

LA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI: DIRITTO, SCELTA, OPPORTUNITÀ



Il programma “MeetYoungCities” è stato realizzato da Agenzia Nazionale per i Giovani, ANCI, IFEL.

Al gruppo di lavoro, coordinato da Antonella Galdi (ANCI) e Giacomo D’Arrigo (ANG), hanno partecipato: Francesca Elia, Rossella Macchione, Mauro Savini, Silvia Strada.

La stesura del presente volume, curata da Cittalia - Fondazione ANCI Ricerche, è stata coordinata da Paolo Testa e raccoglie i contributi di Massimo Allulli, Annalisa Gramigna, Valentina Piersanti. Si ringrazia Francesca Ferraro per il contributo all’analisi desk.

Foto in copertina di Gianni Dominici: <https://www.flickr.com/photos/gdominici/>

INDICE

EXECUTIVE SUMMARY.....	3
Cap 1. GIOVANI E PARTECIPAZIONE GIOVANILE.....	8
1.1 Quanti sono, chi sono e cosa fanno.....	9
1.2 I confini mobili della partecipazione giovanile.....	12
Cap 2. PARTECIPAZIONE: DALL'ASCOLTO ALLA COLLABORAZIONE.....	15
2.1 Partecipazione e regole.....	18
Cap. 3: I COMUNI ALLE PRESE CON LA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI.....	20
3.1 L'impostazione delle iniziative di partecipazione e co-progettazione.....	22
3.2 I comuni alla prova della collaborazione con i giovani.....	29
Cap. 4: HANDBOOK DEI METODI DELLA PARTECIPAZIONE.....	32
4.1 La scelta del metodo.....	33
4.2 I metodi.....	37
Cap 5: I PROGETTI DELLE CITTA'.....	90
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI.....	126

EXECUTIVE SUMMARY

Questo Rapporto nasce dall'analisi di esperienze di partecipazione e co-progettazione avviate dalle amministrazioni comunali con l'intento di creare occasioni di collaborazione con i ragazzi per ripensare la città e, contestualmente supportarli nella loro ricerca di identità sociale e professionale. Le esperienze sono state esaminate secondo lo schema indicato dalla Carta della partecipazione dei giovani del Consiglio d'Europa.

Un focus particolare è stato dedicato ai metodi e alle tecniche che una città può effettivamente adottare per coinvolgere cittadini, esperti e stakeholders. L'intero repertorio metodologico mappato è stato rappresentato in una tavola periodica nella quale le variabili che vengono evidenziate e che definiscono le similitudine e le divergenze di uso dei diversi approcci sono le stesse rispetto alle quali una città si trova, nella maggior parte dei casi a dover operare delle scelte: gli obiettivi e le fasi di programmazione; le caratteristiche della tematica oggetto dell'iniziativa di partecipazione; il numero e la tipologia dei partecipanti; le tecnologie; il costo; la durata.

L'analisi è stata realizzata prendendo in esame, in particolare, i progetti vincitori dei due bandi di ANG e Anci Meet Young Cities e ComunementeGiovane,

IL CONTESTO

Un elemento di contesto significativo è la progressiva diminuzione del peso demografico dei giovani, a fronte di un innalzamento dell'indice di vecchiaia e dell'innalzamento dell'età media della popolazione italiana.

Tra gli elementi di contesto da considerare sono particolarmente interessanti ai nostri fini i dati del Rapporto Giovani 2016 dell'Istituto Toniolo, La condizione giovanile in Italia che, da una parte, mostrano i giovani come soggetti da

supportare nel loro processo di crescita e di apprendimento ma, dall'altro, li rappresentano come attori significativi all'interno delle loro città e dei loro contesti di vita.

In particolare è interessante osservare queste caratteristiche che sono comuni ai cosiddetti Millennials:

- spiccata identità generazionale;
- sono cresciuti con l'idea di essere costantemente e istantaneamente connessi con ogni parte del mondo;
- sono ottimisti di fondo e hanno fiducia in sé stessi;
- hanno voglia di essere protagonisti in processi di cambiamento, innovazione, discontinuità con il passato.

La loro formazione è mediamente alta, vivono esperienze internazionali, sono aperti alla diversità e preoccupati dalla crisi economica. Sul lavoro sono ambiziosi e non remissivi, determinati nel veder valorizzate le proprie competenze, orientati ai risultati e in gradi di fare rete.

Ci sono però due fenomeni preoccupanti che sono in crescita in Italia negli ultimi anni e riguardano due categorie:

- i NEET Under 35 che non studiano e non lavorano (3,5 milioni) Soprattutto con titoli medio-bassi e nel Sud (ma non solo) Italia principale fabbrica di Neet in Europa (oltre 1 su 4);
- gli EXPAT Under 35 che cercano opportunità di studio e lavoro oltre i confini Soprattutto dal Nord, con titoli medio-alti, dinamici e intraprendenti Italia uno dei paesi con saldo negativo maggiore tra i grandi paesi europei.

Dal Rapporto Giovani emerge anche un potenziale importante: è forte la domanda di impegno sociale e di azioni concrete a fronte, però, di una generata carenza di proposte credibili e condivisibili. Attualmente in Italia i giovani si sentono poco valorizzati rispetto alle loro possibilità.

L'EVOLUZIONE DEL CONCETTO DI PARTECIPAZIONE

Partecipazione, sussidiarietà, co-gestione, governo dei beni comuni sono tutti termini che vengono variamente utilizzati quando si parla di quelle occasioni nelle quali cittadini e amministrazioni interagiscono per decidere insieme o fare insieme. Questa apertura all'intervento dei cittadini per svolgere attività di interesse generale si inserisce in un contesto particolare nel quale, da una parte, è aumentata la sfiducia dei cittadini nei confronti della politica e si stanno diffondendo forme varie di protagonismo; dall'altra sono state introdotte forme di decentramento amministrativo che modificano la relazione con i cittadini rendendo necessario un ripensamento delle modalità di ascolto, decisione, azione del e sul territorio.

Alcune norme, a partire dal principio di sussidiarietà, hanno invitato le amministrazioni ad assumere una modalità più aperta nel loro processo decisionale e nella gestione dei servizi ma nelle città è principalmente la spinta dal basso che sta portando le amministrazioni a ripensare il modo di interagire progressivamente verso forme di co-governance e co-design dei servizi e delle politiche.

La necessità – per i comuni – di mettere i cittadini nelle condizioni di potersi prendere cura dei beni comuni, ha portato alcune città alla creazione e all'adozione di veri e propri Regolamenti. Questi consentono a chi vuole attivarsi di poterlo fare entro margini che, da una parte, intendono tutelare direttamente chi si attiva, lasciando a tutti la possibilità di attivarsi, dall'altra cercano di rispettare le regole già definite nella relazione con gli attori del mercato e del terzo settore (appalti, concessioni, ecc.).

Attualmente, questo Regolamento per la cura e la rigenerazione dei beni comuni è stato adottato da almeno 62 comuni. Lo strumento introdotto a supporto dell'attuazio-

ne del Regolamento è il Patto di collaborazione, all'interno del quale l'amministrazione e i cittadini attivi concordano ciò che serve a realizzare gli interventi concretamente concordati. Attraverso tale Patto, che varia a seconda del grado di complessità degli interventi e della durata della collaborazione, si stabiliscono obiettivi, azioni, durata, causa di sospensione o di conclusione anticipata, nonché il ruolo dei soggetti coinvolti. Nel Patto si prevedono anche forme di sostegno: da quello economico ad esenzioni e agevolazioni fiscali a forme di collaborazione.

Altre esperienze in fase di realizzazione in alcune città, è il caso per esempio del progetto "CO-Mantova", utilizzano il Patto di collaborazione in assenza di uno specifico Regolamento, per articolare concretamente gli interventi di cura e rigenerazione condivisa dei beni comuni culturali. La co-progettazione di questi interventi si basa sulle energie creative di istituzioni, innovatori sociali, imprese, società civile organizzata e scuola. La particolarità di questo progetto sta nell'idea che la città possa essere governata attraverso forme di condivisione continua tra gli attori che ridefiniscono i loro interessi e il loro ruolo all'interno di una idea condivisa di città nella quale vivere, lavorare, muoversi, studiare, produrre. In questo caso è il Patto a diventare lo strumento-chiave dell'accordo tra istituzioni, cittadini e altri attori della città per la realizzazione di azioni concrete.

Il Regolamento e il Patto non sono strumenti indispensabili: gli strumenti tradizionali possono svolgere queste stesse funzioni per esempio attribuendo un valore particolare al tipo di proposta progettuale che i cittadini possono candidare e che il comune intende valorizzare. E' il caso, fra gli altri, del Comune di Milano, che (con una delibera della Giunta Comunale, la n. 1978/2012) ha definito criteri funzionali all'assegnazione dei beni che si basano sulla valorizzazione di progetti sociali, culturali, imprenditoriali, soprattutto nelle periferie. In questo caso il meccanismo di scelta dei progetti avviene attraverso un bando e la formalizzazione dell'accordo sui contenuti della proposta progettuale avviene attraverso un contratto di concessione.

LA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI: DA ASCOLTO A CO-PROGETTAZIONE

L'analisi dei progetti selezionati dai due bandi Meet Young Cities e ComunementeGiovani ha consentito di osservare le modalità e le difficoltà affrontate delle amministrazioni comunali nel passaggio da tradizionali iniziative di partecipazione a progetti articolati di co-progettazione. Non più, quindi, percorsi limitati all'ascolto della popolazione giovanile ma veri e propri cantieri aperti per lavorare insieme alla costruzione di occasioni, luoghi, spazi, conoscenze, ecc.

Le 33 città coinvolte in questa analisi si sono impegnate a:

- progettare servizi – relativi al welfare, alla cultura, alla mobilità, all'ambiente– attualmente non disponibili o erogati in forma inefficiente e specificamente rivolti ai giovani dai 16 ai 35 anni;
- mettere a disposizione spazi e beni comuni, con particolare attenzione alla loro possibile funzione di contaminazione creativa fra diverse professionalità e talenti, anche al fine di facilitare lo start up di micro-iniziativa imprenditoriali;
- facilitare, in ottica di inclusione, l'accesso ai servizi da parte di categorie di popolazione giovanile svantaggiate e l'integrazione delle stesse nella vita cittadina.

Per realizzare questi progetti ogni comune ha costituito partnership con diversi attori. Le partnership hanno coinvolto principalmente associazioni locali, poi altri enti o aziende pubbliche, cooperative sociali, associazioni nazionali, Imprese locali, imprese nazionali, fondazioni, associazioni internazionali, soggetti religiosi e anche banche.

La funzione di queste partnership è di diversi tipi:

- definire insieme il progetto quindi diventare una Cabina di regia che coordina, indica gli orientamenti, riflette sugli aggiustamenti necessari, osserva l'evoluzione del

progetto e decide come chiudere o proseguire le attività messe in piedi;

- mettere a disposizione dei comuni un insieme di competenze che integrino quelle già presenti nel comune per poter realizzare materialmente le attività del progetto andando oltre la sola programmazione e la supervisione;
- integrare servizi;
- avere supporti di diverso genere come, per esempio, quello finanziario non per il progetto ma per supportare i ragazzi nello sviluppo di quanto prodotto all'interno del progetto che diventa una prima fase di avvio di iniziative varie (anche imprenditoriali).

Il tratto comune di tutti i progetti è il loro fulcro: si tratta d'iniziativa che intendono dar spazio alla cittadinanza attiva, favorire il senso di appartenenza e l'identità sociale. La partecipazione è occasione di acquisizione del senso di appartenenza alla propria città e forma di responsabilizzazione verso la propria comunità. Questo implica, per alcune città, l'apertura del dialogo tra generazioni e implica, in altri casi, la possibilità di includere anche fasce di popolazione che rischiano di rimanere ai margini. La partecipazione diventa, quindi, la condizione che può favorire lo sviluppo dell'associazionismo e l'attenzione alla cura e alla tutela dei beni comuni.

Nella maggior parte dei progetti oltre al tema della cittadinanza ci si prende in carico un altro diritto cioè il lavoro: essendo iniziative rivolte ai giovani, infatti, si punta ad affrontare uno dei temi-chiave che, come evidenziano i dati presentati dalle città, è oggi un problema rilevante da affrontare con risposte nuove e 'di sistema'. Al lavoro si collega la formazione che, a seconda dei progetti, ha contenuti diversi. L'idea di fondo, ripetuta in molti progetti, è che la formazione possa favorire lo sviluppo di competenze e di un potenziale individuale che, da una parte, consenta ai ragazzi di sviluppare in autonomia un'idea possibile di lavoro e, dall'altra parte, favorisca l'ideazione di soluzioni 'nuove' con una ricaduta positiva sul sistema sociale e culturale della città.

C'è poi una terza tipologia di diritti considerati in questi progetti legati a specifici ambiti di policy: la salute pubblica, la cultura, la mobilità, il welfare, ecc. In alcuni casi questi sono riconosciuti come diritti da tutelare e in altri casi, invece, diritti da manifestare e di cui appropriarsi.

Questi progetti mostrano come le politiche giovanili non possano essere autoconsistenti, ma debbano entrare in sinergia con altre politiche locali che, di volta in volta, possono essere individuate dai comuni sulla base delle caratteristiche dei contesti nei quali ci si muove. E così: nelle realtà che evidenziano un'alta disoccupazione giovanile è il tema del lavoro e delle competenze che diventa centrale e in questo caso si inserisce anche il tema dell'innovazione; nelle realtà che evidenziano la dimensione civica come questione problematica il tema centrale diventa la cittadinanza attiva, il volontariato e il senso di appartenenza e di identità; in alcune realtà lavorare con i giovani e supportarli nella loro crescita significa integrarli in iniziative che rientrano in politiche di sviluppo legate all'agricoltura, oppure al turismo o alla cultura o ancora alla mobilità.

Analizzando questi progetti è evidente come la partecipazione diventi sinonimo di 'presa in carico' e di 'assunzione di responsabilità' da parte dei ragazzi. Nelle azioni progettuali è ben rappresentata un'apertura da parte del comune alla condivisione della responsabilità, al riconoscimento dell'esistenza di energie creative che appartengono alla comunità e sia anche un affidamento, da parte delle istituzioni, a una parte della comunità considerata, in genere, come soggetto passivo di interventi volti a risolvere bisogni. In questi progetti si concretizza il principio di sussidiarietà orizzontale.

Tra gli strumenti utilizzati ci sono tutti quelli che favoriscono la comunicazione tra il comune e i giovani ma anche strumenti che intendono facilitare lo scambio e l'interazione tra loro; strumenti per l'ascolto dei bisogni; strumenti per la raccolta delle idee (in particolare bandi e call); poi strumenti per favorire il processo di creazione di idee; strumenti utili alla formalizzazione di regole e accordi presi nel corso del progetto.

Le metodologie utilizzate per la partecipazione sono tante e si differenziano da quelle utilizzate per la co-progettazione dove sono state previste, in parallelo, attività di accompagnamento (incontri formativi, confronto con altre esperienze simili, visite di studio, testimonianze, ecc.). Là dove si è lavorato sulla creazione di nuove imprese e start up è stato previsto anche il confronto con incubatori e potenziali investitori.

Tra i supporti offerti dal comune due sono particolarmente rilevanti:

- il primo è più tradizionale. Si tratta del supporto offerto attraverso il pagamento delle spese (per tecnologie e strumentazione; per pulizie e utenze; per oggetti d'arredo e materiali) e il conferimento di contributi economici (per spese di avviamento per nuove imprese; per borse lavoro; bonus per acquisto libri o materiale scolastico);
- l'altro invece è particolare e ha colpito per la scelta sostanzialmente simile fatta da tante città. Si tratta della presenza di figure 'intermedie' che hanno il compito di facilitare la relazione tra i ragazzi e tra questi e il comune. Si tratta di ragazzi che hanno competenze già formate nel campo della facilitazione o che vengono selezionati e formati ad hoc. I nomi dati a queste figure sono i più vari: giovani facilitatori da formare; attivatori; Youth worker; Peer educator; Smart Spiders; Group Leader; Youth Leader; Community Host.

Da una parte, quindi, risorse economiche per far fronte a varie tipologie di spese dall'altra, invece, contributi diretti alla realizzazione delle attività di impresa che si vogliono far partire.

Infine il supporto del comune viene dato attraverso la disponibilità di risorse proprie attraverso competenze interne: supporta nell'organizzazione di eventi o formazione e mette a disposizione personale dedicato al progetto.

I METODI

Dall'analisi dei diversi progetti Meet Young Cities e Comumentegiovane e dai molti contributi metodologici ricevuti dagli esperti intervistati nell'attività di ricerca è stato possibile operare una sistematizzazione delle metodologie più comunemente usate nell'ambito della partecipazione giovanile, al fine di trasformare l'insieme dei diversi contributi in uno strumento utilizzabile dalle città stesse nel momento in cui si trovano a scegliere in che modo includere nei propri processi decisionali i diversi target di riferimento.

1

GIOVANI E PARTECIPAZIONE

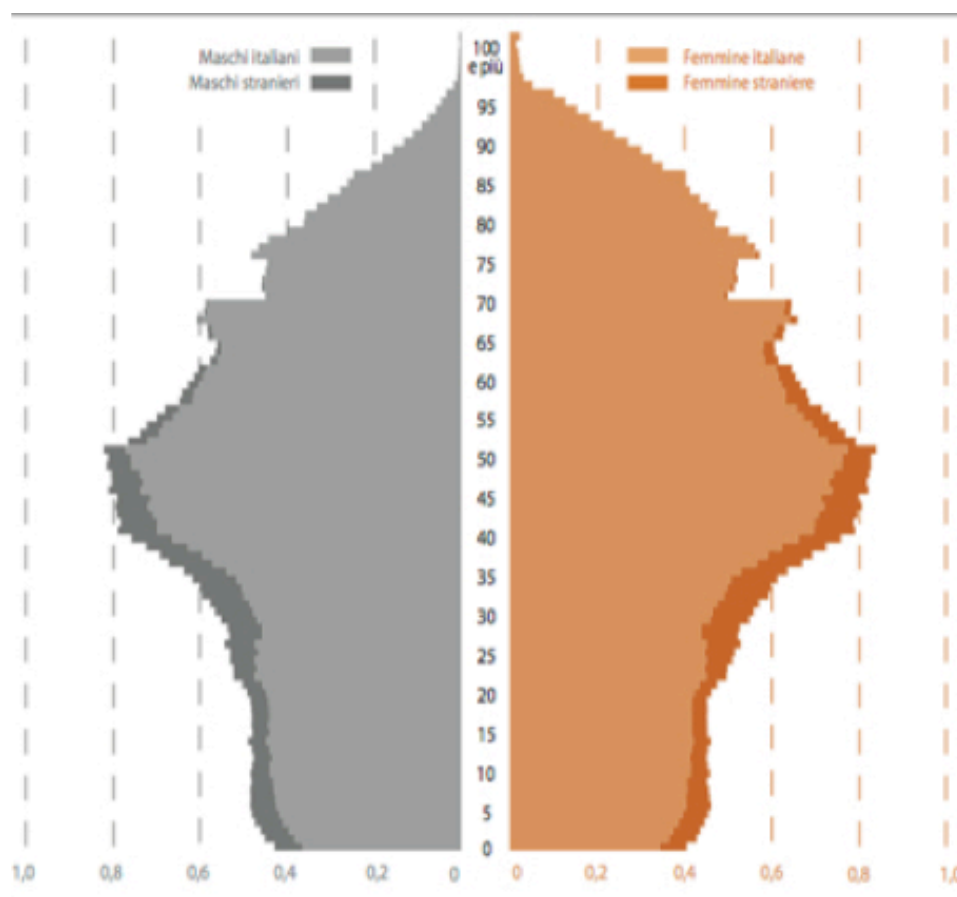
In questa prima parte si intende tratteggiare, con l'ausilio di alcuni dati ufficiali, chi sono i giovani di cui si parla e a cui ci si rivolge. Inoltre, grazie ad alcune ricerche, si focalizza l'attenzione sull'evoluzione della *partecipazione giovanile* come fenomeno sociale, culturale e politico. Questi elementi sembrano essere la giusta introduzione alla ricerca che segue che si è focalizzata, in particolare, sui processi di partecipazione e co-progettazione realizzati dai comuni nell'ambito delle politiche giovanili.

1.1 QUANTI SONO, CHI SONO E COSA FANNO

Le generazioni che hanno oggi tra i 15 e i 34 anni sono numericamente inferiori a quelle che le hanno precedute. Al 1° gennaio 2015 l'età media della popolazione ha raggiunto i 44,4 anni.

Nel corso del 2015 la popolazione attiva (15-64 anni) è scesa a 39 milioni e rappresenta il 64,3% del totale (64,5% un anno prima). Nello stesso anno scende anche la quota di giovani fino ai 14 anni, dal 13,8 al 13,7% del totale, in parte frutto della comparsa sulla scena della "piramide per età" della più piccola generazione di neonati che si sia mai rilevata nella storia nazionale. Peraltro, le perdite conseguite tra i giovani come tra gli adulti, dal punto di vista generazionale, sono state solo in parte compensate dall'effetto positivo del saldo migratorio con l'estero che è andato riducendosi nel corso del 2015.

Fig. 1 - La piramide della popolazione residente per sesso e cittadinanza. Popolazione al 1 gennaio 2014, valori percentuali



Fonte: Istat, Italia in cifre, 2015

I giovani 15-34 anni sono 12.841.000 e rappresentano il segmento di popolazione italiana più mobile da un punto di vista territoriale: i flussi di ingresso nel nostro Paese contribuiscono alla crescita numerica di questa fascia d'età, al contempo i giovani residenti in Italia mostrano un'accresciuta propensione ad emigrare all'estero.

Tab. 1 - Quanti sono i giovani

	15-24 anni	25-29 anni	30-34 anni	totale 15-34
Giovani al 1 gen. 2015	5.947.00	3.282.00	3.612.00	12.841.00
% giovani sul tot. popolazione (1/1/2015)	9,8	15,3	16,7	12,9
Cittadini italiani iscritti dall'estero (2014)	2.568	2.538	2.989	8.095
Cittadini italiani cancellati per l'estero (2014)	8.582	14.126	13.798	36.506

Fonte: Dati Istat

Istruzione e formazione svolgono un ruolo importante per creare opportunità di lavoro, di migliori condizioni di salute, di retribuzioni più alte, ecc.; su questo fronte in Italia si osserva una situazione non particolarmente positiva soprattutto a confronto con la situazione degli altri Paesi UE. La media dei giovani italiani con istruzione terziaria e con un titolo di livello secondario superiore è mediamente inferiore alla media UE. Dall'altra parte, invece, l'Italia si trova ben sopra la media UE per quanto riguarda gli abbandoni prematuri degli studi.

Tab. 2 - Istruzione. Confronto Italia-UE

	Italia	UE 28
Giovani 30-34 anni con istruzione terziaria	23,8	37,9
Giovani 25-34 anni con almeno un titoli di istruzione/formazione di livello secondario superiore	73,8	83,1
Giovani 18-24 anni che abbandonano prematuramente gli studi	15,0	11,1

Fonte: Dati Istat, 2014

Una delle criticità principali che riguarda i giovani nell'ampia fascia d'età considerata (15-34 anni) è il lavoro. In questi 10 anni di crisi, infatti, sono stati soprattutto i giovani a trovare difficoltà di inserimento e accesso al mondo del lavoro, con un'evidente differenza tra maschi e femmine sia nella fascia di età 15-24 che nella fascia di età 25-34 anni. Questa è sicuramente una delle ragioni che ha deter-

minato una maggiore mobilità dei giovani anche verso l'estero.

Tab. 3 - Il lavoro

	15-24 anni	25-34 anni	Totale 15-34
Tasso di occupazione - Maschi	18,6	67,8	44,7
Tasso di occupazione - Femmine	12,4	51,4	33,5
Tasso di occupazione - Totale	15,6	59,7	39,2
Tasso di disoccupazione - Maschi	38,8	16,4	22,0
Tasso di disoccupazione - Femmine	42,6	19,6	24,7
Tasso di disoccupazione - Totale	40,3	17,8	23,2

Fonte: Dati Istat, medie 2015 (per ogni 100 giovani con le stesse caratteristiche)

Tra gli elementi di contesto da considerare sono particolarmente interessanti ai nostri fini i dati del Rapporto Giovani 2016 dell'Istituto Toniolo, *La condizione giovanile in Italia* che, da una parte, mostrano i giovani come soggetti da supportare nel loro processo di crescita e di apprendimento ma, dall'altro, li rappresentano come attori significativi all'interno delle loro città e dei loro contesti di vita.

In particolare è interessante osservare queste caratteristiche che sono comuni ai cosiddetti Millennials:

- spiccata identità generazionale;
- sono cresciuti con l'idea di essere costantemente e istantaneamente connessi con ogni parte del mondo;
- sono ottimisti di fondo e hanno fiducia in sé stessi;
- hanno voglia di essere protagonisti in processi di cambiamento, innovazione, discontinuità con il passato.

La loro formazione è mediamente alta, vivono esperienze internazionali, sono aperti alla diversità e preoccupati dalla crisi economica. Sul lavoro sono ambiziosi e non remissivi, determinati nel veder valorizzate le proprie competenze, orientati ai risultati e in gradi di fare rete.¹

Ci sono però due fenomeni preoccupanti che sono in crescita in Italia negli ultimi anni e riguardano due categorie:

- i NEET Under 35 che non studiano e non lavorano (3,5 milioni). Si tratta di ragazzi con titoli medio-bassi che si trovano soprattutto nel Sud Italia;
- gli EXPAT Under 35 che cercano opportunità di studio e lavoro oltre i confini. Si tratta soprattutto di ragazzi del Nord, con titoli medio-alti, dinamici e intraprendenti.

Dal Rapporto Giovani emerge anche un potenziale importante: è forte la domanda di impegno sociale e di azioni concrete a fronte, però, di una generare carenza di proposte credibili e condivisibili. Attualmente in Italia i giovani si sentono poco valorizzati rispetto alle loro possibilità.

NOTE

1. [Rapporto Giovani, Istituto Toniolo, 2016](#)

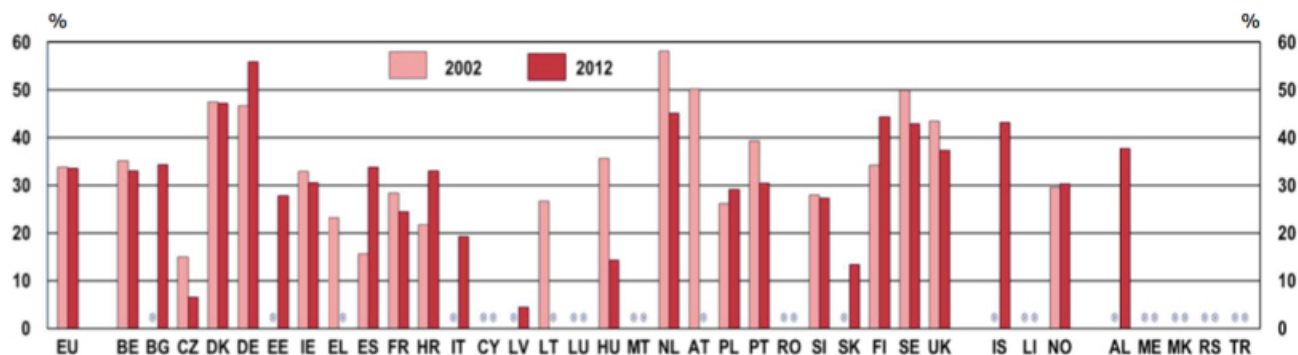
1.2 I CONFINI MOBILI DELLA PARTECIPAZIONE GIOVANILE

Dopo aver tratteggiato le caratteristiche della generazione 15-34 sembra utile ora fare un passo verso il tema della partecipazione giovanile a partire dalla definizione del termine *partecipazione*: il suo doppio significato di “prendere parte” e “essere parte”.² Il *prendere parte* delinea una relazione tra soggetti che interagiscono con poteri diversi nel determinare la direzione di alcune decisioni mentre *essere parte* indica la componente espressiva della partecipazione che si riferisce al bisogno di far parte di una causa comune (Raniolo 2009). Si tratta di quell’istanza che consente di creare legami di cittadinanza ed è anche una capacità di presa in carico dei problemi collettivi. Questi due significati non sono alternativi e si possono integrare. Ma la partecipazione, soprattutto riferita ai giovani, è stata individuata come una risorsa per consentire ai ragazzi di apprendere il loro essere *cittadini*. Questa valenza ulteriore della partecipazione giovanile, come modalità di apprendimento della cittadinanza, è stata tematizzata anche dalla Carta della partecipazione dei giovani che individua i giovani come soggetti attivi nelle organizzazioni e nella vita della comunità e non come soggetti passivi che hanno bisogno di protezione. I giovani sono visti come *partner* con proprie risorse da condividere: potenziale, talento e anche competenze. Per il Consiglio d’Europa la partecipazione dei giovani è “*il diritto dei giovani di assumere compiti e responsabilità nella vita quotidiana e il diritto di influenzare i processi della vita democratica che li riguardano*”.

Interessanti dati della Comunità Europea³ confermano che coinvolgere i giovani a partecipare, in diversi modi, favorisce la motivazione ad aumentare il loro impegno. Infatti, come qualsiasi altro gruppo nella società, i giovani sviluppano il desiderio di essere coinvolti nella vita politica quando percepiscono che le loro opinioni contano; che vengono presi sul serio. Secondo i risultati di un sondaggio condotto nei diversi paesi d’Europa nel 2012, il 33 % degli intervistati dichiara di essere molto o abbastanza interessati alla politica. Alcune differenze esistono tra i vari paesi: il Nord e gli Stati scandinavi registrano valori che superano i livelli medi di interesse.

I giovani, però, tendono a preferire forme flessibili di partecipazione e soprattutto forme di partecipazione attiva che consenta loro di offrire un contributo concreto alla realizzazione di progetti lavorando con associazioni non governative o con organizzazioni locali che svolgono iniziative di volontariato o cittadinanza attiva all’interno della comunità di appartenenza. Rispetto al numero di giovani che si sono dichiarati attivi all’interno di un partito politico sono il doppio i giovani attivisti che collaborano con organizzazioni locali.

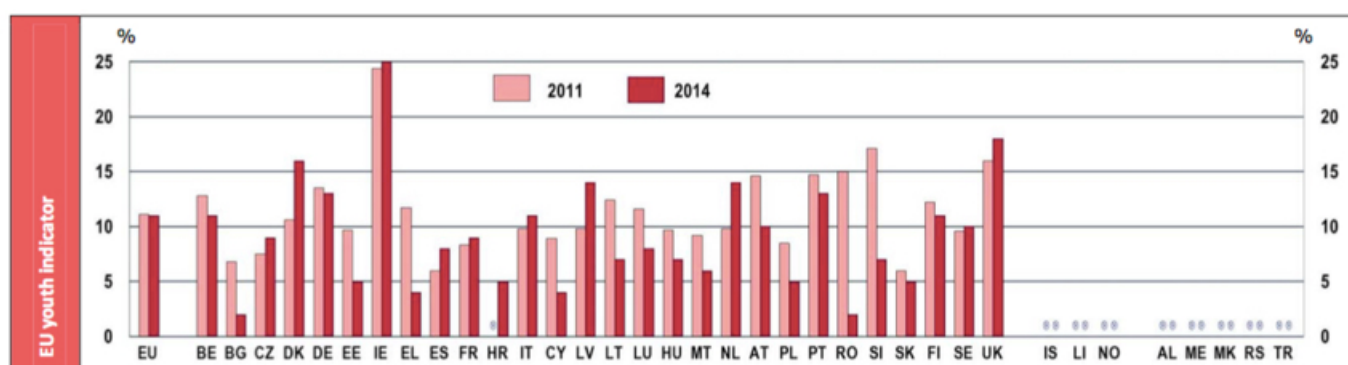
Fig. 2 Giovani (15-30 anni) che hanno partecipato alle attività di organizzazioni locali, per paese, 2011 e 2014



Fonte: 2011 Flash Eurobarometro 319 “Youth on the Move”, 2015 Flash Eurobarometro 408 “European Youth”

I giovani italiani continuano a fare volontariato: i dati di Eurobarometro mostrano come si dedichino ad attività di volontariato più nel 2014 che nel 2011.

Fig. 3 Giovani (15-29 anni) che si dichiarano 'molto' o 'abbastanza' interessati alla politica, per paese, 2011 e 2012



Fonte: 2011 Flash Eurobarometro 319 “Youth on the Move”, 2015 Flash Eurobarometro 408 “European Youth”

La frustrazione nei confronti delle forme tradizionali e istituzionalizzate di partecipazione politica porta molti giovani a esprimere il loro interesse per le questioni sociali e politiche evitando la mediazione di soggetti organizzati, siano essi partiti o organizzazioni non governative. Molti, quindi, scelgono mezzi di partecipazione più informali come adesione a petizioni, manifestazioni pubbliche, boicottaggi, partecipazioni simboliche come indossare fiocchetti colorati, scudetti e adesivi. La ricerca European Social Survey (2012) mostra che circa il 20 % dei giovani hanno firmato una petizione e circa il 10% si sono uniti ad una manifestazione pubblica e hanno indossato un distintivo o adesivo.

Altra forma di partecipazione avviene attraverso la rete. I giovani, infatti, utilizzano internet non solo per la loro comunicazione interpersonale ma anche per interagire con i loro rappresentanti politici e le autorità pubbliche. I dati raccolti da Eurostat mostrano che, in media, il 50 % dei giovani europei nel 2014 ha utilizzato strumenti online per ottenere informazioni da siti di autorità pubbliche.

Nel confronto con le modalità di partecipazione di altre generazioni, si assiste ad un fenomeno di *individualizzazione della partecipazione*. Come hanno osservato diversi autori⁴, mentre qualche tempo fa la partecipazione aveva sedi e regole prefissate, ora i processi politici avvengono in modo disperso e la partecipazione politica viene subordinata alla realizzazione di sé. Anche la diffusione di alcune recenti pratiche partecipative come i consumi responsabili e le mobilitazioni on-line è stata considerata un segno evidente di questo processo di individualizzazione.

Nelle interviste realizzate da Cesvot a giovani attivisti toscani⁵ si evince che la partecipazione “... ha un senso ed è rilevante da un punto di vista individuale: dà soddisfazione, offre riconoscimento, fa crescere, rende possibile esprimere un bisogno insoddisfatto, contribuisce ad orientarsi nel proprio futuro, a sperimentarsi, a condividere interessi, a divertirsi. I giovani intervistati si ‘appropria-

no’ della partecipazione che realizzano nell’organizzazione, la ‘capitalizzano’ per sé e continuamente, sin dal primo giorno. Ma ciò avviene senza che l’organizzazione -come contesto collettivo- sia ‘consumata’. L’appagamento individuale che ogni singolo può trarre è una condizione per la propria partecipazione e per la generazione e rigenerazione dell’organizzazione a cui si prende parte.”⁶.

Si può concludere quindi che i giovani non si sono eclissati dalla sfera pubblica ma piuttosto hanno trasformato le modalità con cui intervengono e molti sono i giovani che hanno voglia di realizzare azioni sociali e politiche di impatto all’interno di un sistema che li sappia valorizzare e che sappia avere fiducia in loro come persone e come cittadini.

NOTE

2. R. Guidi, *Giovani al potere. Attivismo giovanile e partecipazione organizzata in tempo di crisi*, Cesvot Editore, 2014, pag. 27
3. SWD (2015) 169 final PART 5/6, *Situation of young people in the EU, Participation in democratic life*, pag. 94 ss.
4. R. Guidi, cit., pagg. 28 ss.
5. R. Guidi, cit.
6. R. Guidi, cit, pag. 72.

2

PARTECIPAZIONE: DALL'ASCOLTO ALLA COLLABORAZIONE

Partecipazione, sussidiarietà, co-gestione, governo dei beni comuni, sono tutti termini che vengono variamente utilizzati quando si parla di quelle occasioni nelle quali cittadini e amministrazioni interagiscono per “decidere insieme” o “fare insieme”.

Questa apertura all'intervento dei cittadini per svolgere *attività di interesse generale* si inserisce in un contesto particolare nel quale, da una parte, si è acuita la crisi delle rappresentanze ed è aumentata la sfiducia dei cittadini nella politica, dall'altra sono state introdotte forme di decentramento amministrativo che modificano la relazione con i cittadini rendendo necessario un ripensamento delle modalità di ascolto, decisione, azione *del e sul* territorio.

Decentramento amministrativo e pratiche partecipative sono gli strumenti di democrazia rappresentativa a cui i tradizionali modelli di governo hanno fatto ricorso fino ad oggi per consentire l'erogazione di servizi a scala locale e per coinvolgere i cittadini nei processi decisionali pubblici ma i cambiamenti in corso richiedono un ripensamento delle modalità tradizionali della partecipazione verso una terza via che vada dal *decidere insieme* anche verso il *fare insieme* attraverso una rinnovata collaborazione di Stato, mercato, terzo settore che consenta anche un'azione di cittadinanza attiva (di cittadini singoli o organizzati) di supporto al sistema tradizionale.

Questa nuova configurazione ha almeno 2 implicazioni perché chiede ai 4 attori (Stato, Mercato, Terzo settore, Cittadini):

- di modificare le regole del gioco;
- di modificare il loro ruolo tradizionale.

“Per questo la sussidiarietà implica non solo la pretesa di un pieno riconoscimento del ruolo di ciascuno, ma anche la più convinta accettazione delle prerogative dell'altro. Non si oppone al mercato ma vi si affianca, creando strade nuove per la produzione e il consumo. Non predica un'inevitabile riduzione della sfera pubblica, ma il ripensamento della sua estensione in ragione di ciò che i cittadini sanno e possono fare meglio”.

Gli equilibri e le modalità tradizionali vengono messe in discussione all'interno di un contesto di crisi economica che vede: le amministrazioni locali in difficoltà nell'uso delle risorse e una riduzione della capacità di risposta ai bisogni dei cittadini e del territorio a fronte di bisogni crescenti. La maggiore partecipazione dei cittadini, quindi, non è solamente un fattore etico ma nasce anche da vuoti che gli altri tre attori lasciano aperti: sul fronte dei servizi, per esempio, e sul fronte degli interventi a favore del territorio. Da qui la necessità di immaginare e di realizzare nuove soluzioni, nuovi prodotti, nuovi servizi, che sappiano mettere a valore anche ciò che può consentire rapidità di intervento e riduzione dei costi come, per esempio, le tecnologie. Non tanto, quindi, un classico *outsourcing* che affronta esigenze alle quali tipicamente deve dare risposta il sistema pubblico ma una soluzione ulteriore che integra o sostituisce l'intervento del pubblico e degli attori economici.

Di fronte ad un possibile modo nuovo di governare i territori si trovano strumenti tradizionali della partecipazione che sembrano esposti all'usura del tempo e hanno mostrato limiti che ne hanno messo in discussione l'efficacia:

- una partecipazione spesso limitata a un numero ristretto di cittadini particolarmente motivati;
- una partecipazione limitata alle fasi decisionali, o alle fasi di definizione di indirizzi strategici delle politiche pubbliche, con la conseguente difficoltà di incidere sulle altrettanto cruciali fasi di implementazione e valutazione;
- impatti spesso limitati o difficilmente misurabili sulle decisioni effettivamente prese dalle istituzioni pubbliche.

Alcuni concetti, come *digital social innovation* e *civic hacking*, mettono in discussione le categorie tradizionali della partecipazione. In particolare questa nuova generazione di pratiche ridefinisce i confini precedentemente molto netti:

- tra cittadini e istituzioni, laddove gli strumenti sono spesso attivati spontaneamente dai cittadini singoli e organizzati;
- tra destinatari e produttori delle conoscenze, in quanto una platea potenzialmente illimitata di cittadini produce ed elabora una massa a sua volta illimitata di dati, privando così le istituzioni tradizionali del monopolio nella produzione e diffusione di informazioni;
- tra fasi nel processo delle politiche pubbliche, in quanto i cittadini prendono parte al policy making in tutte le sue fasi: definizione dell'agenda, decisione, implementazione, valutazione.

2.1 PARTECIPAZIONE E REGOLE

Ma come si regolano questi momenti di confronto, scambio, produzione di idee, creazione di soluzioni? E' opportuno normare questi momenti oppure sono occasioni da lasciare libere da vincoli e rigidità formali?

Dal punto di visto normativo con la L. 59/97 viene introdotto il *principio di sussidiarietà* che diventa poi principio riconosciuto a livello costituzionale nell'articolo 118 dove si dice, all'ultimo comma: *"Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà"*.

Da qui l'intervento di alcune regioni che hanno regolato la sussidiarietà e/o la partecipazione. Queste normative riconoscono il valore della partecipazione dei cittadini alla definizione delle politiche pubbliche; individuano gli attori che possono essere coinvolti e definiscono il ruolo della Regione stessa che, in genere, deve erogare incentivi finanziari a vantaggio degli enti locali o prevedere altre forme di supporto come, per esempio, lo svolgimento di attività formative per il personale degli enti pubblici regionali. La regolazione regionale, però, non è presente in tutte le realtà inoltre spesso non entra nel merito delle relazioni tra enti e cittadini.

Di fatto la partecipazione, l'attivismo e il protagonismo arrivano dal basso perché partono dalle energie creative delle persone. Uno dei fenomeni concreti che si sta diffondendo in molte città è la presenza di iniziative dei cittadini in una logica sussidiaria, che si orienta verso l'auto-organizzazione (per esempio le social street) e verso la condivisione e la cura dei beni comuni (il verde pubblico, la pulizia dei muri imbrattati, interventi artistici di abbellimento, ecc.).

Queste forme di attivazione (non sempre nuove) ora sono viste da molti amministratori come occasioni non solo da offrire ma soprattutto da cogliere. E in questa scelta di condivisione e co-responsabilità alcuni comuni hanno ritenuto utile definire regole che consentano a chi voglia partecipare a vantaggio del *bene comune* di poterlo fare secondo dei criteri che tutelino direttamente chi si attiva; lascino aperta a tutti la possibilità di attivarsi; consentano di rispettare le modalità già definite nella relazione con gli attori del mercato e del terzo settore (appalti, concessioni, ecc.).

Il primo Regolamento sull'amministrazione condivisa dei beni comuni urbani è stato approvato il 19 maggio 2014 dal Consiglio comunale di Bologna. Questo tipo di Regolamento è già stato accolto anche in altri comuni italiani che lo riconoscono come uno strumento utile a colmare il gap tra il principio di sussidiarietà e l'attuazione dello stesso. Lo strumento introdotto a supporto dell'attuazione del Regolamento sull'amministrazione condivisa dei beni comuni è il **Patto di collaborazione**, all'interno del quale l'amministrazione e i cittadini attivi concordano tutto ciò che serve a realizzare gli interventi di cura e rigenerazione dei beni comuni concretamente concordati⁵. Attraverso tale Patto, che varia a seconda del grado di complessità degli interven-

ti e della durata della collaborazione, si stabiliscono obiettivi, azioni, durata, causa di sospensione o di conclusione anticipata, nonché il ruolo dei soggetti coinvolti.

Il Regolamento è uno strumento certamente utile -ed ha una valenza comunicativa rilevante- ma non è uno strumento necessario. Altre esperienze in fase di realizzazione in alcune città, per esempio "CO-Mantova", utilizzano il Patto di collaborazione in assenza di uno specifico Regolamento, per articolare concretamente gli interventi di cura e rigenerazione condivisa dei beni comuni culturali. La co-progettazione di questi interventi si basa sulle energie creative di istituzioni, innovatori sociali, imprese, società civile organizzata e scuola. La particolarità di questo progetto sta nell'idea che la città possa essere governata attraverso forme di condivisione continua tra gli attori che ridefiniscono i loro interessi e il loro ruolo all'interno di una idea condivisa di città nella quale vivere, lavorare, muoversi, studiare, produrre, ecc. In questo caso è il Patto, quindi, a diventare lo strumento-chiave dell'accordo tra istituzioni, cittadini e altri attori della città verso la realizzazione di azioni concrete. Il principio di base che guida questo tipo di iniziative segna un'importante differenza concettuale tra sussidiarietà orizzontale e **collaborazione civica** perché quest'ultima si pone come un processo di empowerment nel quale i cittadini diventano dei co-governanti (*every day governant*). In questo modello il pubblico ha il compito di essere "imprenditore delle risorse" che stanno nella comunità e mobilitare queste risorse facendo in modo che siano esse stesse la risposta ai bisogni.

Il Regolamento e il Patto non sono strumenti indispensabili: gli strumenti tradizionali possono svolgere queste stesse funzioni per esempio attribuendo un valore particolare al tipo di proposta progettuale che i cittadini possono candidare e che il comune intende valorizzare. E' il caso, fra gli altri, del Comune di Milano, che (con una deliberazione della Giunta Comunale, la n. 1978/2012) ha definito dei nuovi criteri per assegnare i beni del proprio patrimonio. In questa delibera vengono indicati dei criteri funzionali all'assegnazione dei beni che si basano sulla valorizzazione di progetti sociali, culturali, imprenditoriali, soprattutto nelle periferie. I principali criteri di selezione sono: riuso

dei grandi spazi non utilizzati e in stato di degrado grazie a concessioni d'uso gratuito per un periodo lungo, fino a 30 anni, nei confronti di soggetti pubblici e privati; spazi gratuiti alle associazioni per un periodo di 3 anni; spazi commerciali a canone ridotti del 90% per i primi 5 anni alle nuove imprese; bandi integrati multifunzione per l'assegnazione di spazi nei quartieri di edilizia popolare e di nuova edificazione che permettano, laddove opportuno e funzionale agli obiettivi dell'amministrazione comunale, l'utilizzo condiviso da parte di più soggetti e la combinazione di differenti funzioni utili ai quartieri. Le assegnazioni vengono fatte sulla base del progetto presentato. In questo caso il meccanismo di scelta dei progetti avviene attraverso un bando e formalmente l'accordo sui contenuti della proposta progettuale viene definito sulla base di un contratto di concessione.

A proposito, quindi, della relazione tra i diversi interessi è utile riprendere quanto già detto in letteratura: "se lo scopo ultimo dei «sistemi di relazioni» che caratterizzano le nostre società (Stato, mercato, socialità solidale) è quello di assicurare agli individui la miglior possibile soddisfazione dei loro bisogni, l'interazione fra questi non può che essere ispirata alla flessibilità, come unica possibile logica capace di reagire al mutare (oggi rapidissimo) delle condizioni economiche, sociali, ambientali e tecnologiche. Discende da questa affermazione,..., la conseguente crescita di rilevanza anche dei principi di trasparenza e di collaborazione, tra gli ambiti e negli ambiti, la cui corretta implementazione rappresenta di fatto la vera sfida per l'evoluzione delle nostre società nei prossimi anni."

3

I COMUNI ALLE PRESE CON LA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI

La Carta europea della partecipazione dei giovani alla vita locale e regionale (2003) precisa, nel suo preambolo, che *“partecipare ed essere cittadino attivo vuol dire avere il diritto, i mezzi, il luogo, la possibilità e, se del caso, il necessario sostegno per intervenire nelle decisioni, influenzarle ed impegnarsi in attività ed iniziative che possano contribuire alla costruzione di una società migliore.”* Oltre a questo riconosce un ruolo specifico delle autorità locali nello stimolo alla partecipazione dei giovani: *“In tal modo possono vigilare affinché non ci si limiti ad informare i giovani sulla democrazia e sul significato della cittadinanza, ma vengano offerte loro le possibilità di farne l’esperienza in modo concreto.”*

Inoltre si dice che *“Nel sostenere e nell’incoraggiare la partecipazione dei giovani, le autorità locali e regionali contribuiscono ugualmente ad integrarli nella società, aiutandoli ad affrontare non solo le difficoltà e le pressioni che subiscono ma anche le sfide di una società moderna in cui l’anonimato e l’individualismo sono spesso accentuati.”*

Il ruolo dei comuni, dunque, può essere un ruolo rilevante di supporto ai giovani per generare occasioni di partecipazione anche all’interno di una possibile area di condivisione tra gli attori del territorio che può essere utilizzata come occasione di riconfigurazione di soluzioni, servizi, azioni, progetti, politiche, in una diversa dinamica che coinvolga, in forme nuove, gli attori pubblici, le imprese, il terzo settore, la scuola, il sistema del credito, e tutti quelli che hanno interesse ad essere parte di un percorso di co-generazione.

L’analisi che segue intende osservare in quale modo siano state create le condizioni per la partecipazione e la co-progettazione dei giovani in alcuni comuni italiani. Si tratta dell’analisi di 33 progetti realizzati in altrettante città italiane con finalità diverse ma tutti con il “vincolo” di coinvolgere i giovani soprattutto per co-progettare l’ideazione di spazi, di servizi o di altro a vantaggio loro e della loro città.

Dall’analisi dei progetti sono emersi aspetti interessanti legati sia all’impostazione delle iniziative, sia alla loro realizzazione. Si tratta di fattori complessi che fanno comprendere il significato che ha assunto nei diversi contesti la parola *partecipazione*, a partire dalle scelte fatte dalle amministrazioni rispetto al proprio ruolo, al ruolo dei partner e soprattutto rispetto ai giovani.

Lo studio dei progetti ha messo in evidenza soprattutto come lavorare in una logica aperta, cercando di favorire l’emersione di energie latenti, sia per le amministrazioni comunali un’esperienza nuova. E lo è anche, sorprendentemente, in quei territori che tradizionalmente sono stati riconosciuti come esempio di buoni rapporti tra cittadini e istituzioni, dove le istituzioni hanno avuto una funzione di supporto importante per i territori. Nelle amministrazioni più strutturate (specie quelle del nord che hanno una tradizione più forte di politiche giovanili) il ruolo del comune tende ad essere più “rigido” e questo rischia di limitare l’emersione e la diffusione di energie creative. Il paradigma della collaborazione aperta e de-strutturata è lontano dalla

cultura amministrativa ma l'esperienza evidenzia come sia un paradigma vincente soprattutto quanto si lavora con i giovani che sono disponibili a investire energie creative, idee e fiducia in relazioni generative, in cambio di fiducia e reciprocità.

3.1 L'IMPOSTAZIONE DELLE INIZIATIVE DI PARTECIPAZIONE E CO-PROGETTAZIONE

I diritti

Dall'analisi dei progetti è evidente come *partecipazione* sia sinonimo di presa in carico e di assunzione di responsabilità da parte dei ragazzi ma, contemporaneamente, sia un'apertura da parte del comune alla condivisione della responsabilità, al riconoscimento dell'esistenza di energie creative che appartengono alla comunità e sia anche un affidamento, da parte delle istituzioni, a una parte della comunità che viene considerata, in genere, come soggetto passivo di interventi volti a risolvere bisogni.

I diritti che vengono messi al centro delle iniziative progettuali proposte dai comuni possono essere distinti in questo modo:

Diritti di cittadinanza:

- Cittadinanza attiva;
- Identità sociale;
- Tutela dei beni comuni;
- Inclusione sociale;
- Dialogo intergenerazionale;
- Associazionismo.

Diritto al lavoro, alla formazione e allo sviluppo delle conoscenze

- Lavoro;
- Autoimprenditorialità;
- Formazione/Educazione;
- Conoscenza;
- Educazione allo sviluppo sostenibile;
- Valorizzazione dei talenti.

Diritti specifici su politiche ad hoc

- Cultura;
- Salute pubblica;

- Prevenzione del disagio;
- Tutela e valorizzazione dei beni culturali;
- Tutela e valorizzazione dei beni ambientali;
- Mobilità sostenibile.

Il tema centrale dei progetti analizzati è quello della cittadinanza attiva, del rafforzamento del senso di appartenenza e dell'identità sociale. E' il tratto comune di tutti i progetti, il fulcro delle iniziative che sono state proposte: la partecipazione come occasione di acquisizione del senso di appartenenza alla propria città e come forma di responsabilizzazione verso la propria comunità. Questo implica, per alcuni, la possibilità e la messa a valore del dialogo tra generazioni e implica, in altri casi, la possibilità di includere anche fasce di popolazione che rischiano di rimanere ai margini. La partecipazione diventa, quindi, la condizione che può favorire lo sviluppo dell'associazionismo e l'attenzione alla cura e alla tutela dei beni comuni.

Nella maggior parte dei progetti oltre al tema della cittadinanza viene preso in carico un altro diritto cioè il lavoro: essendo iniziative rivolte ai giovani, infatti, si punta ad affrontare uno dei temi-chiave che, come evidenziano i dati presentati dalle città, è oggi un problema rilevante da affrontare anche con la sperimentazione di risposte nuove. Al lavoro si collega la formazione che, a seconda dei progetti, ha contenuti diversi. L'idea di fondo, ripetuta in molti progetti, è che la formazione possa favorire lo sviluppo di competenze e di un potenziale individuale che, da una parte, consenta ai ragazzi di sviluppare in autonomia un'idea possibile di lavoro e, dall'altra parte, favorisca la definizione di soluzioni nuove con una ricaduta positiva sul sistema sociale e culturale della città.

C'è poi una terza tipologia di diritti considerati in questi progetti, legati a specifici ambiti di policy: la salute pubblica, la cultura, la mobilità, il welfare, ecc. In alcuni casi questi sono riconosciuti come diritti da tutelare e in altri casi, invece, diritti da manifestare e di cui appropriarsi.

Questi progetti mostrano come le politiche giovanili non possano essere autoconsistenti ma sia utile l'intreccio con altre politiche che, di volta in volta, possono essere individuate dai comuni sulla base delle caratteristiche dei conte-

sti nei quali ci si muove. E così: nelle realtà che evidenziano un'alta disoccupazione giovanile è il tema del lavoro e delle competenze che diventa centrale e in questo caso si inserisce anche il tema dell'innovazione; nelle realtà che evidenziano la dimensione civica come questione problematica il tema centrale diventa la cittadinanza attiva, il volontariato e il senso di appartenenza e di identità; in alcune realtà lavorare con i giovani e supportarli nella loro crescita significa integrarli in iniziative che rientrano in politiche di sviluppo legate all'agricoltura, oppure al turismo o alla cultura o ancora alla mobilità.

Gli strumenti

Tra gli strumenti utilizzati per rendere possibile il coinvolgimento dei giovani e la loro azione ci sono tutti quelli che favoriscono la comunicazione tra il comune e i giovani ma anche strumenti che intendono facilitare lo scambio e l'interazione tra loro; strumenti per l'ascolto dei bisogni; strumenti per la raccolta delle idee (in particolare bandi e call). Poi strumenti per favorire il processo di creazione di idee; strumenti utili alla formalizzazione di regole e accordi presi nel corso del progetto.

Gli strumenti utilizzati dai comuni e dai loro partner per la realizzazione dei progetti sono distinguibili sostanzialmente in tre tipologie:

- **per informare e comunicare.** Si tratta degli strumenti utilizzati per far conoscere il progetto e per un primo coinvolgimento dei ragazzi e degli attori rilevanti del territorio;
- **per rendere possibile lo sviluppo del processo.** Sono quelli che servono per concretizzare alcuni momenti del percorso che viene seguito per la realizzazione del progetto ;
- **realizzati nel corso del progetto.** Si tratta di strumenti che potranno avere una loro utilità al termine del progetto per dare continuità alle iniziative realizzate e ai risultati ottenuti.

Nella prima tipologia, **strumenti per informare e comunicare**, rientrano tutti quelli che sono utilizzati per informare i ragazzi e gli stakeholder dell'esistenza del progetto, per far conoscere le potenzialità dello stesso, per offrire

indicazioni sulle modalità di partecipazione, per presentare l'evoluzione delle attività sviluppate, ecc.

Gli strumenti più tradizionali e generalisti sono utilizzati per informare un pubblico molto ampio sia del progetto che di specifici eventi o appuntamenti:

- Locandine/Manifesti/Promocard;
- Conferenze e comunicati stampa;
- Canali di comunicazione istituzionali;
- Sito del comune/Siti dei partner;
- Social network;
- Radio;
- Video dedicato al progetto;
- Banchetti informativi.

Alcune amministrazioni dedicano uno spazio specifico al progetto per raccontarne gli sviluppi e consentire, a chi ne abbia la necessità, di approfondire la conoscenza del percorso, di ciò che si produce, di quanto accade in città grazie alla realizzazione del progetto, dei giovani coinvolti, ... In questo caso gli strumenti sono:

- Sito internet dedicato;
- Pagina FB;
- Google+;
- Blog.

Ci sono altri tre strumenti utilizzati da alcuni comuni immaginati, invece, per avere un'interlocuzione diretta con le singole persone da coinvolgere e sono:

- Lettere;
- Chat;
- Gruppo di Whatsapp.

Interessante l'uso di due strumenti che ricorrono in diversi progetti: la piattaforma digitale e lo sportello informativo. Si tratta di due mezzi analoghi, in genere non presenti, in quanto strutture permanenti funzionali non solo a offrire informazioni puntuali ma servizi più articolati. Le piattaforme, per esempio, sono pensate per lanciare le call e i bandi funzionali alla raccolta dei progetti e delle

idee dei ragazzi o anche per favorire il confronto fra potenziali finanziatori e potenziali start up. Lo sportello (a volte si tratta dell'Informagiovani a volte di uno sportello ad hoc) allo stesso modo, diventa un luogo di riferimento stabile con personale dedicato che sarà in grado di informare dell'evoluzione del progetto e svolgerà compiti di supporto all'attuazione delle diverse attività.

I progetti mostrano tutti un ampio coinvolgimento dei giovani nella prima fase, quella della *partecipazione*, nella quale si svolgono attività che spesso servono per informare sull'iniziativa e per un primo ingaggio. Tanti sono i casi in cui si favorisce il coinvolgimento dei giovani attraverso la scuola che, però, consente di raggiungere al massimo i ragazzi di 18-19 anni. Pochi sono i casi in cui si coinvolge l'Università, che per altro è presente solo nelle città più grandi. In alcuni casi il momento della partecipazione è già quello nel quale vengono raccolte le idee che i giovani hanno in merito all'uso di alcuni spazi della città oppure ad attività che vorrebbero intraprendere. A questo fine si utilizzano strumenti vari per facilitare la raccolta delle idee o per favorire l'emersione delle stesse (es. questionari anche on line).

La fase della co-progettazione, invece, riduce il campo di azione coinvolgendo un numero ridotto e, spesso, selezionato di persone con l'intento di arrivare a risultati concreti: le persone che vengono coinvolte sono chiamate ad una collaborazione fattiva affinché ciò che è stato ideato possa produrre effetti evidenti (nuove imprese, nuovi spazi pubblici, ecc.). Qui i numeri dei giovani coinvolti si riducono, in genere, a poche decine di persone e, di conseguenza, le modalità di coinvolgimento e interazione non sono più generaliste ma differenziate e finalizzate alla produzione di progettualità.

L'altro gruppo di strumenti utilizzati è composto da quelli che servono per **supportare il processo** cioè per rendere possibile lo svolgimento di tutte le attività e iniziative previste. Sono strumenti differenti che hanno diverse finalità. Anzitutto ci sono quelli utilizzati per analizzare il contesto, mappare i diversi stakeholders della città e per verificare la percezione dei giovani:

- Questionari (on line e off line);
- Mappature dei bisogni e dei sogni dei ragazzi;
- Mappatura degli stakeholders.

I questionari vengono utilizzati per capire la posizione che i ragazzi hanno rispetto ad alcuni temi legati al progetto; si tratta di strumenti utili a raccogliere idee, percezioni ed esperienze. Alcuni progetti prevedono di distribuire i questionari nel corso di incontri e iniziative in presenza, altri invece hanno previsto che la compilazione avvenga on line. Per questa attività di raccolta dei questionari viene utilizzata la piattaforma oppure lo sportello che consentono, come detto sopra, di ottenere informazioni, spiegazioni, ecc. Sempre con l'intento di avere un quadro sulle necessità dei ragazzi alcuni progetti prevedono la creazione di una mappatura dei bisogni (e qualcuno anche dei sogni) dei ragazzi. I metodi sono diversi (si va dal consiglio consultivo al *reflection action*) ma hanno come scopo quello di agire un primo ascolto. Le mappe degli stakeholder, invece, sono strumenti utili ad individuare gli attori che possono avere interessi specifici per le attività previste dai progetti e possono diventare alleati, supporter, partner, ecc.

Altro insieme rilevante di strumenti di processo sono quelli utilizzati per la raccolta delle idee e dei progetti:

- Bandi e call.

I bandi e le call hanno due caratteristiche principali: se sono utilizzati nella fase più aperta di partecipazione e coinvolgimento del maggior numero possibile di giovani, intendono raccogliere idee; quando utilizzati, invece, in una fase successiva di co-progettazione allora sono funzionali a raccogliere non solo idee ma proposte e soluzioni più strutturate che magari appartengano a soggetti già organizzati o facilmente organizzabili in associazioni o imprese. Sono tanti i progetti che prevedono l'uso di bandi e call per coinvolgere giovani che presentino già caratteristiche specifiche, legate a competenze particolari: in questi casi si ricercano giovani "facilitatori" che sappiano, prima di tutto, coinvolgere gli altri giovani e rapportarsi con loro alla pari. A questi ragazzi viene offerta un'esperienza professionale all'interno di un progetto tra pari all'interno del quale si chiede loro di avere una funzione di cerniera tra il

mondo degli adulti (quello delle istituzioni, delle associazioni, ecc.) e quello dei giovani.

Altri strumenti sono concepiti per avere una funzione di facilitazione nel corso degli incontri e dei momenti di confronto con i ragazzi:

- *Collaborative Territories Toolkit*;
- Griglia di sviluppo del coach per coordinare il gruppo di lavoro;
- *Business Model Canvas*.

Il *Collaborative Territories Toolkit* è uno strumento elaborato da Ouishare² che due amministrazioni hanno pensato di utilizzare. Si tratta di una sorta di 'gioco' da realizzare insieme ai ragazzi per guidare la loro riflessione sulle criticità relative alle priorità di intervento sul territorio e per facilitare l'emersione di idee di possibili utili soluzioni che possono risolvere quelle criticità. Un comune prevede, invece, l'uso di griglie di sviluppo che verranno utilizzate dal coach per indicare una pista del lavoro al gruppo e svolgere un'azione di coordinamento. Altro strumento di supporto al lavoro di gruppo è il *Business Model Canvas*: un semplice schema che aiuta a sintetizzare in un'unica vista tutti gli elementi chiave del disegno strategico di un'idea di impresa.

Altri strumenti che favoriscono il processo di realizzazione delle attività previste nei progetti sono tutti quegli accordi che i comuni definiscono e formalizzano per regolare la relazione con i ragazzi che partecipano oppure con le associazioni e i partner di progetto:

- Contratto di partecipazione;
- Patto di collaborazione;
- Accordo quadro di sviluppo locale tra il comune e i partner;
- Protocollo d'intesa con associazioni;
- Convenzioni con attori del territorio.

Infine alcune amministrazioni hanno previsto l'adozione di strumenti amministrativi funzionali alla realizzazione delle attività previste. Nello specifico si tratta di autorizzazioni (per es. a interventi speciali nei parchi pubblici).

Il terzo gruppo di strumenti indicati nei progetti è composto da ciò che **viene prodotto nel corso del progetto**: si tratta di strumenti che vengono realizzati in chiusura del progetto ma con la funzione di supportare ciò che dovrà poi svilupparsi. Sono di strumenti di comunicazione, come nel caso di una App che sarà creata dai ragazzi coinvolti nel progetto, ma anche *output* che hanno altre funzioni:

- la Mappa della biodiversità (che nasce all'interno di un progetto di sviluppo agricolo urbano e sostenibile) che dovrà diventare punto di partenza e riferimento per successive iniziative;
- la Social Innovation Agenda che presenta le priorità per lo sviluppo della social innovation nel territorio;
- il Catalogo delle biblioteche, strumento che manca e che verrà utilizzato per favorire l'utilizzo del patrimonio librario pubblico e privato della città.

Altro strumento prodotto in chiusura del progetto ma che apre sviluppi successivi è il Piano di foundrising utile per supportare l'avvio delle start up che saranno create.

Infine, alcuni progetti hanno in animo di produrre strumenti che favoriscano e formalizzino le relazioni e le responsabilità degli attori coinvolti nei progetti e di altri che potranno/vorranno essere coinvolti:

- Regolamento per l'uso degli spazi;
- Regolamento comunale per i rapporti tra pubblico-privato-associazioni e/o cittadini per gestione di giardini condivisi;
- Osservatorio permanente per la definizione di un modello gestionale locale di giardino condiviso.

Le opportunità

Molte sono le occasioni che le amministrazioni comunali e i loro partner hanno pensato di offrire ai giovani dei loro territori. Si tratta di occasioni di tipologie diverse. Un primo gruppo prevede la diffusione di informazioni riguardo la progettualità sviluppata a vantaggio dei ragazzi e spesso sono pensati momenti di confronto aperto che consenta-

no ai ragazzi di rappresentare le loro esigenze, le loro idee legate alla città, i loro problemi:

- Momenti informativi rivolti ai giovani della città;
- Coinvolgimento delle scuole (medie e superiori);
- Coinvolgimento dell'Università per eventi informativi;
- Iniziative organizzate nei centri di aggregazione dei giovani;
- Concorso di fotografia/video;
- Giochi urbani;
- Arene di discussione/Warm up/Assemblee informative/Salotti sociali/Aperitivo collaborativo.

In questo gruppo di opportunità si trovano sia incontri informativi (coinvolgendo spesso le scuole e più raramente le Università) sia occasioni pensate per facilitare la rappresentazione del punto di vista dei giovani come il concorso fotografico, i giochi urbani o gli altri momenti di confronto organizzati attraverso metodi di facilitazione del confronto.

Un secondo gruppo di opportunità offerte ai giovani ha come finalità la formazione di competenze ritenute utili non solo alla realizzazione del progetto ma, più in generale, per lo sviluppo del sistema delle conoscenze che possono essere riutilizzate dalla città. In genere queste opportunità sono pensate per gruppi ridotti e selezionati di ragazzi:

- Formazione;
- Presentazione di casi di studio;
- Testimonianze di giovani imprenditori;
- Visite in realtà avanzate;
- Incontri tra giovani imprenditori e possibili finanziatori.

I temi della formazione sono svariati e vanno da ambiti di specifici, come i temi ambientali e sanitari, a temi invece trasversali come la gestione del bene comune, i metodi per la co-progettazione e l'innovazione sociale, la gestione dei gruppi. Infine sono diversi gli interventi volti a so-

stenere l'autoimprenditorialità e la definizione di idee imprenditoriali³. La formazione è variamente rivolta o ai ragazzi che vengono supportati in un percorso verso la creazione di idee imprenditoriali oppure ai giovani selezionati come facilitatori.

Nel corso della formazione alcuni hanno pensato di utilizzare i casi di studio o le testimonianze come valido supporto didattico. Interessante è la scelta fatta da ben 4 comuni di organizzare visite in realtà avanzate: visite studio e incontri con esperienze già avanzate di co-working. I giovani che partecipano alle visite sono gli startupper oppure i giovani facilitatori.

In molti casi la formazione presuppone un accompagnamento allo sviluppo di idee di impresa o alla definizione di possibili soluzioni ai problemi che si sono evidenziati nel corso delle fasi di ascolto e partecipazione dei giovani. In questo caso i ragazzi, in genere gruppi selezionati e limitati di giovani, vengono accompagnati in percorsi laboratoristici di vero e proprio co-design attraverso occasioni strutturate di lavoro e di progettazione che vengono chiamate con nomi diversi:

- Gruppi di lavoro tematici;
- Laboratori;
- Workshop;
- Caffè dibattito;
- MicroLab;
- Social innovation Lab;
- Smart week;
- Living Lab;
- Laboratorio di comunità.

Alcuni comuni mettono a disposizione un'esperienza professionale attraverso:

- Work experience;
- Tirocini;
- Borsa lavoro.

Si tratta di coinvolgere un numero limitato di ragazzi da inserire in un percorso professionale in alcuni casi retribuito attraverso borse lavoro.

Altra grande opportunità si apre quando i comuni hanno previsto di dar seguito alle idee progettuali e di impresa che sono nate dal percorso di partecipazione e co-progettazione attraverso un accompagnamento verso la sostenibilità del progetto favorendo l'incubazione delle start up:

- -Incontri tra i giovani imprenditori e possibili finanziatori;
- -Selezione di proposte progettuali per sviluppare la co-progettazione/per avviare start up;
- -Incubatore di start up;
- -Diventare interlocutori per la prosecuzione del progetto (per creare partnership, imprese, per foundri-sing).

Gli spazi

Per lo svolgimento delle attività di partecipazione, che spesso sono eventi o momenti che includono un ampio numero di persone, vengono utilizzati spazi messi a disposizione dal comune oppure dai partner:

- Edifici e sale comunali;
- Teatri;
- Scuole/Università;
- Sedi e spazi messi a disposizione dai partner;

Ci sono dei luoghi, invece, che vengono messi a disposizione non per eventi estemporanei ma per sviluppare attività continuative che i ragazzi, anche insieme alle associazioni o ad altri partner, utilizzeranno per tempi più lunghi:

- Spazi pubblici da rigenerare;
- Area mercatale;
- Incubatori e co-working già esistenti.

Molti progetti individuano spazi particolari della città che, coerentemente con le finalità del progetto, vengono messi a disposizione o per collocare le nuove imprese nate dal progetto oppure vengono resi disponibili spazi pubblici da cogestire.

Il supporto

Ogni progetto presentato ha previsto diverse modalità di supporto per la realizzazione delle attività. Intanto la formalizzazione del gruppo di lavoro composto dal comune e da altri partner che diventa, a seconda dei casi:

- Tavolo tecnico;
- Tavolo di lavoro;
- Team di progetto;
- Quality Board;
- Cabina di Regia;
- Comitato Pilota.

La funzione di questi soggetti è quella di indirizzare il progetto e diventare il *luogo* deputato al confronto nel corso dello svolgimento delle attività previste. E' anche il tavolo al quale gli attori coinvolti assumono i loro impegni e definiscono i reciproci ruoli. Infine è il luogo nel quale si osservano i risultati del progetto e si prenderà la decisione sulle modalità di prosecuzione.

Attività di supporto finalizzate, invece, allo sviluppo di competenze e al buon esito della formazione sono tutte quelle che prevedono la presenza di esperti o di docenti:

- Testimonianze di esperti;
- Consulenza;
- Formazione;
- Coaching.

A queste figure di esperti o formatori si aggiungono anche altre figure intermedie che hanno il compito di facilitare la relazione. Si tratta di ragazzi che hanno competenze già formate nel campo della facilitazione o che vengono selezionati e formati ad hoc. I nomi dati a queste figure sono i più vari:

- Attivatori;
- Youth worker;
- Giovani facilitatori da formare;
- Peer educator;
- Smart Spiders;

- Group Leader;
- Youth Leader;
- Community Host.

Un supporto più tradizionale viene offerto attraverso contributi economici che sono di tipo diverso:

- Il Comune paga le spese per:
 - tecnologie e strumentazione
 - pulizie e utenze
 - oggetti d'arredo e materiali
- Contributi economici per:
 - spese di avviamento per nuove imprese
 - borse lavoro
 - bonus per acquisto libri o materiale scolastico.

Da una parte, quindi, risorse economiche per far fronte a varie tipologie di spese dall'altra, invece, contributi diretti alla realizzazione delle attività di impresa che si vogliono far partire.

Infine il supporto del comune viene dato attraverso la disponibilità di risorse proprie attraverso competenze interne:

- il Comune supporta nell'organizzazione di eventi o formazione
- disponibilità di personale comunale dedicato al progetto.

3.2 I COMUNI ALLA PROVA DELLA COLLABORAZIONE CON I GIOVANI

Dall'analisi delle esperienze agite dai comuni insieme ai partner e ai ragazzi che hanno preso parte ai progetti emergono alcuni aspetti positivi che possono utilmente porre le basi per la prosecuzione dei progetti e soprattutto per sovrascrivere alla tradizione delle politiche giovanili un modo nuovo di essere:

- anzitutto la capacità che i comuni hanno dimostrato di realizzare azioni trasversali che riescono a legare diverse politiche. La progettualità messa in campo ha coinvolto le politiche giovanili, il tema del lavoro, dell'ambiente, della cultura, dell'inclusione, e altri. Non è scontato che i comuni abbiano la capacità di muoversi in modo così orizzontale ed è interessante osservare la difficoltà interna che questa scelta determina perché gli uffici sono, in genere, abituati a lavorare per silos;
- gli effetti generativi che si hanno aprendo porte, confrontandosi, imparando, ricercando insieme soluzioni. L'ascolto, lo scambio e la co-costruzione portano a risultati che si determinano in corso d'opera. Nella sua complessità, è lo sforzo collettivo che può portare a soluzioni che non erano inizialmente immaginate, previste, progettate;
- la qualità delle relazioni tra persone che collaborano si trasformano in percezione dei cittadini nei confronti delle istituzioni. Il lavoro con i giovani ha avuto questa particolare energia creata, però, attraverso fiducia e coerenza. La chiusura delle istituzioni corrisponde alla chiusura (o alla frustrazione) dei cittadini, viceversa l'apertura e il senso del servizio da parte dell'istituzione fa crescere la fiducia dei cittadini e la volontà di mettersi in gioco. Purché il gioco sia veramente di tutti.

A fronte di questi aspetti positivi rimangono alcune questioni che sembrano rilevanti ai fini dell'efficacia del processo di cambiamento avviato dai comuni verso politiche giovanili nuove:

- *ma il comune dov'è?* Il fatto che il comune deleghi o non presidi la complessità che generano percorsi complessi come quelli messi in piedi, determina l'assenza di un attore importante che può intervenire, a seconda della necessità, in vari modi (regole, soluzioni, supporti,...) all'interno di un'esperienza che non è lineare: non è un processo semplice che ha un inizio e una fine con risultati prevedibili. La presenza di tanti attori e la co-progettazione sparigliano, non favoriscono la rigidità di un approccio

strutturato e fatto di regole e procedure. Alcuni comuni non hanno assunto la regia. Questa mancanza ha prodotto uno squilibrio nel ruolo dei partner e soprattutto un vuoto all'interno di progetti che richiedono invece una presenza attiva e costante del comune. Questo vuoto rischia di agire da freno alle energie creative che si producono e si combinano anche in assenza di un attore rilevante come il comune ma che possono essere accelerate da una presenza attiva;

- *io associazione posso fare quello che tu comune non sai fare e in più senza risorse?* Le partnership sono una grande opportunità anche per i comuni perché consentono, magari anche a costi contenuti, di includere competenze, soggetti che hanno già relazioni importanti, ecc. però si tratta di una relazione che deve evolversi e che, anche se formalizzata, ha dei margini di cambiamento importanti. Per questo la chiarezza, il confronto, lo scambio non sono solo 'buona educazione' ma sono condizioni affinché la partnership funzioni;
- *ma i comuni devono fare le start up?* L'intervento su più politiche favorisce la perdita dei confini degli interventi dei comuni il che porta, in alcuni casi, a entrare in territori altrui (sul lavoro, sull'ambiente, ecc.). Questo di per sé non è un male nel senso che può essere un vantaggio che più soggetti su un territorio facciano le stesse cose. Ma il problema sorge quando i comuni si avventurano da soli o con partner inadeguati in terreni in cui non hanno competenze. Start up, co-working, fablab, incubatori, richiedono professionalità, conoscenze specifiche, risorse che non si improvvisano. In questi casi, inoltre, spesso si utilizzano in modo sbagliato parole che paiono offrire una dignità nuova ai luoghi, alle professioni, ai metodi, ecc. senza però che questa retorica dell'innovazione appartenga alle

possibilità reali del comune. Questo modo artefatto di agire e questa mistificazione delle novità generano sfiducia e non producono valore;

- *i target sono persone!* Bisogna partire dai bisogni ma chi decide cosa sia un bisogno? Ciò che si apprende lavorando con il territorio in modo aperto è che la lettura di un bisogno fatta all'interno di un ufficio e con dati statistici può non corrispondere a quello che il *target* individuato definisce in effetti come un proprio bisogno. Per esempio alcuni ragazzi considerati problematici perché *neet* (*not engaged in Education, Employment or Training*) non si sono affatto riconosciuti come appartenenti ad un'area di bisogno;
- *ma i soldi a chi li danno?* Si torna in questo caso al tema del ruolo del comune che anche se delega la gestione a fidati partner di progetto rimane il riferimento principale per molte questioni rilevanti sulle quali fa anche da garante. La richiesta di coloro che sono coinvolti nei processi di questo tipo è quella di una maggiore trasparenza e di una comunicazione costante da parte dell'amministrazione rispetto a:
 - lo sviluppo del progetto, soprattutto quando sono stati introdotti meccanismi di competizione: le regole non devono cambiare in corsa;
 - la burocrazia (tempi di risposta; vincoli normativi, ecc.);
 - la gestione dei fondi;
 - gli obiettivi dell'amministrazione;
 - le intenzioni del comune di dare continuità a certe iniziative;
- *possibile che non si trovi una soluzione?* L'utilità della presenza dei comuni in progetti (e processi) di co-progettazione può essere la definizione di soluzioni necessarie riguardo le questioni "bu-

rocratiche” (permessi, assicurazioni per l’uso degli spazi pubblici, ecc.);

- *e se il comune non regge nel tempo?* se però il comune non regge nel tempo cioè non è in grado di dare continuità e coerenza a occasioni generative, i giovani rimango con il cerino in mano con la sicura sensazione di frustrazione rispetto alle attese generate e conseguente sfiducia nella possibilità che i cambiamenti possano realizzarsi soprattutto attraverso l’intervento pubblico.

La realizzazione (e la prosecuzione) delle attività di co-progettazione che sono state avviate può avvenire, in un’ipotesi di minima, senza interventi importanti del comune, anche se il comune, nell’esercizio delle politiche giovanili, ripensa al proprio ruolo facendosi *conferitore di opportunità*: non necessariamente un finanziatore o un partner o un cliente ma anche solo un attore presente che agisce da piccola piattaforma abilitante attraverso le occasioni e gli strumenti che ha a disposizione (eventi, sito istituzionale, spazi di proprietà, luoghi pubblici, ecc.), evitando di inibire le iniziative di tutti coloro che possono avere interessi a combinare idee ed energie in quei luoghi e in quelle occasioni. E l’altro ruolo centrale del comune è quello, non semplice ma chiave, di *facilitare* rispetto alle rigidità della burocrazia (semplificazione di procedure, ripensamento di regole per il coinvolgimento attivo degli attori del territorio, ecc.).

L’occasione vera, però sarà quella di un’azione pubblica che fa della co-progettazione metodo permanente per favorire la produzione di innovazione ad impatto sociale con politiche comunali integrate e aperte.

4

HANDBOOK DEI METODI DELLA PARTECIPAZIONE

4.1 LA SCELTA DEL METODO

Dall'analisi delle diverse esperienze delle città presenti in [Italiansmartcities](#) e dei progetti attivati grazie alle due iniziative Meetyoungcities e ComunementeGiovane è stato possibile ricavare una mappatura piuttosto articolata delle diverse tecniche che una città può effettivamente adottare per coinvolgere cittadini, esperti e stakeholders nel percorso di pianificazione e governo dei beni comuni.

Il gruppo di ricerca ANCI ha operato un primo sforzo di sistematizzazione delle metodologie più comunemente usate nell'ambito della partecipazione, al fine di trasformare l'insieme dei diversi contributi in uno strumento utilizzabile dalle città stesse nel momento in cui si trovano a scegliere in che modo includere nei propri processi decisionali i diversi target di riferimento.

Per ciascun metodo analizzato, vengono riportati nelle pagine seguenti i dettagli tecnici e le specificità: che cos'è? come funziona? chi partecipa? quando farlo? con quali tecniche di facilitazione?

Riportiamo, inoltre, nella tavola che segue un prospetto sintetico complessivo in cui - per ciascuna delle tecniche di facilitazione - vengono messe in evidenza le variabili che ci guidano nella fase di scelta: obiettivi, caratteristiche della tematica dell'iniziativa di partecipazione, tipologia e numero dei partecipanti, tempo e costo.

A. Gli obiettivi. Dalla conoscenza dell'obiettivo specifico per cui ciascuna tecnica è nata è possibile comprendere quanto questa sia adattabile agli obiettivi dell'amministrazione (engagement, ascolto, co-design di politiche o servizi, pianificazione, definizione di scenari, generazione di idee, monitoraggio e valutazione, ecc.).

L'organizzazione di un'evento/processo partecipativo può risultare utile durante tutte le diverse fasi di un processo creativo/decisionale: dall'analisi dei problemi alla generazione di idee, dalla scelta della soluzione alla comunicazione della decisione adottata, fino alla sua implementazione e alla valutazione dei risultati da questa prodotti. Ognuno di questi momenti, con obiettivi diversi, può infatti essere "partecipato", accompagnato attraverso tecniche e metodologie di facilitazione e arricchito da nuove modalità di comunicazione.

B. Caratteristiche della tematica oggetto dell'iniziativa di partecipazione. Le caratteristiche della tematica dell'iniziativa vanno analizzate in base:

- Complessità dell'argomento - livello di complessità della questione affrontata e delle argomentazioni ad essa collegate;
- Consenso/mobilitazione - il livello di consenso sociale/mobilitazione pubblica sulla questione e su altre questioni collegate;

- Maturità - livello di sviluppo di opinioni, della regolamentazione/ istituzionalizzazione in merito all'argomento;
- Controversia/disaccordo – il grado di controversia/ disaccordo tra gli esperti scientifici, così come percepito dal pubblico;

C. Tipologia e numero partecipanti. Quando dalla partecipazione devono realmente derivare delle decisioni o quantomeno degli orientamenti di governo, ossia quando la convocazione dei cittadini ha degli obiettivi ben più ambiziosi di quelli della comunicazione, dell'ascolto o del consenso, la scelta relativa ai target da coinvolgere è piuttosto complessa.

Diciamo che ogni processo partecipativo che si rispetti è per definizione rivolto a un (generico) tutti i soggetti (cittadini e stakeholder) che si trovano a condividere una data situazione o che hanno un qualche interesse sul tema in discussione. E' un po' il paradosso dei processi partecipativi: si cerca di avere "tutta" la cittadinanza e si finisce per avere solo pochi irriducibili dell'impegno civile e dell'attivismo civico.

Senza ripercorrere qui l'annoso dibattito su rappresentatività, necessità di un pubblico attivo ed eterogeneo, ecc., è importante tenere ben presenti le specifiche dei diversi target in relazione agli obiettivi che si persegue.

La scelta del "pubblico" di un evento (e di conseguenza della strategia di reclutamento di questo) dipende primariamente da: l'argomento in questione (quanto è interessante e controverso?), il budget (organizzare micro sessioni partecipative non ha certo lo stesso costo di un evento da 1000 cittadini selezionati su base statistica), la tempistica (incide senz'altro sul numero e sulla distribuzione geografica dei partecipanti), il risultato/prodotto atteso (che incide sul tipo d'impegno richiesto ai partecipanti, sulla eventuale remunerazione, ecc.)

D. Tempo. Quando si pianifica un evento partecipativo, nel quale si chiede di proporre/discutere/raccomandare su questioni di governo della città è decisivo accordare i

tempi con quelli dell'amministrazione e degli iter burocratici.

L'arco temporale include non solo l'evento in sé, ma anche la fase di pre-progettazione e il follow up post-evento.

E. Costo. Alcuni metodi sono più elaborati di altri, di conseguenza richiedono un budget superiore. Le principali "variabili" che determinano il costo di ogni processo partecipativo sono:

- L'ambito geografico. da dove devono viaggiare i partecipanti? Questo influenzerà il costo del viaggio così come l'eventuale bisogno di alloggio.
- Compensi facilitatori e partecipanti: è necessario pagare gli esperti o partecipano volontariamente? I cittadini dovranno essere ricompensati per il tempo speso nella propria partecipazione?
- Location: lo spazio per la realizzazione dell'evento partecipativo dovrà essere affittato o l'organizzatore ha accesso a una location che non produce costi aggiuntivi?
- Forniture durante l'evento: un evento sarà sempre più piacevole per i partecipanti se saranno forniti i pasti, i coffee break e così.

Tav.1 - La scelta del metodo: obiettivi, caratteristiche della tematica, tipologia e numero dei partecipanti, tempo e costo

Metodo	Obiettivi	Argomento				Partecipanti	Durata		Costo
		Conoscenza	Maturità	Complessità	Controversia		Evento	Totale	
									1 - 4
Town Meeting	Coinvolgere un numero consistente di persone per deliberare su argomenti complessi di politica pubblica	+	+/-	+	+/-	Pubblico ampio e eterogeneo (fino a 5000 per incontro)	1 – 3 giorni	1 anno	4
Charrette	Generare consenso tra gruppi diversi di persone e definire un piano di azione	+/-	+/-	-	+/-	Cittadini o stakeholders. (50 - 1000)	1 – 5 giorni	2 – 3 mesi	3
Citizen Jury	Pervenire a decisioni rappresentative di cittadini che sono stati ben informati.	+/-	+/-	+/-	+	12-24 cittadini. Contribuiscono anche Esperti, stakeholders & politici.	3 giorni	4 – 5 mesi	3
Consensus Conference	Raggiungimento del consenso e di una decisione su un tema controverso	+	+/-	+	+	Panel 15 cittadini e 15 esperti	3 settimane	7 – 12 mesi	3
Deliberative Polling	Sondaggio deliberativo informato su un'importante questione pubblica	-	+/-	-	+/-	Campione rappresentativo di cittadini, esperti e specialisti (fino a 400)	2-3 giorni in presenza, diverse settimane on line	8 mesi	4
Delphi	Definizioni di scenari probabili di sviluppo attraverso scambio di opinioni tra esperti ed influencer	-	-	+	+/-	Esperti	Variabile	Variabile	1 - 3
Expert Panel	Sintetizza una varietà di input su temi specialistici e produce raccomandazioni	-	-	+	+/-	Esperti	Variabile	Variabile	2
Focus Group	Approfondire un tema, discutere e confrontarsi riguardo ad opinioni personali riguardo ad un argomento	+/-	-	+/-	+/-	6-12 Stakeholders e/o cittadini	2 ore – 1 giorno	1 mese	1
PAME	Valutazione partecipativa e apprendimento	+/-	+/-	+/-	+/-	Tutti gli stakeholders	Variabile	Variabile	Variabile
Planning Cells	I cittadini apprendono e scelgono tra opzioni multiple riguardanti una questione urgente e importante. Sviluppare piano d'azione	+/-	-	+/-	-	Panel 25 cittadini eterogenei	5 giorni	5 mesi	2
Scenario building exercise	“Pensare l'impensabile”, esplorare scenari di sviluppo alternativi in funzione di azioni programmatiche	-	-	+	+/-	Panel eterogeneo (25-30 persone)	2 – 5 giorni	6 mesi	1 - 3

LEGENDA

ARGOMENTO
Conoscenza: + Esiste molta conoscenza comune; - C'è una scarsa conoscenza comune
Maturità: + La maggior parte delle persone si è già fatta un'opinione in materia/argomento; - La materia è nuova; le persone stanno ancora formando le loro opinioni.
Complessità: + Altamente complessa o tecnica; - Non molto complessa o tecnica
Controversia: + Altamente controversa; - Non molto controversa
 Nota: +/- significa che il metodo può affrontare argomenti con + o -

COSTO
 €: 1 economico; 2 = moderato; 3 = costoso; 4 = molto costoso

Metodo	Obiettivi	Argomento				Partecipanti	Durata		Costo
		Conoscenza	Maturità	Complessità	Controversia		Evento	Totale	
Technology Festival	Informazione e sensibilizzazione in funzioni dell'avvio di dibattiti pubblici su aspetti/questioni sociali di scienza e tecnologia.	-	-	+/-	+/-	Pubblico ampio e diversificato (fino a 1000)	1 – 2 giorni	6 – 12 mesi	3
The World Café	Generazione e condivisione di idee in ambiente libero e collaborativo con grandi gruppi	+/-	-	-	+/-	Pubblico ampio e diversificato (fino a 1000)	4 ore – 1 giorno	1 mese	2
OST	Affrontare argomenti complessi, con persone che hanno idee e punti di vista divergenti, alla ricerca di soluzioni condivise	+/-	-	+	+	Pubblico diversificato (da 5 a 2000)	2 – 3 giorni	2 mesi	2
Bar/Fail Camp	Condividere esperienze (anche i fallimenti) e competenze, apprendere in un ambiente aperto e collaborativo	+/-	-	+/-	+/-	Chiunque	1 giorno	1 mese	2
Camminate di quartiere	Avvio progettazione partecipata. Ascolto attivo del territorio; riconoscimento e valorizzazione delle competenze dei cittadini in relazione all'ambiente in cui vivono	+	+/-	-	-	Cittadini comuni/professionisti e amministratori locali in piccoli gruppi	1 giorno	Variabile	3
Future Search Conference	Eventi altamente strutturati nei quali i partecipanti concorrono alla creazione di una visione partecipata del futuro.	-	-	+	+/-	Stakeholders (60-80)	2-3 giorni	1 mese	2
Forum Theatre	Rappresentazione di una situazione critica e l'intervento attivo del pubblico durante la rappresentazione, riproducendo esperienze di oppressione sociale e politica per stimolare il dialogo tra la comunità e il problem-solving	-	+/-	+	+/-	Attori, Cittadini comuni	variabile	variabile	4

LEGENDA

ARGOMENTO
Conoscenza: + Esiste molta conoscenza comune; - C'è una scarsa conoscenza comune
Maturità: + La maggior parte delle persone si è già fatta un'opinione in materia/argomento; - La materia è nuova; le persone stanno ancora formando le loro opinioni.
Complessità: + Altamente complessa o tecnica; - Non molto complessa o tecnica
Controversia: + Altamente controversa; - Non molto controversa
 Nota: +/- significa che il metodo può affrontare argomenti con + o -

COSTO
 €: 1 economico; 2 = moderato; 3 = costoso; 4 = molto costoso

4.2 I METODI

1. 21ST CENTURY TOWN MEETING

Che cos'è?

Il 21st Century Town Meeting è un metodo sviluppato da America Speaks (Gastil e Levine 2005), plasmato sul modello tradizionale del Town Meeting che da secoli si tiene nel New England, adattandolo ai bisogni dei cittadini e della democrazia odierna. Il 21st Century Town Meeting è un metodo rivoluzionario dal punto di vista del coinvolgimento dei cittadini: può definirsi come un esempio di democrazia deliberativa, ossia di partecipazione attiva e diretta al processo di discussione di questioni di interesse pubblico e al processo legislativo senza delega ai rappresentanti politici. Esso coinvolge un ampio numero di cittadini (fino a 5000) in deliberazioni che producono raccomandazioni politiche su tematiche pubbliche complesse. Un 21st Century Town Meeting è più di un singolo evento: si tratta di un processo integrato di partecipazione multi-stakeholders (del cittadino, degli stakeholders e dei decision-makers) che produce raccomandazioni in materia di politica pubblica in periodi (tipicamente di un giorno) che si adeguano ai cicli di governance.

Come funziona?

Un 21st Century Town Meeting si protrae nel corso di diversi mesi, sia che preceda sia che segua un evento su larga scala. Il suo funzionamento è piuttosto semplice: il meccanismo ideato vede la combinazione di diverse tecnologie (voto elettronico,

computer groupware (software collaborativo), proiezione su uno schermo di grandi dimensioni, teleconferenze ecc), consentendo in tal modo l'intervento simultaneo, e totale (per tutta la durata), nelle discussioni. Durante l'evento i partecipanti, riuniti in un'unica sede attorno a tavole rotonde suddivisi in gruppi (di 10-12 persone), parlano, si confrontano e discutono su temi specifici di interesse generale, moderati e assistiti da un facilitatore qualificato. In linea di principio è previsto che tutti i gruppi seguano la stessa agenda di discussione in modo che le conversazioni procedano in parallelo. Ad ogni tavolo è assegnato uno note-taker che registra le delibere dei piccoli gruppi su un computer portatile collegato in rete. Utilizzando un groupware, i contenuti delle discussioni in oggetto vengono raccolti in tempo reale, trasmessi ad un server centrale ed elaborati da una squadra "Theme Team" per essere infine riproposti in sintesi all'intera platea tramite una proiezione su grande schermo dove appaiono i temi di dibattito e i termini di confronto.

L'intera sessione è guidata da un singolo ospite (host), che è una sorta di cerimoniere; ad ogni partecipante viene dato un keypad wireless, e periodicamente, durante tutto l'evento, l'ospite prende sondaggi d'opinione pre-elettorale e voti, in forma anonima, in modo che le opinioni di tutti possano essere conteggiate mediante lo strumento del voto elettronico. Prima che l'incontro termini, gli organizzatori creano un report contenente i risultati e le raccomandazioni e lo distribuiscono al termine della giornata a partecipanti, decision-makers e media.

Chi partecipa?

Il 21st Century Town Meeting è un processo integrato di partecipazione in cui i partecipanti sono solitamente cittadini comuni provenienti da varie regioni, giovani, anziani, volontari di associazioni, membri di comitati e amministratori che non hanno particolari competenze sull'argomento in discussione. La loro selezione può avvenire attraverso sorteggio, su invito o può essere anche volontaria. Vengono fissati gli obiettivi demografici per i partecipanti, secondo il censimento o altri dati rilevanti.

Fin dall'inizio viene cercato un collegamento con le parti in causa della questione in discussione e si fa ogni sforzo perché le autorità pubbliche siano presenti durante la giornata. Partecipano, dunque, ai lavori di un 21st Century Town Meeting tutti gli attori direttamente coinvolti nelle questioni in discussione (stakeholders) e i decision makers che decidendo di agire sulla base delle raccomandazioni, risultano essere fondamentali perché garanti dei risultati e di un impatto duraturo dei lavori stessi del processo.

Al fine di superare gli ostacoli tipici alla partecipazione vengono offerti pasti gratuiti, assistenza all'infanzia, trasporti e traduzioni.

Quando farlo?

Considerando che un 21st Century Town Meeting ha una durata che può arrivare ad un anno ed è molto costoso, tale metodo è da preferirsi in casi in cui sia necessario coinvolgere un notevole numero di cittadini su argomenti che richiedono molta

conoscenza comune, elevata maturità e che siano molto complessi e controversi.

In particolare, ci sono tre categorie di lavoro pubblico (di portata sia locale, regionale che nazionale) particolarmente adatte per il 21st Century Town Meeting: progettazione e sviluppo economico, pianificazione del budget e allocazione delle risorse, e formulazione di agende politiche.

In ciascuno di questi tre contesti, un 21st Century Town Meeting può essere particolarmente utile quando vi è la necessità di processi decisionali in una vasta area geografica e quando vi è un collegamento diretto con i decisori chiave che possano garantirne i risultati.

Facilitare un town meeting

La gestione di un 21st Century Town Meeting richiede un numero considerevole di personale e di volontari. La dimensione dello staff dipende, ovviamente, dalla dimensione dell'evento (per un incontro di 4.000 persone, sarebbero necessari circa 40-50 dipendenti e 500 volontari appositamente formati per ricoprire uno dei tre ruoli fondamentali per il successo della manifestazione. Una riunione di 200 persone richiederebbe circa 8-10 membri dello staff e 40-45 volontari). Le figure necessarie quindi sono:

- facilitatore/moderatore: deve avere un forte background nella facilitazione di piccoli gruppi, nonché l'esperienza e la fiducia per lavorare un programma intenso che dura tutto il giorno. Ha il compito di gestire il flusso del processo garantendo il

rispetto dei tempi e degli argomenti, allo stesso tempo garantendo che tutti possano esprimersi. È necessario che il facilitatore eserciti un controllo fermo ma democratico e che sia flessibile, libero da pregiudizi, entusiasta e un buon ascoltatore.

- Membri della squadra “Theme Team”: il loro lavoro consiste nel tentare di discernere i punti di vista principali, le posizioni e i temi che emergono in ogni tavola rotonda, consentendo così alla discussione di essere immediatamente reattiva alle opinioni dei partecipanti e agli input.

- Esperti in materia: forniscono informazioni bilanciate per dare le base alle deliberazioni dei cittadini, circolano tra le stanze e rispondono a domande per garantire che le discussioni al tavolo possano essere di livello elevato e non essere compromesse da una mancanza di informazioni tecniche o a causa di una specifica problematica.

Oltre allo staff i volontari possono ricoprire ruoli con compiti altrettanto fondamentali: nel caso dei metodi partecipativi o del consenso di solito sono necessarie figure che registrano le varie evoluzioni del processo decisionale (recorder e note-takers), che gestiscono il rispetto dei tempi (timekeeper) e le interazioni preliminari con i partecipanti al processo decisionale (doorkeeper e gatekeeper); che gestiscono la distribuzione dei pasti; consegnano materiali stampati mancanti ai singoli tavoli; aiutano persone con bisogni speciali; sostengono la facilitazione ai tavoli rispondendo a domande e trovando esperti sul posto quando necessario per la

consultazione; gestiscono software, hardware, o domande sul funzionamento del computer, ecc..

2. CHARRETTE

Che cos'è?

Il termine francese "charrette", che significa "carro", trae le sue origini nel XIX secolo quando veniva utilizzato all'École des Beaux Arts di Parigi, per descrivere l'intenso sforzo di lavoro degli studenti di Architettura che alla scadenza dei termini apportavano freneticamente gli ultimi ritocchi ai loro lavori ammassando gli elaborati finali su una "charrette" (carrello) fatta circolare dai supervisori per raccogliere i disegni. (si dice disegnassero fino all'ultimo momento mentre venivano trasportati da un carro o "en charette" per andare a presentare il progetto alla commissione d'esame). Oggi il termine può far riferimento a qualsiasi sessione collaborativa di programmazione in cui un gruppo di professionisti individua una visione comune del progetto e lo realizza. La charrette (in precedenza chiamato NSC Dynamic Planning o laboratorio di "inchiesta attraverso il progetto") è lo strumento operativo per condividere idee e collaborare intensivamente ad un approccio olistico alla progettazione. Tale metodo è il momento catalizzatore del processo di pianificazione dinamica e indica un metodo collaborativo di gestione del progetto che comprende tutti gli aspetti della pianificazione.

Come funziona?

Lo scopo della charrette è di generare soluzioni progettuali in modo rapido coinvolgendo tutte le parti interessate. La sua struttura varia a seconda del tipo di progettazione e del gruppo: la prima squadra svolge un incontro pubblico per sollecitare i valori, la visione e le esigenze delle parti interessate. Spesso le

charrettes si svolgono in più sessioni in cui il gruppo, nella fase di pianificazione pre-Charrette, scompone il problema principale in varie componenti assegnate a dei sottogruppi. Questi ultimi lavoreranno per creare proposte alternative, con l'obiettivo di trovare una soluzione ottimale, inoltre presenteranno periodicamente un rapporto a tutto il gruppo e il feedback che ne risulta diventerà materiale per la tornata successiva di confronto. Questa sequenza viene ripetuta fino a quando si raggiunge il consenso e viene stilato un report finale. Le fasi essenziali sono dunque tre e possono così riassumersi:

Il Pre-Charrette (fase di preparazione): questa fase si concentra sullo sviluppo e sul lavoro con un comitato direttivo che determinerà l'obiettivo principale della Charrette e gestirà la logistica per le due fasi successive.

Il Workshop Charrette: si tratta di un workshop di pianificazione intensiva che coinvolge i partecipanti nella valutazione dei bisogni, intervista i gruppi di stakeholders, assegna priorità alle tematiche, sviluppa raccomandazioni, identifica azioni specifiche e genera strategie di implementazione.

Il Post-Charrette (piano per la fase di attuazione): comprende la preparazione di un documento finale che definisce le sfide, i punti di forza, le raccomandazioni, i progetti specifici, le fasi delle azioni e le potenziali risorse di finanziamento. Si tratta anche di trasmettere una presentazione formale che sia aperta al pubblico. È durante questa fase che inizia l'implementazione.

Chi partecipa?

La Charrette varia in dimensioni, da 50 a oltre 1.000 partecipanti, e in durata, da quattro giorni a due settimane. La chiave per rendere una Charrette parte integrante di uno sforzo di successo della comunità è la partecipazione di un pubblico informato. L'obiettivo dell'adozione di tale metodologia è quello di produrre un piano di azione fattibile e condiviso e generare consenso fra vari sottogruppi della società entro un breve periodo di tempo. Un team Charrette, che di solito è un gruppo di individui con una vasta gamma di competenze e formazione (consulenti, sponsor, personale) sarà principalmente responsabile della produzione di tale piano. Tutte le persone interessate possono partecipare alla Charrette, sia come membri del team che in qualità di semplici osservatori. Questa collaborazione multidisciplinare prevede la partecipazione integrata degli stakeholders, che dopo aver deciso di voler essere coinvolti nel processo e di essere disposti a concretizzare i risultati, avranno il compito di definire le questioni prioritarie relative al progetto, determinarne la portata, e se possibile identificare l'area geografica del progetto stesso.

Quando farlo?

Rispetto ai tradizionali processi di pianificazione che prevedono interminabili riunioni, questo sistema accelerato di gestione collaborativa del progetto, ha una struttura molto flessibile, e si suddivide in tre fasi che possono essere personalizzate a seconda del progetto. Ulteriori e altrettanto notevoli vantaggi che possono trarsi dall'utilizzo della metodologia sono la creazione di un clima positivo di collaborazione e relazioni all'interno della comunità e la promozione di

un metodo di soluzione dei problemi comuni e di riflessione creativa. La charrette viene utilizzata da progettisti pubblici e privati, architetti, sviluppatori e attivisti della comunità. Essa designa una delle più utilizzate forme di partecipazione e animazione sociale su diverse tematiche quali ambiente, progettazione urbana e territoriale, comunità sostenibile, progetti di sviluppo, master di pianificazione. Ma può essere anche adottato per affrontare altre tematiche e in riferimento a diverse aree geografiche e quando si cerca di esplorare le opzioni per la modifica di un'area o di un sito toccando i bisogni e valori di coloro che vi abitano e le competenze di progettisti professionisti e decision-maker.

Una charrette si svolge in un posto vicino al luogo del progetto. Si tratta di uno strumento efficiente, rispetto ai costi, che mette in evidenza alcuni risultati già dalle prime fasi, e permette di valutare le proposte di progetto nelle fasi finali.

Facilitare una Charrette

Il personale qualificato addetto ai lavori del processo partecipativo Charrette:

Il Project Manager: può essere una persona o una squadra con la responsabilità di supervisionare l'intero processo, identificare i cittadini che si occuperanno di costituire il comitato direttivo, stampare e diffondere il rapporto finale, fungere da referente per le attività di post-Charrette.

Il Comitato direttivo: composto da 9-15 persone, rappresenta la larga base di interessi della comunità,

che variano a seconda del tema affrontato. Tra i suoi compiti si ricordano: garantire la diversità di opinioni e ideologie; includere persone attivamente interessate ai problemi e alle loro soluzioni (per esempio: membri del mondo degli affari; associazioni di quartiere/ di cittadini/ di proprietari di case; funzionari eletti (a livello locale, regionale, nazionale, sovranazionale); specialisti accademici; tecnici esperti; chiesa/organizzazioni religiose; giovani; gruppi di servizio; scuole pubbliche/private (docenti, personale, studenti, amministrazione, ecc); anziani; abitanti di città contigue, regioni, ecc (se applicabile). Le responsabilità del comitato direttivo riguardano il coordinamento delle attività; l'istituzione della tabella di marcia e dei programmi degli incontri; l'istituzione di un elenco preliminare di problemi/il focus della Charrette; l'organizzazione per il sostegno finanziario e la gestione del bilancio; l'assistenza nella facilitazione del workshop.

È consigliabile che il comitato direttivo lavori con il facilitatore della Charrette per raccogliere tutte le informazioni necessarie e individuare una serie preliminare di questioni da affrontare.

3. CITIZEN JURY

Che cos'è?

Il termine “Citizen Jury” fu coniato alla fine del 1980 dal Jefferson Center a Minneapolis, ma il metodo fu sviluppato negli anni '70 da N. Crosby (Crosby e Nethercut 2005, 112; Smith e Wales 2000) e rappresenta oggi una delle pratiche deliberative più diffuse. La Citizen Jury è uno strumento che permette ai decisori di venire a conoscenza dell'opinione informata dei cittadini nelle decisioni politiche controverse. Come tutti i metodi per i processi deliberativi la giuria sei cittadini è un sistema altamente strutturato e definisce un processo che deve rispettare tutta una serie di presupposti e procedure di svolgimento ben definite. Il suo scopo è fornire uno strumento per un processo decisionale più democratico, consentendo a tutte le voci e le opinioni dei membri di essere prese in considerazione.

Come funziona?

Pensata sul modello della giuria del processo penale statunitense, la Citizen Jury, vede al posto dell'imputato un problema più o meno conosciuto e presente nell'agenda pubblica. L'intero processo (dalla realizzazione alla conclusione) richiede un arco temporale di circa un anno e una spesa variabile compresa tra i 5 e i 15 mila euro a seconda del numero delle persone coinvolte e del numero di giornate di discussione. Le fasi preparatorie e sono fondamentali per garantire l'imparzialità e la legittimazione del processo deliberativo. Il primo passo per creare una Citizen Jury è individuare le

persone che formeranno la giuria: 12-24 cittadini, selezionati casualmente e rappresentanti l'eterogeneità socio demografica della popolazione, saranno impegnati nel dare un “giudizio”. Inizialmente i giurati riceveranno una serie di informazioni da più prospettive: documentazione fornita dagli organizzatori, testimonianze da tecnici, gruppi di interesse ed esperti coinvolti nell'argomento chiamati “testimoni”. Spesso vengono creati dei sottogruppi per concentrarsi sui diversi aspetti della questione. I giurati cercano, attraverso un dibattito che dura solitamente 4-5 giorni (secondo il manuale del Jefferson Center), di individuare una soluzione il più possibile condivisa, formulando raccomandazioni affidate poi ai decisori pubblici (l'amministrazione di competenza). Nell'ultimo giorno del processo si tiene un forum pubblico in cui la giuria presenta le sue conclusioni e sviluppa le sue raccomandazioni. Infine sarà messo a disposizione del pubblico e dei media un report finale scritto. Al termine del percorso (e spesso anche all'inizio) viene somministrato ai giurati un breve questionario sulla valutazione dell'evento che sarà aggiunto nel report finale.

Chi partecipa?

La Citizen Jury comporta innanzitutto il reclutamento di un direttore di progetto, del personale, di un comitato consultivo e di un gruppo di lavoro. In secondo luogo, devono essere sviluppati criteri per la selezione dei giurati. Prima della formazione della giuria occorrono una serie di fasi preparatorie svolte dal soggetto che promuove l'iniziativa insieme agli stakeholders collegati alla tematica prescelta. Reclutati i giurati si passa a sviluppare l'ordine del

giorno (agenda). Successivamente, vanno individuati i criteri per reclutare testimoni esperti e moderatori. Infine, devono essere compilate cartelle di informazioni, organizzati gli aspetti logistici e contattati i media.

La giuria: composta da (12-24) cittadini selezionati casualmente secondo un campione stratificato rappresentante l'eterogeneità socio demografica della popolazione secondo una serie di caratteristiche (es. età, genere, professione ecc) rilevanti rispetto alla questione in discussione.

I "Testimoni": esperti nella materia in questione, sono generalmente tecnici, stakeholders, avvocati (difensori/advocate) esperti che prendono una determinata posizione sulla questione. Il gruppo di stakeholders deve prendere decisioni molto delicate come: i criteri per la selezione dei cittadini, quanti e quali esperti e testimoni proporre ai giurati, individuare i facilitatori.

Gli sponsor: sono di solito le agenzie governative, autorità locali ma possono essere anche ONG o chiunque sia interessato a fornire un contesto in cui alternative in competizione possono essere espresse e arbitrate. Tuttavia, lo sponsor(s) deve essere visto come imparziale verso un particolare risultato. L'ente patrocinante è necessario per rispondere/adeguarsi al report: è più probabile che il metodo porti ad azioni concrete quando è direttamente collegato alla legislazione o ad altro processo decisionale.

Quando farlo?

Il metodo della giuria dei cittadini, sviluppato negli Stati Uniti, presto si è diffuso oltre i confini contando oggi diverse esperienze nel Regno Unito, in Australia, India, Brasile, Olanda, Canada, Irlanda. Sebbene originariamente designata per affrontare problematiche inerenti le comunità locali, si è rivolta successivamente a questioni di portata nazionale. La Citizens Jury, particolarmente utile per la costruzione di un ponte tra la giuria e il più ampio pubblico, è stata spesso utilizzata per questioni controverse di politica pubblica, in cui c'è una netta separazione di opinioni e i politici non possono decidere il da farsi. Trova applicazione tutte le volte in cui si presenta un acceso contenzioso, non è stata ancora decisa la strada da percorrere, bisogna selezionare una o più soluzioni e arbitrare i vari interessi in gioco. Il metodo della giuria dei cittadini è stato applicato a una vasta gamma di argomenti: tematiche economiche, ambientali, sociali, a questioni politiche elettorali, genetiche, alle nanotecnologie ecc. Al contrario è consigliabile non utilizzare questo metodo qualora sia già stato deciso come procedere; quando il problema non è di notevole interesse per il pubblico; quando si cerca il consenso pubblico.

Facilitare una Citizen Jury

Alcuni elementi influiscono in modo più diretto e significativo sulla qualità del processo e del suo prodotto. Particolare rilievo assumono il ruolo del facilitatore e il campionamento dei cittadini.

Facilitatore/moderatore: sia la fase informativa sia quella di discussione sono coordinate da un facilitatore qualificato e specializzato, che ha il

compito di aiutare la comunicazione interpersonale tra i partecipanti e scandire i tempi organizzativi. Data la natura del progetto della C J è necessario un team di 2 moderatori. Il ruolo del moderatore è condurre i giurati attraverso un programma solitamente lungo e complicato facilitando le sessioni di discussione affinché la giuria giunga a raccomandazioni chiare entro i tempi stabiliti. Nelle deliberazioni e le discussioni dei moderatori mirano a garantire l'equità. L'obiettivo di queste sessioni è cercare consenso e un terreno comune quando possibile.

Responsabilità specifiche: pianificazione; facilitazione; riunioni con lo staff; valutazione

Project Director: responsabile per l'esecuzione del progetto "Citizen Jury". Partecipa al comitato consultivo ed è il collegamento tra lo staff, il comitato consultivo, lo sponsor e gli altri soggetti coinvolti. Delega i compiti. A seconda dell'abilità del direttore e della complessità della questione e del progetto, il suo impegno può variare da metà tempo a tempo pieno per 3 - 6 mesi.

Project Staff: tradizionalmente lo staff, compreso il direttore, è separato dallo sponsor (o dal decision-maker finale) per garantire che nessun soggetto eserciti un'indebita influenza. Tra le sue responsabilità rientrano: sviluppare l'agenda; identificare, selezionare, assumere e preparare i testimoni; gestire le audizioni; problemi logistici; la formazione del moderatore; Comitato consultivo; giuria di selezione, compreso sondaggio; Wrap-up, follow-up e valutazione; media e pubblicità (coordinarsi con sponsor).

Comitato Consultivo: composto da circa 6 - 15 persone che conoscono i problemi in discussione. Il ruolo del Comitato è quello di garantire che il personale del progetto sia a conoscenza delle diverse prospettive e le questioni siano pertinenti in modo che possa essere sviluppata un'adeguata agenda, lista di testimoni e raccomandazione.

Gruppo di lavoro: utile non necessario. I suoi membri (massimo 5) sono strettamente connessi con lo sponsor e possono essere membri del comitato consultivo. Può essere consultato via e-mail e telefono.

4. CONSENSUS CONFERENCE

Che cos'è?

Una Consensus Conference è un'inchiesta pubblica in cui ai partecipanti è assegnato il compito di valutare un tema socialmente controverso e stilare una raccomandazione a termine di una consultazione di esperti che sintetizzano le conoscenze scientifiche su un dato argomento. L'obiettivo è il raggiungimento del consenso, attraverso un dibattito allargato ad esperti e non, e di una dichiarazione finale di consenso che sarà resa pubblica sotto forma di report scritto diretto a parlamentari, responsabili politici e al pubblico generale in cui vengono espresse le loro aspettative, preoccupazioni e raccomandazioni.

Il metodo, ispirato ai meeting statunitensi tra esperti di differenti discipline per lo scambio di informazioni, è stato applicato per la prima volta in Europa (Danimarca) nel 1987 dal Danish Board of Technology (DBT), ad una discussione riguardante problemi di gestione tecnologica. Oggi la sua applicazione si è diffusa in molti altri paesi europei (Olanda, Svizzera, Norvegia, Francia) e altrove, in Canada, Australia, Giappone, Corea, Israele.

Come funziona?

Il metodo della Consensus conference si articola in diverse fasi. Nella fase iniziale, a seguito della pianificazione in cui si costituisce il comitato consultivo, lo staff dedito alla gestione del progetto, si discute della portata, dell'argomento da dibattere e del finanziamento, si passa al reclutamento e alla selezione del panel di cittadini.

Nella seconda fase i partecipanti riuniti in gruppo acquisiranno le informazioni necessarie per la discussione della tematica e per rendere più omogenee le conoscenze tecniche e proprie del metodo utilizzato. In un primo incontro/weekend di studio essi formuleranno delle domande (tecniche e di opinioni personali), saranno presentati gli esperti. In un secondo incontro preparatorio poi, ad un mese circa dalla conferenza finale, oltre a ricevere informazioni più specifiche, i partecipanti delinearanno, attraverso una serie di quesiti, i profili degli esperti che saranno contattati per la conferenza finale dal soggetto organizzatore dell'evento. Selezionato il gruppo di esperti si passa all'organizzazione della conferenza pubblica.

Ad un mese circa da quest'incontro formativo si arriva alla fase finale, una Consensus Conference aperta al pubblico, che prevede un programma intensivo mediamente di tre giorni. Durante i primi due giorni è previsto un dibattito a cui partecipano un gruppo di cittadini e gli esperti, coordinati da un facilitatore e con la partecipazione del pubblico che da parte sua potrà formulare domande agli esperti. A fine discussione il gruppo di cittadini, dopo aver ascoltato le relazioni degli esperti su alcune domande o procedure in questione (o ad esempio aspetti controversi della malattia), sempre alla presenza del facilitatore, si riunisce a porte chiuse per elaborare un report finale. Il terzo giorno il panel di cittadini presenterà il report che sarà poi diffuso al pubblico e ai media. La presentazione si svolge alla presenza di esperti e rappresentanti dei pazienti e della comunità

scientifica e consente un primo dibattito pubblico delle raccomandazioni elaborate.(ambito sanitario)

Sono facilmente riscontrabili delle similitudine con le Citizen juries, come ad esempio la somministrazione di un questionario valutativo a conclusione dell'evento, ma anche dal punto di vista dell'impegno di tempo ed economico: la durata totale (dalla ricerca degli stakeholder da invitare a far parte del comitato consultivo) è di un anno circa; la spesa che varia dai settemila euro ai ventimila a seconda del numero di specialisti chiamati e delle giornate complessive. In fase di budgeting si determinano le voci di spesa che possono comprendere o meno gli onorari degli esperti, mentre sono coperte solitamente spese di viaggio, vitto e alloggio.

Chi partecipa?

La procedura di una Conferenza del consenso prevede la partecipazione dei seguenti soggetti:

- un panel di cittadini (non esperti, 12 - 15 persone) selezionati mediante annunci sui mass-media o tramite campionamenti statistici in modo da avere il più possibile opinioni diverse rappresentate, al fine di consentire uno scambio di prospettive diverse. Oltre a soddisfare qualsiasi altro criterio di qualificazione, a tutti i candidati viene chiesto di essere disponibili sia per il week-end di studio che per la Consensus Conference. I partecipanti devono mettere a disposizione il loro tempo volontariamente. Tra i loro compiti si ricordano: una profonda comprensione della tematica; decidere l'ordine del giorno (agenda) e preparare le domande per la conferenza; fare

domande a gli esperti durante la conferenza; presentare e discutere le raccomandazioni;

- il soggetto organizzatore dell'evento;

- un panel di esperti (approssimativamente 15 persone) che informeranno i partecipanti circa i pro e i contro delle soluzioni possibili al problema;

- un comitato consultivo che comprende il facilitatore/ i, i politici, gli esperti, i testimoni (gruppi di interesse) e altri stakeholders : come per le citizen juries la presenza nel comitato di tutti gli stakeholders, che sovrintende a diverse e delicate scelte organizzative, garantisce la legittimità del procedimento agli occhi dell'opinione pubblica e degli stessi policy maker.

- una platea di cittadini che può assistere nei giorni conclusivi del processo.

Quando farlo?

Una Consensus Conference pone un'enfasi rilevante sulla ricerca del consenso collocandosi come strumento privilegiato nelle mani dei cittadini per influenzare in modo significativo le decisioni politiche, la valutazione dei conflitti, il chiarimento di atteggiamenti e accertando la rilevanza di un dato problema per la società, tanto che tra gli effetti del metodo si possono includere nuove normative, nuovi dibattiti, eliminazione delle paure.

L'alto livello di credibilità del processo è dovuto al ruolo dei partecipanti non esperti che definiscono l'agenda della conferenza e conducono la valutazione. È un metodo utile per ottenere opinioni informate da persone non esperte.

Generalmente questo metodo viene adottato per raccogliere opinioni e deliberazioni su argomenti nuovi o controversi in ambito scientifico, tecnologico, politico, ambientale ed etico. Utilizzato anche per progetti di ricerca e come mezzo per promuovere consapevolezza sociale e dibattito pubblico. È adatto per affrontare problemi sanitari o problemi assistenziali complessi, favorendo la scelta di orientamenti uniformi nella pratica clinica; può riguardare temi relativi alla sicurezza e all'economia. Insomma, abbraccia una varietà notevole di tematiche, sebbene resti la necessità che queste siano definite e delineate. Questo metodo è utile per la combinazione di molte forme di conoscenza (es: locale, tradizionale, tecnica).

Facilitare una Consensus Conference

Le principali persone esperte coinvolte nella pianificazione e nell'esecuzione di una CC e le loro principali responsabilità:

Project management (direttore, assistente e impiegati): si occupa della preparazione del progetto; della gestione dei diversi partner; del gruppo dei non esperti assistendoli anche nella redazione delle raccomandazioni; contatta gli esperti; si occupa del budget, della stampa, di documentare la conferenza.

Comitato direttivo/consultivo, "planning group" 5 – 6 persone: composto da stakeholders – e non solo – quali regolatori, politici, scienziati, industrie e agenzie non governative. Possono essere selezionati per la loro conoscenza e specializzazione in campi relativi alla materia e per la loro diversità del loro punto di vista. Questo significa che parlano per se stessi come

membri di un comitato direttivo non per le loro organizzazioni. Il comitato aiuta la gestione del progetto nel regolare gli obiettivi, determinare lo scopo della conferenza, identificare i potenziali esperti (e le risorse finanziarie, se applicabile) e compilare il pacchetto informativo iniziale. Inoltre assicura che il progetto sia obiettivo, monitora il processo, discute il contenuto con il project manager, assicura che la documentazione per i non esperti sia pertinente e neutrale, stila una lista dei migliori esperti in materia, approva il programma della conferenza.

Facilitatore/i (è consigliabile che siano due): anche qui, come per le giurie, assume un ruolo cruciale il facilitatore, cioè la persona incaricata di mettere a proprio agio i partecipanti alla conferenza. Deve inoltre evitare che alcuni partecipanti prendano il sopravvento nella discussione senza però diventare protagonista dell'evento. Il facilitatore è un professionista che ha esperienza nei processi partecipativi e basati sul consenso. Tra i suoi compiti: dirigere tutti i processi e gestire il dialogo durante i fine settimana di studio e le conferenze; presiedere la conferenza; assistere nella scrittura del documento.

Persone di riferimento panel di esperti: variano da 12 a 15 persone sia con esperienza tradizionale che non tradizionale nella questione in oggetto. Sono solo tenuti a partecipare al weekend della Consensus Conference. L'effettiva selezione delle persone di riferimento è fatta dal panel di cittadini durante il secondo fine settimana di studio, dopo aver definito le domande chiave, anche se la delineazione del pool inizia già nella fase di pianificazione. Agli esperti, una volta confermati, vengono inviate una o due domande

relative alla loro specializzazione. Gli viene chiesto di preparare una breve presentazione in risposta alla domanda/e fornite. Questa deve essere consegnata alla Consensus Conference e sarà seguita da un contraddittorio.

5. DELIBERATIVE POLLING

Che cos'è?

La tecnica del Deliberative Polling®, sviluppata e brevettata da James Fishkin e Bob Luskin dell'Università del Texas nel 1988*, è stata adottata dai governi locali e regionali di tutto il mondo incluso Canada, Stati Uniti, Grecia, Italia, Bulgaria, Ungheria, Regno Unito, Brasile e Cina.

Sostanzialmente si tratta di un metodo unico di consultazione politica che combina tecniche di ricerca, opinione pubblica e deliberazione pubblica, per costruire rappresentazioni ipotetiche di una particolare questione se ai cittadini fosse data la possibilità di avere più informazioni al riguardo, attraverso discussioni, dibattiti e approfondimenti con aiuto di esperti. Un sondaggio deliberativo informato che cerca di superare i limiti dei sondaggi di opinione "estemporanei" (top-of-mind), dando ai partecipanti, il tempo e il supporto di cui hanno bisogno per conoscere un problema e di passare da un parere inesperto disinformato ad un più ponderato giudizio (Fishkin e Rosell, 2004). Proprio nella componente dell'informazione si trova la differenza principale con il sondaggio tradizionale. Il risultato finale non sarà una raccomandazione, così come avviene per le giurie, ma i partecipanti esprimono le loro opinioni attraverso un questionario somministrato al termine dell'evento, anche se è possibile che i partecipanti durante la deliberazione debbano effettuare delle scelte.

* Il metodo è a disposizione di tutti, ma la presenza e l'autorizzazione dei proprietari è richiesta per tutti gli eventi che fanno esplicita menzione del nome del loro metodo. In tali casi, ciò implica che tutti i costi legati alla loro presenza devono essere coperti e che i proprietari hanno diritto di riscuotere una tassa.

Come funziona?

In tempi recenti, al modello tradizionale di interazione faccia a faccia, è emersa in alternativa l'interazione al online. Nel primo caso si tratta di un'interazione diretta, della durata di un weekend (2/3 giorni), di un campione rappresentativo della popolazione suddiviso in piccoli gruppi. Nel secondo caso l'interazione è mediata dal computer (con webcam): il campione viene interrogato via internet; la durata si è prolungata per diverse settimane, grazie all'uso del pc, permettendo alle persone coinvolte di incontrarsi e di discutere in forum organizzati online. È possibile infine una combinazione dei due modelli base, in cui è prevista l'interazione online prima/durante/dopo quella faccia-a-faccia.

Il procedimento è sempre lo stesso: inizialmente ai partecipanti viene chiesto di compilare un questionario per rilevare la loro opinione sull'argomento. Successivamente essi riceveranno del materiale informativo contenente una breve descrizione della problematica, in modo da approfondire la loro conoscenza sugli argomenti in oggetto. Suddivisi in piccoli gruppi di circa 15 persone per tavolo, i partecipanti iniziano la discussione guidati da un facilitatore. L'obiettivo della discussione di ciascun tavolo, a differenza delle giurie, è quello di formulare una o due domande da sottoporre agli

specialisti e ai testimoni nella fase d'informazione che è svolta unicamente attraverso le domande sorte dalla discussione dei cittadini. Ricevute le risposte i gruppi tornano a discutere sull'argomento. Al termine del processo viene sottoposto ai partecipanti un questionario che in parte ripropone le domande iniziale in modo da rilevare l'opinione informata ma anche verificare un eventuale cambiamento di opinione a seguito della deliberazione.

I risultati del sondaggio finale sono poi diffusi al pubblico attraverso la copertura dei media e, in alcuni casi, costituiscono la base del dibattito e delle deliberazioni da parte di politici e decisori politici.

Chi partecipa?

Gli elementi caratterizzanti il metodo sono: il gruppo di cittadini, gli specialisti/testimoni, i facilitatori, il comitato promotore, i volontari e i media. Il processo vede la partecipazione di un numero elevato di cittadini (fino a 400), selezionati casualmente secondo criteri di rappresentatività, suddivisi in piccoli gruppi e coordinati da un facilitatore. I partecipanti ricevono un compenso giornaliero per la loro partecipazione. L'uso di un incentivo monetario, anche se potenzialmente costoso, incoraggia le persone di basso status socio-economico a partecipare, permettendo la costituzione di un pool partecipante più eterogeneo e un miglior campione rappresentativo del più grande pubblico.

Il promotore del progetto è in genere uno stakeholder (attore) significativo che ha un interesse a un problema particolare o una serie di questioni. Esempi di potenziali sponsor del progetto potrebbe includere

un governo nazionale o regionale e/o dipartimenti di governo, Organizzazioni non governative nazionali o regionali e altri.

Una volta presa la decisione di intraprendere un DP® il primo e il più importante compito per lo sponsor del progetto è individuare e impegnare, nella preparazione della delibera, il convener (organizzatore/moderatore) del progetto. Quest'ultimo dovrebbe essere un'organizzazione imparziale e credibile, che possa garantire legittimità al processo e godere soprattutto del rispetto dei decision makers e del pubblico.

Il team di progetto dovrebbe essere costituito da un gruppo di professionisti esperti, abili a sviluppare e attuare i processi di coinvolgimento dei cittadini. A causa della complessa natura del metodo Deliberative Polling, è utile che alcuni membri di questo team abbiano esperienza nell'attuazione dei Sondaggi Deliberativi.

Uno dei primi compiti da assolvere sia dal convener che dallo sponsor del progetto è quello di sviluppare e iniziare ad attuare un piano di lavoro e il bilancio per la deliberazione.

Spesso è necessario il coinvolgimento di volontari per coadiuvare un così ampio gruppo. Solitamente si tratta di studenti universitari che hanno interesse nell'apprendere nozioni e tecniche aggiuntive su questo tipo di progetto.

Un'ultima caratteristica del metodo è il coinvolgimento dei media/tv per coprire l'evento: in tal modo si garantisce la trasparenza e la visibilità del

processo, l'ampia portata in relazione ad un pubblico vasto e un senso di responsabilizzazione, "empowerment", del pubblico coinvolto.

Quando farlo?

Difficilmente una piccola amministrazione locale realizza un sondaggio deliberativo, innanzitutto a causa del costo elevato del metodo (tra i cinquantamila e i centomila euro a seconda del numero dei partecipanti e del numero di giornate) e inoltre per la difficoltà nel campionamento dei partecipanti date le cadute di adesione (normalmente riscontrabili in tutti i metodi) nonostante un gettone di presenza dato a chi accetta di aderire all'iniziativa.

Nel valutare l'opportunità di applicare questa metodologia bisognerebbe tener presente una serie di criteri quali:

- la natura e lo status della questione stessa (è di notevole interesse pubblico e importanza? Il problema comporta differenze significative nei valori pubblici?)
- l'importanza di un campione casuale scientifico per decisori, sponsor e media.
- se e come i risultati del processo saranno collegati ai decisori chiave e agli stakeholders.

Le tematiche affrontate tramite lo strumento del DP sono comunque questioni di importanza primaria nell'agenda pubblica, come ad esempio: la campagna elettorale, le scelte energetiche, le opere pubbliche con forte impatto ambientale.

Facilitare un Deliberative Polling®

I partecipanti hanno accesso al panel di esperti in materia che rispondono alle loro domande e forniscono informazioni aggiuntive e chiarificazioni sui fatti e sui materiali della deliberazione. Questi esperti dovrebbero essere identificati intervistati e reclutati da il team del progetto in anticipo rispetto alla sessione per essere impiegati come risorse in loco per i membri del pubblico. È fondamentale far sì che vi sia un equilibrio in termini di conoscenza e prospettive tra gli esperti.

Due strumenti chiave per il successo del Deliberative Polling® sono il moderatore e i facilitatori. Il convener individua e recluta una personalità nota e attendibile che sarà la figura del moderatore. Il team di progetto deve inoltre individuare i facilitatori, in anticipo rispetto all'inizio della sessione, assegnati ai piccoli gruppi di partecipanti. Similmente a quanto avviene nelle giurie, il facilitatore ha il compito di coordinare lo scambio d'opinioni facendo sì che i partecipanti si ascoltino l'un l'altro e mantenere la discussione entro le regole di una conversazione civile.

È importante assicurare che i facilitatori e il moderatore non abbiano alcun legame particolare ad un risultato specifico dalla sessione e/o non sentano il bisogno di esprimere le proprie particolari opinioni sui temi che saranno discussi. Inoltre è fondamentale che i facilitatori e il moderatore siano abili nella facilitazione e ben informati sulla natura e gli obiettivi del Deliberative Polling® e sul problema fulcro della discussione. Per questo motivo è auspicabile che il team di progetto rediga/craft una guida del facilitatore che contenga informazioni utili sul

processo e sul loro ruolo. (Si potrebbe includere un link per la guida disponibile online).

Infine, sia il moderatore che i facilitatori dovrebbero trascorrere una mezza giornata con il team di progetto prima della sessione di formazione per l'evento e familiarizzare con la metodologia e i materiali deliberativi.

6. DELPHI

Che cos'è?

Il metodo Delphi è un processo dialettico, qualitativo e previsionale che attraverso la reiterata somministrazione di questionari giunge ad ottenere soluzioni altamente condivise rispetto a problemi estremamente complessi. Si tratta di un procedimento di conoscenza, che permette di strutturare la comunicazione di un gruppo di testimoni privilegiati (o esperti), allo scopo di coagulare giudizi soggettivi riguardanti stime sulla realtà, previsioni di eventi, formulazione di decisioni (ved. Dalkey, 1976; Sackman, 1974).

La struttura particolare di questa tecnica d'indagine partecipativa, sviluppata in più fasi, solleva una discussione (anonima) tra un gruppo di esperti selezionati per il campione o attori sociali intorno all'oggetto di una ricerca. La Tecnica Delphi rappresenta un metodo per strutturare un processo di comunicazione tra un gruppo di esperti, che in quanto tale, è in grado di affrontare un problema complesso in modo sistematico. Linstone e Turoff (op. cit., p.3)

Tradizionalmente condotti via posta, altre varianti del Delphi possono essere effettuate online o faccia a faccia. Nel processo originario le caratteristiche fondamentali sono: la strutturazione del flusso di informazioni, il feedback ai partecipanti e l'anonimato dei partecipanti. In un Delphi faccia a faccia, l'anonimato ovviamente viene annullato. Altra variazione del Delphi è il 'policy Delphi', un adattamento della tecnica tradizionale all'esplorazione e alla valutazione di problemi politici.

Come funziona?

In termini più specifici, un panel di esperti indipendenti, utilizza il Delphi - sia convenzionale, in tempo reale online o faccia a faccia – al fine di ottenere risposte ad uno specifico problema, attraverso più tornate. Il metodo tradizionale consta di una serie di questionari scritti, elaborati in seguito ad uno studio pregresso e somministrati in forma anonima al fine di mettere in condizioni di parità i partecipanti al gruppo, che non si incontrano mai personalmente evitando così di influenzarsi a vicenda. Idealmente le domande poste dovrebbero essere abbastanza specifiche, in modo da eliminare a priori informazioni irrilevanti. Spesso vengono presentate più alternative, generalmente formulate come ipotesi, e scale di rating, in modo da offrire a chi risponde l'opportunità di quantificare la sua preferenza. Viene inoltre fornito del materiale aggiuntivo.

I partecipanti esprimono il loro parere, in termini di dis/accordo rispetto a delle affermazioni che sono loro presentate in merito ad un tema prestabilito. Ad ogni round di domande segue il feedback del precedente round di risposte fornite dagli esperti. Dopo questa prima fase esplorativa si passa a quella valutativa che implica una valutazione finale (si esegue una sorta di media matematica) che si verifica quando, raccolte le diverse opinioni, si procede ad una sintesi aggregata e anonima e al rinvio, solitamente in tre tornate, ai partecipanti per una nuova consultazione. Le spiegazioni servono come utili informazioni per gli altri anche ai fini di un possibile cambio di opinione. Questo processo viene ripetuto finché necessario. In tal modo, nella maggior parte dei casi, il consenso aumenta di tornata in

tornata. Alla fine del processo viene sviluppato un report sulla base della media dei risultati.

Chi partecipa?

Il personale è coinvolto nel processo a più livelli. Innanzitutto è necessaria la presenza di un team organizzativo che ha il compito di sviluppare i questionari; identificare e reclutare gli esperti; distribuire i questionari; analizzare i commenti e dare feedback agli esperti dopo ogni round; scrivere un rapporto finale. A titolo diverso parteciperà un panel di esperti. La sua ampiezza è variabile. La letteratura sostiene che, con un gruppo omogeneo di esperti, si possono raggiungere sempre buoni risultati con piccoli panel composti da 10-15 persone. L'ampiezza del campione deve essere aumentata in modo considerevole nel caso in cui siano coinvolti vari gruppi di riferimento (Delbecq et al., 1975, capitolo 4; vedere inoltre Helmer e Rescher, 1959; Goldschmidt, 1975).

Il compito principale degli esperti è quello di completare i questionari. Se si tratta di un Delphi faccia a faccia, il panel avrà l'obbligo di presenziare gli eventi programmati. Sempre in questo caso è richiesta la presenza di uno o due moderatori per facilitare il processo.

Quando farlo?

Il Delphi è stato progettato per fornire i benefici della condivisione e dello scambio di opinioni, in modo che i partecipanti possano imparare da opinioni altrui, senza quel tipo di indebita influenza probabile in altre metodologie (come, per esempio, conferenze, brainstorming ed altri processi interattivi) che

presuppongono sempre uno scambio d'informazioni, un confronto e una comunicazione di gruppo, ossia in quelle tradizionali impostazioni face to face, che in genere sono dominate dalle persone che parlano più forte o che hanno più prestigio. La tecnica consente agli esperti di affrontare sistematicamente un problema complesso. Da un round all'altro l'informazione rilevante è condivisa, educando ulteriormente i membri del gruppo. Le raccomandazioni possono quindi essere effettuate sulla base di informazioni sempre più complete. L'obiettivo dominante di questa tecnica è l'esplorazione di idee creative ed attendibili o l'elaborazione di informazioni utili al processo decisionale. L'applicazione del metodo consente di sviluppare nuovi approfondimenti, creare scenari futuri, valutare la desiderabilità e la fattibilità di possibili alternative, contribuendo alla risoluzione di un problema e ad un processo decisionale informato.

Numerosi esperimenti condotti durante gli anni '60-'70 hanno dimostrato che l'applicazione del Metodo Delphi è particolarmente adatta per quelle problematiche in cui l'informazione più utile, che si auspica di ricavare, è il giudizio informato di persone esperte e competenti del settore di riferimento.

Le prime applicazioni del metodo Delphi furono nel campo della scienza e della previsione tecnologica. Come si può vedere dalla definizione, il Delphi non è solo uno strumento per prevedere, ma anche per stimare fenomeni difficilmente conoscibili per altra via (si pensi ad esempio alla diffusione delle nuove droghe, all'uso di doping, le dimensioni dell'immigrazione illegale, etc.). Successivamente fu

utilizzato in altre aree, specialmente quelle relative alle questioni di Policy pubblica, come l'andamento economico, la salute e l'educazione. È stato anche applicato con successo e accuratezza nelle previsioni di business.

Per applicare con efficacia la Tecnica Delphi sono necessari tre requisiti fondamentali (Linstone e Turoff, 1975, p.4):

1. il problema non si presta a precise tecniche analitiche, ma può trarre vantaggio dalla formulazione collettiva di giudizi soggettivi (ad esempio, il possibile impatto del mercato unico Europeo sull'ambiente, sul fenomeno migratorio, sulla politica educativa, ecc.);
2. il problema non è stato storicamente monitorato e/ o non vi sono informazioni adeguate sul suo sviluppo attuale e futuro (ad esempio, gli effetti del disastro nucleare di Chernobyl sull'ambiente e la salute pubblica, o l'effetto serra);
3. il problema va affrontato attraverso l'esplorazione e la valutazione di numerosi sbocchi correlati ad opzioni tra loro diverse, laddove la necessità di formulare un giudizio di gruppo è facilitata da tecniche valutative (ad esempio, le possibili misure comuni sulla sanità pubblica e sull'ambiente negli Stati membri della Comunità Europea).

Nelle politiche sociali è frequente la necessità di dover risolvere problemi connotati da incertezza, sia relativa alla natura del problema stesso che alle misure da adottare. Ciò rende non solo indispensabile, ma praticamente illimitato, l'utilizzo di un giudizio informato nel processo decisionale.

Facilitare un Delphi

Il facilitatore coordina il metodo e facilita appunto le risposte del panel di esperti, selezionati in precedenza per le conoscenze che apportano attraverso le loro opinioni e i loro punti di vista. La selezione degli esperti deve seguire una procedura strutturata basata su criteri espliciti, variabili a seconda degli scopi e del contesto in cui viene condotto un Delphi. Essere esperti significa aver acquisito esperienza, o una particolare conoscenza di uno specifico argomento. Non è detto che gli esperti debbano essere necessariamente in possesso di qualifiche speciali, di onorificenze o di titoli accademici. Requisito fondamentale nella selezione dei membri del panel è l'expertise la cui componente principale è la conoscenza e l'esperienza pratica sugli argomenti in discussione. Possono aggiungersi altri criteri quali la capacità e la propensione degli esperti a contribuire all'analisi di uno specifico problema; la garanzia che siano abili nella comunicazione scritta e nell'esprimere priorità nelle scale di misurazione e che infine possano dedicare il tempo necessario al processo.

Il facilitatore invia un questionario al gruppo e se questo accetta, deve seguire delle istruzioni e presentare il proprio parere. Le risposte sono raccolte e analizzate, poi vengono identificati punti di vista comuni e divergenti. Se il consenso non viene raggiunto, il processo continua attraverso un sistema di tesi e antitesi, in direzione di una graduale sintesi fino ad ottenere il quorum.

7. EXPERT PANEL

Che cos'è?

Con l'espressione Expert Panel si fa riferimento ad un gruppo di persone, ritenute particolarmente esperte appunto, costituito con l'intento di analizzare e risolvere una determinata questione attraverso l'individuazione dei comportamenti che determinerebbero performances di livello superiore. La principale funzione di un Expert Panel è solitamente quella di sintetizzare una varietà di input, quali testimonianze, rapporti di ricerca, output di metodi di previsione, ecc. e produrre un report che fornisca una visione e/o raccomandazioni per possibilità ed esigenze future rispetto ai temi oggetto di analisi. È possibile utilizzare strumenti specifici per selezionare e motivare il gruppo, assegnare compiti e suscitare la condivisione e ulteriore acquisizione della conoscenza.

Come funziona?

In linee generali la fase preparatoria di un Expert Panel prevede innanzitutto l'individuazione e l'attenta definizione del progetto per assicurare una chiara comprensione della natura del lavoro, il suo scopo, l'entità, qualsiasi limitazione o restrizione e la gamma delle competenze disciplinari necessarie tra i membri del comitato che lo intraprendono. Il passo successivo è la determinazione della composizione del panel, sviluppandone il profilo desiderato e stilando una lista delle nomine dei membri che ne faranno parte. Nell'attuare questa fase bisogna considerare due fattori chiave: la composizione e l'equilibrio. La composizione riguarda il mix di competenza ed esperienza necessari per capire, analizzare e trarre

conclusioni affidabili circa il problema. L'equilibrio (balance) riguarda la rappresentanza imparziale dei diversi punti di vista potrebbero influenzare le conclusioni sui temi che il panel affronterà.

Nel valutare il profilo del progetto bisogna prendere in considerazione lo scopo del progetto stesso, il grado di controversia/polemica, il supporto tecnico, la disciplina (i problemi riguardano una singola disciplina o sono interdisciplinari?). A questo punto, ridotta la lista di nomine ad una short-list, si recluteranno il chair, lo staff di supporto, i membri e un technical writer.

Una volta formato, il Panel di esperti dovrebbe indagare e studiare i temi assegnati attenendosi alle linee guida, avviare le conclusioni e formulare raccomandazioni in report scritti, che sono vere e proprie indagini scientifiche e tecniche. Se lo studio è di interesse attuale, è possibile apportare adattamenti per pianificare una sessione (pubblica) in cui saranno presentate le decisioni, le conclusioni e le raccomandazioni del report.

Chi partecipa?

I partecipanti al Panel sono gli esperti della materia in discussione. Si cerca di assemblare un panel che sia libero da conflitti di interesse e appropriatamente equilibrato rispetto ai diversi punti di vista sulle questioni in studio. A tal fine ad ogni membro del panel sarà richiesto di compilare un modulo riservato, il cui obiettivo è indicare qualsiasi punto di vista o conflitto di interesse. Al primo meeting sarà inoltre chiesto ai membri del panel di discutere delle loro esperienze (background) e attività come indicazioni

della loro prospettiva e ogni opinione fortemente tenuta o impegno rilevante per il compito dello studio. I membri del panel agiscono individualmente, non come rappresentanti di organizzazioni o gruppi di interesse, inoltre ci si aspetta che contribuiscano con la propria competenza e buon senso nella conduzione dello studio, affiancati dallo staff di supporto.

Può rivelarsi molto utile includere un technical writer nell'organico. L'impegno del panel e del chair sono tali da dover prevedere un supporto per la redazione del report finale.

Quando farlo?

Questa metodologia è particolarmente appropriata per questioni tecniche, scientifiche, politiche professionali o sociali che richiedono conoscenze altamente tecniche e/o sono molto complesse e richiedono inoltre la sintesi di esperti provenienti da discipline molte diverse. Non è un metodo concepito per coinvolgere attivamente l'ampio pubblico.

Facilitare un Expert Panel

Il chair del panel guida il processo di analisi e ricerca soluzioni per questioni spesso complesse e altamente controverse. Egli/ella ha la funzione di mediatore e team builder e a lui fa capo il panel nella stesura del report. Coadiuvava inoltre la gestione dei progetti ed è il portavoce capo nel rappresentare il panel agli sponsor e al pubblico dello studio durante la disseminazione.

8. FOCUS GROUP

Che cos'è?

Il focus group è una tecnica di ricerca qualitativa di cui non esiste una letteratura capace di tracciare dettagliatamente lo sviluppo del metodo. La prima pubblicazione, "The Focused Interview", risale agli anni '40 quando negli USA, R.K. Merton, sociologo funzionalista, insieme a P. Lazarsfeld, ingegnere emigrato dall'Austria, mettendo a frutto un'esperienza di osservazione realizzata nell'Office of Radio Research della Columbia University, furono incaricati dal governo federale di misurare gli effetti, in termini di persuasione, della propaganda di guerra.

Il focus group quindi, è un metodo per la raccolta di dati collettivi prodotti durante una discussione di un gruppo ristretto, facilitata da un moderatore esperto, e focalizzata intorno ad alcuni temi predeterminati dal ricercatore. È pertanto una tecnica che fornisce indicazioni sulla dinamica delle opinioni e degli atteggiamenti, sul loro grado di stabilità e sui fattori che possono determinare il cambiamento nelle suddette discussioni. L'obiettivo che si persegue non è portare il gruppo verso l'assunzione di una decisione, né ricercare il consenso, ma è piuttosto quello di tirare fuori da ciascun partecipante le expertise e le opinioni su un argomento specifico, attraverso un confronto costruttivo. Le informazioni rilevate non consentono alcuna stima quantitativa degli atteggiamenti rilevati, né tanto meno alcuna proiezione statistica all'universo.

Applicato inizialmente nel campo della ricerca sociale, diffuso poi nella pubblicità e nei sondaggi di mercato,

col tempo il Focus Group si è esteso anche nell'ambito di molteplici progetti ed iniziative di animazione e sviluppo locale come strumento per rilevare i bisogni e la percezione dei partecipanti rispetto ad un prodotto/servizio che si sta sviluppando o su un dato fenomeno che si sta osservando.

I Focus Group possono essere di varie tipologie, ad esempio a due vie (un focus group ne osserva un altro e discute sulle interazioni e sulle conclusioni osservate); con due moderatori (un moderatore assicura lo sviluppo uniforme della discussione, l'altro garantisce che tutti vengano trattati tutti gli argomenti); con moderatore partecipante (quando a uno o più membri del gruppo viene chiesto di comportarsi temporaneamente come un moderatore) o possono anche essere condotti online.

Come funziona?

La tecnica del Focus Group combina elementi dell'intervista individuale (focused) e (del gruppo di discussione) dell'osservazione partecipante collocandosi tra le categorie delle interviste di gruppo, pur con una specificità propria: l'utilizzo esplicito dell'interazione di gruppo quale strumento per la lettura dei bisogni e la rilevazione di informazioni riguardanti l'orientamento degli individui rispetto ad un determinato argomento, sulla base di uno schema che delinea il percorso della discussione. Per quanto riguarda l'organizzazione di un Focus: nella fase preparatoria si individua il luogo in cui si svolgerà, a questa segue la selezione dei partecipanti. Il reclutamento dei partecipanti è uno dei punti maggiormente critici e delicati, così come la costruzione della griglia dell'intervista, che fornisce

l'ordine e la struttura alla discussione di gruppo. La composizione del gruppo, l'abilità del moderatore, l'interazione che ne deriva, influiranno indubbiamente sulla qualità della discussione. Formato il gruppo, a partire da un'esperienza comune gli individui vengono intervistati da un facilitatore attraverso 10-15 domande. Queste ultime giocano un ruolo fondamentale e possono essere di diverse tipologie, ad esempio aperte, chiuse, specifiche, di approfondimento. Il moderatore stimola e guida la discussione, in modo da far emergere le diverse interpretazioni, reazioni emotive, valutazioni critiche. Originariamente il metodo si sviluppa come discussione strutturata in modo abbastanza rigido. Successivamente le tecniche di gestione sono cambiate, diventando più flessibili. In questi casi si parla di Focus Group semi strutturati, in cui la gestione del gruppo è in parte affidata al facilitatore in parte ai componenti del gruppo, e non strutturati, in cui la discussione è completamente autogestita dai partecipanti, che pongono autonomamente domande agli altri partecipanti.

Il Focus si basa sulla convinzione che raccogliendo i diversi punti di vista e osservando l'interazione dei partecipanti all'interno del gruppo e il modo in cui cambiano l'opinione di partenza, sia possibile raccogliere più informazioni rispetto ad un'intervista individuale. Al termine della discussione i risultati saranno trascritti integralmente dal recorder (se presente) o dal moderatore stesso e sintetizzati in un report finale. Questa tecnica si basa molto sulla libertà di espressione dei partecipanti, l'ambiente in cui si svolge la discussione è un ambiente permissivo

e non minaccioso. Il focus group ha una durata non inferiore ai 90 minuti né protratta oltre i 120 minuti.

Chi partecipa?

Nel reclutare i partecipanti al focus bisogna fare in modo che la selezione, basata su un campionamento più o meno rappresentativo della popolazione, avvenga in funzione dell'argomento da trattare e del tipo di informazione che si vuole raccogliere. Il gruppo sarà pertanto relativamente omogeneo per background culturale e interessi comuni e relativamente esiguo, con un numero di persone che oscilla tra 6 e 12, poiché un numero inferiore potrebbe inficiare le dinamiche di gruppo, mentre un numero superiore tende spesso a censurare l'intervento delle opinioni contrarie o deboli, non permettendo a tutti i partecipanti di esprimere al meglio le proprie idee.

Un facilitatore esperto, sulla base di uno schema di rilevazione preventivamente definito, conduce/media la discussione e stimola gli interventi dei partecipanti cercando di tirare fuori le informazioni necessarie utilizzando il gruppo come mezzo.

Il moderatore è solitamente affiancato da un recorder il quale pur presente alla discussione non interviene limitandosi a prendere appunti sullo svolgimento del focus secondo un predeterminato schema.

Quando farlo?

Nata nell'ambito della ricerca sociale per cercare di comprendere gli atteggiamenti, i comportamenti e i significati degli attori riguardo un certo tema d'analisi (il focus) oggi è applicata in maniera più flessibile in

molteplici casi, in particolare nella ricerca pubblicitaria e nel marketing, come strumento utile per lo sviluppo di nuove idee e per l'acquisizione di feedback riguardo ai nuovi prodotti, permettendo alle aziende di discutere, osservare o esaminare il nuovo prodotto prima che esso sia messo a disposizione del pubblico. È possibile inoltre applicare tale metodologia di ricerca qualora si presenti la necessità di interrogare un gruppo di persone riguardo ad un atteggiamento personale rispetto ad una determinata tematica, un'idea, un progetto, una pubblicità, un personaggio, ecc.

È uno strumento ugualmente utile nella fase di progettazione, quando ad esempio è necessario indagare in modo approfondito sui bisogni dell'utenza che il progetto andrà a soddisfare. Può essere applicato anche in fase di valutazione, quando si tratta di capire la percezione di un dato fenomeno/servizio da parte dei suoi utilizzatori. Si pensi, ad esempio, al grado di soddisfazione dei partecipanti ad un corso di formazione, o a quello degli utenti di un servizio di orientamento al lavoro. Nel campo della progettazione partecipata i Focus Group vengono in particolare utilizzati nelle fasi di avvio dei percorsi partecipati, soprattutto per definire i temi su cui svolgere le diverse attività di laboratorio o per comprendere il grado di soddisfazione dei partecipanti ad un workshop.

Facilitare un Focus Group

Normalmente in un focus group vi è la compresenza di un animatore che conduce la discussione e un osservatore che esamina le dinamiche di relazione del gruppo.

Il compito del facilitatore è quello di moderare la discussione lasciando che siano i partecipanti a proporre soluzioni alla questione in oggetto. Chi facilita questo tipo di iniziative deve preoccuparsi di creare le condizioni più favorevoli al lavoro del gruppo. Sicuramente determinante per la buona riuscita del focus è l'approccio da questi utilizzato: si passa da un ruolo marginale, nel caso di focus semi strutturati, ad uno in cui vi è un controllo considerevole sul contenuto della discussione e sulle dinamiche di gruppo, in focus strutturati.

Il dibattito che avviene nel focus stimola i partecipanti a capire e definire le loro posizioni e ad approfondirne le motivazioni stimolandoli ad acquisire maggiore consapevolezza delle loro idee.

L'espressione delle opinioni è facilitata dall'atmosfera libera e permissiva che si instaura nel gruppo, in cui si incoraggia l'espressione del dissenso

Dunque il moderatore dovrà trasmettere chiaramente ai partecipanti l'idea che egli è interessato a conoscere i punti di vista più disparati, anche i meno comuni e meno convenzionali. Si deve creare cioè un'atmosfera che incoraggi l'espressione del dissenso, che faccia sentire tutti liberi di condividere le opinioni ed esperienze. Quando i partecipanti percepiscono che il moderatore è sinceramente interessato ad ascoltarli la tendenza alla conformità raramente costituisce una minaccia ad un aperto confronto.

9. PAME

Che cos'è?

Il PAME (Participatory Assessment, Monitoring and evaluation), orientato alla valutazione e all'apprendimento, mescola tecniche e strumenti per assistere le comunità nel monitoraggio e nella valutazione del valore del progetto. Il metodo è basato sul presupposto che le comunità siano, in definitiva, i valutatori finali del successo o del fallimento del progetto. Un importante vantaggio che deriva dal mettere in pratica tale procedimento è il contributo apportato alle esperienze di apprendimento sia del personale addetto al progetto che dei membri della comunità, oltre al raggiungimento degli obiettivi di self-help e sostenibilità. La valutazione partecipativa è un'opportunità per gli stakeholders di fermarsi e riflettere sul passato, al fine di prendere decisioni per il futuro. Attraverso tale processo i partecipanti condividono il controllo e la responsabilità di decidere che cosa deve essere valutato; selezionare i metodi e le fonti dei dati; effettuare la valutazione e analizzare le informazioni e presentare i risultati della valutazione. Il focus principale del PAME è incentrato sulle esigenze di informazione delle comunità, in secondo luogo sulle esigenze di informazione del progetto.

Il tipo di informazioni ricevute direttamente dalle comunità è valido, legittimo, riflette la realtà della comunità ed è un importante contributo per i decision-makers di più alto livello.

Il PAME può (idealmente) essere eseguito come parte di un più ampio processo partecipativo o come esercizio separato.

Come funziona?

Il PAME varierà secondo molteplici fattori, come ad esempio le specifiche esigenze di informazione, le condizioni culturali, politiche e sociali della comunità, la disponibilità di risorse locali, l'accesso locale ad altre risorse, ecc. A causa di questa variazione, il modo di condurre un PAME non è univoco, ma le esperienze effettuate finora iniziano a porre le basi di una letteratura a riguardo, utile allo sviluppo di una struttura concettuale. La metodologia è programmata affinché l'approccio, le tecniche e gli strumenti si incastrino per interagire tra loro in un processo iterativo. In effetti il PAME è un processo continuo di identificazione, raccolta, analisi e feedback delle informazioni. I metodi si distinguono per il tipo di informazioni che si vogliono produrre e per la loro posizione temporale nel progetto. Tra gli strumenti utilizzati nella raccolta delle informazioni richieste ce ne sono due trasversali a tutti i metodi: il Drawing e la Discussione.

Sei metodi vengono in definitiva usati nell'approccio PAME:

Assessment

- * Community Site Selection
- * Community Problem Analysis (CPA)
- * Participatory Baselines (PB)

Monitoring

* Participatory Monitoring and ongoing evaluation (PMoe)

Evaluation

* Participatory Evaluation Events (EE)

Feedback

* Analysis of Information and Communication of Results

È possibile comunque tracciare uno schema generale valido per il funzionamento del PAME. La fase di attuazione di una valutazione partecipativa è preceduta da un'ampia fase di pianificazione in cui viene reclutato lo staff e specificate le sue funzioni. Tra queste rientrano: la revisione degli obiettivi e delle attività; la revisione delle ragioni per la valutazione; l'identificazione degli indicatori diretti/indiretti e delle fonti di informazione; la determinazione delle competenze necessarie per ottenere le informazioni, ecc.

Individuato il personale dello staff e i partecipanti con i rispettivi compiti, si passa ad una pianificazione attenta della valutazione. Il processo di preparazione aiuta i partecipanti a capire l'oggetto della valutazione, il perché e la metodologia che adotteranno. Il primo incontro dovrebbe essere aperto a tutti i gruppi interessati, compresi i beneficiari, gli sponsor e altri membri della comunità. Nel caso di un numero elevato di persone interessate alla valutazione, alcune responsabilità possono essere delegate ad un team di valutazione della comunità, un gruppo più esiguo. Raccolte le informazioni in un

database e portati a termine tutti i compiti, sarà necessario analizzarle parzialmente e sintetizzare i dati ai fini di una presentazione al pubblico pertinente, che in forma collettiva procederà ad un'ulteriore analisi e alla presentazione dei risultati e allo sviluppo di un futuro piano di azione. L'ultima passo è a stesura di un report finale contenente le domande, i partecipanti, il metodo, le procedure di analisi, le conclusioni e una sintesi del nuovo piano d'azione.

Chi partecipa?

Il personale necessario per condurre una valutazione varia notevolmente a seconda di variabili quali la portata del progetto in corso di valutazione, l'ambito geografico e il numero e il tipo di metodi utilizzati per raccogliere e analizzare i dati. Tuttavia una serie di requisiti basilari dovrebbero essere presi sempre in considerazione: è necessaria la figura del direttore per la supervisione della valutazione globale e per assicurare che le varie parti si uniscano in un insieme coeso; altrettanto necessario è il moderatore per facilitare le tecniche di raccolta dei dati del gruppo. I ricercatori saranno utili per condurre analisi e facilitare, magari con un moderatore, l'analisi di gruppo. Sarà richiesto il personale amministrativo per organizzare gli aspetti logistici, come i luoghi di riunione, viaggio e alloggio, ecc.

Quando farlo?

La valutazione partecipativa può essere programmata durante un progetto, inserendosi nel percorso di una serie di attività o alla fine di esse, a seconda del bisogno della comunità di fermarsi ed esaminare le

performance passate. La maggior parte dei progetti passano attraverso fasi ben definite: l'ideazione, la progettazione, scelta del sito e l'ingresso nella comunità, l'attuazione, la valutazione, e l'uscita dalla comunità. Ognuna di queste fasi offre l'opportunità di includere le comunità nel processo decisionale: alcuni progetti includono già la comunità in tutte le fasi, altri solo in alcune o non la includono affatto. Anche se l'ideale è avere partecipazione dei beneficiari fin dal principio, ogni fase può essere un punto di ingresso per il PAME. La tecnica può inoltre essere utilizzata qualora si profili una potenziale crisi o un problema risulti evidente. Una valutazione partecipativa può infatti contribuire ad evitare una crisi potenziale riunendo le persone per discutere e mediare una soluzione su questioni importanti. Adottare questo metodo di partecipazione può essere utile anche a comprendere le motivazioni del mal funzionamento di un progetto. Infine può essere effettuata anche per il semplice motivo di essere stata prevista!

Il PAME funziona bene con progetti, programmi o comunità impegnati nella sostenibilità, self-help; partecipazione

Facilitare un PAME

Il PAME è progettato per l'utilizzo da parte di persone a livello di comunità anche se può essere facilitato dallo staff del progetto. In alcuni casi, soprattutto se il progetto non ha avuto una grande quantità di esperienza nei metodi partecipativi, può essere necessario usare i servizi di un consulente esterno, esperto in PAME. Il consulente può facilitare il PAME e formare allo stesso tempo lo staff sul campo nei metodi PAME. I facilitatori di un PAME sono guidati

dalla comunità e contribuiscono a: sostenere e incoraggiare la creatività e la partecipazione comunitaria, focalizzare il problem solving, le capacità di analisi e di valutazione della comunità e interpretare le informazioni da specialisti esterni.

Un buon facilitatore rispetterà la conoscenza e la creatività delle persone, li considererà come partner uguali/pari nel processo di sviluppo, sarà disposto a guardare ai modi di adattare e sviluppare le idee. Le capacità partecipative possono essere sviluppate attraverso la formazione dei lavoratori nella sensibilizzazione e consapevolezza di sé. Efficaci facilitatori avranno una conoscenza generale dei concetti di base del PAME, e il tipo di metodi e strumenti di raccolta di informazioni disponibili per favorire la partecipazione. Essi si tratterranno dall'imporre idee o dal "convincere" la gente, offrendo invece una gamma di opzioni per una particolare situazione.

10. PLANNING CELLS

Che cos'è?

Sviluppato nel 1972 dal professore di sociologia tedesco Peter C. Dienel dell'Istituto per la partecipazione civica dell'Università di Wuppertal, parallelamente alla nascita delle Citizen Juries negli USA, il Planungszelle è stato progettato per essere una sorta di "micro-parlamento". Gli elementi portanti di questo metodo di deliberazione sono molto simili a quelli della Citizen Jury sia riguardo al numero di partecipanti che la struttura organizzativa. Un gruppo di 25 persone scelte casualmente lavora a soluzioni per una data questione, per un periodo limitato di tempo (esempio una settimana). Valutate le soluzioni vengono poi presentate delle raccomandazioni finali in forma di "report del cittadino" consegnato alle amministrazioni competenti giuridicamente ad intervenire sul problema discusso e agli stessi partecipanti. Il metodo si è diffuso oltre i confini tedeschi, ad oggi si contano esperienze di planning cell in Spagna, Olanda, Francia.

Come funziona?

Come tutti i metodi analizzati in precedenza, anche il planning cell prevede una fase preparatoria all'evento in sé, in cui viene reclutato il personale (sostanzialmente un comitato organizzativo che si occupa appunto del da farsi e il moderatore/i); reclutati inoltre i cittadini (consulenti), gli esperti e i rappresentanti dei gruppi di interesse, ben informati sul problema da affrontare. In questa fase si crea il programma e ci si occupa della logistica (ad esempio trovare un luogo per ospitare la cell).

Dopo che i membri si organizzano in un Planning Cell, un ente delegante (generalmente una città o un paese) affida ai componenti del gruppo una questione. Il calendario prevede un'organizzazione in unità lavorative multiple, ognuna delle quali affronta un compito specifico che è parte della questione o del problema più ampio: qui inizia il lavoro dei partecipanti, suddiviso in 3 distinte fasi.

La prima fase è prettamente informativa: i cittadini ricevono informazioni attraverso letture, video, opuscoli scritti ecc. Nella seconda fase i cittadini elaborano le informazioni ricevute, attraverso piccoli gruppi di discussione, sessioni plenarie, udienze. La Cell di 25 persone viene suddivisa in 5 piccoli gruppi ognuno con 5 persone e ogni gruppo assegna priorità ai valori e identifica i criteri utili all'analisi del problema. In questa fase è previsto che i membri sviluppino più raccomandazioni e ne scelgano infine una da condividere nella sessione plenaria. Nella terza fase le raccomandazioni formulate e votate da ogni piccolo gruppo vengono presentate all'assemblea più ampia di 25 persone. L'intero gruppo così passa alla valutazione delle diverse opzioni. I moderatori, presenti nella sessione plenaria registreranno queste valutazioni per sviluppare un "report dei cittadini" finale che riassume i risultati, descrive le procedure seguite e identifica la problematica affrontata. Dopo una revisione da parte dei partecipanti, il report finale è pubblicato e presentato all'ente delegante (appaltante).

Chi partecipa?

Gli elementi portanti del Planning Cell, come già ricordato, sono analoghi a quelli presenti nelle Citizen

Juries. Un campione di cittadini, 25 persone con età superiore ai 16 anni, con diversi background e selezionato in maniera casuale dalla popolazione, lavora insieme per sviluppare una serie di soluzioni ad un problema posto da un ente delegante. Ai partecipanti deve essere assicurato un compenso per la partecipazione, nonché un rimborso per le retribuzioni perdute.

È necessario costituire un Comitato organizzativo che assolva diversi compiti durante tutto il processo: dalla creazione di un programma e un calendario di lavoro, al reclutamento dei cittadini, degli esperti, dei gruppi di interesse. Al comitato spetta anche condurre le discussioni con i vari stakeholders in modo tale da definire il problema stesso, pubblicizzare l'evento, produrre e diffondere il report finale, trovare una location adatta per l'evento, organizzare le questioni inerenti la logistica. È indispensabile infine reclutare due moderatori e un assistente di conferenza (possibilmente qualcuno del comitato organizzativo) per la durata intera del Planning Cell.

Quando farlo?

Inizialmente le Planungszelle sono state pensate come nuovo metodo specifico per la risoluzione dei problemi di pianificazione territoriale e urbanistica. Oggi il metodo può applicarsi anche in tutti quei casi in cui una questione non è troppo controversa e gli atteggiamenti della popolazione interessata non sono stati ancora focalizzati, che si tratti di pianificazioni, di problemi politici o altro; quando un problema è urgente ed è necessaria una risoluzione in tempi brevi; quando le tematiche sono relative ad esempio ai fondi governativi, ai programmi civici/comunali, alle

istituzioni politiche. Al contrario non è molto indicato per questioni che pongono rilevanti iniquità tra diverse regioni o gruppi sociali.

Facilitare una Planning Cell

Le sessioni plenarie del Planning Cell prevedono la presenza di due facilitatori responsabili del piano di informazione e della moderazione in generale.

Il facilitatore suddivide il problema proposto in "unità lavorative" distinte, tematicamente specifiche. Queste unità riempiono una funzione metodologica, aiutando i cittadini ad affrontare problematiche specifiche e questioni prima di generare raccomandazioni finali.

Sempre ai moderatori spetta il compito di riassumere i risultati iniziali del planning cell(s) nella forma di un report dei cittadini. Può inoltre essere costruito un sito web in cui tutte le persone sono invitate ad informarsi sullo sviluppo del progetto e ad esprimere le loro idee e opinioni.

11. SCENARIO BUILDING EXERCISE

Che cos'è?

La tecnica dello scenario building fu sviluppata negli anni '50 da Herman Kahn, quando lavorava presso la RAND Corporation, poi negli anni '60 come fondatore della Hudson Institute, quando coniò la sua frase marchio "pensare l'impensabile". Si tratta di descrizioni narrative basate su presentazioni di potenziali sviluppi futuri che focalizzano l'attenzione sulle relazioni tra gli eventi e i punti di decisione. Lo scopo principale è quello di consentire ai decisori di individuare ed esplorare tutti, o quanti più possibili, i futuri alternativi in modo da chiarire le azioni presenti e le conseguenze successive: in sostanza aumentare la comprensione aiutando a vedere come potrebbero essere i possibili futuri, come potrebbero verificarsi e perché questo potrebbe accadere. In definitiva, comunque, lo scopo non è solo costruire scenari; ma informare i decision-makers e influenzare, nonché migliorare, il processo decisionale rielaborando decisioni esistenti, producendone di nuove, e infine identificando decisioni contingenti, esplorando ciò che un'organizzazione può fare se si presentano determinate circostanze.

Come funziona?

Preparare un esercizio di scenario building può variare notevolmente a seconda della questione/i da affrontare, dall'ampiezza del gruppo che conduce il processo che a sua volta influisce sulla durata delle fasi pre e post workshop. Ad ogni modo, per la realizzazione di uno scenario building, è necessario creare un team i cui compiti, durante tutto il processo,

vanno dalla raccolta delle informazioni alla presentazione degli scenari al pubblico competente. I cosiddetti "scenari" sono formulati in anticipo. La critica da parte dei partecipanti, insieme alle loro esperienze, forma le basi per visioni e piani di azione. Lo scopo è creare una base per un'azione locale. Inoltre, il workshop è usato per acquisire conoscenza sulle barriere e le esperienze dei partecipanti e sulle visioni dell'argomento così come sui loro atteggiamenti verso gli scenari definiti. Il tema del workshop non deve essere troppo limitato. È inoltre importante che si trovi all'interno della sfera di azione dei partecipanti, cioè che ci sia una possibilità di influenza e che tutte le decisioni non siano già state prese. Deve trattarsi di un tema rilevante per la società e dove non vi è consenso sul fatto che l'azione locale sia una necessità. Lo scambio di conoscenza professionale ed esperienze degli utenti deve generare nuove conoscenze. Il Workshop scenario è un tipo particolare di meeting, che segue un determinato insieme di regole. Durante il workshop ci sarà tempo per il brainstorming, la discussione, la presentazione, e tempo per la votazione. Il lavoro varia tra sessione plenaria e di gruppo. Il format e le regole di base sono lì per garantire che ognuno abbia la propria opinione, che tutte le idee possano essere presentate per la discussione, e che il lavoro sia mirato ad un piano d'azione. Generalmente la durata del workshop è di due giorni e le fasi essenziali sono tre: una fase iniziale critica; una intermedia visionaria/immaginaria focalizzata sullo sviluppo di visioni personali della visione del futuro. Il lavoro si svolge in gruppi tematici così le persone possono concentrarsi sul loro tema e formulare una serie di visioni. L'ultima

fase, di attuazione, è il momento in cui le visioni vengono trasformate in realtà mettendo in evidenza gli ostacoli (economici, culturali, sociali, organizzativi, politici o tecnici). Dopo una discussione plenaria del gruppo tematico, le proposte di azione vengono predisposte per il piano di azione finale che descrive i suggerimenti in ordine di priorità e si concentra su coloro che sono responsabili della loro attuazione.

Solitamente gli scenari e le analisi sono presentati al pubblico in forma di report scritti.

Chi partecipa?

Lo scenario building è essenzialmente un esercizio di squadra, ed è importante che i membri del team siano disegnati da una sezione rappresentativa dell'organizzazione e siano in grado di lavorare bene insieme. Tra i suoi compiti: ottenere informazioni, identificare la questione focale, elencare i fattori essenziali nel contesto locale; arricchire gli scenari; esplorare le implicazioni; presentare gli scenari al pubblico competente; generare e discutere le opzioni.

Il team dovrebbe essere composto da:

- decision makers (il cui mandato o competenza è pertinente alla questione focale o domanda)
- persone con una vasta gamma di funzioni, aree di competenza e prospettive (politiche)
- pensatori creativi: uno o due autori assegnati a scrivere gli scenari in partenza. Idealmente la professione di scrittore dovrebbe essere il compito di un decision maker interno, e non un facilitatore esterno o consulente.

I partecipanti al workshop sono 25-30 persone con ruoli diversi nella comunità locale, ad esempio politici, funzionari governativi, dipendenti pubblici; tecnici esperti; investitori, uomini d'affari; cittadini e associazioni locali.

Quando farlo?

Negli ultimi anni si sono sviluppati una varietà di processi, con alcune caratteristiche comuni e elementi distintivi, che hanno dato vita agli scenari. La metodologia adottata, per esempio, condivide diverse premesse importanti: gli scenari dovrebbero essere focalizzati sui bisogni di una questione, decisione, strategia o piano e dovrebbero essere logicamente strutturati e internamente consistenti. Inoltre il processo dovrebbe essere altamente flessibile e capace di adattarsi ai bisogni di una data situazione.

Di norma, lo scenario building è particolarmente utile in situazioni in cui è improbabile che il passato o il presente siano una guida per il futuro, in particolare quando: il problema è complesso; c'è un'alta probabilità di cambiamenti significativi; i trends dominanti possono non essere favorevoli e devono dunque essere analizzati; l'orizzonte temporale è relativamente lungo.

Gli Scenari sono particolarmente utili quando molti fattori devono essere considerati e il grado di incertezza per il futuro è alto. Il processo, tracciando la sequenza di eventi critici e dei cambiamenti, permette a persone e organizzazioni di sviluppare un piano strategico che informerà le loro azioni non appena si presenteranno questi eventi critici. Questo, a sua volta, permette alle persone di diventare agenti

del cambiamento, piuttosto che essere guidati dal cambiamento e di creare tendenze invece di essere le vittime delle tendenze.

Il processo di costruzione dello Scenario può essere anche utilizzato per costruire una visione comune tra i partecipanti, o anche per generare consenso e direzione. I partecipanti, specialmente dove coinvolti in workshops, capiranno meglio le strategie e le opzioni politiche necessarie per costruire futuri alternativi. Inoltre, i processi di costruzione di immagini di questi futuri e come realizzarli possono facilitarne l'azione. I partecipanti verranno inoltre a capire meglio i punti di vista e le strategie degli altri.

Di conseguenza le principali applicazioni dei workshop scenario sono: migliorare il processo decisionale a lungo termine; motivare il cambiamento; generare traiettorie alternative per gli sviluppi futuri; migliorare la preparazione per le emergenze e gli imprevisti; orientare le scelte chiave; costruire una conoscenza orientata al futuro e reti di azione; generare una visione e un piano di azione per la realizzazione.

Facilitare uno Scenario Building Exercise

Come abbiamo potuto notare in precedenza, è necessaria la formazione di una squadra che assolva diverse funzioni durante l'intero svolgimento del procedimento. Nell'ottenere le informazioni necessarie ad esempio, il team ha a disposizione una vasta gamma di strumenti e tecniche di analisi (strumenti analitici includono analisi strutturale, Delphi, Swot analysis, Régnier's abacus, MACTOR). Allo stesso modo, per ottenere i fattori essenziali nel contesto locale può far ricorso ad un workshop

allargato o separatamente a singole interviste, focus group e o workshop tematici. Dunque, nello svolgere le varie attività, qualora si presenti la necessità può sempre decidere di utilizzare questi strumenti di partecipazione.

Uno specialista o input esterni eccezionali dovrebbero sempre essere invitati a partecipare. I vari esperti su temi particolari possono essere coinvolti in fasi specifiche del processo e il loro ruolo svolto a intermittenza o per la durata completa non può essere sottovalutato.

Il top management deve essere di supporto, pienamente coinvolto, iscritto alle logiche evolute e impegnato nel risultato. È necessario raggiungere un equilibrio di linea e personale tra lo staff, limitato a supportare i manager di linea nella definizione della portata e messa a fuoco degli scenari.

12. TECHNOLOGY FESTIVAL

Che cos'è?

Un technology festival è un evento pubblico ampio e facilmente accessibile, focalizzato su un argomento ben definito, costituito da un mix equilibrato di informazioni, intrattenimento e attività che contribuiscono a sensibilizzare l'opinione pubblica. Il festival intende fornire un mezzo per un dialogo popolare e globale sulle problematiche socio-politiche complesse, controverse e multi sfaccettate. L'organizzazione di un festival può migliorare e arricchire dibattiti pubblici su tematiche scientifiche e tecnologiche. Partecipando ad un festival, la gente ha l'opportunità di immergersi nei vari aspetti della materia in un lasso di tempo limitato.

Come funziona?

Un festival consiste in un mix ben bilanciato di diverse attività simultanee. La fase di preparazione parte dalla determinazione e delimitazione dell'argomento: un buon argomento è complesso, genera diversi punti di vista ed emozioni, è di interesse attuale per un pubblico vasto e differenziato. Qualora le informazioni disponibili riguardo l'argomento da discutere non siano sufficienti, sarà necessario comporre una brochure informativa (lavoro che si rivelerà utile durante tutta la preparazione, l'assegnazione del programma, il contatto con i partecipanti, la creazione del sito web e altri mezzi di comunicazione). Individuato il personale da impiegare nelle diverse funzioni del festival (vedi partecipanti), si passa alla pianificazione delle attività secondo l'argomento, la sede, il budget a disposizione, la manodopera e il tempo. È possibile presentare l'argomento alle

persone attraverso efficaci lectures su determinati aspetti della materia (ad esempio sullo stato dell'arte, punti di vista politici ed etici o futuri scenari). Le presentazioni dovrebbero durare 30 minuti ed essere seguite da una sessione interattiva di domande e risposte di 15 minuti. Per contestualizzare poi le informazioni di base, si organizzano diversi dibattiti, della durata variabile dai 30 ai 60 minuti, a seconda della portata dell'argomento. Il festival infatti permette ai visitatori di porre domande direttamente agli esperti in queste apposite brevi sessioni. Sempre all'interno di un festival sarà possibile organizzare workshop interattivi, mostre, teatro, concorsi (saggi, dibattiti, ecc), stand up comedy, musica ecc.. (Dimostrazioni. Arte Informazioni sul mercato Speakers Corner / Soapbox Film Quiz)

Un sistema semplice e facile per conoscere le diverse esperienze personali, le proprie motivazioni e i diversi punti di vista è attraverso le interviste e i sondaggi.

Il festival: Il programma di un festival dovrebbe essere vivace e abbondante. È importante tenere a mente la connotazione di un festival: i visitatori devono avere la possibilità di scegliere di partecipare in varie parti del programma, per questo è importante che le singole attività siano autonome, perché è probabile che non sia possibile partecipare a tutte le parti del programma. La location è anche soggetta a scelte importanti. Tutte le attività possono essere organizzate in un unico luogo, ma anche sviluppate su più posizioni all'interno di una città o il paese. Quando la parte organizzante o l'organizzazione partner è presente in tutto il paese, il festival può essere organizzato a livello nazionale.

Chi partecipa?

Diverse figure sono coinvolte nell'esecuzione del festival: un team di 4 o 5 persone appositamente selezionate, si occuperà della gestione e della pianificazione dell'intera organizzazione. Ogni singolo membro del team è responsabile di una parte dell'organizzazione, mentre coloro che lavorano sul contenuto e sulla logistica devono collaborare strettamente. Ritroviamo quindi un coordinatore generale, responsabile ultimo del festival, presiede le riunioni del team, è responsabile del bilancio; un coordinatore contenuti attivamente coinvolto nella creazione di un programma; un coordinatore pratico che si occupa degli aspetti logistici necessari al programma: produce un aggiornamento settimanale sullo stato delle cose e delle varie attività collaterali, invita e mantiene tutti i contatti con i partecipanti e fornisce loro informazioni, organizza il calendario generale, briefing, informazioni, buoni pasto, le spese di viaggio, ecc. per i partecipanti prima e durante il festival ed è in stretta consultazione con il coordinatore del contenuto; un coordinatore della comunicazione responsabile della promozione (posters, flyers, siti web, stampa, pubblicità ecc.); nel caso in cui il festival è organizzato esternamente, un location manager, che fornisce informazioni sul luogo (capacità, mappe, norme antincendio, l'itinerario, il parcheggio e norme di carico, ecc) l'impiego di personale (di ingresso, guardaroba, tecnico, la sicurezza, la ristorazione, addetti, ecc) e controlla il programma su eventuali problemi di spazio o di altri ostacoli; speakers: il programma del festival è pieno di lectures, moderatori, dibattenti, scrittori, opinionisti, intervistatori, comici/attori (comedians) (affrontano

con il loro modo creativo l'argomento), ecc; assistenti: responsabili dell'organizzazione di una parte del programma, vigilano l'accesso del pubblico, si occupano di e annunciano gli oratori, si occupano del pubblico, organizzano i microfoni durante la parte interattiva con il pubblico ecc..

Tra le altre persone coinvolte troviamo: Staff tecnico; Giornalisti; Osservatori e Valutatori; Espositori; Sorveglianti; Supporto ICT; Receptionist; Catering.

Quando farlo?

Un Technology Festival è particolarmente appropriato quando bisogna affrontare tematiche complesse che richiedono un coinvolgimento più attivo di un pubblico ampio e diversificato (circa 1000 visitatori). Può essere impiegato altrettanto utilmente quando le informazioni a disposizione sono molteplici e quando si vuole dare all'organizzazione visibilità sociale e un'immagine positiva. È ideato per dare alla gente una visione neutrale del problema, per condividere e scambiare conoscenze sull'argomento, diverse prospettive possibili e diversi modi in cui la società moderna già si occupa di quella tematica nella vita quotidiana, nella politica, nell'arte, nei media, ecc. Sebbene un festival non sia un mezzo adeguato per approfondire in modo sostanziale il dibattito pubblico e politico, può, tuttavia, sicuramente arricchire una discussione in corso o stagnante. È possibile sostenere processi decisionali politici attraverso un festival, ma per raggiungere questo obiettivo, una parte sostanziale del programma deve essere deliberatamente progettata per questo scopo.

Ci sono casi in cui però organizzare un Technology Festival risulta meno utile, questo ad esempio quando il fine ultimo è influenzare il processo decisionale; quando il bilancio e la disponibilità di manodopera sono troppo limitati o la location non è adatta a un vasto programma; quando il soggetto è unidimensionale, riservato ad un numero limitato di cittadini, o non abbastanza controverso o infine quando il soggetto non è all'ordine del giorno politico o sociale, e non è probabile che venga inserito.

Facilitare un Technology Festival

Indipendentemente dalle disposizioni del dibattito, il ruolo del moderatore è sempre molto importante. La sua funzione principale è quella di condurre la discussione all'interno del gruppo. Il facilitatore deve essere dotato di mentalità aperta, critica, sensibile ai processi nel panel.

È inoltre consigliabile la creazione di un Comitato Consultivo, composto da 5 a 7 persone che conoscono l'argomento in maniera approfondita e sotto vari aspetti, al fine di garantire che tutte le questioni rilevanti e le diverse prospettive vengano rappresentate in maniera equilibrata e obiettiva. Al comitato spetta la funzione di facilitare l'esplorazione dell'argomento, dando consigli su sviluppi interessanti, punti di vista, articoli, persone. Tra le sue funzioni rientra anche quella dell'approvazione del programma del festival.

13. THE WORLD CAFÉ

Che cos'è?

Nel 1995 l'Intellectual Capitol Pioneers, gruppo mondiale interdisciplinare, ospitò un dialogo di due giorni da cui nacque una conversazione profonda, innovativa ed efficace. Gli ospiti dell'evento, impressionati dall'esperienza, fecero ulteriori attività di ricerca e sperimentazione dando vita ai principali progetti del World Café e ai suoi concetti fondamentali. Da allora centinaia di gruppi di varie dimensioni hanno utilizzato il metodo al fine di generare conversazioni produttive.

Il World Café è una metodologia che si ispira ai vecchi caffè, luoghi di incontri e comunicazione, e crea un ambiente di lavoro che stimola i partecipanti e li invita ad una discussione libera ed appassionata. Le persone siedono attorno a piccoli tavoli circolari e discutono una domanda o un problema. La sua particolarità è quella di lasciare che le discussioni siano tendenzialmente autogestite dai partecipanti all'interno di un quadro comune e sotto la guida di alcune domande di riferimento. Come processo conversazionale, il World Café è una tecnica innovativa, semplice e creativa utilizzata per ospitare conversazioni su questioni di rilievo, facilitare il dialogo collaborativo e la condivisione di conoscenze e idee. Un World Café può evocare e rendere visibile l'intelligenza collettiva di un qualsiasi gruppo, aumentando così la capacità delle persone per un'azione efficace nel perseguimento di obiettivi comuni. Può inoltre avere molti o pochi partecipanti a seconda del volere dell'ospite. Anche il costo dipende da quanto l'ospite vorrebbe spendere, (in genere i

costi sono quelli del materiale necessario/desiderato al World Café, come tovaglie, pennarelli, carta, badge (name tags), cibo e bevande).

Un importante traguardo è stato raggiunto nell'agosto del 2007, quando più di ottanta ospiti e partecipanti provenienti da sedici paesi diversi hanno partecipato al World Café Stewardship Dialogue per esplorarne le opportunità, quello di cui tale metodologia necessita per potenziarsi nel futuro, e per condividere la responsabilità di tali passaggi successivi. Ad oggi è possibile contare molte storie di successo dei World Café, ad esempio in Australia, in California, ad Oslo, ecc.

Come funziona?

Chiunque può ospitare un World Café, tutto ciò che serve è un fine, i partecipanti e un luogo di incontro. Il World Café dovrebbe essere organizzato in gruppi di quattro o cinque persone per tavolo che discutono, per circa venti o trenta minuti, su una domanda o un tema rilevante. Come in ogni caffè i partecipanti possono scrivere e disegnare sulla tovaglia (di carta) e a intervalli regolari si spostano ad un nuovo tavolo. Le domande dovrebbero divenire progressivamente più profonde da un round all'altro. Le idee e/o temi da esplorare in ogni tornata dovrebbero essere chiaramente indicati/postati per seguire la conversazione prevista. Un ospite del tavolo rimane e riassume la precedente conversazione ai nuovi arrivati, in modo da contaminare le conversazioni con le idee generate in conversazioni precedenti con gli altri partecipanti. Al termine dei turni di conversazione, i gruppi riassumono le idee principali e

presentano le proposte all'intero gruppo in una sessione plenaria, discutendo possibilità di follow up.

Se si desidera tenere un World Café di successo, è consigliabile seguire dei principi di progettazione di base, ovvero: impostare il contesto (valutare la ragione della riunione); creare uno spazio accogliente/ospitale; esplorare la tematica con questioni rilevanti per le persone presenti al meeting; incoraggiare il contributo di ogni partecipante; connettere le diverse prospettive; ascoltare le intuizioni e condividere le scoperte.

Chi partecipa?

I partecipanti ad un World Café sono, innanzitutto il Project host/team: il padrone/i di casa deve in primo luogo definire la finalità, dare un nome appropriato al Café e inviare gli inviti per gli ospiti in lista. Il passo successivo è creare uno spazio ospitale, accogliere gli ospiti e spiegare le finalità del World Café al gruppo.

A seconda della volontà dell'ospite/padrone di casa, il numero dei partecipanti può variare da poche persone (solitamente non inferiori a 12) a diverse migliaia. Questi vengono suddivisi in piccoli gruppi di quattro o cinque persone ognuno, e seduti intorno ad un tavolo discutono la materia in oggetto per poi spostarsi in altri tavoli integrando la discussione con gli esiti di quella al nuovo tavolo. Nel frattempo le discussioni vengono seguite e facilitate da un moderatore.

Il facilitatore del Café può fare la differenza tra una conversazione interessante e un modo di pensare progressivo.

Quando farlo?

Il processo del World Café è particolarmente utile per coinvolgere gruppi grandi (si pensi che sono stati condotti gruppi di 1200 persone!), superiori a 12 persone, in un processo di dialogo autentico; è inoltre preferibile adottare questa metodologia quando si desidera generare input, condividere la conoscenza, stimolare il pensiero innovativo ed esplorare possibilità di azione intorno a temi e questioni della vita reale; per condurre un'esplorazione approfondita delle principali sfide strategiche o opportunità; per approfondire i rapporti e la proprietà reciproca dei risultati in un gruppo esistente; per creare un'interazione significativa tra uno speaker e il pubblico.

L'utilizzo di questa metodologia appare meno utile invece quando si è diretti verso una soluzione o una risposta già definita e determinata; quando si desidera trasmettere solo informazioni a senso unico; quando si stanno facendo piani di attuazione dettagliati; quando il numero dei partecipanti è inferiore a 12 persone (in questo caso, è meglio utilizzare un circolo di dialogo più tradizionale o un altro approccio per favorire la conversazione autentica).

Si sono tenuti dei World Café in diverse aree e per diverse tematiche, ad esempio nel Business, Cambiamenti climatici, costruzione della comunità, conferenze, comunicazione interculturale, democrazia, educazione, fede religione e tolleranza, governo e ONG, politica, café online

14. OST

Che cos'è?

L'Open Space Technology (OST) nasce a metà anni '80 dall'osservazione/constatazione di Harrison Owen, esperto organizzatore di eventi, che i momenti più proficui delle conferenze non sono quelli delle sessioni di lavoro, bensì quelli del coffee break, un momento che lascia liberi i partecipanti di conversare con chi vogliono, per il tempo che ritengono utile, su problemi di loro interesse. Da qui l'idea di strutturare conferenze che funzionino al 99% secondo i principi del coffee break, in modo che i partecipanti si sentano liberi di proporre gli argomenti e di discuterli solo se realmente interessati ad essi. Si tratta di una metodologia innovativa poiché, dato il clima piacevole e i tempi relativamente brevi, le persone tendono a non annoiarsi. Fare un Open Space significa aprire uno spazio di discussione, in cui i partecipanti, muovendosi liberamente e in autonomia, scelgono quando e come contribuire ai lavori: è il gruppo di partecipanti con le sue diverse individualità, motivazioni e interessi, a gestire sia i contenuti che gli aspetti procedurali. Alla conclusione dei lavori si produce un istant report, documento riassuntivo di tutti i progetti elaborati dal gruppo che oltre alla sua utilità pratica diventa testimonianza del lavoro compiuto e degli impegni presi.

La tecnica, diffusa nell'ultimo ventennio in Europa e nel resto del mondo, è impiegata nella gestione di gruppi composti da un minimo di 5 ad un massimo di 2000 persone, in conferenze della durata di una, due o anche tre giornate. Non sono previsti relatori invitati a parlare, né programmi predefiniti.

Come funziona?

Gli elementi fondamentali alla base di qualsiasi Open Space sono: un tema di discussione chiaro, concreto e realmente sentito dai partecipanti; un gruppo di persone interessato e pronto ad impegnarsi (se il gruppo è unito dall'interesse sarà in grado di auto-organizzarsi e raggiungere il suo scopo); il tempo (non meno di 5 ore, generalmente si tratta di lavori tenuti in due/tre giorni); lo spazio (non particolarmente strutturato ma confortevole); un conduttore. Per organizzare un workshop in OST non sono necessari relatori e programmi dettagliati, anzi potrebbe risultare controproducente definire in anticipo il lavoro, i documenti da produrre ecc. Ma l'assenza di procedure e strutture predefinite è in realtà solo apparente dato che l'OST è un sistema di gestione di riunioni e organizzazioni altamente strutturato, ovvero fa uso di procedure talmente naturali e conformi all'uomo e al suo modo di lavorare che non vengono neppure notate e riescono a sostenere il lavoro di gruppi ed organizzazioni.

In effetti esiste una struttura base ed un sistema generale di procedure che include: l'introduzione, la definizione del programma, l'apertura dello spazio di discussione e le conclusioni. I partecipanti selezionano un tema, dopo di che si organizzano sessioni parallele di gruppo fino ad arrivare a focalizzare la discussione su un argomento di importanza strategica. Una costante che accomuna tutti gli Open Space è la sessione conclusiva dedicata al resoconto del lavoro svolto dal gruppo. Ogni singolo gruppo, autogestito, produce un report inserendo i dati emersi dalla discussione in un computer e poi stampandoli. Un muro vuoto, rappresentante il

programma del lavoro, avrà la funzione di bacheca sulla quale saranno affisse le proposte/report del gruppo dando la possibilità a tutti di consultarle. Alla fine i report vengono uniti in un documento unico, l'istant report, e viene rilasciata una copia per ogni partecipante.

Per evitare interruzioni fermando una discussione importante in momento poco opportuni, caffè e altri generi di conforto saranno sempre a disposizione, ma può essere fatta l'eccezione ad esempio di possibili cene prestabilite (quella inaugurale e quella di chiusura).

Il lavoro si basa su quattro "principi":

1. Chiunque venga è la persona giusta
2. Qualsiasi cosa accada è l'unica che possiamo avere;
3. Quando comincia è il momento giusto;
4. Quando è finita è finita.

Chi partecipa?

I partecipanti sono tutti gli individui realmente interessati al tema in discussione e altrettanto pronti ad impegnarsi nel discuterlo. Il numero dei partecipanti è variabile da un minimo di 5 ad un massimo di 2000 persone, ma in linea generale è possibile porre il limite inferiore a 20 partecipanti, in quanto un gruppo numericamente inferiore rischierebbe di perdere quella diversità di punti di vista che permette un vero scambio di opinioni tra le parti coinvolte. Nei vari open space si è osservato che gruppi di 400 persone lavorano bene per cui non c'è

motivo di ritenere che anche un gruppo di partecipanti numericamente superiore non possa farlo altrettanto.

La partecipazione ad un Open Space è completamente volontaria ed è fondamentale che i partecipanti sappiano in linee generali di cosa tratta la discussione, assicurando in tal modo il loro l'interesse e l'impegno.

Libertà e responsabilità sono condizioni fondamentali per avviare un processo di apprendimento creativo.

Quando farlo?

L'Open Space Technology è una metodologia di gestione di workshop e meeting particolarmente indicato per affrontare, in maniera creativa e innovativa, problemi reali molto complessi e conflittuali, sotto forma di domanda agli interessati. Solitamente le domande di un OST sono le stesse dei piani strategici sui futuri desiderabili in una data area territoriale o in una certa organizzazione pubblica o privata, o dei piani sociali o anche delle ricerche di mercato. Affinché la tecnica risulti efficace è necessario inoltre che la situazione in analisi comporti, oltre all'elevata complessità e conflittualità, molteplici punti di vista e necessità di trovare una soluzione immediata. Altrettanto utile si rivela l'applicazione nei casi in cui vuole promuovere in un gruppo di persone l'apprendimento reciproco e l'innovazione; o qualora la situazione di partenza e i suoi sviluppi non siano sufficientemente chiari; quando è necessario il contributo di tutti i soggetti che si desidera coinvolgere.

Facilitare un OST

La facilitazione di un OST è un'esperienza unica in quanto chi conduce un Open Space deve rinunciare ad esercitare un controllo del gruppo, del processo e dei risultati delle diverse sessioni di lavoro e lasciarsi sorprendere da ciò che la passione, l'interesse e l'impegno dei partecipanti produrranno. Innanzitutto il suo compito è definire i tempi, gli spazi e lanciare il tema da discutere. I partecipanti vengono disposti in cerchio e il facilitatore "apre lo spazio" posizionandosi al centro. Il facilitatore ha il compito di spiegare il funzionamento del processo. La sua presenza, non solo fisica ma anche la sua disponibilità e concentrazione mentale, deve essere garantita sempre. Dal facilitatore ci si aspetta che riesca a guadagnarsi la fiducia delle persone e che sia capace di frenarsi dal controllare gli eventi per guidarli ad un punto da lui deciso precedentemente.

15. BAR/FAIL CAMP

Che cos'è?

Nato in risposta al Foo Camp, (riunione annuale non strutturata di hacker in cui i locali mobili per tenere l'evento sono messi a disposizione dall'editore Tim O'Reilly), il Barcamp è per definizione una rete internazionale di non-conferenze collaborative, che nasce dal desiderio delle persone di condividere e apprendere in un ambiente aperto e libero, in cui chiunque può proporre un argomento e parlarne agli altri, nessuno è spettatore e tutti contribuiscono alla sua riuscita preparando una presentazione, partecipando alla discussione o aiutando nell'organizzazione. E' un evento intenso con discussioni, dimostrazioni e molta interazione tra i partecipanti: quanto di più lontano si possa immaginare dalla classica conferenza con un tema prefissato e una rigida scaletta degli interventi e degli argomenti da trattare.

Il primo Barcamp si è tenuto in California dal 19 al 21 agosto del 2005 (negli uffici della Socialtext). Negli ultimi anni i barcamp si stanno diffondendo rapidamente anche in Italia. La prima città ad ospitarne uno è stata Milano seguita da numerose altre tra cui Roma, Torino, Venezia, Firenze, Udine, Genova, Ancona, Bari, Catania, Matera, e nelle Regioni Marche, Abruzzo, Lazio, Veneto, Piemonte, Liguria, Sicilia.

Analogamente, trattandosi sempre di riunioni in cui il tema di discussione è deciso dai partecipanti, è possibile strutturare il Failcamp, nonostante possa essere collocato in un certo senso agli antipodi, in

quanto la prospettiva di partenza è totalmente opposta. Nel caso di un Failcamp si parla di una unconference dal clima amichevole in cui i partecipanti si riuniscono per condividere e imparare dai "fallimenti". Il focus di questa metodologia non è realmente basato sul fallimento, piuttosto sul perché tale insuccesso si sia verificato e quali lezioni possono trarsi da questa esperienza negativa.

Come funziona?

Tanto nei Barcamp quanto nei Failcamp i contenuti sono proposti dai partecipanti stessi piuttosto che prestabiliti in anticipo dagli organizzatori. Non c'è un programma predefinito, solo un tema generale, che i partecipanti sono invitati a declinare nel modo più personale possibile. Gli interventi proposti saranno poi organizzati in aree di discussione e sessioni tematiche (tavoli condivisi).

Chiunque abbia qualcosa da dire sul tema della giornata e abbia voglia di farlo può essere un relatore.

In sostanza cosa si può fare? È possibile racchiudere le azioni in tre punti fondamentali: i prerequisiti- l'evento in sè- la partecipazione.

Anzitutto è necessario creare una community su un proprio spazio web dedicato, sui vari social network, sul blog dei BarCamp italiani (www.barcampitalia.org) ecc. Aprire poi il wiki sul sito ufficiale (www.barcamp.org) da cui sarà possibile gestire tutta la parte organizzativa, documentale e le iscrizioni al barcamp/failcamp. È importante segnalare la propria intenzione di partecipare seguendo le istruzioni postate sul Wiki: sapere il numero dei partecipanti

consentirà di organizzare al meglio la logistica (dimensione delle aule/tavoli, connessioni wi-fi e così di seguito). Va notato che non si possono accettare sponsor per oltre \$250 a testa, solo tramite account Paypal. Di solito le sponsorizzazioni per i barcamp arrivano sotto forma di gadget, offerta buffet ecc e non in forma monetaria.

Tutti i partecipanti possono mostrare una demo, preparare una presentazione/discussione, gestire una sessione o dare il proprio contributo nell'organizzazione delle altre sessioni di lavoro. È possibile offrirsi come volontari e contribuire in qualche modo al supporto dell'evento.

Tutte le presentazioni devono avvenire il giorno dell'evento. La presentazione va preparata in anticipo, con la premura di arrivare presto al mattino in modo da prendere uno spazio prenotandosi sul "muro" con il post-it in cui è indicato chiaramente il titolo della propria presentazione.

Le persone presenti all'evento sceglieranno quali demo o presentazioni vogliono ascoltare.

La giornata inizia con una breve presentazione (Introduzione e avvio - 30 minuti) nella quale si presentano i lavori. Successivamente si articola in tre sessioni da 1 ora e 45 ciascuna, secondo gli interventi affissi sui pannelli, modificabili e aggregabili.

Ogni sessione prevede un avvio in plenaria con la presentazione dei temi da parte dei relatori: la presentazione è un flash di 3 minuti funzionale a convincere i partecipanti a seguire il proprio tavolo. Nel tavolo: il relatore fa una presentazione di 20/30

minuti e poi si avvia la discussione. I partecipanti possono stare seduti o in piedi intorno al tavolo, alla presenza di un facilitatore. Quindi: 20/30 minuti di apertura per il relatore; 40/30 minuti per i lavori del tavolo; 15 minuti per prendere posto prima e dopo la sessione. La riflessione finale avviene in rete.

Chi partecipa?

Chiunque abbia un argomento da proporre, un'esperienza da condividere, può partecipare ad un Bar/Fail camp. Queste unconference tematiche sono eventi generati dai partecipanti: nessuno è spettatore e tutti contribuiscono alla riuscita dell'evento portando un progetto, un'idea, preparando una presentazione, partecipando alla discussione o aiutando nell'organizzazione. Nel caso si volesse partecipare ad un Failcamp, bisogna essere preparati a condividere i fallimenti e le lezioni imparate. Tutti i partecipanti ricoprono quindi un ruolo fondamentale e attivo: il relatore è la persona che ha proposto la tematica da dibattere; il facilitatore; i partecipanti che hanno scelto di intervenire alla discussione in oggetto, contaminandola con esperienze personali, e talvolta hanno apportato il loro contributo alla riuscita dell'evento coadiuvando lo staff nelle fasi organizzative.

Quando farlo?

Organizzare questo tipo di eventi risulta essere vantaggioso e adatto qualora gli argomenti da discutere possano essere liberi e aperti, senza restrizioni dovute a scalette e programmi dettagliati predefiniti a priori. In particolare le unconference si occupano soprattutto di temi legati alle innovazioni

sull'uso del World Wide Web, del software libero e delle reti sociali. I barcamp riguardano il supporto reciproco almeno tanto quanto riguarda l'informazione. Nel caso specifico dei Failcamp si tratta di vedere il fallimento sotto una nuova luce, ovvero come opportunità intrinsecamente preziosa: in tal modo le esperienze negative, non più motivo di vergogna, assumono un aspetto positivo permettendo il miglioramento.

Facilitare un Bar/Fail Camp

Il facilitatore di un Bar/Fail Camp ha il compito di informare sul tema del tavolo, far rispettare i tempi, favorire la partecipazione e inserire in tempo reale (due o tre aggiornamenti durante la sessione) un post sul blog di riferimento con titolo, partecipanti e argomenti in discussione.

16. CAMMINATE DI QUARTIERE

Che cos'è?

La camminata di quartiere permette agli abitanti di un determinato territorio, un approccio partecipativo di “ascolto attivo” del luogo. L'idea centrale di questa metodologia è il riconoscimento e la valorizzazione, non professionale e non tecnica, delle competenze dei cittadini in relazione al particolare ambiente di vita in cui essi vivono o lavorano quotidianamente. Durante questa perlustrazione vengono coinvolti non anche professionisti e amministratori locali che operano sul territorio, permettendo di creare una stretta relazione tra le reciproche competenze. Durante il percorso i partecipanti si scambiano osservazioni, problemi, idee, ricordi, speranze, creando un flusso di informazioni continuo, ricco di spunti e confronti.

La passeggiata è generalmente l'incipit “ufficiale” del processo di progettazione partecipata tra amministratori, tecnici e rappresentanti della comunità locale proprio perché, attraverso momenti di condivisione semplici che il camminare instaura, crea un'occasione di confronto per costruire e ampliare la rete di soggetti locali coinvolti nel processo e simbolizza il clima collaborativo e di ascolto reciproco che si vuole instaurare e il futuro stile di lavoro tra progettisti, abitanti e tutti gli altri operatori presenti in quel territorio in vista dell'elaborazione di un documento finale.

Come funziona?

Affinché la camminata di quartiere sia efficace, è importante che sia preceduta da un'accurata fase di

outreach e da interviste con i principali interlocutori locali. In questo modo non solo è più facile diffondere sul territorio l'invito alla partecipazione, ma soprattutto si gettano le basi per una maggiore disponibilità al coinvolgimento attivo, basato sulla fiducia e sulla collaborazione.

Lo svolgimento della passeggiata avviene a piccoli gruppi, non più di una quindicina di persone, che guidano i professionisti in un giro dell'area oggetto di interesse. Mentre il gruppo cammina, si incrociano osservazioni, domande, apprezzamenti, desideri, in modo assolutamente libero e rilassato, raccogliendo impressioni, stralci di storia del quartiere, problemi, esperienze di cui quei posti suscitano il ricordo.

I progettisti ascoltano ma anche avanzano le loro osservazioni, sottolineando le potenzialità e i punti di debolezza – in particolare i nodi problematici di carattere urbanistico e fisico - del territorio, stimolando gli interlocutori con sollecitazioni e domande, riferite sempre a ciò che si sta osservando. L'obiettivo deve essere quello di effettuare una prima SWOT analysis (Jones, 1990), ovvero individuare quali sono gli elementi di forza (strengths), di debolezza (weaknesses), le risorse (opportunities), le minacce (threats). È molto importante chiedere di puntualizzare le informazioni che si raccolgono con precisi riferimenti temporali, in modo che sia possibile individuare modalità differenti di fruizione degli spazi in momenti diversi della giornata, della settimana o dell'anno. Queste indicazioni potranno in seguito essere rappresentate su una mappa cronotipica (ovvero che associa luoghi e tempi), allo scopo di

mettere in evidenza problemi da affrontare e comportamenti da valorizzare.

I diversi gruppi possono svolgere contemporaneamente passeggiate separate, seguendo percorsi in parte diversi, che vengono comunque decisi dagli abitanti stessi. La passeggiata rappresenta anche l'occasione per rivolgere la parola a passanti e residenti, incuriosendoli e invitandoli ad esprimere informazioni o pareri ed eventualmente ad unirsi alla camminata, iniziando a estendere la rete delle relazioni. Solitamente la camminata termina in un luogo di riunione, nel quale viene offerto un piccolo rinfresco. È questa un'occasione per continuare la conversazione, per indicare alcuni elementi interessanti emersi durante la passeggiata e per scambiarsi e sintetizzare le proprie impressioni.

Per la ricchezza delle informazioni raccolte, la passeggiata può essere molto utile nella fase programmatica di un processo, quando viene definito il quadro di riferimento e di azione, ma ciò non esclude che possa essere utilizzata efficacemente anche in seguito, nel corso di fasi più operative, come un momento di verifica della proposta progettuale su cui si sta lavorando

Chi partecipa?

La camminata di quartiere interessa un numero di persone variabile sia in quantità che in grado di professionalità. Innanzitutto la tecnica coinvolge in maniera diretta i cittadini che quotidianamente abitano il contesto territoriale in esame, suddivisi in piccoli gruppi di una quindicina di persone ciascuno. Il loro coinvolgimento deriva dal fatto che vivendo

quotidianamente in quell'ambiente, ne fruiscono direttamente vivendolo, lavorando lì o intessendo reti di relazioni e di socialità.

In ogni gruppo deve essere presente almeno una persona che registra le voci, oltre a qualcuno che fa riprese fotografiche o video. Vengono coinvolti durante il percorso anche passanti e residenti rivolgendo loro delle domande e invitandoli ad partecipare alla camminata. Partecipano altrettanto attivamente i progettisti e gli amministratori locali, spesso supportati e assistiti da veri e propri esperti.

Quando farlo?

Alla base di questa modalità di visione del quartiere c'è la considerazione che il cittadino ha una percezione diversa delle problematiche, ovvero meno settoriale e specialistica, rispetto a quella di un professionista. È proprio per questa ragione che l'utilizzo di questa metodologia di un approccio partecipativo trova la sua utilità in quanto la conoscenza necessaria dell'abitante diventa garanzia dell'adottare una visione "integrata" del processo di trasformazione territoriale.

L'essere partecipi e presenti in prima persona, collettivamente e in luoghi scelti dai cittadini residenti perché tra i più significativi, permette innanzitutto il riconoscimento dell'importanza delle situazioni concrete e contingenti e la valorizzazione di forme di comunicazione e conoscenza iconico-relazionale (percettiva, attiva, spaziale, non scindibile dalle dinamiche relazionali e dalle dinamiche di potere) non riducibili alla descrizione verbale. 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.

Facilitare una camminata di quartiere

La camminata di quartiere presuppone, e afferma nella pratica, un rapporto di reciprocità tra professionisti e abitanti, coinvolti in una relazione che riconosce un'intelligenza e un apprendimento reciproco, escludendo un rapporto di dominanza-dipendenza delle parti. Il progettista ha il ruolo del facilitatore in questo caso e deve essere garante di questo gioco di ascolto interattivo, di cui fa parte a pieno titolo.

17. FUTURE SEARCH CONFERENZE

Che cos'è?

La Future Search Conference, è uno strumento di progettazione partecipata basato sull'idea che valorizzando gli aspetti comuni ad un gruppo di stakeholders sia possibile costruire percorsi di cambiamento efficaci. Condotte in diverse parti del mondo a partire dalla fine degli anni '50, la prima Future Search Conference si tenne nel 1959 e fu facilitata da Fred Emery ed Eric Twist. La metodologia attuale è stata ulteriormente raffinata e sviluppata dalla fine degli anni '80 grazie al lavoro di Sandra Janoff e Marvin Weisbord. Il suo funzionamento è molto semplice e consente in tempi brevi di portare un gruppo medio/grande, (composto mediamente da 60/70 persone) ad affrontare tematiche diverse e anche molto complesse. I partecipanti, partendo dall'analisi della situazione attuale e passata del contesto su cui si sta lavorando, elaborano uno scenario futuro condiviso e progettano azioni volte alla sua realizzazione.

A differenza di altri tipi di approccio partecipativo, questa metodologia si focalizza esplicitamente sullo sviluppo di piani d'azione attuativi post conferenza che riflettano le visioni condivise e i terreni comuni stabiliti nella conferenza stessa.

Come funziona?

Le Future Search Conferences sono eventi altamente strutturati, solitamente della durata di due giorni e mezzo, nei quali gli stakeholders concorrono alla creazione di una visione partecipata del futuro. I

metodi di implementazione variano. Alcuni sostenitori di questa tecnica discutono per limitare il numero dei partecipanti a circa 60/80, tutti riuniti in un'unica sala e attivamente coinvolti nel dialogo. Il numero ideale è 64, da suddividere in 8 gruppi di 8 persone ciascuno. Per gruppi più numerosi saranno organizzate più conferenze che procederanno in parallelo. L'ordine del giorno sarà: "Il futuro di ...". Quello adottato è un metodo strutturato in 5 momenti, studiato per incoraggiare le persone a pensare insieme sul futuro della collettività, individuare un piano comune e rendere pubblici gli impegni presi. Le persone coinvolte adempiono al proprio compito in un primo tempo a livello individuale, successivamente in piccoli gruppi ed infine in assemblea plenaria. I risultati vengono annotati liberamente su blocchi per lavagna. La conferenza può essere parte di un vasto e lungo processo.

Chi partecipa?

Settori trasversali della comunità o stakeholders, portatori dei più svariati interessi di un'attività, sia in ambito aziendale che rappresentanti di una realtà locale, sono chiamati a partecipare alle Future Search Conferences senza alcun bisogno di una particolare formazione o esperienza. E' preferibile scoraggiare osservatori non-partecipanti. Tutti i presenti dovrebbero avere un ruolo attivo. Può rivelarsi indispensabile la presenza di un esperto facilitatore.

Quando farlo?

Il metodo delle Search Conferences innesca un processo attraverso il quale le persone possono superare le differenze di potere, status, cultura,

classe, genere, etnia e gerarchia, dal momento che lavorano alla pari su compiti di interesse comune. Per il tipo di condotta adottato, queste conferenze si sono dimostrate più adatte, rispetto ad altri luoghi o eventi, per affrontare problemi di carattere generale, in situazioni incerte e in rapida evoluzione. Le sue applicazioni sono molteplici, come ad esempio nel campo economico, tecnologico, sociale. Attraverso tale processo molte comunità e organizzazioni scoprono capacità delle quali non erano a conoscenza e intraprendono azioni che non credevano nemmeno possibili.

Facilitare una Future Search Conference

Il ruolo che ricopre il facilitatore all'interno di una Future Search Conference risulta fondamentale data la vastità e le molteplici possibilità di applicazione del metodo, in particolare in situazioni in cui il gruppo formatosi è impegnato a programmare in anticipo gli eventi e seguirne gli sviluppi. La facilitazione resta un nodo focale dato che la conferenza stessa mira a favorire una comprensione comune delle caratteristiche della storia (regionale), la mappatura delle tendenze mondiali che interessano tutto il gruppo; l'elaborazione di scenari futuri; l'individuazione di tematiche di interesse comune e la pianificazione delle azioni.

18. FORUM THEATRE

Che cos'è?

Il Forum Theatre, noto anche come “Teatro Popolare” o “Teatro Partecipativo” è fondamentalmente un teatro inteso come forum politico democratico. Sviluppato originariamente nel 1973 dal brasiliano Augusto Boal (educatore popolare, attivista culturale, drammaturgo, regista e consigliere comunale) come parte di un programma di alfabetizzazione peruviano, oggi è praticato in più di 70 paesi e in diversi settori, come ad esempio scuole, carceri, fabbriche, ecc., per affrontare questioni politiche di portata sempre più ampia. Questa tipologia di teatro partecipativo affonda le sue radici nei movimenti sociali del Brasile degli anni '50 e '60 e si basa sul modello di educazione partecipativa nella pedagogia degli oppressi di Paulo Freire, aspetto integrante della pedagogia critica di Boal conosciuta come Teatro dell'Oppresso, flessibile al punto di essere utilizzata in diversi contesti. Il metodo prevede la messa in scena di una situazione critica e l'intervento attivo del pubblico durante la rappresentazione, riproducendo esperienze di oppressione sociale e politica per stimolare il dialogo tra la comunità e il problem-solving. Ad un certo punto dello spettacolo, quando si raggiunge il top della criticità, gli attori interrompono la recitazione e gli “spettAttori” sono invitati a proporre idee risolutive del problema suggerendole agli attori oppure mettendole in scena personalmente salendo sul palco. Il pubblico quindi è stimolato dal formatore ad analizzare, suggerire e sperimentare nuove strategie. Per coinvolgere tutti i partecipanti

alla riflessione e alla discussione creativa è preferibile che i destinatari siano in numero abbastanza ridotto.

Boal fu arrestato, torturato ed esiliato dai brasiliani nel 1971 per il suo lavoro culturale, e di conseguenza sistematizzò ed insegnò ampiamente la sua metodologia durante i suoi anni all'estero, a Parigi. Centri Multipli per il Teatro dell'Oppresso e compagnie affiliate sono state stabilite a livello internazionale durante questo tempo, per essere riportate in Brasile con il ritorno di Boal nel 1986 in seguito alla rimozione della giunta militare. Il TdO da allora ha continuato ad espandersi in modo esponenziale dato che è stato adottato da parte dei professionisti e delle comunità in tutto il mondo; il Forum Theatre resta la sua componente più centrale.

Come funziona?

La preparazione di un Forum Theatre parte dalla selezione dei partecipanti che saranno impegnati attivamente ad esplorare un dato problema e a partecipare al processo. Sia che si tratti di un workshop di 6 giorni o di molti mesi, un Forum Theatre segue sempre tre fasi distinte: la prima è progettata per permettere al gruppo di integrarsi, di familiarizzare con il vocabolario teatrale e aumentare le sue capacità espressive. La seconda introduce più attività di questioni-orientate (issue-oriented) ad esplorare le diverse prospettive e preparare le scene da presentare. La terza è la performance dello spettacolo del Forum e l'interazione facilitata col pubblico (Boal 1979: 125; Boal 2002: 18-19).

Il tema scelto non è mai un'imposizione del facilitatore, piuttosto emerge dal gruppo. Il Forum

Theatre nelle due fasi iniziali, che generalmente si svolgono nei primi quattro giorni del Workshop, utilizza molte delle tecniche sviluppate nel Teatro degli Oppressi: esercizi, ossia quelle attività che coinvolgono movimento fisico – respiratorio, motorio o vocale – che aiutano a sviluppare una migliore comprensione del corpo di uno e la sua relazione con lo spazio e gli altri corpi, e giochi, attività che coinvolgono aspetti di dialogo e lavorano per spostare i partecipanti al di là dei modi automatici di percepire e rispondere alla realtà e risvegliare le capacità creative. Queste fasi sono viste come integranti/li, non meramente preparatorie, in quanto contribuiscono a costruire capacità di problem-solving, consenso, comunità.

Giochi ed esercizi sono aperti ad adattamenti secondo i bisogni o le restrizioni del gruppo (Boal 1998: 47).

Un'importante tecnica utilizzata durante la seconda fase del Forum Theatre e spesso utilizzata sola è quella dell'Image Theatre. Quest'ultimo viene adottato per rivelare verità di fondo e degli aspetti comuni all'interno di una comunità, senza ricorrere inizialmente al linguaggio parlato. I partecipanti scolpiscono il proprio corpo o quello di altri come "argilla intelligente" (Boal 1979: 135) per rappresentare immagini dalle loro esperienze, sensazioni e prospettive. Queste sono poi dinamizzate o portate in vita attraverso il movimento o il suono per scoprire le motivazioni insite in loro (Jackson xxii). L'Image Theatre può essere utilizzato per accedere a sentimenti o pensieri inconsci/subconsci bypassando "la censura del cervello" troppo sviluppato, dove la lingua è interessata (Jackson xxiii). È utile anche nella

sua capacità di rendere significati multipli, spesso collegati al di là delle intenzioni dello scultore, realizzando connessioni latenti. È anche un metodo creativo per esplorare la fattibilità di possibili transizioni tra scenari reali e ideali quando direttamente giustapposti in forma fisica (Boal 1979: 135). È inoltre efficace nel generare un mezzo di comunicazione per coloro che sono solitamente esclusi o intimiditi attraverso il linguaggio. Infine, nel tradizionale Image Theatre, il gruppo può regolare/adattare una certa immagine fino a quando si raggiunge il consenso che è una rappresentazione accurata, contribuendo alla costruzione del consenso all'interno del gruppo.

Performance: Una volta preparato attraverso questo processo, lo spettacolo viene poi presentato al pubblico nella forma di Forum Theatre.

Un'incarnazione precoce del Forum Theatre tutt'oggi impiegata ovunque nel mondo, è l'Invisible Theatre, una forma di teatro provocatorio di strada in cui il pubblico è ignaro della finzione di cui è testimone. In questo caso, gli attori inscenano un conflitto di solito basato sulla sovversione di un comportamento "normale" in uno spazio pubblico, inteso a provocare la partecipazione e il dibattito tra gli spettatori, spesso piante (plants) saranno anche nascoste nella folla per rappresentare prospettive polarizzate e incitare il coinvolgimento del pubblico. Per lo spettatore, la finzione è la vita reale, di solito la performance si concluderà senza rivelare-si altrimenti/diversamente (Jackson XXIII; Boal 2002: 241).

Nel Forum Theatre, il pubblico è consapevole del suo coinvolgimento come protagonista. Lo spettacolo deve essere ideato per rappresentare vari aspetti di una data questione e culminare in crisi irrisolta e fallimento delle soluzioni dei protagonisti.

Innanzitutto, lo spettacolo viene eseguito come teatro convenzionale di circa 10-30 minuti. Quando viene eseguito una seconda volta, il pubblico è invitato a gridare "stop" in qualsiasi momento e prendere il posto di qualsiasi personaggio le cui lotte sente di capire. Essi devono quindi tentare di cambiare il corso dell'azione drammatica, provando soluzioni alternative. Questi cambiamenti non devono essere "magici" – vale a dire, devono rispettare i parametri realistici fissati dai personaggi e dal contesto. Gli attori all'interno della scena devono improvvisare le risposte a questi interventi in modo tale che ogni soluzione proposta è confrontata con tensioni e risposte realistiche, e le conseguenze e gli svantaggi di ogni soluzione vengono esplorati dal vivo. Se un intervento fallisce, la performance continua fino a quando un altro spettatore lo ferma nuovamente; se avrà successo, il pubblico è quindi invitato a sostituire un personaggio oppressore per trovare nuovi modi per sfidare il personaggio oppresso. In entrambi i casi, una volta che le conseguenze del cambiamento si giocano, gli attori ritornano alla corsa del gioco per consentire ulteriori interventi (Boal 1979).

Chi partecipa?

I partecipanti ad un Forum Theatre, ovvero gli interpreti (performer) dello spettacolo, potrebbero essere attori professionisti, sebbene sia più comune che vengano selezionati direttamente dalla comunità

interessata da una data questione. È preferibile tuttavia invitare professionisti del Forum per garantire l'impegno della comunità nell'approfondimento e nell'esplorazione della problematica e la partecipazione al processo del Forum Theatre.

E' possibile tuttavia che i progetti vengano avviati con un argomento specifico predeterminato: in questi casi si potrebbe far ricorso alle organizzazioni e ai leader comunitari per reclutare i membri della comunità ai fini della partecipazione attiva. Anche in questo caso va notato che gli aspetti peculiari della questione in ultima analisi, presentata nell'ambito dello spettacolo del Forum, saranno scelti dai partecipanti piuttosto che dai professionisti.

Quando farlo?

La tecnica del Forum Theatre ha dimostrato di funzionare bene in contesti sociali e culturali di natura estremamente differente. È stato uno strumento applicato da contadini e operai, studenti e insegnanti, artisti, operatori sociali, psicoterapeuti, ONG, scuole, strade, chiese, sindacati, teatri e prigionieri.

Facilitare un Forum Theatre

Un ruolo fondamentale svolto durante tutto il processo partecipativo è quello attribuito al Joker, ossia il facilitatore. La sua funzione è quella di spiegare i ruoli ai partecipanti, correggere gli errori, incoraggiare gli interventi, tirar fuori i temi e le realizzazioni, il tutto senza imporre se stesso sul processo o dettare il corso degli eventi. Il Jolly/Joker o "wild card" leader si comprende meglio come un "esegeta" piuttosto che un "custode della verità"; il lavoro del Joker è semplicemente quello di cercare di

garantire che coloro che sanno un pò di più abbiano la possibilità di spiegare, e che coloro che osano un pò, di osare un po' di più e dimostrare che ne sono in grado (Boal 2002).

5

I PROGETTI DELLE CITTÀ

Di seguito si propone una rilettura dei progetti che hanno superato le selezioni dei due progetti MeetYoungCities (MYC) e ComunementeGiovani, i bandi lanciati da Anci e Ifel e finanziati attraverso 1,8 milioni, dal Dipartimento della Gioventù e dall'Agenzia nazionale per i Giovani. I temi che sono al centro dei progetti sono l'innovazione sociale a livello comunale e gli interventi su spazi e beni pubblici. Tutti i progetti coinvolgono giovani under 35.

Si tratta di un parco progetti composto da 33 iniziative orientate a

- progettare servizi – relativi al welfare, alla cultura, alla mobilità, all'ambiente – attualmente non disponibili o erogati in forma inefficiente e specificamente rivolti ai giovani dai 16 ai 35 anni;
- mettere a disposizione spazi e beni comuni, con particolare attenzione alla loro possibile funzione di contaminazione creativa fra diverse professionalità e talenti, anche al fine di facilitare lo start up di micro-iniziativa imprenditoriali;
- facilitare, in ottica di inclusione, l'accesso ai servizi da parte di categorie di popolazione giovanile svantaggiate e l'integrazione delle stesse nella vita cittadina.

I progetti, quindi, seguono tutti lo stesso schema logico.

Il modello

Di seguito i progetti sono stati riletti alla luce di uno schema proposto all'interno del Manuale

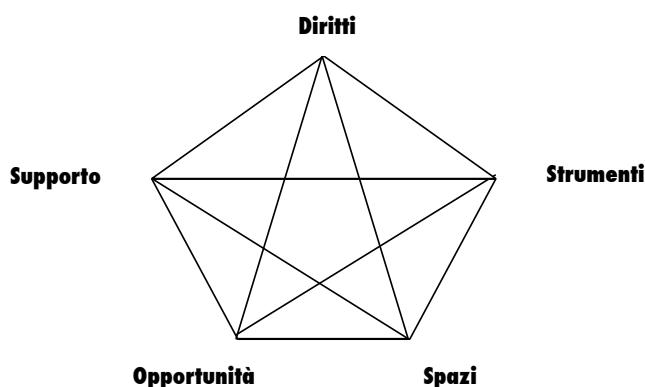
del Congresso delle Autorità Locali e Regionali del Consiglio d'Europa che rivede la Carta Europea della Partecipazione dei Giovani.

Questo schema propone le 5 parole-chiave intorno alle quali si articola il tema della partecipazione dei giovani: diritti, strumenti, spazi, opportunità e supporti:

- quali sono i **diritti** che sono tutelati e sostenuti attraverso le iniziative previste;
- gli **strumenti** utilizzati, sia quelli funzionali a informare del progetto, sia quelli necessari per la comunicazione con i partecipanti oltre a strumenti utilizzati nel corso del processo di attuazione del progetto e a quelli prodotti nel corso del progetto stesso;
- gli **spazi** utilizzati e messi a disposizione dal comune e dagli altri partner per la realizzazione delle attività previste dai progetti;
- le **opportunità** offerte in termini di occasioni di incontro, confronto, scambio, apprendimenti, ecc.;

- tutte le modalità di **supporto** offerte dal comune e dagli altri partner, sia dal punto di vista economico che attraverso altre modalità.

Ognuna di queste parole-chiave rappresenta un fattore che incide sul coinvolgimento dei giovani a livello locale. Ogni fattore è interrelato con gli altri.



Diritti

I giovani hanno un implicito diritto di partecipare alla vita della comunità e spesso sono soggetti attivi nella promozione dei loro diritti.

Si tratta non solamente di diritti civili o politici ma anche di diritti sociali, economici e culturali.

Nei progetti presi in esame i diritti in questione diventano oggetto di specifiche occasioni di confronto, scambio e progettualità sul territorio. Gli interventi previsti dai progetti diventano, quindi, l'occasione per l'esercizio del diritto e non solo per il suo riconoscimento.

Strumenti

Nel modello originario del Consiglio d'Europa questa parola-chiave fa riferimento agli strumenti di cui hanno bisogno i ragazzi per poter più agevolmente essere attori attivi nei processi partecipativi. Nel significato dato qui, invece, gli strumenti considerati sono quelli che vengono utilizzati dalle amministrazioni che hanno attivato progetti di parte-

cipazione e co-progettazione. Sono, quindi, strumenti di comunicazione, strumenti creati nel corso delle attività previste e strumenti utilizzati per supportare tutto il percorso previsto dal progetto e la sua prosecuzione.

Spazi

I ragazzi hanno bisogno di spazi di incontro per organizzare le loro attività e per occupare il loro tempo e in genere è difficile per loro trovare luoghi nei quali incontrarsi per sviluppare iniziative non organizzate a differenza, per esempio, di quelle scolastiche.

Il fattore spazio in questo caso è considerato anche come spazi messi a disposizione dalle istituzioni locali per partecipare alle decisioni o, come in molti dei progetti che seguono, alla co-progettazione di servizi.

Nei progetti analizzati il tema degli spazi è, in molti casi, centrale essendo progetti di riqualificazione o recupero di immobili o aree degradate quindi è lo spazio stesso che diventa oggetto di co-progettazione.

Opportunità

Per poter partecipare è necessario che si creino delle occasioni e che vengano offerte opportunità per farlo. Ciò significa, per esempio, avere la possibilità di conoscere come si può prendere parte a processi decisionali in corso: sapere quali sono le occasioni in corso nella propria comunità locale consente di ai ragazzi di decidere se partecipare oppure no ed eventualmente che impegno assumere e che ruolo giocare.

Le opportunità indicate nei progetti analizzati sono di vario tipo e sono strutturate sia per includere i giovani in un percorso di partecipazione sia per co-progettare con loro servizi o soluzioni. I metodi utilizzati sono tanti e diversi e sono stati pensati per favorire la più ampia partecipazione e per facilitare i momenti di co-progettazione.

Supporto

I giovani hanno molti talenti e potenzialità da mettere a disposizione della comunità ma, spesso, senza un necessario supporto, la loro azione e la loro energia non si trasformano in azioni positive.

Le modalità di supporto previste dai progetti analizzati sono di vario tipo e fanno riferimento, in particolare, a risorse economiche, competenze e supporto istituzionale.



Di seguito si rileggono i progetti di MYC e Comunemtene Giovani alla luce di queste cinque parole-chiave.

Afragola – GREENERS Giovani Innovatori per l'Ambiente e la Salute

Diritti

Salute pubblica, partecipazione, cittadinanza attiva, educazione allo sviluppo sostenibile e salute

Supporto

- Tavolo Tecnico, costituito da amministratori con le deleghe al settore ambiente e politiche giovanili, i dirigenti comunali dei settori interessati e referenti dei partners. Ha il compito di predisporre il piano esecutivo degli interventi partendo da quanto emerso nella fase di partecipazione;
- Coinvolgimento di testimoni: esperti di settore, amministratori, forze dell'ordine, medici e operatori
- Presenza di 6 facilitatori che saranno selezionati con un bando e dovranno implementare le innovazioni sociali selezionate.
- A questi facilitatori sarà corrisposta una borsa lavoro mensile;
- Pagamento delle utenze;
- Connessioni internet e server.

Strumenti

- Social network
- Materiali promozionale
- Bandi per:
 - raccogliere l'interesse dei ragazzi 16-35 a partecipare al progetto;
 - selezionare 6 giovani 18-35 che hanno il compito di facilitare le procedure di coinvolgimento delle associazioni e imprese giovanili che devono implementare le innovazioni sociali selezionate;
 - raccogliere proposte progettuali da parte di associazioni o imprese giovanili
- Accordo di collaborazione con il quale si regolano i rapporti tra il comune e l'associazione/impresa selezionata per l'avvio dell'intervento concordato.

Opportunità

- Coinvolgimento di scuole (medie e superiori) e associazioni attive nel settore delle politiche giovanili e ambientali, per la diffusione del bando per l'adesione al progetto. Per la selezione si considerano: esperienze professionali, associative e motivazioni della candidatura
- Formazione sui temi ambientali, sanitari e amministrativi per rendere autonomi i ragazzi nella gestione degli spazi che saranno recuperati e ripuliti;
- Gruppi di lavoro tematici che hanno il compito di elaborare proposte dettagliate. Votazione delle proposte.

Coinvolgimento di circa 100 persone

- Selezione di proposte progettuali da parte di associazioni o imprese giovanili per sviluppare la co-progettazione;
- Incontri di confronto tra responsabili delle proposte progettuali selezionate con bando e Tavolo Tecnico per l'attuazione delle proposte

Spazi

- Edifici e sale comunali attrezzati per conferenze e seminari;
- Locali pubblici
- Teatri

Alessandria – Nuove (Ri) Generazioni Urbane

Diritti

Educazione alla cittadinanza, inclusione sociale, dialogo intergenerazionale

Supporto

-Tavolo di rete: è formato da tutti i soggetti pubblici e privati che sul territorio si occupano di attività con i giovani. Co-progetta interventi a sostegno dei giovani e svolge un ruolo di sensibilizzazione del territorio.
 -30 youth leader, giovani che fanno di parte di servizi pubblici e di associazioni che hanno il compito di facilitare il percorso di partecipazione e co-progettazione
 -Esperti di vari settori
 -Disponibilità di tecnici comunali
 -Borse lavoro per giovani disoccupati ai quali verrà affidata la manutenzione ordinaria del verde e degli impianti.

Strumenti

-Lista degli stakeholder (dirigenti scolastici, insegnanti, educatori, politici, operatori sociali e sportivi, commercianti, responsabili ristorazione sociale, associazioni stranieri, ecc.)
 -Questionari e interviste a stakeholder
 -Bando pubblico per:
 la selezione di giovani imprese che si occupino della realizzazione delle opere manutentore e di ripristino del Parco;
 l'affidamento in gestione del prefabbricato da adibire a sede di una start up di giovani legata alle attività ludico/sportive dell'area.
 -Convenzioni con associazioni sportive per una gestione "protetta" delle attività e degli spazi e per l'organizzazione di eventi.

Opportunità

-6 giornate di formazione rivolta ai 30 youth leader sui temi della facilitazione, parlare in pubblico, negoziazione, ecc.
 -20 incontri formativi rivolti ognuno a 25 ragazzi per un totale di 500 ragazzi coinvolti sull'educazione alla legalità, multiculturalità, stili di vita sani;
 -OST per coinvolgere il territorio: si prevedono 300 partecipanti
 -2 world cafe per raccogliere idee e suggerimenti dai frequentatori dello Skate Park: si prevedono 80 partecipanti per incontro.
 -Laboratorio di co-progettazione al quale partecipano studenti del liceo socio-pedagogico e dell'ITIS per prototipare e testare le pratiche di gestione condivisa dell'area Skate Park. Con il supporto di esperti dovrà essere definita una proposta organizzativa innovativa completata da una strategia di comunicazione per trasmettere in modo efficace la nuova idea dell'impresa cultura e creativa dello Skate Park;
 -Selezione di giovani start up del territorio per la realizzazione delle opere manutentive, di ripristino e innovative delle strutture del Parco;
 -Per la manutenzione del Parco vengono selezionati giovani disoccupati.

Spazi

-Informagiovani
 -Biblioteca Civica
 -Casa di Quartiere della Comunità di S. Benedetto al Porto
 -Spazi delle scuole coinvolte

Ancona – NE.MO Neo Artigianato alla Mole Vanvitelliana

Diritti

Partecipazione ai processi di cambiamento della città, occupazione e capacità di impresa

Supporto

Strumenti

-Tavolo di lavoro tra i partner
 -Facilitatori esperti di processi di partecipazione: sono consulenti (scelti con procedura di evidenza pubblica che rafforzano le competenze del gruppo di lavoro comunale)
 -Il comune si fa carico delle spese relative alle strumentazioni e alle tecnologie necessarie e descritte nel progetto esecutivo

-Social network: pagina facebook dell'Informagiovani
 -Blog
 -Sito istituzionale
 -Chat
 -Mappatura degli stakeholder

Opportunità

Spazi

-3 incontri con stakeholder e interessati con la presenza dei facilitatori;
 -Forum (laboratori, workshop tematici, ecc.) ai quali partecipano giovani, partner e stakeholder;
 -Arene di discussione tematica via chat alle quali partecipano parte di gruppi individuati;
 -I gruppi di soggetti che hanno partecipato alla fase di co-progettazione potranno rappresentare il nucleo di future partnership orientata al fund raising.

-Mole Vanvitelliana: edificio pentagonale fatto spazi aperti e di 20.000 mq di spazi coperti.
 -Locali dell'Informagiovani (300mq e 90 posti a sedere)
 -Sale comunali

Asti – Spazio Ottolenghi	
Diritti	
Lavoro, formazione, cultura	
Supporto	Strumenti
-Cabina di Regia composta dal comune e dai referenti dei partner di progetto -Percorso di supervisione del progetto da parte del gruppo di gestione -Contributi economici per l'avvio delle attività di recupero; -Accesso gratuito di reti wi-fi comunali	- Portale: spazio virtuale attraverso il quale monitorare e partecipare alle discussioni; -Schede informative inviate alle realtà potenzialmente interessate -Spazio informativo per la presentazione dell'ipotesi di lavoro -Questionari per raccogliere contributi
Opportunità	Spazi
-Momento pubblico per la presentazione del progetto; -3 focus group finalizzati a discutere con i portatori di interesse l'ipotesi progettuale; -3 incontri di co-programmazione; -eventi ed iniziative per attivare la collaborazione dei soggetti interessati, raccogliere indicazioni utili a progettazione di dettaglio della destinazione d'uso. -2 workshop per raccogliere elementi e indicazioni utili alla progettazione. Gli incontri sono aperti ai rappresentanti dell'amministrazione comunale, ai referenti dei diversi enti interessati e ai giovani artisti potenzialmente interessati agli spazi di co-workign -Il recupero funzionale di una serie di complementi di arredo e oggetti scenici sarà realizzata dai ragazzi delle Scuole Tecniche San Carlo di Asti -Co-definizione del piano esecutivo e del modello gestionale	-Palazzo Ottolenghi -Sale comunali -Informagiovani

Diritti

Apprendimento, educazione, lavoro

Supporto

-Tutor professionisti under 35;
 -Partnership: tanti soggetti del territorio e non;
 -Accompagnamento alla creazione di associazioni che formeranno un'Associazione Temporanea di Scopo alla quale saranno date le risorse per l'attuazione delle idee entrate a far parte del piano esecutivo già elaborato fino a qui;
 -Comunicazione istituzionale a supporto del progetto e delle associazioni che lo realizzano.

Strumenti

-Piattaforma digitale di e-partecipation per :
 raccogliere le candidature a partecipare
 Banca dati delle competenze
 Visioni di futuro candidate on line
 Voto delle 5 visioni di futuro
 Informazioni per prendere parte al percorso di co-progettazione.
 -Mappature dei bisogni e dei sogni dei ragazzi 16-17 attraverso il metodo del consiglio consultivo (a partire dagli studenti di una Scuola Superiore del quartiere) per favorire la comprensione dei diritti e dei bisogni
 -Mappatura dei bisogni 18-25 e 26-35 con il metodo del Reflection Action
 -Collaborative Territories Toolkit (strumento ideato da OuiShare e Forum PA per lo sviluppo di economia collaborativa partendo dai bisogni dei territori)
 -Bando di gara gestito dal comune per l'avvio dei lavori di trasformazione dello spazio in modo funzionale alle attività previste dal piano esecutivo

Opportunità

4 eventi di promozione dell'iniziativa presso le facoltà universitarie e presso la zona mercatale da riusare per formare team multidisciplinari;
 -4 incontri per mappare i bisogni 18-25 e 26-35 che poi vengono organizzati per temi, scegliendo i 3 temi più votati. Su questi 3 temi si fanno altri 5 incontri e si fanno emergere le possibili soluzioni.
 -6 workshop 'formativi' sulle pratiche progettuali di riuso dal basso, riattivazione low cost di uno spazio, sperimentazione di pratiche per la riappropriazione e gestione degli spazi
 -2 workshop sul co-design dei servizi collaborativi
 -EASW per elaborare visioni future di trasformazioni dello spazio
 -co-progettazione di soluzioni legate alla sharing economy che integrano il piano esecutivo già elaborato fino a qui

Spazi

-Area mercatale: un'ala intera composta da un ampio corridoio e 13 box di 4 mq*4 mq.

Bisceglie - lo lavoro to push up talents, per lo sviluppo locale

Diritti

Inclusione socio-economica, valorizzazione dei talenti, autoimprenditività giovanile, sviluppo di competenze di partecipazione attiva

Supporto

- Commissione di valutatori esperti per la selezione del progetto di Start Up che sarà finanziato per il suo avvio;
- Gruppo di coordinamento;
- Individuazione di un responsabile amministrativo;

Strumenti

- 2 conferenze stampa;
- comunicati stampa da diffondere su media locali;
- partecipazione a eventi organizzati a livello locale e nazionale;
- Social media;
- Sito di progetto realizzato dai ragazzi di una delle 3 work experiences
- Accordo Quadro di Sviluppo Locale da definire in fase preliminare tra Comune di Bisceglie e partner di progetto. Serve per regolare e definire i criteri di accesso e partecipazione dei destinatari alle attività del progetto;

Opportunità

- Informazione rivolta ai giovani della città (almeno 2000 destinatari potenziali) per selezionare circa 40 ragazzi da coinvolgere nelle attività del progetto;
- Si apre un Laboratorio di Comunità per sviluppare le azioni partecipative in linea con la visione del programma generale;
- Viene realizzato un corso di formazione sull'auto-imprenditorialità giovanile all'interno del quale saranno elaborate proposte progettuali;
- Co-progettazione realizzata attraverso Micro Lab che dovranno portare alla definizione di 3 work experiences su tre settori: restauro, audiovisivi e agricoltura sociale. Le work experiences relative a 'restauro' e 'audiovisivi' formano 20 ragazzi. Il gruppo audiovisivi produrrà un sito internet dedicato al progetto. Il gruppo 'restauro' lavora sul cantiere di quella che sarà la sede operativa della Start Up e su altri luoghi della città. Tra i 10 partecipanti alle attività dedicate all'agricoltura sostenibile, 3 saranno disabili;
- A valle di queste attività si procede alla definizione, selezione e avvio di un progetto di Start Up

Spazi

- Sedi del comune di Bisceglie compreso uno spazio da destinare a sede operativa della Start Up;
- Sedi dei partner.

Brindisi IS YOU – Laboratorio cittadino di innovazione sociale

Diritti

Formazione, lavoro autonomo (autoimprenditorialità)

Supporto

- Coinvolgimento di aziende del territorio e centri di ricerca;
- Quality board formato da esperti nazionali e internazionali per la selezione delle migliori proposte inviate alla call for place;
- Un mentor internazionale, esperto in design di reti urbane per lo sviluppo di processi di innovazione sociale ha il compito di indirizzare le attività del working group;
- Individuazione di ambassador per la diffusione del progetto;
- Supervisori per gli ambassador;
- Supporto organizzativo del comune per la realizzazione di giornate formative, eventi e iniziative di promozione;
- Percorso di affiancamento:

2-3 mesi di consulenza e formazione a cura della Fondazione Brodolini per pianificare il social business a partire dalle idee presentate

2-3 mesi di coaching per trasformare in impresa almeno 2 idee

- Contributo per sostenere le spese iniziali di avviamento per le 2 nuove imprese

Strumenti

- Canali digitali dei partner del progetto
- Sportello per l'orientamento alla creazione di impresa in collaborazione con la Camera di Commercio
- Call for place per raccogliere le proposte di miglioramento di aspetti/servizi/processi della città.
- Fundraising per la sostenibilità del progetto

Opportunità

- 3 workshop sui temi del social business, dell'autoimpiego, autoimprenditorialità e dell'innovazione sociale
- incontri nelle scuole della città con alcune classi (IV anno) per presentare l'iniziativa
- testimonianze di giovani imprenditori dell'Associazione Brindisi IS (che hanno scelto di tornare a Brindisi dopo esperienze in Italia e all'estero)

-le idee emerse dal lavoro fatto nel corso degli incontri e dei workshop costituiscono la base del laboratorio cittadino di innovazione sociale

- costituzione di un working group formato da coloro che verranno selezionati per aver inviato le migliori proposte alla call for place. Questi saranno gli ambassador sul territorio del progetto
- incontri di confronto con alcuni attori pubblici e privati che dovranno aiutare i ragazzi a focalizzare meglio i problemi del territorio che il laboratorio dovrà contribuire ad indirizzare

Spazi

- Hub della Conoscenza presso Palazzo Guerrieri:
- 8-10 postazioni
- Sale riunioni, sale per formazione e seminari
- Altri spazi del Comune

Diritti

Partecipazione, cultura

Supporto

- Giovani volontaria supporto degli eventi organizzati;
- Facilitatori
- Disponibilità di personale comunale

Strumenti

- Gruppi WhatsApp
- Pagina Facebook
- Creazione di un catalogo collettivo di tutte le biblioteche della città
- Manifestazione pubblica d'interesse per selezionare giovani da coinvolgere nella co-progettazione

Opportunità

- Incontri informativi presso i luoghi di aggregazione giovanile
- 3 incontri presso la biblioteca comunale con i ragazzi per creare un 'minipubblico' per gli incontri che saranno organizzati attraverso il sorteggio di almeno il 10% della popolazione 16-35 anni;
- 4 tavoli di confronto e discussione anche con gli stakeholders
- Vengono selezionati dei giovani che saranno chiamati alla co-progettazione e alla scelta dei locali comunali più adeguati

Spazi

- Biblioteca comunale
- Spazi pubblici

Cesena – Attivamente Giovani

Diritti

Associazionismo, iniziative di volontariato, acquisizione di competenze e partecipazione civica

Supporto

-A fronte del loro impegno nel progetto i partecipanti riceveranno anche un bonus da utilizzare per acquisto di libri, materiali scolastico, ecc.

Strumenti

- Sito internet Cesenadialoga.it si trova una sezione dedicata a "Attivamente giovani" nella quale i ragazzi 16-29 anni possono proporre un progetto di volontariato che migliori la vita in città
-Informagiovani favorisce l'incrocio 'domanda/offerta' e l'abbinamento tra giovani interessati e progetti rispondenti ai loro interessi

Opportunità

-il comune coinvolge le associazioni che dovranno a loro volta coinvolgere i ragazzi e aiutare il comune ad individuare possibili bisogni e progetti già esistenti
-5/7 incontri di gruppo e tavoli di discussione per coinvolgere le associazioni
-incontro "Carta bianca giovani": un momento di incontro nel quale saranno coinvolti i ragazzi per raccogliere idee
-le associazioni insieme ai giovani traducono i bisogni in progettualità e il comune valida i progetti

Spazi

-Sedi del comune di Cesena (Biblioteca, Palazzo del Capitano, ...);
-Sedi di Asp (Azienda servizi alla Persona).

Cinisello Balsamo – HUBOUT: Co-working in Villa Forno

Diritti

Promozione dei talenti, autoimprenditorialità, innovazione, competenze

Supporto

- Creazione del network "Do It with Others" per:
 - coordinare lo Spazio e l'implementazione delle attività di sensibilizzazione, promozione e diffusione sul territorio;
 - coordinare il Piano Formazione Invent to Learn;
 - selezionare i Mentors;
 - relazionarsi con le aziende.
 - saranno selezionati alcuni giovani con il ruolo di facilitato: i Mentors
 - 3 tirocini per giovani interessati all'attività di partecipazione
 - 3 borse lavoro da 5000 € da spendere in formazione, consulenza e materiali legati all'attivazione di una start up
 - Consulenza strategica
 - Il comune tiene la regia del progetto.

Strumenti

- Banchetti informativi
 - Siti istituzionali
 - Portale HubOut
 - Social network
 - Call for participation
 - Call for idea

Opportunità

- Si intendono coinvolgere almeno 4000 ragazzi 17-25 anni attraverso:
 - azioni promozionali
 - Biblio-Officina parlante: alcuni professionisti raccontano ai piccoli gruppi itineranti, la propria prospettiva di lavoro e l'approccio al lavoro che li ha portati a ricoprire determinati ruoli;
 - Ted Youth Event sul tema dell'autoimprenditorialità;
 - Ignite Event per la diffusione di conoscenza rispetto all'innovazione sociale e agli spazi dedicati (co-working, fab-lab, ecc.)
 - creazione del network "Do it with Others" che diventa una struttura di opportunità per i giovani e le giovani. Saranno coinvolti giovani, neo imprenditori, professionisti, manager, ecc.
 - Si coinvolgeranno le aziende presenti sul territorio;
 - OST per 50 partecipanti che affronta i temi dell'autoimprenditorialità e autoimprenditorialità
 - Service Design per modellizzare e progettare l'uso degli spazi disponibili e la loro nuova funzione. A questo fine si organizzano scambi con professionisti dell'innovazione, analizzati casi di studio e realizzati study visit con Fibcc Madrid e la Biblioteca di Copenaghen;
 - workshop per la definizione del piano esecutivo;
 - Barcamp per consentire ai partecipanti di tenere una lezione sul tema start up
 - Formazione e consulenza per accelerare le idee di impresa proposte
 - Sarà promossa la figura del Digital Champion.

Spazi

- Villa Forno
 - Spazi del comune e dell'università per la realizzazione del fab-lab del coworking e dell'acceleratore di idee e di imprese.

Firenze – F.i.O Future, Innovation Opportunities

Diritti

Lavoro, cittadinanza attiva, associazionismo, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale anche a fini turistici, innovazione sostenibile

Supporto

- 15 tirocini retribuiti;
- Mentors esperti che aiutano a definire la strategia aziendale nel corso del SICamp;
- Tutor esperti che facilitano la relazione tra mentors e il team di lavoro che si crea al SICamp;
- Il piano esecutivo diventa atto amministrativo;
- Dipendenti del comune (tecnici informativi, funzionari area cultura e servizi informativi);
- Disponibilità dei servizi informativi;
- Disponibilità delle infrastrutture e delle applicazioni smart cities ed open source realizzate dai sistemi informativi del comune.

Strumenti

- Infrastruttura tecnologica Open Source per: raccolta bisogni, idee e proposte;
- interazione tra i partecipanti e il partenariato di progetto;
- scelta di idee e progetti condivisi;
- Social media
- Servizi di informazione comunali: Informagiovani, Sportello Associazioni, Centro Giovani, ..
- Business Model Canvas: strumento per i gruppi di lavoro del SICamp per facilitare i partecipanti a definire l'idea di business definita nel corso dei 2 giorni di lavoro.

Opportunità

- 10 focus group con 8-15 partecipanti per tracciare una mappa dei bisogni e delle criticità che limitano la valorizzazione della creatività giovanile;
- OST rivolto ad associazioni, gruppo informali, giovani artisti, start up del settore culturale per circa 150-170 partecipanti, allo scopo di raccogliere suggerimenti, progetti;
- Raccolta di idee, servizi e proposte attraverso l'infrastruttura tecnologica.
- Nel corso dell'OST si selezionano 15 giovani per svolgere un tirocinio retribuito da svolgere presso servizi pubblici, del privato sociale, delle imprese;
- Formazione ai tirocinanti (40 ore);
- Social Innovation Camp per la definizione del progetto esecutivo. Partecipano i tirocinanti insieme a tecnici e rappresentanti del partenariato.

Spazi

-Impact HUB

RI-FABBRICANDO: innovazione nella governance dello spazio pubblico a Forlì

Diritti

Partecipazione civica e co-gestione di luoghi

Supporto

- Animatori che sono presenti nel corso della proiezione del video LA FABBRICA e si occupano della rilevazione sul grado di conoscenza su La Fabbrica;
- Cabina di regia (composta da rappresentanti del comune e dei giovani in forma associata o singola scelti tra coloro che hanno preso parte alle fasi del processo di partecipazione e co-progettazione)

Strumenti

- Per lanciare la call raccogliere manifestazioni di interesse:
- Incontro aperto di presentazione
- Social network
- Materiali cartacei
- Radio
- Conferenza stampa
- Video de LA FABBRICA;
- Questionario di indagine sul grado di conoscenza de La Fabbrica e delle sue potenzialità d'uso;
- Lancio di una call per raccogliere manifestazioni di interesse al percorso di co-progettazione per il riutilizzo del complesso pubblico de La Fabbrica;
- Regolamento per la co-gestione de La Fabbrica;
- Modello di gestione attraverso l'individuazione e la programmazione di iniziative pilota.

Opportunità

- Proiezione del video su La Fabbrica nelle scuole superiori, nei pub e nei centri di aggregazione;
- 6 incontri gestiti con la metodologia dell'OST.
- Attivazione di 2 tirocini per disabili;
- Attività formativa che coinvolge i giovani che vinceranno la Call: modulo di 8 ore su "Le forme di gestione del bene comune nei processi di innovazione sociale: casi studio";
- Visita guidata a Torino per 15 persone (partner, giovani e associazioni) per confrontarsi con una realtà che ha già attivato esperienze di co-gestione del bene pubblico;
- Ciclo di incontri (complessive 16 ore) a tema "Metodologie di co-progettazione per l'innovazione sociale";
- Attivazione di 4 laboratori tematici: musica e teatro; street art e arti visive; economia sociale; ambiente e rigenerazione urbana. Ogni laboratorio farà 3 incontri per esaminare le proposte progettuali e dar vita a nuove idee da sperimentare sulla co-gestione degli spazi comuni.

Spazi

- La Fabbrica: 960 mq che comprendono 2 fabbricati (attualmente destinati in parte a sede direzionale e utilizzabili per lo più per attività formative ed espositive) e un ampio capannone (attualmente adibito a teatro/sala convegni).

Massa – Orientamento al futuro

Diritti

Lavoro, senso di comunità, cittadinanza attiva, acquisizione di competenze, inclusione sociale

Supporto

- Cabina di Regia tra comune e partner per monitorare e supportare il progetto;
- 3 funzionari dell'UO Politiche Giovanili;
- 20 Community Hosts: gruppo di giovani con competenze multidisciplinari (con forte attenzione alle skills digitali e relazionali) che, agendo da antenne locali, facilitino lo scambio, la diffusione e la condivisione di opportunità di educazione, formazione, lavoro e impresa;
- Borse lavoro per 6 mesi per 8 Community Hosts selezionati.

Strumenti

- Materiali informativo
- Pagina Fb Spazio giovani del comune
- Sito internet del comune
- Canali di comunicazione dei partner
- Call per la selezione dei Community Hosts
- Mappa dei servizi pubblici e privati rivolti ai giovani, associazioni giovanili, gruppi informali, reti e iniziative coerenti con il progetto.

Opportunità

Modulo formativo aperto rivolto a tutti i giovani e i cittadini sui temi dell'innovazione sociale, sharing economy, dita economy, spazi collaborativi, cittadinanza attiva.

- Focus group con operatori dei servizi pubblici all'impiego, servizi per i giovani e rappresentanti delle realtà mappate per diffondere l'iniziativa e individuare le criticità che sono sentite rispetto ai servizi rivolti ai giovani
- Workshop di 2 giorni per condividere criticità e input emersi durante i focus, definire il percorso formativo da organizzare nella fase successiva e individuare criteri e modalità dell'avviso pubblico per la selezione di 8 giovani che parteciperanno alla sperimentazione.
- Selezione di 20 giovani 16-35 da coinvolgere nella formazione.

-Percorso di formazione per i Community Hosts: 2 week end intensivi. Il loro compito è quello di seguire il laboratorio di progettazione insieme ai soggetti attuatori. Animeranno la community on line (target stimato 1000 persone) e offline (quantificato in 500 persone) nel territorio con un'azione insistente nei 'quartieri caldi' della città e animare un spazio messo a disposizione del comune per renderlo un laboratorio di co-progettazione giovanile condiviso, uno spazio di contaminazione e un coworking come luogo dove sviluppare le proprie inclinazioni professionali e orientarsi all'auto imprenditoria. I giovani Hosts daranno informazioni, organizzeranno eventi e presiederanno i luoghi della socialità giovanile. Dovranno procedere alla strutturazione del servizio di 'orientamento al futuro' (output principale del progetto).

- Creative Design Camp: camp di 3 giorni con Hosts, altri giovani e i principali stakeholders per produrre il progetto esecutivo di funzionamento dello spazio e dei servizi di orientamento e di animazione che saranno offerti.
- Al termine, 8 di questi 20 giovani saranno selezionati per ricevere una borsa lavoro di 6 mesi per svolgere il training on the job.

Spazi

- Spazio messo a disposizione dal comune

MYC – Milan Young Citizens: la partecipazione dei giovani per il futuro della città

Diritti

Formazione professionalizzante, lavoro e occupazione, nuova cultura d'impresa

Supporto

- 18 attivatori (18-35 anni) selezionati per seguire un processo di apprendimento per imparare a condurre i gruppi di co-progettazione con gli studenti e i giovani NEET
- Team di progetto accompagna le fasi di partecipazione eco-progettazione fino all'avvio degli interventi messi a punto con il coinvolgimento diretto dei beneficiari

Strumenti

- Survey on line per indagare i bisogni dei giovani 16-35 (coinvolgerà almeno 300 giovani)
- Canali di comunicazione del comune di Milano connessi alle politiche giovanili e ai social network per:
 - Diffusione risultati della survey
 - Informazioni sul progetto
 - Agenda degli appuntamenti

Opportunità

- Incontri pubblici di presentazione del progetto sul territorio
- 4 focus group con circa 10 partecipanti ciascuno, per generare idee e approfondire i temi emersi dalla survey
- Social Innovation Lab: gruppi misti (attivatori/studenti) creati per la co-progettazione. Tra i progetti presentati vengono ne vengono selezionati 2 relativi a servizi innovativi. I progetti vengono 'adottati' all'interno degli spazi Officine Creative Ansaldo
- Incubagiovani per l'innovazione sociale: 20 NEET e 9 attivatori co-generano idee per la creazione di almeno un servizio innovativo da incubare presso FabriQ.

Spazi

- Officine Creative Ansaldo uno spazio recuperato dal Comune di Milano per favorire processi e progetti di innovazione sociale ad altra vocazione culturale di fruizione collettiva
- FabriQ incubatore per l'innovazione sociale sostenuto dal Comune di Milano

Napoli – GardeNet – Coltivare biodiversità

Diritti

Cura del territorio e dell'ambiente, condivisione degli spazi comuni

Supporto

-Personale dei sette centri di aggregazione giovanile comunali;
-Erogazione di borse lavoro

Strumenti

-Social media;
-Video
-Piattaforma web based FI-WARE per la divulgazione di azioni e risultati

-Osservatorio permanente per la definizione di un modello gestionale locale di giardino condiviso;
-Regolamento comunale per i rapporti tra pubblico-privato-associazioni e/o cittadini per la realizzazione e gestione di giardini condivisi

Opportunità

–Urban Living Lab per lo sviluppo e la sperimentazione di prodotti e servizi: viene costruita una rete cittadini tematica tra istituzioni, associazioni e giovani per esplorare, co-progettare, sperimentare modalità innovative di riappropriazione, trasformazione e gestione di spazi e aree verdi pubbliche della città anche attraverso l'individuazione di nuovi servizi. Concretamente si svolgeranno:
-incontri e laboratori tematici tra i partner e i centri giovanili comunali;
-corsi e laboratori per studenti universitari, delle scuole superiori e per i cittadini;
-OST, azioni di urban game, storytelling.

-le soluzioni saranno oggetto di co-design;
-le soluzioni saranno testate e sperimentate all'interno delle comunità di utenti e dei centri giovanili comunali

Spazi

-Spazi comunali

Novara – Welfare & Culture. Net for Neet	
Diritti	
Per il target 16-21: prevenzione del disagio, socializzazione, informazione e orientamento. Per il target 22-30: lavoro e senso di appartenenza alla città	
Supporto	Strumenti
-Cabina di regia composta da rappresentanti di tutti i soggetti coinvolti nel progetto -Erogazione di una somma di denaro ai 10 partecipanti 22-30 che progettano nuove idee imprenditoriali -Educatori, operatori sociali ed educativi, personale dell'Informagiovani coinvolto nelle attività di preparazione degli eventi, nel processo di partecipazione e di co-progettazione -Addetto stampa per le attività di informazione e i rapporti con i media	-Pagina facebook "Diventare grandi a Novara" -Promocard per far conoscere l'iniziativa -Mappatura realtà operanti in città sui temi-chiave
Opportunità	Spazi
Per presentare l'iniziativa: 10 incontri nelle scuole secondarie di II° grado con Sindaco, operatori sociali e partner e 3 incontri con operatori che si occupano di disagio conclamato -Per iniziare a individuare le idee e pensieri per il co-design: focus group (10-12 persone per gruppo) presso le scuole; Evento pubblico in luogo ad alta concentrazione di neet dove si producono 50 video interviste. -Per raccogliere le adesioni alla fase di co-design: evento pubblico. -30 partecipanti (di cui 20% neet) partecipano a 7 incontri: aperitivo collaborativo per fare conoscenza; role playing dove ognuno interpreta un 'profilo utente'; service cards dove si selezionano i servizi tra quelli proposti; storyboard di ciascun servizio; presentazione dei progetti al comune; workshop di progettazione e realizzazione dello spazio (imbiancatura, arredi, ecc.); week end per testare i servizi con utenti veri che sperimentano e redazione del piano esecutivo. -Per far conoscere l'iniziativa: Contest per esprimere la propria idea di cultura a Novara con premi ad estrazione -Per iniziare a individuare le idee e pensieri per il co-design: Concorso di fotografia a tema: qual è l'elemento che valorizza e rappresenta la città?; Apertura di una call per l'elaborazione di idee imprenditoriali innovative nel campo della cultura -Per la raccolta delle candidature per la partecipazione alla fase di co-design: 3 giornate intensive di animazione e formazione in tema culturale -30 selezionati tra le candidature arrivate sono coinvolti in 15 incontri dedicati alla co-progettazione della card integrata dei servizi -10 partecipanti progettano nuove idee imprenditoriali culturali in 10 giornate di 'prove generali di pitch'	-Sede comune di Novara -Incubatore di impresa del Polo di Innovazione di Novara ENNE3 -Spazio di welfare

Piacenza – “No neet work in progress”: giovani protagonisti di uno spazio innovativo di progettazione del lavoro

Diritti

Lavoro soprattutto per neet e giovani donne, apprendimento di competenze spendibili sul mercato del lavoro

Supporto

2 youth workers con il compito di facilitare l'interazione con i giovani che dovranno essere coinvolti e attivati
-cabina di regia a cui partecipano i due youth workers insieme a tutti i partner di progetto, presieduta dal dirigente del Servizio Formazione, scuola e giovani del Comune di Piacenza. Garantisce la co-progettazione fra istituzioni e l'integrazione del nuovo soggetto territoriale col sistema locale di istruzione e formazione, con la rete delle opportunità di stage e tirocinio, con i percorsi di inserimento lavorativo, ecc.

Strumenti

- Social network
- Contratto di partecipazione: è un accordo firmato dai partecipanti ai due gruppi di lavoro che si fanno garanti di alcune regole di funzionamento che fanno parte del piano esecutivo e che prevedono compiti individuali.

Opportunità

-Gli Youth Worker formano due gruppi composti da 5-10 giovani reclutati su base motivazionale
-I giovani inseriti nei gruppi di lavoro avranno una borsa lavoro
-Realizzazione di un ciclo di incontri e di colloqui di presentazione del progetto presso gli attori del territorio (scuole, associazioni, cooperative, ecc.) e garantisce la disseminazione del percorso per almeno 10 contatti nelle proprie reti di riferimento. In questo modo si intende raggiungere circa 200 giovani (100 NEET e 100 giovani donne) spiegando loro il progetto e l'apertura degli spazi.
-Attraverso i social network dei contatti coinvolti dai due gruppi di lavoro si intende raggiungere almeno 1.000 persone per metterle al corrente delle nuove opportunità.
-I due gruppi di lavoro si occupano di consultare durante il progetto i NEET e le giovani donne coinvolte;
-Seminari tematici per acquisire competenze e informazioni;
-Laboratori organizzati negli spazi della Cittadella della Creatività che diventano botteghe dei mestieri quindi luoghi di apprendimento di competenze spendibili sul mercato.

Spazi

-Sede dismessa di una ex circoscrizione cittadini che diventa la Cittadella della creatività e del lavoro giovanile
-Due spazi-laboratorio di nuova concezione di artigianato con strumentazioni particolari: uno di artigianato creativo (non solo digitale) e l'altro con un'attenzione particolare alle giovani donne

“SPINGI-Pesaro”: Spazio & Innovazione Giovani a Pesaro

Diritti

Identità sociale, lavoro e autoimprenditorialità

Supporto

- Personale che opera con giovani che hanno minori opportunità
- Borse lavoro con la provincia e la cooperativa sociale

Strumenti

- Piattaforma smart di collaborative mapping
- Mappature delle opportunità dei fondi UE
- Borse lavoro dedicate ai giovani svantaggiati

Opportunità

- Focus group articolati per fasce di età (16-18; 19-35) per individuare spazi pubblici per attività di aggregazione e riconnotazione
- Interventi formativi per la redazione di proposte progettuali
- Facilitare dell'incontro tra giovani imprenditori e possibili finanziatori
- Accordo tra comune e cooperative sociali del territorio per individuare uno sbocco alla microimprenditorialità

Spazi

- Spazi pubblici indicati dai ragazzi nel corso degli incontri e dei focus group previsti
- Locali attrezzati della provincia

Pescara – Start HUB

Diritti

Lavoro e autoimprenditorialità

Supporto

- Facilitatori che affiancano i peer educator lungo il percorso
- Personale del comune e partner supporteranno le attività dei due gruppi di lavoro
- Sostegno e patrocinio del comune alle attività, iniziative e eventi pianificati nel co-working
- Servizi e benefici individuati nel bando per esempio servizio di pulizia, pagamento delle utenze, ecc.

Strumenti

- Sezione dedicata del sito istituzionale
- Sportello comunale Start Hub. Ha il compito di avvicinare i giovani al progetto
- Call pubblica per selezionare 25-30 giovani
- Bando pubblico per l'assegnazione della gestione del co-working

Opportunità

- Attraverso un percorso formativo su democrazia partecipata, lavoro, innovazione d'impresa, i giovani selezionati con call diventeranno peer educator;
- visita ai principali co-working milanesi con i 25-30 peer educator
- 5 Assemblee informative nelle quali coinvolgere 800/1000 giovani
- 5 Assemblee deliberative nelle quali coinvolgere 100 giovani
- costituzione di un gruppo di lavoro per individuare e pre-progettare l'immobile da destinare al co-working
- costituzione di un gruppo di lavoro per la predisposizione dei criteri del bando pubblico per la gestione dello spazio di co-working
- facilitatori e peer educator utilizzeranno vari metodi per la co-progettazione: laboratori tematici, giochi di ruolo, swot, EASW, quadro logico-PCM.

Spazi

- teatro
- scuole
- università
- sale pubbliche
- sedi dei partner
- uffici pubblici
- immobile pubblico nel quale aprire il primo coworking/fab-lab

Diritti

Partecipazione alle scelte sulla mobilità della città

Supporto

- Facilitatori per gli eventi di partecipazione e confronto
- consulenza specialistica gratuita ai coworkers e agli startupper sullo sviluppo dell'idea imprenditoriale, business plan, ricerche di mercato e linee di finanziamento
- Costituzione di un Tavolo territoriale permanente sulla mobilità sostenibile (con i partner di questo progetto)

Strumenti

- Questionario tra i giovani sulla mobilità sostenibile
- Social network per informare e aggiornare sull'evoluzione del progetto

Opportunità

- Camminate di quartiere per mappare il territorio
- Video street view dei percorsi periferia-centro con mezzi alternativi all'automobile
- Evento lancio per avviare la partecipazione dei giovani e sensibilizzarli al tema della mobilità sostenibile
- Open Space Technology per 80 giovani (target 20-35)
- 170 ragazzi (target 16-19 e 20-35), chiamati a partecipare a 5 incontri in luoghi diversi della città, coinvolti tavoli di partecipazione con la tecnica di Isaac & Brown
- visite di studio in realtà significative di coworking che coinvolgono 8 giovani e un accompagnatore
- Il Gruppo di co-progettazione è formato da 20 giovani decisori (responsabile di progetto del Comune di Prato, dirigenti del Servizio politiche giovanili del Comune, dirigente del Servizio Trasporti e mobilità del Comune, Assessore politiche giovanili, Assessore all'urbanistica e mobilità, referenti dei partner progettuali, referenti di realtà economiche e socio-culturali della città). Il gruppo ha il compito di esaminare quanto emerso dalle attività di partecipazione (questionari, mappature, ecc.) e di definire il piano esecutivo
- Seminario di presentazione alla cittadinanza sia del percorso partecipativo che degli esiti della co-progettazione

Spazi

- Officina Giovani
- Circolo Acri Curiel
- scuole
- PIN Polo universitario Prato

Rimini: "Là dove c'era l'erba ... i giovani di Rimini per la Biodiversità"

Diritti

Cittadinanza attiva, formazione e scambio delle conoscenze, lavoro e occupazione in ambito agricolo, tutela dello spazio verde e agricolo

Supporto

- Dal 2013 la giunta ha adottato linee guida e metodologie per l'inclusione e la partecipazione dei giovani
- Coinvolgimento degli operatori agricoli, cittadini e portatori di conoscenze per le attività di tutoraggio e formazione
- Costituzione di un Comitato Pilota costituito dai referenti dell'amministrazione e dai rappresentanti delegati dalle diverse associazioni partner di progetto.

Strumenti

- Mappa della Biodiversità urbana
- Sportello comunale per la Biodiversità
- Piattaforma web per raccogliere il materiale prodotto durante il processo di partecipazione
- Strumenti di comunicazione on line

Opportunità

- Assemblee plenarie per la presentazione del progetto
- Sopralluoghi partecipativi nelle aree periferiche che saranno oggetto di analisi per la costruzione di una mappa della biodiversità urbana
- Co-working all'aperto per creare comunità collaborative nelle quali condividere idee, saperi, esperienze e opportunità d'impresa. Saranno occasioni di istruzione e addestramento sul recupero e la riqualificazione di aree urbane e gestione di progetti (anche dal punto di vista economico). Saranno organizzati 20 incontri.
- Giovani e Comitato pilota definiscono il piano esecutivo

Spazi

- FabLab: laboratorio informatico e digitale nel quale coniugare nuove tecnologie e tecniche tradizionali e sostenibili nell'ambito dell'agricoltura e della biodiversità
- Spazio comunale per le attività laboratoriali e di co-working sulla biodiversità urbana
- 3.000 mq di aree da destinare a piantumazione e dotazione ecologica per la realizzazione di orti agricoli

Rosignano Marittimo: SPIDERS: il sistema dei social hub diffusi

Diritti

Partecipazione, cittadinanza attiva e lavoro autonomo

Supporto

- Consulenza di esperti di vari settori (economico-imprenditoriale, amministrativo, legale, ecc.) che fanno parte della rete dei partner e dei supporti del progetto
 - Smart Spiders: sono dei facilitatori nella relazione con i giovani e nella raccolta delle loro istanze
 - Borsa di studio per gli Smart Spiders come contributo per la partecipazione alla co-progettazione
 - Disponibilità di personale comunale qualificato

Strumenti

- Social media
 - Sito web di progetto e newsletter
 - Bando per selezionare un gruppo di governo delle azioni di co-progettazione composta da 35-50 partecipanti: gli Smart Spiders

Opportunità

Informazioni a tutti i giovani 16-35 residenti nel territorio comunale (ca. 3500)
 - 12-15 Smart Spiders saranno selezionati per gestire i canali di comunicazione e organizzare 2 incontri per chiedere il parere di coetanei e soggetti ancora più giovani
 - 10 incontri di formazione/azione per:
 • l'acquisizione di competenze e strumenti per la cooperazione di gruppo e la gestione di processi deliberativi
 • l'acquisizione di competenze imprenditoriali light cioè quelle basilari per la gestione di forme riconosciute di organizzazione autonoma (associazione, cooperativa, ecc.).
 - Contest tra 10 sottogruppi di partecipanti che devono elaborare proposte progettuali all'interno di un percorso laboratoriale di 6 incontri riguardo le possibilità di utilizzo dei tre spazi messi a disposizione dal comune.
 - Verranno selezionate 3 proposte scelte da una giuria composta dal comitato di progetto, da un gruppo di esperti e da una giuria popolare giovanile
 - Smart Week: un evento di più giorni sui temi dell'innovazione sociale, smart cities, giovani e tecnologie.
 - 5 incontri per: la supervisione dei luoghi e l'incontro con le persone che vivono sul posto; analisi di fattibilità delle proposte; stesura del progetto di co-gestione dei 3 spazi.

Spazi

3 spazi messi a disposizione del comune per organizzare il social hub diffuso:
 Spazio giovani presso il Centro Culturale Le Creste di Rosignano
 Spazio giovani presso Informagiovani di Castelnuovo della Misericordia
 Centro civico di Nibbia

Fabbrica Salerno

Diritti

Occupazione giovanile nell'area del turismo e della cultura,

Supporto

-Contributo di 1.000 € per le migliori idee selezionate ogni anno
 -Team di progetto composto da Comune di Salerno e da rappresentanti dei partner che aderiscono al progetto. Ha il compito di redigere il piano esecutivo, è l'organo decisionale e l'organo di indirizzo.

Strumenti

-Piattaforma tecnologica denominata "Cultural Cooperation Network" che contiene la mappa dettagliata di spazi e aree disponibili per l'ubicazione di nuove attività. Inoltre la piattaforma viene utilizzata per alimentare il flusso crescente di 'Cooperation Profile" cioè imprese che propongono progetti o opportunità di business. Il portale dovrà essere gestito dai ragazzi;
 -Materiale promozionale e informativo;
 -Sportello per l'acquisizione di idee e per informazioni sul progetto che si chiama 'Fabbrica di idee'
 -Concorso di idee per individuare le 10 migliori idee di coworking e nuove attività proposte dai giovani under 35

Opportunità

-Attraverso azioni informative (tavole rotonde, seminari e workshop) su vari temi (sociale, cultura, turismo) si intende diffondere la conoscenza degli obiettivi, delle finalità e delle azioni messe in campo dal progetto;
 -Per promuovere il progetto e le azioni di Fabbrica Salerno sarà svolta un'attività promozionale nell'ambito delle manifestazioni giovanili, culturali e sociali che si svolgono a Salerno nel corso dell'anno a cura delle associazioni partner di progetto;
 -il comune, i partners e i giovani beneficiari scelti attraverso il concorso saranno coinvolti nella co-progettazione del piano esecutivo per decidere come utilizzare gli spazi messi a disposizione

Spazi

-Spazi pubblici inutilizzati o sotto utilizzati
 -Palazzo Genovese, esempio importante di architettura tardo-barocca del 1744 situato nel centro storico di Salerno

Sesto San Giovanni: Vivai di bene comune

Diritti

Sviluppo di capacità, libertà e co-responsabilità. Diritti culturali e senso civico

Supporto

- 10 attivatori selezionati all'interno dei network dei partner
- Team di progetto (personale del comune, personale delle organizzazioni gestori di spazio MIL>Carroponte e personale di Cofab. Ha il ruolo di coordinare il progetto, selezionare gli attivatori, organizzare workshop, tenere i rapporti con le scuole e le associazioni, organizzare la survey, analizzare i dati raccolti e promuovere le attività progettuali
- Fornitura gratuita di elementi di arredo di recupero per i parchi e giardini (panchine, portafiori, ecc.) e materiali edili (sabbia, ecc.)
- Autorizzazioni per gli interventi nei parchi e nei giardini

Strumenti

- Patto di collaborazione tra giovani cittadini e amministrazione comunale
- Survey on line
- Sito dedicato alle politiche giovanili del comune
- sito del centro culturale MIL>Carroponte

Opportunità

- 3 giornate di formazione a studenti delle scuole superiori su pratiche partecipative e emersione di idee
- Coinvolgimento di giovani di associazioni e gruppi anche informali per la ideazione generation, definizione e prototipazione dei servizi/prodotti.
- Organizzazione workshop
- Una giornata sarà dedicata alla generazione di idee con gli studenti; una giornata sarà dedicata alla selezione delle idee progettuali e una giornata sarà finalizzata all'elaborazione delle idee progettuali per definire prototipi di servizi o prodotti sostenibili.

Spazi

- Spazio MIL>Carroponte
- Co+Fabb
- Parchi e giardini

Diritti

Lavoro e offerta di servizi e infrastrutture culturale e sociale

Supporto

- I partner di progetto sono i facilitatori del percorso e sostengono i piccoli nuovi progetti che saranno risultato dell'attività
- Il comune mette a disposizione competenze e professionalità interne che possono dar un supporto alle procedure di avvio di impresa, ricerca di finanziamenti ed eventualmente accessi a strumenti di sostegno e garanzia
- Risorse economiche destinate all'avvio di start up con il coinvolgimento di almeno 10 giovani

Strumenti

- Campagna di sensibilizzazione
- Collaborative Territories Toolkit

Opportunità

- Laboratorio aperto permanente espressione della comunità locale
- 8 incontri presso lo spazio di co-working e i centri civici che coinvolgeranno 120 giovani tra gli appartenenti alle associazioni partner di progetto, studenti ed ex studenti di un istituto superiore, giovani imprenditori, giovani neolaurati e diplomatiche con competenze specialistiche in progettazione urbana, sviluppo locale, management turistico e associazioni giovanili.
- Living lab per la co-progettazione d innovazioni di prodotto e di processo con il coinvolgimento di almeno 50 dei giovani che hanno partecipato agli incontri

Spazi

- Spazio di co-working del comune presso il Laboratorio di Quartiere
- Centri civici

Unione dei comuni della Romagna faentina: L'Unione fa la forza

Diritti

Lavoro e occupazione, integrazione culturale, cittadinanza attiva.

Supporto

- Coinvolgimento di soggetti pubblici e privati che operano nell'ambito delle politiche giovanili
- Cabina di regia composta dai rappresentanti della giunta dell'Unione referenti per i settori giovani e welfare.
- Gruppo di coordinamento operativo composto da referenti dell'Unione e della Consulta del volontariato

Strumenti

- Lettere ai giovani da parte degli amministratori locali
- Locandine
- Quotidiani e radio
- Sito web dedicato al progetto
- Social network

Opportunità

- Incontri con i ragazzi in ogni comune dell'Unione: 12 iniziative che coinvolgono i giovani con passeggiate di quartiere, world caffè o future lab)
- Gruppo di lavoro che partecipa ad un percorso formativo sulle metodologie e sulle pratiche relative alla costruzione partecipata di progetti di comunità. Il gruppo co-progetta l'Agenda di azioni servizi e prodotti nell'ambito di politiche giovanili inclusive e multiculturali

Spazi

- Spazi dei comuni dell'Unione

Tavagnacco: LABOR.comm – laboratorio di co-working

Diritti

Cittadinanza attiva

Supporto

- Facilitatore: ha il compito di seguire tutto il processo partecipativo per il coinvolgimento dei giovani
- 4 mentor, uno per area tematica, che affiancano i gruppi attraverso la lettura delle idee progettuali e la valutazione della congruità rispetto al mercato. Inoltre affiancano i giovani selezionati dal 'Bando delle idee'
- Commissione di valutazione composta dai partner e altre realtà esperte del territorio
- 12 borse di Work Experience per sviluppare i progetti nel laboratorio di co-working all'interno dell'Hub
- Coach che garantisce l'organizzazione del co-working, il consolidamento delle idee e la connessione tra i vari progetti.

Strumenti

- Bando delle idee promosso dal Comune e dagli altri partner
- Griglia di sviluppo (riportante obiettivi, azioni, attori, tempi, risorse, verifiche) utilizzata dal coach per rinforzare la dimensione della 'community di lavoro' e orientare gli interventi in modo coerente e coordinato
- Piano di fund raising per dare sostenibilità all'Hub
- Regolamento provvisorio per la gestione dell'Hub

Opportunità

- Invito personale a ogni ragazzo 16-35, censito attraverso Anagrafe, Centro di Aggregazione giovanile e Informagiovani comunali. Viene richiesto di candidarsi a partecipare indicando le preferenze tematiche e le competenze
- Una commissione composta dai partner di progetto seleziona circa 30 giovani che sono condotti in un percorso di partecipazione
- 4 incontri preparatori e 4 visite a esperienze significative di innovazione sociale e condivisione delle osservazioni dei ragazzi
- 3 incontri con un creativo per:
 - Organizzare le idee dei ragazzi in un 'albero delle idee'
 - Definire le prime 4 idee emerse per ambito (welfare, mobilità collettiva e individuale, cultura e turismo e sostenibilità ambientale)
- 2 laboratori formativi di innovazione sociale di 4 incontri l'uno: comunicazione, gestione gruppi, gestione progetti, business plan, sviluppo comunità, ecc.
- Laboratorio di co-progettazione in cui i giovani danno vita alle proprie idee per il "Bando delle idee"
- Meeting finale e inaugurazione dello spazio Hub

Spazi

Spazio messo a disposizione del Comune per la creazione di un Hub giovanile di co-working

Diritti

Inclusione sociale, diritto all'informazione

Supporto	Strumenti
Cinisello Balsamo – HUBOUT: Co-working in Villa Forno	- Questionario on line e off line per far emergere i bisogni e possibili soluzioni; - Informagiovani (ca. 22.000 utenti); - E-mail; - Pagina FB (oltre 29.000 'amici'); - Google+ - Newsletter (oltre 17.000 iscritti a TorinoGiovani) - Inviti mirati ad enti (scuole, 'aggregatori' giovanili); - Report che dettaglia il percorso partecipativo; - Piattaforma su Google Drive per condividere le fasi di progettazione e di scrittura del piano esecutivo.
Opportunità	Spazi
- 30.000 giovani interpellati attraverso un questionario per analizzare i bisogni e possibili soluzioni; - 10 incontri con modalità di "Spazio Aperto" per presentare il progetto e discutere, portare pensieri, suggerimenti sui bisogni emersi; - Le proposte emerse dagli incontri dello 'Spazio Aperto' diventano idee-progetto da presentare ai giovani che hanno partecipato allo Spazio e ai soggetti partner. Verranno scelte, quindi, le proposte più efficaci e innovative in risposta all'area-bisogno. Le modalità di co-progettazione utilizzano diversi metodi: design interattivo, prototipazione rapida, l'esali testing delle soluzioni ipotizzate.	- Spazi del comune - Spazi dei Centri del protagonismo giovanile

Trento: I giovani si prendono cura di spazi urbani – Il bello ci salverà

Diritti

Inclusione sociale, cittadinanza attiva e imprenditorialità

Supporto

-Formazione all'uso della piattaforma per i giovani che la utilizzeranno
 -Reality/Sanity check: controllo da parte del comune con i partner e i giovani beneficiari che le idee proposte siano fattibili dal punto di vista legale, tecnico e organizzativo
 -Founding: gestione di un sistema di finanziamento delle idee che hanno passato le prime due fasi

Strumenti

-Piattaforma web ad hoc per l'attivazione dei giovani nella tutela e gestione dei beni comuni di Trento Smart City
 -sportello informativo mensile per i giovani che utilizzano la piattaforma
 -Applicazione 'La Città che voglio', creata da studenti liceali

Opportunità

-Raccolta di idee da parte di giovani e associazioni e votazione di queste idee
 -5 incontri per facilitare la conversazione e lo scambio di idee: i salotti sociali
 -6 incontri con la partecipazione di testimoni qualificati come introduzione alla co-progettazione: caffè dibattito
 -20 videointerviste sui temi legati alle smart cities realizzate sulle 20 linee urbane del servizio pubblico cittadino: storytelling
 -la formazione:
 • Workshop teorico-pratici su giovani e sport come strumenti di riqualificazione dello spazio pubblico
 • Eventi e installazioni che rendano partecipato e visibile il processo in corso
 • Creazione dell'applicazione 'La Città che voglio' da parte di studenti liceali
 -Installazioni e giochi urbani cominciando ad attivare la cittadinanza nella presa in carico della riqualificazione dello spazio pubblico

Spazi

Spazi sottoutilizzati o imbrattati:
 • nuovo parco del MUSE
 • studentato

Varese: #TakeCare, prenditi cura di te, degli altri e della tua città

Diritti

Cittadinanza attiva, partecipazione

Supporto

- Cabina di regia
- Borsa volontariato corrisposta ai 10 membri del Group leader
- Tavolo di confronto stabile tra le realtà partner e gli stakeholder che continua ad esistere oltre la durata del progetto
- Formazione per alcuni dei Group leader sul terzo settore anche per incentivare la costituzione di un'associazione di volontariato giovane

Strumenti

- Piattaforma web per:
consultazione pubblica, gestita direttamente dai ragazzi coinvolti
- pubblicazione piano esecutivo
- Protocollo d'intesa con le associazioni che devono ospitare i giovani

Opportunità

- Presentazione del progetto nelle scuole, negli spazi e nei servizi rivolti ai giovani, nel contatto con le associazioni di volontariato
- Giornata di OST con 80-100 ragazzi dedicato alle questioni sensibili del quartiere che si trova nei pressi della stazione
- Costituzione di un gruppo di circa 30 giovani per le attività 'outdoor':
decine di sopralluoghi per presentare il progetto
- Formazione di circa 10 Group Leader che si occupa di:
interviste e questionari a stakeholder della zona stazione
- Possibilità per i Group Leader di recarsi in visita per analizzare sul posto alcune 'buone prassi'
- Tavolo di lavoro per la definizione del piano esecutivo formato da partner, group leader e stakeholder
- Presentazione del piano esecutivo al gruppo giovani allargato (outdoor)

Spazi

- Spazio Giovani di Varese

Villafranca Tirrena – Co.Vi. Coworking Villafranca Tirrena

Diritti

Inclusione sociale, valorizzare le competenze, cittadinanza attiva, lavoro

Supporto

-Cabina di regia composta da comune, partner e realtà giovanili che aderiranno al Forum;
-Risorse economiche per l'allestimento del coworking

Strumenti

-Canali di comunicazione istituzionali
-Canali di comunicazione dei partner

Opportunità

Organizzazione del Forum Giovani per Villafranca Tirrena: 12 incontri per rilevare bisogni, far emergere istanze e focalizzare gli indirizzi strategici di intervento che la città e il suo governo dovrebbero perseguire.

-8 seminari nei quali sono coinvolti gli enti pubblici, gli operatori dei servizi territoriali, associazioni giovanili, organismi partecipativi (es. consulte comunali), singoli giovani e cittadini residenti

Spazi

Centro di Aggregazione Giovanile: 750 mq

Quadro sinottico: diritti, strumenti, spazi, opportunità, supporto

Diritti	Strumenti	Spazi	Opportunità	Supporto
Diritti di cittadinanza: -Cittadinanza attiva; -Identità sociale; -Tutela dei beni comuni; -Inclusione sociale; -Dialogo intergenerazionale; -Associazionismo. Diritto al lavoro, alla formazione e allo sviluppo delle conoscenze -Lavoro; -Autoimprenditorialità; -Formazione/ Educazione; -Conoscenza; -Educazione allo sviluppo sostenibile; -Valorizzazione dei talenti. Diritti specifici su politiche ad hoc -Cultura; -Salute pubblica; -Prevenzione del disagio; -Tutela e valorizzazione dei beni culturali; -Tutela e valorizzazione dei beni ambientali; -Mobilità sostenibile.	Strumenti di comunicazione/ informazione: -Piattaforma digitale -Sito internet dedicato/ Siti dei partner/Blog -Pagina FB/Social network/ Google+ -Chat -Lettere -E-mail -Gruppo Whatsapp -Locandine/Manifesti/ Promocard -Sportello dedicato/ Informagiovani -Banchetti informativi -Conferenze e comunicati stampa -Video -Radio Strumenti di supporto al processo: -Questionari (on line e off line) -Mappature dei bisogni e dei sogni dei ragazzi -Mappatura degli stakeholders -Contratto di partecipazione/ Patto di collaborazione/Accordo quadro di sviluppo locale tra il comune e i partner -Bandi e call -Collaborative Territories Toolkit (Bari, La spezia, -Protocollo d'intesa con associazioni/Convenzioni con attori del territorio -Autorizzazioni (per es. a interventi speciali nei parchi pubblici) -Promo Card -Griglia di sviluppo del coach per coordinare il gruppo di lavoro -Business Model Canvas Strumenti prodotti nel corso del processo: -Mappa della biodiversità -Social Innovation Agenda -Catalogo delle biblioteche -Piano di foundrising -Regolamento per l'uso degli spazi/ Regolamento comunale per i rapporti tra pubblico-privato-associazioni e/o cittadini per gestione di giardini condivisi -App realizzata dai giovani	-Edifici e sale comunali -Spazi pubblici da rigenerare -Area mercatale -Sedi e spazi messi a disposizione dai partner -Spazi pubblici -Teatri -Scuole/ Università -Incubatori e co-working già esistenti	Informazione e confronto -Informazione rivolta ai giovani della città -Coinvolgimento delle scuole (medie e superiori)/ Coinvolgimento dell'Università per eventi informativi -Concorso di fotografia/video -Iniziative organizzate nei centri di aggregazione dei giovani -Arene di discussione/warm up/ Assemblee informative/Salotti sociali/Aperitivo collaborativo -Giochi urbani Formazione -Formazione (autoimprenditorialità, temi ambientali e sanitari, la gestione del bene comune, metodi per la co-progettazione e l'innovazione sociale, definizione di idee imprenditoriali, gestione dei gruppi -Presentazione di casi di studio -Testimonianze di giovani imprenditori Co-progettazione e co-design -Gruppi di lavoro tematici/ Forum/Laboratori/workshop/ Laboratorio di comunità/ MicroLab/Social innovation Lab/ smart week/Living Lab/Caffè dibattito -Selezione di proposte progettuali per sviluppare la co-progettazione/per avviare start up Occasioni professionali -Work experience -Tirocini/Borsa lavoro -Visite in realtà avanzate Occasione di sviluppo dell'idea di impresa -Incontri tra giovani imprenditori e possibili finanziatori -Selezione di proposte progettuali per sviluppare la co-progettazione/per avviare start up -Incubatore di start up -Diventare interlocutori per la prosecuzione del progetto (per creare partnership, imprese, per foundrising).	-Testimonianze di esperti -Tavolo tecnico/Tavolo di lavoro/Team di progetto/ Quality Board/Cabina di Regia/Comitato Pilota / -Giovani facilitatori da formare/Attivatori/Youth worker/Peer educator/ Smart Spiders/Group Leader/Youth Leader/ Community Host/ -Facilitatori esperti/ Tutor/Mentor nazionali/ Mentor internazionali -Il Comune paga le spese per: -tecnologie e strumentazione -pulizie e utenze -oggetti d'arredo e materiali -Il Comune supporta nell'organizzazione di eventi o formazione -Consulenza/Formazione/ Coaching -Contributi economici per: -spese di ovviamente per nuove imprese -borse lavoro -bonus per acquisto libri o materiale scolastico -Disponibilità di personale comunale dedicato al progetto

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bobbio, L. (2002), "Come smaltire i rifiuti. Un esperimento di democrazia deliberativa", in *Stato e mercato*, n. 64, pp.101-141.

Bobbio, L. (a cura di) (2004), *A più voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*, Napoli, ESI.

Bobbio, L. (2010a), "Il dibattito pubblico sulle grandi opere. Il caso dell'autostrada di Genova", in *Rivista italiana di politiche pubbliche*, n. 1, pp. 119-146.

Bobbio, L. (2010b), "Democrazia e nuove forme di partecipazione", in Bovero, M. e Pazé, V. (a cura di) (2010), *La democrazia in nove lezioni*, Roma-Bari, Laterza, pp. 46-63.

Bobbio, L. e Ravazzi, S. (2006), "Cittadini comuni e decisioni pubbliche. L'esperienza di una giuria di cittadini", in *Studi organizzativi*, n. 2, pp. 89-112

Bobbio, L. e Pomatto, G. (2007), "Il coinvolgimento dei cittadini nelle scelte pubbliche", in *Meridiana*, n. 58, pp. 45-67.

Bohman, J. (1996), *Public Deliberation. Pluralism, Complexity, and Democracy*, Cambridge, Mass., MIT Press.

Bosetti, G., Maffettone, S. (a cura di) (2004), *Democrazia deliberativa: cosa è*, Roma, Luiss University Press.

Cohen, J. (1989), "Deliberation and Democratic Legitimacy", in A. Hamlin e P. Pettit (a cura di), *The Good Polity*, Oxford. Basic Blackwell, pp. 17-34.

Cutler, F.; Johnson, R.; Carty, R. K.; Blais, A.; Fournier, P. (2008), "Deliberation, information, and trust: the British Columbia Citizens' Assembly as agenda setter", in Warren and Pearse (2008) pp. 166-191.

Dryzek, J., (1990), *Discursive Democracy: Politics, Policy, and Political Science*, Cambridge, Cambridge University Press.

Elster, J. (a cura di) (1998), *Deliberative Democracy*, Cambridge, Cambridge University Press.

Fishkin, J. S. (2003), *La nostra voce. Opinione pubblica & democrazia, una proposta*, Venezia, Marsilio.

Fishkin, J. S. e Laslett, P. (a cura di) (2003), *Debating Deliberative Democracy*, Oxford, Blackwell.

Freschi, A. C. e Raffini, L. (2008), "Processi deliberativi istituzionali e contesto politico della Toscana, in *Stato e mercato*, n. 2, pp.279-315.

Fung, A. (2003), "Survey article: Recipes for public spheres: Eight institutional design choices and their consequences", in *The Journal of Political Philosophy*, 11, pp. 338-367.

Fung, A. e Wright, E. O. (a cura di) 2003, *Deepening Democracy. Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*, New York, Verso.

Gastil, J. e Levine, P. (a cura di) (2005), *The Deliberative Democracy Handbook: Strategies for Effective Civic Engagement in the Twenty-First Century*, San Francisco, Jossey-Bass.

- Ginsborg, P. (2006), *La democrazia che non c'è*, Torino, Einaudi.
- Goodin, R. E. (2008), *Innovating democracy: democratic theory and practice after the deliberative turn*, Oxford : Oxford University Press.
- Gutmann, A. e Thompson, D. (1996), *Democracy and Disagreement*, Cambridge, Mass., Harvard University Press.
- Hendriks, C. (2006). "Integrated Deliberation: Reconciling civil society's dual role in deliberative democracy", in *Political Studies*, 54, pp. 486–508.
- Hendriks, C. e Carson, L. (2008), "Can the market help the forum? Negotiating the commercialization of deliberative democracy", in *Policy Sciences*, 41, pp. 293–313.
- Isernia, P., Bobbio, L., Fiket, I., Manca, A., Podestà, N. (2008), "La democrazia in un ambiente ostile: un quasi-esperimento deliberativo", in *Stato e mercato*, n. 3, pp. 407-438.
- Lukensmeyer, C. J.; Goldman, J.; Brigham, S. (2005), "A Town Meeting for the Twenty-First Century", in Gastil and Levine (a cura di) (2005), pp. 154-163.
- Macedo, S. (a cura di) (1999), *Deliberative Politics: Essays on Democracy and Disagreement*, Oxford, Oxford University Press.
- Manin, B. (1987), "On Legitimacy and Political Deliberation", in *Political Theory*, 15, 3, pp. 338-368.
- Mansillon, Y. (2006), "L'esperienza del 'débat public' in Francia", in *Democrazia e diritto*, n. 3, 2006, pp. 101-114.
- Parkinson, J. (2006), *Deliberation in the real world. Problems of Legitimacy in Deliberative Democracy*, Oxford, Oxford University Press.
- Pellizzoni, L. (a cura di) (2005), *La deliberazione pubblica*, Roma, Meltemi.
- Paba, G. (2009), "Partecipazione, deliberazione, auto-organizzazione, conflitto", in Paba et al. (2009), pp. 15-50.
- Paba, G., Pecoriello, A.L., Perrone, C., Rispoli, F. (2009), *Partecipazione in Toscana. Interpretazioni e racconti*, Firenze, Firenze University Press.
- Pomatto, G. (2009), *Grandi opere e dibattito pubblico. L'esperienza della gronda di Genova*, Torino, Dipartimento di Studi Politici, Working Paper n. 12.
- Revel, M. - Blatrix, C. - Blondiaux, L. - Fourniau, J.-M. - Dubreuil, B. H. - Lefebvre, R. (a cura di.) (2007), *Le débat public : une expérience française de démocratie participative*, Paris, La Découverte.
- Rosenberg, S. W. (ed.) (2007), *Can the People Govern? Deliberation, Participation, and Democracy*. New York, Palgrave.
- Sclavi, M. (2003), *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Milano, Bruno Mondadori.
- Sintomer, Y. (2009), *Il potere al popolo. Giurie cittadine, sorteggio e democrazia partecipativa*, Bari, Dedalo.
- Sintomer, Y. e Allegretti, G. (2009), *I bilanci partecipativi in Europa. Nuove esperienze democratiche nel vecchio continente*, Roma, Ediesse, 2009.

Urbinati, N. (2010), "Unpolitical democracy", in *Political Theory*, 38(1), pp. 65–92.

Warren, M. E. and Pearce, H. (a cura di) (2008). *Designing Deliberative Democracy: The British Columbia Citizens' Assembly*. New York, Cambridge University Press.

Young, I. M. (2000), *Inclusion and Democracy*, Oxford University Press.