone. Materiali: fotocamera o smartphone. Carta territoriale, fogli di appunti.

Condizioni esterne: condizioni meteo favorevoli per gli spostamenti in città

Fondi / Finanziamenti: gare locali, autofinanziamento (i costi di produzione/allestimento tendono ad essere molto bassi)

Contatti

Contattare per ulteriori informazioni sulla buona pratica

URL della pratica

<https://www.coopilsestante.com/sviluppo-comunita-partecipazione/>

Lingua

Italiano

ORIZZONTI - Welcome festival

REPLICABILE/SOSTENIBILE : *****

TARGET: ****

METODOLOGIE ARTISTICHE: ****

PARTECIPAZIONE: *****

Titolo della buona pratica

Welcome festival – Arcella Edition



Autori/ Sviluppatori/Promotori della GP

Associazione Xena in collaborazione con i partner del progetto EVS WELCOME (di cui faccio parte: comprende Associazione Mimosa, Cooperativa Il Sestante, Cooperativa Parità, Gruppo R della Cooperativa Polis, Associazione Khorakhanè, Cooperativa Orizzonti e Almaterra. Tutte le associazioni e cooperative operano nel territorio di Padova).

Tipologia di partecipanti

Giovani e adulti, migranti e italiani.

Tipo di documenti

Risorse web, come la pagina sul sito web dell'associazione e le pagine dei social media

Obiettivi

Promuovere l'integrazione, sensibilizzare su tematiche umanitarie, multiculturalismo, partecipazione sia dei giovani che dei cittadini del quartiere.

Breve descrizione della buona pratica

Il Welcome Festival - Edizione Arcella è un'iniziativa culturale fatta di una serie di eventi, laboratori, talk e attività interattive legate ai temi dell'ospitalità e della comunità. Gli eventi sono stati realizzati con la collaborazione di rifugiati, volontari europei del progetto EVS Welcome e volontari locali. Hanno creato un contesto pensato per

aumentare la consapevolezza e l'informazione sui vari aspetti della questione migratoria, realizzata attraverso spazi aperti per ospitare un dialogo sull'identità e l'incontro interculturale. Gli eventi hanno coinvolto giovani volontari europei in prima linea nel progetto WELCOME, che fa parte del progetto SVE strategico finanziato da Erasmus +. Lo SVE strategico è un'azione progettata per mobilitare i giovani europei attorno a una questione prioritaria, come l'ospitalità, aumentando le loro competenze e l'impatto sulle comunità in cui i volontari svolgono l'esperienza SVE. WELCOME è tra i pochissimi progetti SVE Strategici scelti e approvati in Italia dall'Agenzia Nazionale della Gioventù. Il festival è stato creato nel 2019 ed è durato due settimane.

Il programma prevedeva i seguenti eventi:

16 ottobre: Aperitivo di benvenuto e apertura del festival

17 ottobre: sessioni di gioco Go Deep e Go Beyond con mostra fotografica

18 ottobre: Laboratorio gratuito "Intreccio" con tessuti africani per la realizzazione di bracciali e collane; Mostra di Fotografia Documentaria - Workshop gratuito di Nicola Zolin, fotografo e reporter

19 ottobre: Mostra di Fotografia Documentaria - Workshop gratuito di Nicola Zolin "Il Paese è il mondo intero - Oltre il decreto sicurezza" - Il Paese è il mondo intero - Inaugurazione Mostra fotografica

20 ottobre: Performance "The Great Mother's Bones" - VR Experience

21 ottobre: Inclusione lavorativa: opportunità per le imprese

22 ottobre: Photowalk in contrada Arcella e laboratorio per bambini: Storie dal mondo - Racconti animati

23 ottobre: Arte contro la paura - Incontri artistici interculturali (con la collaborazione del Collettivo Pictor e dell'associazione Gemma)

24 ottobre: Presentazione del libro illustrato "Emigrania - I fiori del mare" sui temi dell'immigrazione via mare, guest star gli autori

25 ottobre: TransEuropa Caravans con Arte Migrante (gruppo informale che si occupa di arte e musica con i migranti) - evento musicale

26 ottobre: Presentazione del fumetto 'Quartieri', edito da Beccogiallo Editore - Incontro con gli autori, a seguire Odio OnLife: strumenti di contrasto e contro-narrazione

27 ottobre: Puzzle con l'Africa e World Games

28 ottobre: Welcome Movie Night - proiezione di film sui temi della migrazione

29 ottobre: Humanity Marathon - Niente più morti! A seguire colloqui sul tema del clima e delle migrazioni globali – ieri, oggi e domani

30 ottobre: Concerto del gruppo "S T R E G O N I" - Evento conclusivo

Approccio metodologico

Organizzazione di eventi, distribuzione di responsabilità e competenze, partecipazione attiva dal basso.

Impatto

Accrescere la conoscenza di diverse tematiche delicate e incoraggiare l'integrazione e la cooperazione tra cittadini, giovani e migranti. Il festival ha avuto successo a livello locale, ottenendo riconoscimenti dalla stampa locale e dal comune, oltre a un'ampia partecipazione, ed è riuscito a suscitare il desiderio di stimolare la consapevolezza sul tema degli aiuti umanitari.

Fattori di successo

Riproducibilità, coinvolgimento della comunità, approccio educativo utile nei contesti di accoglienza dei migranti, finanziamenti dal comune e partecipazione di numerosi volontari provenienti da diversi paesi europei.

Contatti

<http://www.xena.it/>

URL della pratica

<http://www.xena.it/welcome-festival-arcella-edition/>
<https://www.facebook.com/welcomefestival2019/>
<https://www.facebook.com/events/501536123756170/>

Lingua

Italiano

ORIZZONTI - WOW PROJECT

REPLICABILE / SOSTENIBILE: ****

TARGET:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:*****

Titolo della buona pratica

Wow project

Autore/Sviluppatore/Promotore della GP

Prof. ssa A. Vestita, l'architetto A. Sarno

Tipologia dei partecipanti

Artisti, performer, studenti, giovani talenti creativi

Tipologia di documento

Risorsa Web: <http://wowgalleryart.altervista.org/>

Obiettivi

Il progetto Wow è un progetto di rigenerazione urbana per un'area del quartiere Arcella di Padova, incentrato sul coinvolgimento attivo dei cittadini del quartiere in corsi e attività, anche pianificate con il contributo dei partecipanti. Tale coinvolgimento sarà promosso principalmente dalle scuole all'interno dei propri locali, che saranno aperti alla città dopo il normale orario scolastico. Tra queste attività ci sono progetti che incoraggiano l'incubazione di forme innovative di imprese culturali e creative nel quartiere.

Breve descrizione della buona pratica?

Le esposizioni permanenti allestite in uno spazio oggetto di ristrutturazione fanno della galleria Wow un incubatore culturale capace di diventare un nuovo volano di iniziative per la città. Fa da cornice permanente alle mostre temporanee: messaggi sociali, festival, workshop e tavole rotonde tematiche, promozione di nuovi talenti; ma soprattutto fornisce un mezzo per stimolare la creatività giovanile.

Approccio metodologico

Un programma pratico sui temi della rigenerazione urbana legati ai laboratori di autoconstruzione e urbanistica tattica. Riutilizzo dei materiali ed esortazione ad esporre idee originali da esporre in una galleria a cielo aperto a beneficio di tutta la cittadinanza.

<p>Impatto</p> <p>Lo scopo di questo progetto è quello di sviluppare una maggiore consapevolezza dei luoghi urbani in stato di abbandono, attraversati ma mai realmente vissuti. L'intento è quello di riappropriarsi dei luoghi interstiziali mettendo a fuoco le loro potenzialità. Da qui l'uso del linguaggio artistico per valorizzare un determinato territorio. Inoltre, la buona pratica ha la funzione di stimolare la creatività giovanile e di offrire un luogo in cui i giovani artisti emergenti possano ottenere liberamente visibilità.</p>
<p>Fattori di successo</p> <p>Riproducibilità, coinvolgimento delle comunità e delle amministrazioni, costi di costruzione sostenibili grazie all'approvvigionamento di materiali economici e riciclati.</p>
<p>Contatti</p> <p>wowgalleryart@gmail.com</p>
<p>URL della pratica</p> <p>https://www.facebook.com/Wowgalleryart/ http://wowgalleryart.altervista.org/</p>
<p>Lingue</p> <p>Italiano</p>

GIROTONDO

OPEN FOR HOLIDAYS

REPLICABILITÀ / SOSTENIBILITÀ:*****

TARGET:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:****

PARTECIPAZIONE:****



Aperto per Ferie

Open for Holidays



Autori/ Sviluppatori/Promotori della GP

Servizio Nazionale per la pastorale giovanile/ CEI - Conferenza Episcopale Italiana

Per la parte di ricerca CREMIT

Italian Episcopal Conference

For the Research Part CREMIT

Tipologia di partecipanti

Bambini, ragazzi, adolescenti e operatori.

Children, teenagers, adolescents and operators.

Tipo di documento

https://giovani.chiesacattolica.it/tax_pt/schede/

https://giovani.chiesacattolica.it/tax_pt/documenti/

Normative, sicurezza, modulistica.

Schede di gioco.

Regulations, security forms.

Obiettivi

Sostenere l'azione dei vari protagonisti (bambini, ragazzi e adolescenti) ai quali il progetto è rivolto e sostenere così le loro famiglie e favorire il loro bisogno di ritrovarsi anche se in condizioni differenti dalle precedenti. Il progetto sostiene anche gli operatori che lavorano a contatto con gli adolescenti coinvolti. L'obiettivo è favorire i legami con la comunità di appartenenza, attraverso la collaborazione con i comuni e gli Enti.

Support the action of the various protagonists (children, young people and adolescents) to whom the project is aimed and support in this way also their families.

Encourage their need of relationship even if in conditions different from the previous ones. The project also supports operators who work in contact with the adolescents involved. The goal is to foster links with the community to which they belong, through collaboration with municipalities.

Breve descrizione della GP?

Il progetto che coinvolge i giovani e le loro famiglie, nella realtà degli oratori, intesi come luoghi di educazione, prevede l'utilizzo di procedure e strumenti che aiutino i giovani a comprendere e vivere il periodo pandemico con tutte le nuove imposizioni. L'utilizzo dei DPI, il distanziamento sociale vengono trasformati in un gioco, che insegna però il rispetto e il valore della responsabilità civile. Queste attività educative servono per l'educazione alla vita. Il progetto dialoga con i comuni e le istituzioni. Dal livello locale si è esteso e replicato a livello nazionale. Ha coinvolto diverse Associazioni vicine agli oratori e le realtà della vita religiosa.

The project that involves young people and their families, in the reality of oratories, intended as places of education, involves the use of procedures and tools that help young people to understand and experience the pandemic period with all the new impositions. The use of DPI, social distancing are transformed into a game, which however teaches respect and the value of civil liability. These educational activities are used for life education. The project communicates with municipalities and institutions. From the local level it has extended and replicated at the national level. It involved various associations close to the oratories and the realities of religious life.

Approccio metodologico

L'utilizzo del digitale e della rete come ambiente educativo. L'utilizzo del gioco per favorire la collaborazione e la comprensione delle nuove responsabilità sociali, nate durante la pandemia.

Le schede dei giochi sportivi possono essere scaricate on-line e sono: volley bowling, tris, stelle cadenti, soccer games, minigolf, l'orologio del tempo, jump together, gran premio de no artri, bowling, ball challenge.

I giochi sono: occhio da geometra, per imparare a mantenere le distanze, forme in movimento, laboratori manuali ed espressivi.

The use of digital and the web as an educational environment. The use of the game to improve the collaboration and understanding of the new social responsibilities during the pandemic. The sports game cards can be downloaded online and are: volleyball bowling, tic-tac-toe, shooting stars, soccer games, minigolf, the clock of time, jump together, grand prix de no artri, bowling, ball challenge. The games are: a surveyor's eye, to learn how to keep distance, shapes in motion, manual and expressive workshops.

Impatto

L'impatto è positivo per grandi e piccoli, gli operatori ricevono la formazione necessaria a lavorare con bambini e adolescenti. Le realtà del territorio collaborano e si fondono. L'impatto concreto è la formazione di una consapevolezza relativa a nuove procedure che non vengono intese come vincoli ma che possono trasformarsi in occasioni di apprendimento e crescita.

"Ogni vincolo può diventare un'occasione".

The impact is positive for young and adults, the operators receive the necessary training to work with children and adolescents. The realities of the territory collaborate and merge. The concrete impact is the formation of an awareness of new procedures that are not intended as constraints but which can turn into learning and growth opportunities.

"Any constraint can become an opportunity".

Fattori di successo

Una corretta formazione degli operatori, collaborazione tra enti e associazioni coinvolte.

Proper training of operators, collaboration between organizations and associations involved.

Contatti

giovani@chiesacattolica.it

<https://www.facebook.com/PastoraleGiovaneItalia/>

URL della pratica

<https://www.youtube.com/watch?v=jaENNsT1nyk&t=748s>

<https://giovani.chiesacattolica.it/aperto-per-ferie/>

Lingua

Italiano

Italian

GIROTONDO

Barbonaggio Teatrale

REPLICABILE/ SOSTENIBILE:****

TARGET:****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:****



Barbonaggio Teatrale

Theatrical Barbonaggio

Autori/ Sviluppatori/Promotori della GP

Attore e regista Ippolito Chiarello

Actor and director Ippolito Chiarello

Tipologia di partecipanti

Attori e i loro committenti (bambini, giovani e adulti sono il target di riferimento).

Actors and their audience (children, young people and adults are the target audience).

Tipo di documento

Decalogo:

1.Per provare a cambiare con gesti concreti il sistema 2.Per ricreare nuove platee 3.Per un atto d'amore verso il pubblico 4.Per ricostruire un nuovo senso di comunità 5.Per rimettersi in contatto reale con la gente 6.Per affermare attraverso un atto artistico un pensiero politico 7.Per affermare che gli artisti e gli operatori dello spettacolo sono dei lavoratori 8.Per crescere artisticamente attraverso la pratica quotidiana 9.Per non perdere di vista la realtà 10.Per poter fare tutti i giorni il mestiere più bello del mondo.

Decalogue:

1.To try to change the system with concrete gestures 2.To recreate new audiences 3.For an act of love towards the public 4.To rebuild a new sense of community 5.To get back in real contact with people 6.For to affirm a political thought through an artistic act 7. To affirm that artists and show

business operators are workers 8. To grow artistically through daily practice 9. In order not to lose sight of reality 10. To be able to perform every day most beautiful job in the world.

Obiettivi

Riportare l'arte tra la gente e creare nuove platee. Ribadire la necessità di ricerca della bellezza nelle sue molteplici espressioni. Ripensare il teatro nei suoi vari processi: scrittura, produzione e distribuzione.

Bringing art back to the people and creating new audiences. Reiterate the need to search for beauty in its multiple expressions. Rethinking the theater in its various processes: writing, production and distribution.

Breve descrizione della GP?

Il Barbonaggio Teatrale è un progetto che nasce come modalità di proposta artistica dal basso, attraverso un'azione semplice già compiuta in passato, ma ancora necessaria e arricchita di nuovi significati e obiettivi: offrire al pubblico della strada brani di uno spettacolo su un palchetto di legno. Un progetto artistico e di vita, un atto d'amore verso il pubblico che nasce dal disagio e da un moto di rifiuto per un sistema teatrale chiuso in se stesso, spesso autoreferenziale e legato a logiche di mercato. Il Barbonaggio Teatrale, nato nel 2009, è un'esperienza che si è ramificata nel tempo, moltiplicandosi e raggiungendo 250 città in Italia e altre in Europa come Barcellona, Madrid, Parigi, Londra e Berlino, approdando in Canada, a Vancouver, nel 2016.

The Theatrical Barbonaggio is a project that was born as a modality of artistic proposal from below, through a simple action already carried out in the past, but still necessary and enriched with new meanings and objectives: to offer the street public pieces of a show on a stage of wood. An artistic and life project, an act of love for the public that arises from discomfort and a movement of refusal for a theatrical system closed in on itself, often self-referential and linked to market logic. The Theatrical Barbonaggio, born in 2009, is an experience that has branched out over time, multiplying and reaching 250 cities in Italy and others in Europe such as Barcelona, Madrid, Paris, London and Berlin, landing in Canada, in Vancouver, in 2016.

Approccio metodologico

Teatro di strada attraverso il quale raggiungere un nuovo pubblico. Lo spettatore sceglie il pezzo, lo paga e l'artista si esibisce spiegando anche il senso di questa esperienza.

Street theater through which to reach a new audience. The viewer chooses the piece, pays it and the artist performs, also explaining the meaning of this experience.

Impatto

Fonte di ispirazione e modello per molti altri artisti, lancia il messaggio che da un momento di crisi può nascere qualcosa di spettacolare. Risposta ai bisogni emotivi, soprattutto in momenti di crisi.

Source of inspiration and model for many other artists, it sends the message that something spectacular can be born from a moment of crisis. Response to emotional needs, especially in times of crisis.

Fattori di successo

Utilizzo del linguaggio artistico, emotivo e di un nuovo modo di comunicare. Rapporto con il pubblico e presenza fisica.

Use of artistic, emotional language and a new way of communicating. Relationship with the public and physical presence.

Contatti

nascaquantestorie@ippolitochiarello.it

URL della pratica

<http://www.ippolitochiarello.it/barbonaggio-teatrale/>

<https://youtu.be/pk-fiKBlnos>

<https://www.facebook.com/barbonaggioteatrale>

Lingue

Italiano, Inglese

Italian, English

GIROTONDO

IO RESTO A CASA

REPLICABILE / SOSTENIBILE:*****

TARGET:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:*****

Io resto a casa



I stay at home

Autori/ Sviluppatori/Promotori della GP

E doomark.

BergamoTV – transmission channel

Tipologia di partecipanti

Giovani studenti delle scuole superiori (16-18 anni)

High School Students (16-18 years old)

Tipo di documento

Youtube videos

Obiettivi

Permettere ai giovani coinvolti di mettersi in gioco, proporre le proprie idee, vedere il lavoro svolto come prodotto. Sviluppare la loro creatività utilizzando il digitale e unendolo al mezzo televisivo.

Allow young people to get involved, propose their ideas, see the work done as a product. Develop their creativity using digital and combining it with the television medium.

Breve descrizione della GP?

I giovani durante l'esperienza Via Novelli #iorestoacasa scoprono i retroscena di una trasmissione televisiva, partecipando al dietro le quinte della stessa, dalla parte ideativa a quella operativa. La creazione della puntata avviene da remoto: ognuno da casa ricerca meme, video, contributi vari, contatta personaggi televisivi attraverso i social (Instagram) il tutto finalizzato alla produzione della trasmissione tv.

During the Via Novelli #iorestoacasa experience, young people discover the background of a television program, participating behind the scenes of it, from the creative to the operational side. The episode is created remotely: everyone from home searches for memes, videos, various contributions, contacts television characters through social media (Instagram), all aimed at producing the TV broadcast.

Approccio metodologico

Rendere i giovani protagonisti attivi facendogli vivere un'esperienza da remoto che stimoli le loro competenze trasversali e gli faccia sperimentare il mondo del lavoro e della produzione televisiva. Il progetto mantiene anche le forme di socializzazione, creando challenge tra i ragazzi coinvolti. L'utilizzo delle nuove tecnologie, parte integrante della vita dei ragazzi, si trasforma in un'esperienza condivisa e non solamente individuale.

Making young players active by making them live a remote experience that stimulates their soft skills and makes them experience the world of work and television production. The project also maintains the forms of socialization, creating challenges among the children involved. The use of new technologies, an integral part of children's lives, is transformed into a shared experience and not just an individual one.

Impatto

L'impatto risulta positivo sui giovani che si sentono protagonisti attivi e mettono in gioco le loro competenze digitali. Comprendono il lavoro che sta alle spalle della trasformazione di un semplice video in un prodotto editoriale.

The impact is positive on young people who feel they are active protagonists and put their digital skills into play. They understand the work behind turning a simple video into an editorial product.

Fattori di successo

Coinvolgimento giovanile, trasmissione televisiva, utilizzo degli strumenti mediatici, capacità di coinvolgimento dei giovani, formazione degli operatori in campo sociale e audiovisivo.

Youth involvement, television broadcasting, use of media tools, ability to involve young people, training of operators in the social and audiovisual field.

Contatti

URL della pratica

https://www.youtube.com/playlist?list=PLIf6ni-HtFRMcluu2OHYTwfM_r73TvG9Q

https://www.facebook.com/watch/live/?v=223735318864415&ref=watch_permalink

Lingua

Italiano

Italian

FUNDATIA

MANDALIA SESSION

REPLICABILE / SOSTENIBILE:****

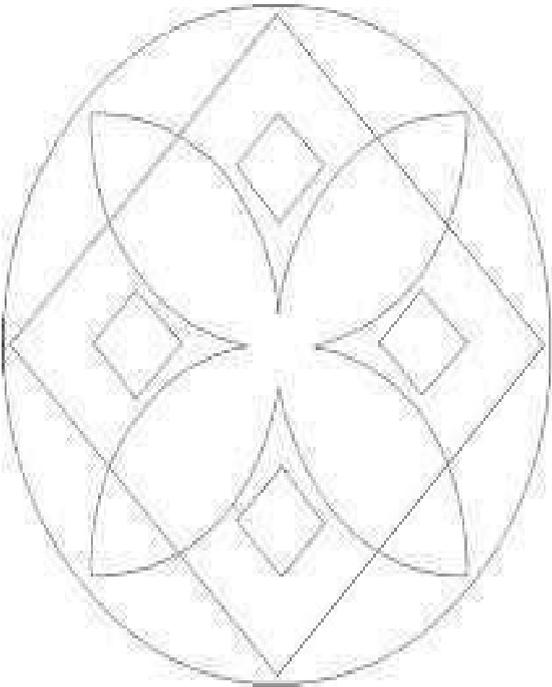
TARGET:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:****

PARTECIPANTI:****

<p>Titolo della buona pratica? Nome e logo</p>	<p>Mandala Session – Esplorare i sentimenti attraverso i colori</p> 
<p>Autori/Sviluppatori/Promotori</p>	<p><i>Fundatia Professional</i></p> <p><i>Adattato da 'Emotional Resilience' South Lakes Federation, the UK</i></p>
<p>Tipologia di partecipanti</p>	<p>Giovani</p>
<p>Tipo di documento</p>	<p>Attività con i giovani</p>

Obiettivi	<p>Per i giovani:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <p>Esplorare i loro sentimenti in aspetti diversi della loro vita attraverso l'uso dei colori</p> <ul style="list-style-type: none"> ●
Breve descrizione	<p>Parte prima (10 minuti)</p> <p>Presenta il giovane al Mandala. Spiega che il mandala è diviso in quattro sezioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <p>Se stesso</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ● <p>Amici</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ● <p>Scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ● <p>Casa</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <p>Scegli una sezione per cominciare. Spiega al giovane che vorresti che colorasse quell'area del mandala in base a come si sente riguardo a quella particolare area della sua vita. Ad esempio, se si sentono a proprio agio e felici in quella zona, potrebbero scegliere il giallo per mostrarlo. Se le cose sono difficili, potrebbero scegliere un colore più scuro. Tuttavia, consenti al giovane di scegliere il colore che ritiene giusto per i propri sentimenti, permettigli di interpretare i colori a modo suo. Ci sono molte aree da colorare, quindi possono scegliere una varietà di colori.</p> <p>Parte seconda (circa 15 minuti)</p> <p>Dopo che il giovane ha colorato una sezione, parla con lui dei suoi colori. Usa le capacità di ascolto attivo per approfondire il motivo per cui il giovane ha scelto determinati colori.</p> <p>Parte terza (Concedi almeno 20 minuti per ogni sezione) Scegli un'altra sezione e chiedi al giovane di colorarla, ripetendo la prima parte. Ancora una volta, segui questa discussione con una discussione sul motivo per cui hanno scelto determinati colori. Questo può quindi essere ripetuto per tutte le sezioni.</p>

<p>Approccio metodologico</p>	<p>Learning by doing Ascolto attivo</p> 
<p>Impatto</p>	<p>Impatto visivo, emotivo, sensibile dei loro coetanei, giovani cittadini del mondo.</p>
<p>Fattori di successo</p>	<p>Ciò consentirà loro di sviluppare un repertorio di approcci di risoluzione dei problemi sociali. Si spera che questi giovani crescano dotati delle capacità emotive necessarie per essere resilienti di fronte alle avversità e alle sfide.</p>
<p>Contatti</p>	<p>Fundatia Professional</p>
<p>URL della pratica</p>	<p>Fundatia Professional https://www.cumbria.gov.uk/eLibrary/Content/Internet/537/6381/42179103424.pdf https://www.cumbria.gov.uk/eLibrary/Content/Internet/537/6381/42179103424.pdf</p>
<p>Lingua</p>	<p>Inglese</p>

My Gifts and Qualities

REPLICABILE / SOSTENIBILE.****

TARGET:****

METODOLOGIE ARTISTICHE:****

PARTECIPAZIONE:****

Titolo della buona pratica	I miei doni e le mie qualità 
Autori/Sviluppatori/Promotori	<i>Fundatia Professional</i> <i>Adattato da 'Emotional Resilience' South Lakes Federation, the UK</i>
Tipologia di partecipanti	Giovani
Tipo di documento	Attività con i giovani
Obiettivi	Fare in modo che i giovani inizino a riconoscere, esplorare e accettare i doni e le qualità che hanno.
Breve descrizione	Parte prima Circa 10 min Spiega ai giovani che questa sessione si concentrerà su chi "sono" all'interno. Nel mondo di oggi, ci concentriamo molto sull'aspetto delle persone all'esterno, ma la sfida in questa sessione è guardare dentro. In primo luogo, chiedi ai giovani di guardare tutti i diversi doni e qualità che sono scritti sui piccoli pezzi di carta. Chiedi loro di prendersi il loro tempo e di scegliere i

	<p>doni e le qualità che pensano di avere. Possono scegliere quanti ne vogliono. (Alcuni giovani lo troveranno molto difficile, quindi potrebbero aver bisogno di incoraggiamento per scegliere forse 2 o 3.)</p> <p>Parte seconda Circa 5 min Chiedi ai giovani di condividere i doni e le qualità che hanno scelto uno alla volta. Chiedi loro di condividere perché hanno scelto quel dono/qualità e magari di fornire esempi di come mostrano questo dono/qualità dove possono.</p> <p>Parte terza Circa 10 min Consegna ai giovani una copia della rete di scatole regalo. Chiedi loro di decorare la scatola con il loro nome e i loro colori preferiti.</p> <p>Parte quarta Circa 2 min Chiedi ai giovani di mettere i loro doni e le loro qualità nella loro confezione regalo. Spiega ai giovani che questa confezione regalo può sempre essere un promemoria per loro dei doni speciali e dei doni che condividono con altre persone.</p> <p>Parte seconda Circa 5 min Chiedi ai giovani di condividere i doni e le qualità che hanno scelto uno alla volta. Chiedi loro di condividere perché hanno scelto quel dono/qualità e magari di fornire esempi di come mostrano questo dono/qualità dove possono.</p> <p>Parte terza Circa 10 min Consegna ai giovani una copia della rete di scatole regalo. Chiedi loro di decorare la scatola con il loro nome e i loro colori preferiti.</p> <p>Parte quarta Circa 2 min Chiedi ai giovani di mettere i loro doni e le loro qualità nella loro confezione regalo. Spiega ai giovani che questa confezione regalo può sempre essere un promemoria per loro dei doni speciali e dei doni che condividono con altre persone.</p>
<p>Approccio metodologico</p>	<p>Learning by doing</p> <p>Risorse richieste:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Confezione regalo ● ● Forbici ●

	<ul style="list-style-type: none"> • <p>Colla</p> <ul style="list-style-type: none"> • • <p>Pennarelli</p> <ul style="list-style-type: none"> • • <p>Oggetti decorativi (paillettes/adesivi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • <p>Piccoli pezzi di carta con diversi doni scritti su di essi</p> <ul style="list-style-type: none"> •
Impatto	L'impatto è potente in quanto i giovani possono rendersi conto di quanto siano dotati e la resilienza emotiva li aiuterà a ottenere più autostima.
Fattori di successo	Dobbiamo seguire le fasi dell'attività e facilitare il workshop in modo amichevole. Utilizzare il foglio di lavoro 1 in allegato
Contatti	Fundatia Professional
URL della pratica	https://www.cumbria.gov.uk/eLibrary/Content/Internet/537/6381/42179103424.pdf
Lingua	Inglese

Allegato: Foglio di lavoro 1

Paziente	Buon ascoltatore
----------	---------------------

Buon censo dell'umorismo	Leale
Lavoratore	Gentile
Onesto	Affidabile
Buon amico	Contento
Entusiasta	Calmo
Gioioso	Pensieroso
Musicale	Abile negli sport
Divertimento	Disponibile
Artistico	Premuroso
Generoso	Coraggioso
Divertente	Fiducioso

Narrazione digitale

REPLICABILE / SOSTENIBILE: ****

TARGET:****

METODOLOGIE ARTISTICHE:****

PARTECIPAZIONE:****

<p>Titolo della buona pratica</p>	<p>Narrazione digitale</p> <p>https://www.sfyouth.eu/index.php/en/mm-about-en</p> <p>'School for Future' Erasmus+ project the UK 2014</p> 
<p>Autori/Sviluppatori/Promotori</p>	<p>Fundatia Professionaal</p> <p>Adattato da Toolkit 'School for Future' Erasmus+ project the UK</p>
<p>Tipologia di partecipanti</p>	<p>Giovani</p>
<p>Tipo di documento</p>	<p>Fogli informativi</p>
<p>Obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riflettere sulle proprie esperienze - modificare il proprio comportamento - trattare gli altri con maggiore compassione - sviluppare competenze ICT
<p>Breve descrizione della GP</p>	<p>Narrazione digitale</p> <p>Creare storie con le nuove tecnologie visive è un'attività che ha alcune caratteristiche molto positive. Il rituale della condivisione di intuizioni sulla vita può essere prezioso, sia per coloro che parlano che per coloro che danno testimonianza. Le narrazioni personali possono toccare profondamente gli spettatori, spingendoli a riflettere sulle proprie esperienze, a modificare il loro comportamento, a trattare gli altri con maggiore compassione, a denunciare l'ingiustizia e a farsi coinvolgere nella richiesta di un cambiamento positivo. Questo metodo mostra anche che le forme e gli approcci al raccontare storie possono essere molto diversi.</p> <p>Con questo metodo i giovani hanno la possibilità di riflettere sui momenti chiave della loro vita, al fine di selezionarne uno che li abbia portati a conoscere se stessi, in termini di emozioni, comprensione e cambiamenti di</p>

	<p>prospettiva. Una volta identificato il momento e il messaggio, possono iniziare a redigere la storia: al presente, con un ritmo veloce, ricco di immagini, con una descrizione che abbraccia i cinque sensi e che ha un collegamento diretto con un "messaggio chiave", una verifica della realtà che porta a una lezione di vita appresa.</p>
Approccio metodologico	<p>Learning by doing ICT skills</p> <p>Successivamente, possono sviluppare e migliorare le proprie competenze digitali registrando un video sotto forma di un'auto-intervista per condividere la propria storia online. Se lo desiderano, possono finalizzarlo con un numero qualsiasi di strumenti di post-produzione.</p>
Impatto	<p>L'impatto è straordinario poiché i giovani possono rendersi conto di come riflettere sulle proprie esperienze e condividerle con altre persone.</p> <p>Successivamente, possono sviluppare e migliorare le proprie competenze digitali registrando un video sotto forma di un'auto-intervista per condividere la propria storia online. Se lo desiderano, possono finalizzarlo con un numero qualsiasi di strumenti di post-produzione.</p>
Fattori di successo	<p>Alfabetizzazione visiva</p> <p>Sono disponibili molti strumenti semplici da utilizzare online come "We Video" o app mobili come "Animoto Video Maker".</p> <p>Il mio video:</p> <p>https://vimeo.com/solutions/creative-professionals-solutions?vcid=37302&utm_medium=cpc&utm_source=google&gclid=Cj0KCQjwnoqLBhD4ARIsAL5JedJn2mxulvj1p87YY-WOYrva-fJA8Z_PGsfNH</p> <p>'Animoto Video Maker':</p> <p>https://placeit.net/c/videos?gclid=Cj0KCQjwnoqLBhD4ARIsAL5JedJNSe58RqOFgNa59zqf5YzGU49xxl4C-B7vhwQG422TGMtoHYBI0waAlz1EALw_wcB</p>
Contatti	Fundatia Professional
URL della buona pratica	https://sfyouth.eu/images/toolkit/global_citizenship_education/ParticipatoryLearningMethods.pdf
Lingue	Inglese

DRPNM

REPLICABILE / SOSTENIBILE:****

TARGET:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:****

Titolo della buona pratica

[Qual è il nome e il logo della buona pratica?]

"La fotografia ha potere"

Autori/ Sviluppatori/ Promotori del GP

[Chi ha scritto il documento di buona pratica?]

Azmir Huseinović

Tipologie di partecipanti:

[Chi sono i beneficiari o il gruppo target della buona pratica?]

Gioventù

Tipo di documento (facoltativo)

[Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]

Un foglio informativo

Obiettivo

[Qual è lo scopo/obiettivo di questo GP?]

Migliore il quadro di come i giovani vedono se stessi, gli eventi della vita e le persone significative tra di loro

Breve descrizione di GP?

[Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata]

Durata: una settimana

Preparazione: prima di ogni workshop, ci sediamo in cerchio e ci conosciamo. Diciamo le cose più positive su noi stessi e su come ci sentiamo oggi. Questa è l'unica preparazione per questo seminario. Il materiale richiesto è un telefono cellulare con fotocamera o fotocamera, album fotografico, appunti

Usare le foto in questo modo può fornire un modo utile per aprire un dialogo. Parlare attraverso la foto consente alla persona di esplorare ciò che la turba senza effettivamente nominarla.

Attività "Crea un libro".

Durata: una settimana

Preparazione: prima di ogni officina, ci sediamo in cerchio e ci conosciamo. Diciamo le cose più positive su noi stessi e su come ci sentiamo oggi. Questa è l'unica preparazione per questo seminario. Il materiale richiesto è un telefono cellulare con fotocamera o fotocamera, album fotografico, appunti

Usare le foto in questo modo può fornire un modo utile per aprire un dialogo. Parlare attraverso la foto acconsenti alla persona di esplorare ciò che la turba senza effettivamente nominarla.

Attività "Crea un libro".

Descrizione

1.

Scatta la tua prima fotografia subito dopo il risveglio (del gatto, della sveglia, della luce che entra dalla finestra) e prendi nota del numero di minuti dopo l'ora.

2.

3.

Quando possibile e sicuro per farlo, scatta una foto di qualcosa nelle vicinanze a intervalli di un'ora per il resto della giornata.

4.

5.
Alla fine della settimana raccogli le foto e chiediti:

6.
•
Le fotografie rispecchiano la tua giornata?

•
•
Cosa manca nella storia?

•
•
Cos'altro avrebbe potuto essere catturato su pellicola?

•
Usando le foto, crea un libro con la tua storia.

Approccio metodologico

[Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]

Metodologie visive (utilizzo di foto, visualizzazione, pianificazione)

Impatto

[Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]

Catturare quell'istante in una fotografia può aiutarci a concentrarci sul nostro rapporto con l'ambiente e sullo stato mutevole del soggetto posizionato davanti all'obiettivo. Inoltre, migliorando l'umore e l'apprezzamento della vita quotidiana, aiuta a capire le cause nostre e degli altri sentimenti di felicità e persino di perdita.

Fattori di successo

[Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]

1.
Ridurre il rumore
- 2.
3.
Zona di comfort
- 4.
5.
Tecniche di consapevolezza

Contatti

0038640322865

URL della pratica

<https://www.facebook.com/Capture-the-moment-106240668369049/>

Lingua

Sloveno

Laboratori di danza contemporanea
REPLICABILE / SOSTENIBILE:****
OBIETTIVI:****
METODOLOGIE ARTISTICHE:*****
PARTECIPAZIONE:*****

Titolo della buona pratica

[Qual è il nome e il logo della buona pratica?]

Laboratori di danza contemporanea (Terapia del movimento di Warren e Coaten)

Autori/ Sviluppatori/ Promotori del GP

[Chi ha scritto il documento di buona pratica?]

Daniela Hočevár

Tipologie di partecipanti:

[Chi sono i beneficiari o il gruppo target della buona pratica?]

Gioventù

Tipo di documento (facoltativo)

[Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]

Un foglio informativo

Obiettivi

[Qual è lo scopo/obiettivo di questo GP?] Esplora e dai un significato alla connessione tra movimento ed emozioni

Breve descrizione di GP?

[Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata]

Attraverso laboratori di danza impariamo a conoscere il nostro corpo e a migliorare il nostro equilibrio, i gesti e l'arte di liberare emozioni spiacevoli attraverso il movimento. Caratterizzata dalla sua versatilità, la danza contemporanea può essere ballata con qualsiasi stile musicale e unita ad altre forme di danza per creare un nuovo stile di movimento. I partecipanti imparano a usare il proprio corpo in vari modi. La tecnica, l'allineamento del corpo e le emozioni sono essenziali per stabilire una connessione mente-corpo. La danza contemporanea presenta un'ampia varietà di tecniche di danza, riflettendo la sua natura di melting pot.

I laboratori sono strutturati in modo che i partecipanti attraversino quattro fasi di apprendimento:

- 1.fase: riscaldamento "Dalla testa ai piedi" (corpo rilassante)
2. fase: consapevolezza del corpo "Bambola elettrica" (ruolo di gioco)
3. fase: consapevolezza di gruppo "Paracadutista" (attività di gruppo)
4. fase: danze "Dance outside, dance inside" (libertà del corpo)

La partecipazione ai laboratori non richiede precedenti esperienze di ballo né altre abilità speciali.

Passi: Step 1: Cerca uno spazio nel tuo centro giovanile dove puoi svolgere l'attività.

2.Se hai identificato il luogo, puoi iniziare a cercare un insegnante. Cerca scuole di danza nel tuo contesto, scuole di musica

3. Lancia l'offerta del workshop sui social network o sul tuo sito web. Specificare bene la durata e le date di inizio e fine

4. L'attività. Verificare in anticipo il funzionamento dell'attrezzatura sonora e concordare con l'insegnante la musica o altri requisiti che potrebbero esistere. Si consiglia di realizzare foto o video del workshop, previo consenso dei partecipanti.

Approccio metodologico

[Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]

Questo workshop esplora il potere e l'impatto degli approcci di danza/terapia del movimento, introducendo il lavoro di sviluppo nelle diadi, il movimento di gruppo espressivo e comunicativo e il movimento autentico

Impatto

[Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]

•

Stress ridotto, equilibrio emotivo, maggiore concentrazione, ansia ridotta,

•

•

Aumento della creatività, aumento della memoria, consapevolezza di sé

Fattori di successo

[Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]

1.

Spazio

2.

3.

Comodità e sicurezza

4.

5.

Trova istituzioni per supportare i workshop

Contatti

Piliho94@gmail.com

URL della pratica

<https://www.youtube.com/channel/UCc0DxXy9IzLAduJbriTrHEg>

Lingue

Sloveno/Inglese

Metodo di disegno frattale "Fraktala", arteterapia

REPLICABILE / SOSTENIBILE:****

OBIETTIVO:****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:****

Titolo della buona pratica

[Qual è il nome e il logo della buona pratica?]

Metodo di disegno frattale "Fraktala", arteterapia

Autori/ Sviluppatori/ Promotori del GP

[Chi ha scritto il documento di buona pratica?]

Lejla Imamović Leric

Tipologie di partecipanti:

[Chi sono i beneficiari o il gruppo target della buona pratica?]

Tutti i gruppi

Tipo di documento (facoltativo)

[Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]

Un foglio informativo

Obiettivo

[Qual è lo scopo/obiettivo di questo GP?]

Portare armonia in tutti gli ambiti della vita

Breve descrizione di GP?

[Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata] Durata: 6 giorni, 2 ore ciascuno al giorno

Si basa sul disegno e sulla colorazione spontanei e i colori sono scelti in base all'intuizione o al significato. La specificità di questo metodo sta nel fatto che esclude l'influenza cosciente durante la realizzazione dei disegni in modo che per la maggior parte i disegni siano realizzati ad occhi chiusi. Il metodo di disegno frattale è essere sviluppato in modo intensivo ed è costantemente integrato con nuove conoscenze. nella terapia del disegno frattale elaborata e caratteristiche psicofisiologiche di ogni colore che ha un significato specifico solo per questo metodo, ma sottolinea anche come il colore sia osservato principalmente dalla sua funzione energetica. Il metodo del disegno frattale è appropriato per ogni età. Materiale necessario: per realizzare un disegno è necessaria una penna a sfera nera, un set di pastelli in legno per contenere 13 colori base e carta A4 formattare una trama leggermente più grossolana). È molto importante che un uomo usi la carta per creare un disegno con trame più grossolane, una penna a sfera di qualità e un set di legni.

Programma del seminario:

Giorno 1:

- Sviluppo e scopo dei metodi di disegno frattale
-

- Fare il primo disegno frattale iniziale

-
- Giorno 2:

- Fare il disegno frattale diagnostico
-

- Giorno 3:

- Analisi del disegno frattale

-
- Rivedere i simboli e gli elementi per la correzione del nostro stato interiore
-

- Giorno 4:

- Realizzazione del 1° e 2° disegno frattale correttivo

-
- Giorno 5:

- Realizzazione del 3° e 4° disegno frattale correttivo, ulteriori istruzioni
-

- Giorno 6:

- Presentazione degli elementi di base dei disegni frattali
-

Giorno 3:

-

Analisi del disegno frattale

-

-

Rivedere i simboli e gli elementi per la correzione del nostro stato interiore

-

Giorno 4:

-

Realizzazione del 1° e 2° disegno frattale correttivo

-

Giorno 5:

-

Realizzazione del 3° e 4° disegno frattale correttivo, ulteriori istruzioni

-

Giorno 6:

-

Presentazione degli elementi di base dei disegni frattali

Approccio metodologico

[Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]
Metodo frattale; visualizzazione, improvvisazione

Impatto

[Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]
Armonizzazione, riduzione del livello di stress, aumento della creatività, guarigione dai traumi

Fattori di successo

[Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]

1. Zona di comfort
- 2.
3. Kit artistico
- 4.
5. Abilità creative
- 6.
7. motivazione

Contatti

lejlaimamovicleric@gmail.com

URL della pratica

Lingue

[In quale/i lingua/e è disponibile il documento di buona pratica?]
sloveno, croato

EMYP

Club di integrazione

REPLICABILE / SOSTENIBILE:*****

OBIETTIVO:*****

METODOLOGIE ARTISTICHE:*****

PARTECIPAZIONE:****

Titolo della pratica [Quali sono il nome e il logo della buona pratica?]	Club di integrazione
Autori/ Sviluppatori/Promotori della GP [Chi ha scritto il documento?]	Mostafa Abbas
Tipologia di partecipanti: [Chi sono i partecipanti o il gruppo target di riferimento?]	Il club è aperto a migranti, rifugiati e giovani il cui obiettivo è l'integrazione.
Tipo di documento (facoltativo) [Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]	No
Obiettivi [Quali sono gli obiettivi della buona pratica?]	Lo scopo è facilitare l'integrazione nella società tedesca.
Breve descrizione di GP? [Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata]	La sfida affrontata è l'integrazione. L'attività è stata guidata da Nora Amin, scrittrice, performer, coreografa e regista teatrale ed educatrice, ha condotto i laboratori di danza incoraggiando i partecipanti ad esprimersi attraverso la danza. L'attività veniva svolta ogni settimana fisicamente prima della pandemia di Covid-19 e delle restrizioni, e online dopo la pandemia di Covid-19. L'attività è adatta a entrambi i sessi. Attraverso la danza i partecipanti sviluppano la loro resilienza e fiducia in se stessi.
Approccio metodologico [Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]	La metodologia utilizzata è la danza. Il successo dell'attività è illustrato dal feedback dei partecipanti e dalla diversità dei partecipanti che hanno aderito all'attività: c'erano persone con un background di immigrazione diverso.

	Il Club dell'integrazione ha funzionato per 6 mesi, svolgendo attività ogni settimana.
Impatto [Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]	L'attività ha avuto un impatto positivo incoraggiando i partecipanti a sentirsi più sicuri nel parlare di se stessi e ad essere più aperti alla diversità.
Fattori di successo [Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]	I fattori di successo che hanno contribuito al successo di questo GP sono stati il fatto che abbiamo potuto utilizzare lo spazio fornito da EMYF e i workshop erano gratuiti per i partecipanti.
Contatti	
URL della pratica	
Lingue [In quale/i lingua/e è disponibile il documento di buona pratica?]	Inglese, tedesco, arabo.

Biblioteca umana di resistenza
 REPLICABILE / SOSTENIBILE:*****
 OBIETTIVO:*****
 METODOLOGIE ARTISTICHE:****
 PARTECIPAZIONE:*****

Titolo della buona pratica [Quali sono il nome e il logo della pratica?]	Biblioteca umana di resistenza
Autori/Sviluppatori/Promotori della GP [Chi ha scritto il documento?]	Lidia Nistor
Tipologia di partecipanti: [Chi sono i beneficiari o il target group di riferimento?]	Giovani
Tipo di documento (facoltativo) [Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]	
Obiettivi [Quali sono gli obiettivi della GP?]	Gli obiettivi sono:

	<ul style="list-style-type: none"> -incoraggiare i partecipanti ad esprimere le loro storie/esperienze di Covid-19 -per favorire il senso di appartenenza ad un gruppo -incoraggiare l'ascolto attivo
Breve descrizione di GP? [Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata]	I partecipanti si riuniscono in piccoli gruppi o coppie e condividono le loro esperienze ed emozioni sulle sfide sociali che devono affrontare e su come hanno superato le esperienze vulnerabili.
Approccio metodologico [Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]	Il metodo si basa su Human Library che ha origine dalla Danimarca ("Menneskebiblioteket", come è chiamato in danese) ed è stato lanciato per la prima volta all'edizione 2000 del Roskilde Festival, a Copenaghen. I suoi creatori - Ronni Abergel, Dany Abergel, Asma Mouna e Christoffer Erichsen, erano i membri di una ONG giovanile locale chiamata Stop the Violence, nata dopo che un comune amico è stato accoltellato nella vita notturna. quindi, il la missione originaria della metodologia della Biblioteca umana era quella di sensibilizzare le persone e utilizzare l'educazione di gruppo tra pari per combattere la violenza.
Impatto [Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]	Questo GP: <ul style="list-style-type: none"> -contribuire a costruire una comprensione per la diversità -facilitare una maggiore tolleranza, accettazione e coesione sociale -dare voce alle persone/gruppi vulnerabili -stabilire un legame reale tra i beneficiari
Fattori di successo [Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]	Questa attività può essere replicata con successo in una moltitudine di contesti incentrati sull'idea principale: scoprire cosa c'è dietro ciò che vediamo. Esempi: <ul style="list-style-type: none"> -Nell'istruzione non formale (es. eventi per i giovani, festival aperti, corsi di formazione, ecc.) -Nell'istruzione formale (es. scuole, università)
Contatti	lydia.nistor@gmail.com
URL della pratica	
Lingua	Inglese

Storie a catena
 REPLICABILE / SOSTENIBILE:****
 OBIETTIVO:*****
 METODOLOGIE ARTISTICHE:****
 PARTECIPAZIONE:****

Titolo della buona pratica [Quali sono il nome e il logo della pratica?]	Storie a catena
Autori/ Sviluppatori/ Promotori della GP [Chi ha scritto il documento di buona pratica?]	Jannatul Ferdous
Tipologie di partecipanti: [Chi sono i beneficiari o il gruppo target della buona pratica?]	Giovani
Tipo di documento (facoltativo) [Specificare se esiste una scheda informativa di buona pratica, una scheda informativa, una scheda esperienza, un caso di studio, un manuale o linee guida?]	
Obiettivi	Obiettivi: -per incoraggiare la narrazione -per creare un'atmosfera rilassata per lavorare insieme
Breve descrizione di GP? [Fornire una breve descrizione della buona pratica affrontata]	L'idea centrale di questo GP è invitare tutti i partecipanti a portare il loro contributo per creare una storia comune. Si raccomanda al facilitatore di fare una breve introduzione e poi di invitare i partecipanti uno per uno a continuare la storia.
Approccio metodologico [Quale metodologia è stata utilizzata per il processo partecipativo?]	Il metodo utilizzato è lo storytelling, noto per aiutare i partecipanti a esprimere i propri sentimenti e pensieri.
Impatto [Qual è stato l'impatto (positivo o negativo) di questa buona pratica sui beneficiari - uomini e donne -?]	I beneficiari sentiranno di appartenere a un gruppo, più autorizzati a portare il loro contributo per creare qualcosa insieme agli altri partecipanti e rilassati nell'esprimersi.
Fattori di successo	Questa attività può essere utilizzata per introdurre l'argomento di una sessione di apprendimento. Offrirà al facilitatore alcuni spunti su come pensano i partecipanti.

[Quali sono le condizioni che devono esistere per essere replicate con successo (in un contesto simile)?]	
Contatti	jaferdous2019@gmail.com
URL della pratica	
Lingua	Inglese