

COORDINAMENTO: Chiara Pignaris, referente INU per la “Carta della Partecipazione”

ORGANIZZAZIONE WORKSHOP: associazione CivicWise

GIORNO E ORA: **venerdì 26 maggio, ore 9:30-12:00** (prosegue negli spazi pubblici della zona fino alle 13:30)

SOGGETTI COINVOLTI:

Il workshop ha coinvolto i referenti di 11 soggetti che avevano risposto alla Call della BISP 2017 proponendo iniziative e attivando laboratori di progettazione collaborativa: Centro studi sul moderno; CivicWise; Urban Experience; Associazione Learning Cities; Università degli Studi di Palermo corso di Laurea in Architettura di Agrigento; Comune di Agrigento; Officina Liminare, Laboratorio di Progettazione Architettonica II Università Sapienza di Roma; Atelier Design 1 - Disegno Industriale, Università Sapienza Roma; Scuola Media Statale G. Bagnera; Liceo Scientifico G. Keplero; Nature-CityLAB Dicem Università della Basilicata; Comune di Zola Predosa (BO); Villaggio Globale Coop. Sociale; Associazione Ri.Q.Ci. Rione Quartiere Città - Visioni e strategie; Associazione Rivularia & Collettivo Praxis Piacenza; Il Laboratorio Permanente di Progettazione Partecipata “La Città Storica da un punto di vista di genere”, Dipartimento BBCC dell'Ordine degli Architetti PPC di Roma e provincia; Comune di San Giovanni Valdarno; Università di Firenze, Dipartimento di Architettura, Officine Libetta.

PARTECIPANTI:

Hanno partecipato attivamente al workshop: Carlo Infante, Raffaele Giannitelli, Pierluigi Mattera, Stefano Cassio, Donatella Scatena, Salvatore Serra, Antonella Bonavita, Raffaella Bruni, Gaia Remiddi, Cinzia Capalbo, Saverio Massaro, Valentino Canturi, Pietro Pedercini, Sebastiano Pirisi, Ottavia Starace, Roberta Valenzano, Valeria Russo, Luciano Danieli, Francesco Caldarola, Giulia Degli Esposti, Sara Gueli, Laura Pavia, Ina Macaione, Ettore Vadini, Andrea Lai, Maria Grazia Papuccio, Cristina Cincidda, Pietro Novelli, Andrea Caccia, Giovanna Antoniacci, Donatella Brizzi, Cecilia Losi, Francesca Paola Comolli, Sabrina Pella, Giovanni Zanaboni, Carmine Attini, Lucia Martincigh, Marina Di Guida, Paola Rosati, Raffaella Seghetti, Camilla Perrone, Maurizio Viligiardi, Maddalena Rossi, Pietro Paolo Anella.

METODOLOGIA:

La CivicJam è un format sviluppato e testato in occasione della Biennale Spazio Pubblico 2017 in collaborazione con l'ass. Urban Experience.

I CivicWisers che hanno contribuito all'ideazione e alla realizzazione dell'iniziativa sono:

Daniele Bucci, Valentino Canturi, Saverio Massaro, Pietro Pedercini, Sebastiano Pirisi, Valeria Russo, Ottavia Starace, Roberta Valenzano.

REPORT DEL WORKSHOP

Il workshop ha avuto l'obiettivo di provare a valutare, attraverso una presentazione di esperienze e momenti di confronto collettivo, l'efficacia degli strumenti di coinvolgimento dei cittadini al fine di contribuire all'individuazione di nuovi metodi d'indagine sociale e di co-progettazione dello spazio pubblico che permettano di far valorizzare le potenzialità culturali della cittadinanza come motore di innovazione civica. Nelle settimane precedenti alla BISP, ai partecipanti è stato chiesto di riassumere le esperienze svolte in schede di confronto finalizzate a descrivere il contesto evidenziando criticità e risultati ottenuti. Sulla base delle risposte ottenute, gli organizzatori hanno individuato gli argomenti dei tavoli e le domande chiave per stimolare le discussioni. Il workshop ha visto un set agile di collaborazione orizzontale in cui i civic trainer hanno facilitato, mediante le domande-chiave poste ai partecipanti dei tavoli tematici, la

condivisione delle criticità relative ai progetti, alle esperienze o ai temi di ricerca, giungendo a individuare punti di forza e criticità di ogni area tematica ed alcune proposte da portare alla plenaria della BISP. Al termine della sessione ai tavoli, i partecipanti hanno proseguito la discussione attraversando lo spazio pubblico mediante il *walkabout* curato da Urban Experience.

TAVOLO SOSTENIBILITÀ ECONOMICA

I partecipanti hanno avviato la discussione a partire dalle due domande chiave proposte dal facilitatore: *Che rapporto c'è tra budget utilizzato e obiettivi raggiunti? Che tipo di modello sarebbe necessario?*

La discussione ha fatto emergere che nelle pratiche di progettazione collaborativa è necessario trovare alternative ai modelli tradizionali. Alcune strade possono essere il baratto, il volontariato, il *crowdfunding* civico, gli sponsor privati. I partecipanti osservano che gli spazi possono essere una risorsa fondamentale, poiché se messi a disposizione gratuitamente o a basso costo, possono contribuire all'auto sostenibilità delle esperienze. Un esempio sono gli *hub*, in cui piccole attività commerciali possono garantire entrate sufficienti a sostenere le spese di gestione. Per dare continuità alle esperienze e trovare le risorse economiche necessarie a farle crescere è determinante creare reti, aprirsi al territorio, rendere i progetti scalabili e replicabili, unire attraverso il web esperienze simili. Gli enti pubblici possono avere un ruolo incentivante, attivando bandi per promuovere una gestione collaborativa di spazi pubblici e beni dismessi.

TAVOLO GOVERNANCE E PROTOCOLLI

Partendo dal confronto delle reciproche esperienze, i partecipanti hanno provato a rispondere alle questioni proposte dal facilitatore: *Che rapporto c'è tra scala ed obiettivo? Come formalizzare /istituzionalizzare il processo? Quali interlocutori?*

La discussione ha messo in luce che le principali criticità riguardano il problema della legittimazione sociale, indispensabile perché le esperienze non restino episodiche ma possano produrre reali trasformazioni. Appare utile creare una mappatura delle organizzazioni, al fine far emergere in modo trasparente le risorse dei territori e creare reti. Altresì necessaria è la creazione di canali di comunicazione riconosciuti che consentano di rappresentare i processi e il percorso, formalizzare protocolli e patti, prevedendo anche un feedback delle decisioni. Agli enti si chiede di non promuovere solo eventi, ma di avviare una programmazione attenta dei percorsi e dei progetti, al fine di costruire con modalità partecipative scenari futuri incrementali.

TAVOLO VALUTAZIONE IMPATTI

I partecipanti hanno avviato il confronto stimolati dalle domande: *Hai pensato a un modo per valutare l'impatto del progetto/processo? Con quali parametri e strumenti valuti criticamente il processo?*

È risultato che in un paio di casi, sostenuti dalle leggi per la partecipazione della Toscana e dell'Emilia Romagna, sono stati usati gli strumenti di valutazione suggeriti dalle rispettive autorità di garanzia: questionari di valutazione ex-ante ed ex-post somministrati ai partecipanti. In altri casi si sono usati strumenti più complessi come test a scala Likert. Emerge in modo condiviso che per valutare le esperienze di progettazione collaborativa, servirebbero valutazioni multicriterio, capaci di misurare anche altri aspetti, come il livello (la qualità) di coinvolgimento dei cittadini, la diversità dei partecipanti (classi sociali, età, occupazione, ecc.), impatto comunicativo sul territorio e il coinvolgimento delle associazioni locali. Inoltre viene sottolineato che, nei casi di progetti per spazi fisici, andrebbero valutate anche la qualità delle realizzazioni e i programmi d'uso da parte dei cittadini.

TAVOLO METODOLOGIA

Le domande che hanno stimolato la discussione sono state: *Com'è avvenuta la scelta della metodologia di coinvolgimento? Come si potrebbe incrementare la metodologia già applicata?*

Dal primo quesito è emerso che spesso la scelta di alcune metodologie è effettuata in maniera intuitiva, in assenza di analisi e approfondimenti, a causa della costante mancanza di tempo. Questo impedisce una conoscenza accurata dei cittadini e del territorio. Purtroppo ciò impedisce l'uso di metodi che necessitano

di adeguate *call* tematiche. È emerso chiaramente che non esiste un'unica pratica, ma piuttosto è necessario ibridare diverse metodologie, che siano quanto più adattabili al contesto e al territorio. Altri elementi determinanti per la scelta sono la disponibilità economica e la conoscenza delle teorie e degli strumenti.

I partecipanti concordano che la cosa più importante non è partire dal metodo, bensì partire dalla conoscenza dei contesti (conoscenza della composizione sociale dei cittadini, delle caratteristiche dei diversi territori). Sono risultate efficaci le metodologie decostruite, basate sull'ironia, sul gioco, sulle piccole azioni semplici e concrete, affiancate a un adeguato coinvolgimento e sensibilizzazione delle amministrazioni. È necessario che queste promuovano tavoli permanenti, tengano informati i cittadini, restituiscano gli esiti dei percorsi.

TAVOLO STRUMENTI COLLABORATIVI

La discussione al tavolo è partita dalle due domande chiave proposte dal facilitatore: *Hai usato strumenti ideati per coinvolgere particolari target? Lo strumento adottato che vantaggi ha dato dal punto di vista collaborativo?*

I partecipanti hanno osservato che più che di "strumenti partecipativi" si dovrebbe parlare di "condizioni abilitanti" che rendono possibile la progettazione collaborativa. Tra queste, al primo posto dovrebbe esserci l'empatia. Senza tale capacità, anche gli strumenti più sofisticati rischiano di diventare freddi e poco efficaci. È necessario lavorare sulla formazione per sviluppare tale aspetto, ma anche utilizzare tecniche di coinvolgimento informali. Tra gli approcci risultati efficaci per stabilire condizioni di empatia con le persone, sono stati presi in considerazione gli atti performativi, come le esplorazioni urbane e le pratiche di *gamification*, insieme all'uso di strumenti digitali come l'app Slack per l'auto-organizzazione e l'*instant messaging*. La chiave, in termini di efficacia, sembra essere l'ibridazione tra le modalità di coinvolgimento (fisico/digitale) e la connessione tra i diversi ambiti (disciplinari, territoriali, culturali). Sarebbe opportuno smontare e ricomporre i singoli metodi, per decostruire i concetti e trovare nuove modalità operative.

ALLEGATI:

1. [POSTER DEI 5 TAVOLI](#)
2. [SCHEDE DELLE 11 ESPERIENZE RACCOLTE](#)
3. [RASSEGNA FOTOGRAFICA](#)