

# STUD.IO HANDBOOK

## Sperimentare la Sociabilità

linee guida per l'implementazione di azioni partecipative e di dialogo tra cittadinanza, stakeholders e amministrazioni



**SOCIABILITY**  
THROUGH  
URBAN DESIGN  
INNOVATION



**intellectual Output 4 - STUD.IO**

STUD.IO: Pilot activities and Intervention Guidelines



CONSORZIO  
TARTARUGA



UNIVERSITATEA  
DIN BUCUREȘTI



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# SOCIABILITY THROUGH URBAN DESIGN INNOVATION

INTELLECTUAL OUTPUT 4

## STUD.IO - Attività pilota e linee guida di azione



CONSORZIO  
TARTARUGA



UNIVERSITATEA  
DIN BUCUREȘTI



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Output Title

# STUD.IO - Pilot activities and intervention guidelines

### *Autori e Contributi*

**Marco Marchese** (*Unione degli Assessorati*)  
**Salvatore Alagna** (*Consorzio Tartaruga*)  
**Carmen Voinea** (*Sorangeli Trans*)  
**Pavol Schwarcz** (*Association of Agrarian and Environmental Lawyers*)

- *Unione degli Assessorati alle Politiche Socio-sanitarie, dell'Istruzione e del Lavoro (Palermo, Italy) – Coordinator*
- *Università degli Studi di Enna "Kore" (Enna, Italy)*
- *Universitatea din București (București, Romania)*
- *Sorangeli Trans Srl București, Romania)*
- *Association of Agrarian and Environmental Lawyers (Nitre, Slovakia)*
- *Slovenska Poľnohospodarska Univerzita V Nitre (Nitre, Slovakia)*
- *Consorzio Tartaruga (Palermo, Italy)*
- *Universitat Politècnica de Catalunya (Barcelona, Spain)*

### *Project Code and References:*

## **STUD.IO:Sociability Through Urban Design Innovation**

ERASMUS+ 2020-1-IT02-KA203-079833  
Strategic Partnerships for higher education - Innovation



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

*Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.*

STUD.IO - intellectual output 4  
**Pilot activities and intervention guidelines**



# **SOCIABILITY**

**THROUGH  
URBAN DESIGN  
INNOVATION**

## **Handbook**

# INDICE

pages

PREMESSA

6

**1.** IL PROGETTO STUD.IO E  
INTRODUZIONE AL MANUALE

9

**2.** RILEVANZA E METODOLOGIA  
DELL'HANDBOOK

17

**3.** CREARE OPPORTUNITÀ DI  
PARTECIPAZIONE ATTIVA

30

**4.** STRUMENTI DI SPERIMENTAZIONE  
LOCALE PER PROMUOVERE LA  
SOCIABILITÀ

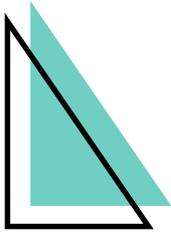
64

**5.** ESEMPI DALLA SPERIMENTAZIONE DI  
STUD.IO E CONCLUSIONI

127

**6.** GLOSSARIO &  
BIBLIOGRAFIA

138



## PREMESSA

Questo manuale è il risultato del lavoro di esperti e ricercatori che hanno contribuito attivamente alle attività del progetto **STUD.IO, acronimo di Sociability Thorough Urban Design Innovation**, finanziato nell'ambito del programma *ERASMUS+ - Strategic Partnership for Higher Education*. Il partenariato del progetto, dopo aver analizzato le principali sfide, potenzialità e opportunità che le interconnessioni sociali nella loro complessità affrontano quotidianamente a livello cittadino, ha sviluppato un prodotto contenente aspetti teorici e pratici per operare al meglio in ogni contesto urbano e cittadino.

L'obiettivo del progetto STUD.IO è duplice: da un lato, proporre azioni per lo sviluppo del benessere locale e sociale, che abbiamo inteso come "Sociabilità", espresso al meglio fornendo strumenti e conoscenze adeguate che possano essere utilizzate sia dagli esperti che dagli amministratori locali nel loro lavoro quotidiano; dall'altro, formare un esperto di Sociabilità, cioè un professionista in grado di comprendere i bisogni del territorio, analizzarli sotto le dimensioni della socialità, dell'ambiente, della psicologia e dell'urbanistica, e proporre azioni adeguate alle diverse situazioni.

Per sviluppare gli obiettivi del progetto, attraverso gli output di STUD.IO, è stato possibile lavorare in sinergia, in una dimensione europea che ha coinvolto principalmente i Paesi del partenariato, ovvero Italia, Spagna, Romania e Slovacchia, ampliando al contempo la ricerca al contesto

scientifico europeo e internazionale nelle diverse fasi di attuazione. Il progetto STUD.IO, in linea con le iniziative e le politiche europee promosse per lo sviluppo delle competenze nei settori dell'istruzione superiore, sottolinea fortemente l'elemento dell'intersectorialità nell'istruzione superiore; oggi più che mai è necessario fornire conoscenze e competenze che permettano alle nuove generazioni di professionisti di affrontare le importanti e complesse sfide sociali, alla luce ad esempio della pandemia e dei repentini cambiamenti che la società moderna si trova ad affrontare oggi più che mai. L'approccio multidisciplinare e le interconnessioni tra i campi della sociologia, dell'ambiente, della psicologia e dell'urbanistica sono stati il valore aggiunto del percorso del progetto STUD.IO, con l'opportunità sia di approfondire le diverse dimensioni scientifiche dei suddetti ambiti, sia di ricercare elementi di connessione e sviluppare empiricamente quanto proposto attraverso azioni sperimentali.

Infine, attraverso il lavoro che abbiamo sviluppato in 3 anni di implementazione del progetto, avendo coinvolto e fatto lavorare nelle nostre attività più di 500 professionisti e ricercatori del mondo accademico, oltre a 1.000 studenti ed ex-studenti delle università del partenariato, crediamo di aver dato un contributo importante alle comunità che desiderano avviare percorsi di sviluppo e rigenerazione basati sul modello STUD.IO di promozione della Sociabilità, di cui questo strumento che vi proponiamo è parte integrante. Il progetto ci ha insegnato che per promuovere una società più inclusiva, sostenibile e attiva, è essenziale un approccio multidisciplinare, in cui le dinamiche sociali, gli aspetti am-

bientali, la psicologia e la pianificazione urbana, intrinsecamente legati, si influenzano a vicenda per il benessere del contesto locale e cittadino. Il progetto STUD.IO non è certamente la soluzione definitiva, ma un vero e proprio punto di partenza per il settore dell'Istruzione Superiore per proporre progetti e iniziative che guardino a più dimensioni della ricerca scientifica, come già avviene in diversi ambiti con successi fondamentali (si vedano ad esempio i risultati delle Alleanze Europee); il nostro partenariato è pronto a raccogliere nuove sfide in quanto continuerà a lavorare proprio per portare avanti le idee e sostenere le azioni di STUD.IO, pertanto ci auguriamo che chiunque voglia approfondire i temi del progetto, oltre a visitare il sito [www.studio-project.eu](http://www.studio-project.eu), possa mettersi in contatto con noi scrivendo a [info@unioneassessorati.it](mailto:info@unioneassessorati.it) per fornire commenti, idee, approfondimenti e per progettare insieme il futuro della socialità nell'istruzione superiore.

### **Il partenariato del progetto STUD.IO**



# **IL PROGETTO STUD.IO E INTRODUZIONE AL MANUALE**





# IL PROGETTO STUD.IO E INTRODUZIONE AL MANUALE

## 1.1 Progetto STUD.IO - un'introduzione

Il progetto **STUD.IO Sociability Through Urban Design Innovation**, è un Partenariato Strategico nel campo dell'Istruzione Superiore realizzato in collaborazione tra otto tra università e organizzazioni, provenienti da Italia, Slovacchia, Romania e Spagna; nello specifico, il progetto comprende 4 Università e quattro organizzazioni private (profit e no-profit) impegnate attivamente nel miglioramento del benessere sociale e nello sviluppo di politiche sociali innovative.



Il progetto nasce dall'esigenza rilevata durante gli studi condotti sul campo dall'organizzazione leader, in collaborazione con le università partner, circa le esigenze che le città di oggi, siano esse piccole-medie-grandi, hanno in relazione alle nuove sfide sociali ad esse legate. In particolare, l'analisi del rapporto tra felicità e città è stata spesso affrontata in modo generale, con rari approfondimenti su città specifiche attraverso indagini sul campo o strumenti contestualizzati che comprendono diverse aree di conoscenza: Ciò che emerge ed è emerso attraverso il progetto è infatti una

notevole diversità di prospettive, approcci e modelli, che variano da coloro che considerano la felicità come un concetto 'privo di contesto', strettamente legato all'individuo e indipendente dall'ambiente circostante, a coloro che la vedono come un elemento 'contestuale', influenzato da una serie di variabili specifiche, tra cui il contesto territoriale, sociale e cittadino in generale.

Per quanto riguarda i dati, quantitativi e qualitativi, dobbiamo riconoscere che oltre il 70% della popolazione attuale risiede nelle città europee, e si prevede che questa cifra raggiungerà l'80% entro il 2050. Le città fungono da hub per la crescita e le opportunità di lavoro, ospitando oltre il 75% dei posti di lavoro a livello europeo. Allo stesso tempo, le città sono anche il luogo in cui si manifestano alcune delle sfide sociali più pressanti, tra cui le difficoltà di accesso ai servizi, i problemi abitativi, il degrado fisico e la disintegrazione sociale e ambientale.

Recenti rapporti e indagini condotti in Europa sulla felicità urbana, come Eurobarometro 419 (2016) ed Eurostat 2018, evidenziano variazioni nei livelli di felicità all'interno delle città europee. Paesi come l'Italia, la Romania e la Slovacchia condividono una propensione alla felicità inferiore rispetto alla media europea, con disparità regionali e locali che dipendono dalle dimensioni dei centri abitati. I gruppi vulnerabili come i bambini e gli anziani sono colpiti in modo sproporzionato a livello sociale, in quanto le società moderne assistono all'erosione dei legami relazionali chiave, componenti essenziali della felicità.

L'organizzazione urbana e le relative politiche sociali hanno un impatto significativo sulla vita urbana e sulla sociabilità di un individuo. Pertanto, oggi più che mai i professionisti della pianificazione urbana e territoriale devono possedere le conoscenze e le competenze per comprendere appieno le esigenze sociali, le sfide e i punti di forza del contesto urbano, ideando e attuando inter-

venti adeguati, il tutto tenendo conto degli aspetti sociologici e psicologici pertinenti che svolgono un ruolo cruciale nel promuovere il benessere e la felicità nelle città.

Il progetto STUD.IO, quindi, tenendo conto dell'esigenza riscontrata sia a livello locale che nei corsi di formazione universitaria, mira a mettere in relazione le scienze complementari della psicologia, della sociologia e dell'urbanistica, al fine di creare un percorso universitario specializzato, accompagnato da strumenti e metodologie innovative, in particolare utilizzando tecnologie all'avanguardia, per migliorare e perfezionare la carriera degli studenti universitari e non universitari che lavorano e studiano nel campo dello sviluppo urbano e della società. L'obiettivo principale del progetto è quello di fornire alle università percorsi di studio, suddivisi in moduli specifici che coprono diverse aree tematiche (urbana, sociale, antropologica, ambientale, politica) per rispondere alle esigenze dello sviluppo urbano per soddisfare i bisogni psicologici, relazionali, sociologici e fisiologici degli individui che vivono nelle città. Per raggiungere questo obiettivo, STUD.IO ha pianificato l'implementazione di quattro Output intellettuali, tra cui il presente prodotto (IO4):

- 1) Una revisione della letteratura intitolata "Promuovere la socialità negli ambienti urbani", volta ad esplorare i modelli primari e le ricerche in corso nel campo dell'integrazione di Scienze Ambientali, Sociologia, Psicologia e Urbanistica. Questa revisione mira a cogliere le tendenze accademiche prevalenti e a identificare i requisiti di apprendimento specifici per gli studenti. Inoltre, questo impegno è stato approfondito anche da esperimenti pratici e discussioni di focus group condotti in ogni Paese partner.
- 2) Lo sviluppo della Piattaforma E-Learning STUD.IO ([www.elearning.studio-project.eu](http://www.elearning.studio-project.eu)). Questa piattaforma online funge da preziosa risorsa per sostenere il nostro progetto. Fun-

zione come uno strumento interattivo, che comprende vari moduli di formazione e spazi collaborativi per educatori e studenti di diverse facoltà, istituti e Paesi. Questa piattaforma facilita un più ampio scambio di conoscenze, competenze e approcci metodologici relativi alla materia.

3) Definizione e pubblicazione di un Memorandum d'Intesa per un Corso Pilota su misura per equipaggiare persone con competenze nella consulenza, nella pianificazione e nella gestione delle risorse territoriali per migliorare la sociabilità nei contesti urbani. Questo curriculum è stato offerto come programma pilota, con l'iscrizione di 40 studenti che partecipano a un programma di studio intensivo di 15 giorni in presenza nel gennaio 2023, presso l'Università di Enna Kore (Italia) e a un'attività virtuale condotta online nella piattaforma E-Learning.

4) Il prodotto presentato, STUD.IO - Attività pilota e linee guida di intervento, un manuale che raccoglie la fase di sperimentazione del progetto e anche strumenti e linee guida per studenti ed esperti del settore. Questo manuale è uno strumento utile agli studenti per applicare e sperimentare direttamente le conoscenze acquisite durante il corso pilota, implementando efficacemente il modello STUD.IO in contesti urbani specifici, ma allo stesso tempo è uno strumento per qualsiasi professionista e amministratore che voglia attivare processi partecipativi in un ambiente urbano specifico.

## **1.2 Le dimensioni del Progetto STUD.IO e l'applicazione agli scopi delle linee guida**

Il progetto STUD.IO si basa sulla premessa fondamentale che la promozione della sociabilità all'interno di un territorio è fondamentale per favorire il benessere generale. L'esperto da formare assumerà il ruolo di "promotore di sociabilità". Questo ruolo richiede la triangolazione di diverse azioni, che culminano nell'identificazione delle competenze essenziali per svolgere efficacemente questa missione.

Per comprendere meglio le azioni attuali svolte, nonché le principali esigenze formative dell'esperto di promozione della sociabilità, sono stati esplorati e studiati i progetti attraverso IO1:

- **Mappatura delle buone pratiche:** Questo comporta la selezione di interventi esemplari all'interno del settore che coinvolgono attivamente gli individui nella co-progettazione e nella rigenerazione degli spazi urbani. Queste iniziative creano ambienti favorevoli alla sociabilità individuale e comunitaria.
- **Analisi dei bisogni formativi:** Questa azione si concentra sulla raccolta di informazioni dai potenziali beneficiari della formazione e dalle istituzioni territoriali che utilizzeranno i professionisti formati.
- **Literature Review:** Un'esplorazione dei concetti chiave che saranno alla base della formazione. Questi concetti serviranno come base per sviluppare il contenuto della formazione e come risorsa per coloro che pianificano gli interventi sul territorio.

Queste tre azioni hanno permesso di ottenere il quadro d'azione per le attività di STUD.IO, oltre a poter rispondere alle domande sorte durante la fase di pianificazione delle attività, ossia:

- Cosa favorisce i cicli virtuosi di promozione della sociabilità e il successivo sviluppo della sociabilità territoriale?
- Quali fattori facilitano o ostacolano la generazione e la sostenibilità di tali processi?
- Quali azioni contribuiscono alla promozione della sociabilità?
- Quali competenze sono essenziali per un "promotore di sociabilità"?

In questo modo, è stato possibile sviluppare un concetto di sociabilità adatto agli scopi del progetto e portato avanti nell'attuazione del progetto, diventando anche un elemento guida di questo manuale. Nello specifico, il concetto di sociabilità può essere decostruito in dimensioni che forniscono una guida concreta per promuovere azioni specifiche. Alcune di queste dimensioni includono:

- Pro-socialità: Incoraggiare i comportamenti che passano dall'individualismo al collettivismo.
- Appartenenza: Nutrire un senso di appartenenza all'interno di una comunità.
- Consapevolezza emotiva: Riconoscere e articolare le emozioni, convertirle in richieste e proporre soluzioni.
- Percezione di pubblico e privato: Comprendere i confini tra spazi pubblici e privati, riconoscere il bene comune e valorizzarlo.
- Generatività: Coltivare la capacità di creare e ringiovanire le connessioni.

L'idea centrale del progetto è che la creazione di ambienti per l'aggregazione, la partecipazione e l'impegno civico può migliorare queste dimensioni, aumentando così la sociabilità tra gli individui e generando benessere nel territorio.

A seguito delle scoperte su quali competenze sono necessarie a un esperto nella pianificazione di interventi di sociabilità, in questo manuale sono state identificate le seguenti aree, che sono state utilizzate e prese come riferimento per determinare le attività proposte dal manuale e le linee guida per la realizzazione di attività di partecipazione dei cittadini volte a promuovere la sociabilità.

Le competenze sono:

- Analizzare i bisogni espressi e inespressi del territorio.
- Valutare le risorse e le debolezze del territorio.
- Gestire la comunicazione e mediare le interazioni tra le parti interessate.
- Riconoscere e promuovere il comportamento pro-sociale all'interno della comunità locale.
- Cogliere i principi fondamentali della pianificazione urbana.
- Comprendere i metodi partecipativi per co-progettare interventi urbani e alimentare un senso di appartenenza, rispetto e condivisione del bene comune.

Alla luce di questi principi, il partenariato ha collaborato attivamente in diversi campi di interesse e temi per strutturare le presenti linee guida, basandosi su esperienze e risultati di ricerca precedenti.

Queste linee guida specificheranno il quadro e i metodi di utilizzo nella sezione seguente.



# **RILEVANZA E METODOLOGIA DELL'HANDBOOK**



# RILEVANZA E METODOLOGIA DELL'HANDBOOK

## 2.1 Manuale STUD.IO - un'introduzione

Attraverso il presente Handbook si completa la validazione del modello di apprendimento del progetto STUD.IO; il prodotto infatti si traduce in strumenti di sperimentazione frutto del percorso di ricerca e analisi avviato attraverso il progetto. Raccolti, difatti, aspetti scientifici ed empirici attraverso i risultati della Literature Review "Promoting Sociability in the Urban Environment" è stato possibile comprendere quali fossero le aree e le dimensioni proposte durante l'implementazione del progetto, ma soprattutto utilizzate nell'elaborazione del "Pilote Course" a cui hanno preso parte 40 studenti delle Università del partenariato.

Il prodotto è stato elaborato, sotto la supervisione del gruppo scientifico del progetto, da esperti delle associazioni Unione degli Assessorati, AEEP, Consorzio Tartaruga e Sorangeli Trans, tutti enti impegnati in programmazione di politiche per lo sviluppo del welfare territoriale e locale, attraverso il coinvolgimento attivo della cittadinanza e della governance, elementi chiave come vedremo del presente prodotto.

L'Handbook rappresenta tanto strumento di approfondimento e metodo quanto di pratica per la messa in campo di azioni specifiche per differenti aree, ambiti e target. Gli strumenti proposti sono stati analizzati e utilizzati durante l'esperienza di progetto nella fase di sperimentazione locale a cui hanno lavorato gli stu-

denti del pilote course, ma sono anche frutto delle esperienze e della ricerca degli enti coinvolti nell'elaborazione dello strumento. Attivazione di stakeholders, amministratori e cittadini nell'esperienza degli enti sono state il punto di partenza nella raccolta delle attività e delle azioni, poi suddivise per le determinate aree e competenze. Le azioni sono inoltre approfondite attraverso le 9 video-interviste condotte e disponibili nella piattaforma e-learning del progetto STUD.IO, in quanto parte integrale del percorso formativo di progetto; nello specifico la sperimentazione locale è stata condotta durante le attività di Winter School nel Comune di Enna e nel Comune di Calascibetta che hanno offerto fertile campo alla ricerca degli studenti, che sotto la guida del corpo docente, hanno portato avanti attività di ricerca e implementazione di strumenti appresi durante la fase teorica.

*Il presente strumento è suddiviso in tre sezioni:*

- Una prima sezione di approfondimento teorico su elementi di partecipazione cittadina, analisi e miglioramento del contesto urbano, programmazione.
- Una seconda sezione composta da 6 attività e 8 strumenti utilizzabili in contesti locali, con relative specifiche di utilizzo, target e ambiti;
- Una sezione contenente alcuni dei risultati delle ricerche e sperimentazioni prodotte dagli studenti del Pilote Course e alcune informazioni utili su iniziative europee che possono essere utile punto di partenza o azioni in continuità con quanto proposto dal progetto STUD.IO.

Ciascuna sezione è definita per una fruizione ad un pubblico ampio, non esclusivamente accademico: il nostro intento è quello di fornire utili spunti alla stessa cittadinanza per avviare percorsi di cambiamento nei propri comuni, che includano il modello di Sociality come elemento cardine, con la possibilità di fruttare il supporto di professionisti formati nel coordinare e portare avanti attività per il miglioramento di contesti cittadini.

## **2.2 La *sociability* come strumento: i riferimenti e la metodologia**

Le linee guida sono strutturate seguendo un framework teorico definito a partire dagli outputs di progetto. In particolare, al fine di strutturare uno strumento che fosse contestualizzato e attuale, sono stati individuati argomenti chiave di lettura del prodotto intellettuale, a partire dalle quattro dimensioni sociologica, ambientale, psicologica e urbanistica.

Per quanto riguarda gli argomenti trattati dalle linee guida e su cui verterà la sperimentazione, finalizzate alla creazione di una identità urbana rinnovata, dal punto di vista di sociabilità e di comunità degli spazi saranno:

- Studio, analisi e miglioramento del contesto urbano: processo di "*beautification*";
- L'antropocentrismo negli ambienti urbani e accesso adeguato agli ambienti urbani in funzione di socialità;
- Utilizzo di elementi spaziali per la creazione di ambienti utili alle interazioni sociali;
- Tempo libero e programmazione: come influisce il gruppo sulla politica urbana;
- Esigenze sociali e partecipazione;

Tali argomenti sono chiave di lettura del presente prodotto e oggetto di approfondimento nel complesso delle presenti linee guida; in particolare sono trattati trasversalmente all'interno delle attività proposte.

Difatti, ciò che è stato evidenziato nel percorso di ricerca è che troppo spesso l'ambiente urbano, prescindendo da quelle che sono

le sue peculiarità, considerato l’impatto che ha sui propri abitanti e cittadini dovrebbe necessariamente essere maggiormente tenuto in considerazione. Quella che individuiamo come “componente ambientale” dei luoghi, insieme ai comportamenti degli individui che li vivono, formano il contesto collettivo e partecipativo: si parla infatti di comportamenti ambientali, sociali e fisiologici. Quello però che determina tali comportamenti, negli ambienti urbani, sono proprio le percezioni che si riceve; i luoghi diventano dimensione e identificazione, tale per cui essi diventano pilastro dell’interazione umana e del suo sviluppo.

Partendo da tale presupposto, pensare e programmare un luogo deve necessariamente partire da chi i luoghi li vive, prendendo in considerazione tutte le informazioni disponibili (qualitative e quantitative) per generare un cambiamento effettivo e funzionale. Proprio la transizione e il cambiamento oggi più che mai rappresentano la nostra comunità, dove l’innovazione, gli equilibri sociali, economici e climatici sono sempre posti in discussione.

Basti pensare a tutte le novità e i cambiamenti della vita in genere successivi al periodo pandemico, che ha portato alla ri-scoperta di quelli che sono gli spazi a noi vicini, e le prossimità, il vivere la casa nel quotidiano, o ancora alla “fuga” dai grandi centri con la possibilità di lavoro digitale che ha ad oggi cambiato completamente il concetto di lavoro rispetto ad appena 5 anni fa.

Ciò che traiamo dall’esperienza pandemica è che siamo, in parte, impreparati ai cambiamenti, ma che allo stesso tempo cerchiamo risposte al fine di gestire le urgenze e le trasformazioni che possano al meglio adattarsi alle esigenze, in qualsiasi contesto a cui facciamo riferimento. Quello che dà maggiore spinta all’adattamento al cambiamento è la capacità collettiva di reagire partecipando attivamente alle politiche per “accendere” la resilienza dei luoghi e degli individui che li vivono avviando percorsi di trasfor-

mazione. Il cittadino oggi non vuole soltanto comprendere l'output proposto dalla governance e dalla politica, ma intende partecipare ed essere in parte operatore attivo, ma per farlo ha bisogno di essere correttamente guidato: qui subentra l'idea del professionista di sociabilità, che è capace di comprendere e leggere le esigenze al fine di proporre la corretta azione.

Non è possibile certamente fornire una risposta univoca a tutti i differenti contesti, ma invitiamo ad utilizzare quanto proposto come utile linea guida da adattare alle esigenze rilevate negli ambiti oggetto di potenziali interventi per la promozione della sociabilità. Quello che è possibile però è dare adeguata formazione a professionisti e informazione alla cittadinanza al fine di attivare percorsi di trasformazione che possano avere un reale impatto nella vita di tutti i cittadini.

Nella metodologia del presente handbook è stata data importanza all'elemento formativo e accompagnamento all'attività, per la proposta di azioni consigliate: si tratta infatti di contenuti formativi e operativi destinati tanto al professionista quanto all'amministratore che ha interesse ad approfondire elementi di coinvolgimento cittadino finalizzate al miglioramento di quella che abbiamo inteso come sociabilità dei luoghi. In tal senso, il professionista di STUD.IO costruisce relazioni e connessioni tra gruppi, cittadini e luoghi, facilitando la circolazione delle informazioni e traducendo le bisogni e le richieste (esplicite e non) in potenziali spunti e outputs. Utilizzare le linee guida presentate può essere un utile spunto e punto di partenza per l'elaborazione dei percorsi di cambiamento e/o miglioramento.

I processi partecipativi, per quanto complessi, sono fondamentali al miglioramento dei contesti urbani, per indirizzare le strategie e far sì che le proposte e le idee della cittadinanza trovino un riscontro in quelle che sono le azioni dell'amministrazione. Non si tratta

di un coinvolgimento esclusivamente rappresentativo, ma avviare dei percorsi che siano studiati in ciascun aspetto (valutando rischi e opportunità a monte) per accogliere input e feedback utili allo scopo.

Troppo spesso infatti quello che accade quando la governance decide di coinvolgere la cittadinanza in attività o consultazioni, è l'incapacità dell'amministrazione di eliminare la logica del settore e delle prassi amministrative, incontrando resistenze e difficoltà nel coinvolgere il cittadino che, spesso a fatica, comprende le logiche dietro determinate azioni. Per tale motivo la presenza un facilitatore in tale percorso di coinvolgimento ed engagement cittadino permette di cogliere al meglio le potenzialità dei percorsi di partecipazione. Nei processi di rigenerazione urbana o miglioramento del contesto urbano, in particolare, sono numerose le competenze e le figure necessariamente coinvolte: progettisti, economisti, sociologi, agronomi, politici etc. professionalità e conoscenze differenti che convergono verso un obiettivo comune.

Per quanto sia possibile creare occasioni di partecipazione, tra figure differenti e cittadini ad esempio, il semplice scambio e la semplice partecipazione non è assolutamente sufficiente per definire una strategia innovativa o una corretta gestione di problemi affrontati. Se non adeguatamente facilitato, il percorso partecipativo potrebbe deludere le aspettative e offrire risultati scontati come "più spazi di aggregazione", "più verde pubblico", ovvero risultati senza una vera direzione creativa e contestualizzata.

Il professionista di STUD.IO deve dunque essere pronto ad accogliere la sfida di gestire le differenti professionalità comprendendo tutti gli ambiti di intervento, cogliendo l'attenzione e puntando verso l'obiettivo dell'azione proposta: ed è questo elemento di innovazione del presente elaborato, che propone azioni suddi-

visive per differente area tematica, in corrispondenza della quale viene identificata la specifica area intercettata.

A tal proposito, la metodologia di elaborazione del presente handbook, ha considerato questo come altri elementi determinanti dei processi di sviluppo della sociability in contesti differenti per strutturare uno strumento che fosse al più completo e utilizzabile.

Esperienze, dati raccolti su campo e il coinvolgimento delle parti interessate ha permesso di progettare uno strumento che avesse tre elementi determinanti:

- Rilevanza nei temi affrontati, in risposta alle esigenze emerse ed emergenti che attraverso lo strumento proposto possono essere intercettate e tenute in considerazione.
- Adattabilità considerando le grandi differenze che l'ambito tematico affrontato dall'handbook intercetta: basti pensare che nell'implementazione del progetto STUD.IO sono stati considerati 4 paesi del partenariato nel portare avanti il lavoro di ricerca, oltre che il contesto europeo ed internazionale. Lo strumento si eleva rispetto ai contesti specifici e si adatta alle differenti esigenze, risorse e disponibilità di luoghi e persone.
- Replicabilità elemento chiave in particolare in contesto progettuale europeo, in quanto il nostro obiettivo è quello di offrire risorse che possano essere punto di partenza per altre azioni, per reti di intervento e ambiti affini e/o complementari, consci dell'importanza dell'interdisciplinarietà in tale ambito.

Per ciò che riguarda le fasi della metodologia proposta per l'elaborazione delle linee guida, è stato strutturato in 3 fasi determinanti:

- Analisi preliminare e buone pratiche: sono state individuate le aree e i bisogni formativi/educativi partendo dalle ricerche con-

dotte in letteratura, aggiungendo l'analisi di buone pratiche utili all'approccio di STUD.IO;

- Selezione degli strumenti: è stata effettuata una ricerca tra i principali strumenti di partecipazione per il miglioramento del contesto urbano, oltre ad attività di brainstorming per l'elaborazione di tools che fossero adeguati all'obiettivo previsto.
- Sviluppo dello strumento, testing e valutazione: le linee guida sono state strutturate e raccolte in un unico strumento per la fase di testing. Successivamente il prodotto è stato valutato e testato per il migliore risultato in termini di impatto e impiego.

La metodologia è quindi riassumibile nelle fasi del mappare, attivare e monitorare.

## 2.3 Linee guida alla lettura dell'Handbook

Come specificato, l'handbook si suddivide in due sezioni, una parte prettamente teorica e una parte pratica, completa di strumenti utilizzabili in differenti contesti urbani e cittadini.

Bisogna sempre ricordare che l'Handbook proposto non è uno strumento di urbanistica, né di sociologia o pianificazione ambientale: è uno strumento che colleziona le esperienze e unisce gli ambiti, confrontando gli aspetti e proponendosi ad equilibratore dei diversi elementi, per guidare professionisti di settori differenti ad essere capaci di proporre a livello locale azioni di cambiamento o avviare dei percorsi utili al cambiamento.

La capacità di quello che individueremo come facilitatore di processi di miglioramento in contesti urbani per la promozione della sociabilità, sta nell'utilizzare e sfruttare gli strumenti proposti per i propri scopi di partecipazione e implementazione di percorsi di cambiamento a livello locale.

Gli strumenti difatti, sono specificati attraverso 4 simboli che rappresentano le aree di competenza relative al progetto STUD.IO.

## Handbook Areas



### **Area Psicologica:**

Rientrano in questa area le azioni che attivano l'aspetto emotivo e psicologico del vivere cittadino; l'area include gli elementi di felicità e benessere emotivo legati alla qualità di vita e il bisogno individuale, oltre alle azioni che favoriscono la salute mentale e l'azione ricreativa, sempre in contesto di collettività e partecipazione.



### **Area Ambientale:**

Rientrano in quest'area gli elementi di relazione tra individuo e ambiente, inteso come il complesso di azioni e attività che includano l'elemento green per un miglioramento complessivo del benessere urbano e cittadino sotto il profilo ambientale.



### **Area Sociologica:**

Rientrano in questa area gli aspetti relazionali e sociali del quotidiano vivere nella comunità previsti dalle attività proposte; essa comprende il complesso della dimensione della coesione sociale, inclusione, partecipazione e diversità che creano la società.



### **Area Urbanistica:**

Rientrano in quest'area le azioni e iniziative che includano elementi di pianificazione, immaginazione e gestione dello spazio, programmazione. Vivibilità dei quartieri, architettura e spazi sono elementi che distinguono le azioni comprese all'interno di quest'area al fine di migliorare gli spazi e programmare la sociabilità dei luoghi attraverso il design urbano.



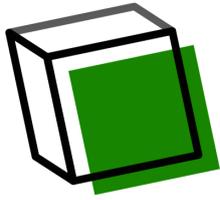
Ciascuna attività presenterà questi simboli, che saranno colorati qualora le azioni proposte attivano una delle aree di riferimento. Alcune attività possono anche comprendere più aree di riferimento.

Le differenti aree, così come i differenti target che sono proposti, rappresentano a pieno la multidisciplinarietà e intersectorialità del progetto STUD.IO nelle sue diverse forme, riflettendo l'esigenza di una rappresentazione su più livelli: l'idea di un sapere o di un'azione ancorata ad una singola dimensione riduce l'opportunità di scambio, contaminazione e anche di impatto dei risultati, tale per cui invitiamo alla lettura del presente elaborato consapevoli di tale approccio metodologico.

La migliore applicazione degli strumenti proposti risulta in contesti cittadini di al massimo 50.000 abitanti; in ogni caso le attività proposte possono essere adattate al meglio e suddivise ad esempio per sperimentazioni locali in determinati quartieri in città più grandi.

# **CREARE OPPORTUNITÀ DI PARTECIPAZIONE ATTIVA**





# CREARE OPPORTUNITÀ DI PARTECIPAZIONE ATTIVA

## 3.1 Fondamenti della partecipazione cittadina per la sociabilità: un'analisi degli attori chiave e l'importanza dei luoghi

I Comuni oggi più che mai, piccoli medi e grandi, sono luoghi di innovazione, creatività, diversità e sfide. Le trasformazioni urbane e territoriali sono fenomeni complessi che richiedono attenzione, cura e una visione condivisa per garantirne uno sviluppo sostenibile e attivo.

In tali contesti di trasformazione, la partecipazione dei cittadini e di chi vive i luoghi emerge come un elemento cruciale per il successo di processi di cambiamento: Unione degli Assessorati, ente coordinatore del progetto STUD.IO, così come AEEP, Consorzio Tartaruga operano da diversi anni in contesti locali attivando i cittadini e le amministrazioni per progettare e co-progettare contesti urbani e sociali migliori e rinnovati, impegnando risorse e promuovendo azioni innovative; ciò ha permesso di sperimentare e avere conoscenze ed esperienze utili anche alla produzione del presente prodotto.

Quando parliamo di partecipazione cittadina difatti, ci si riferisce alla capacità e/o la possibilità dei cittadini di essere coinvolti nella formulazione delle politiche, nella pianificazione urbana e sociale, e nella presa di decisioni che influenzano la propria quotidianità e quella di molti altri cittadini che vivono i luoghi e gli spazi del-

l'ambiente urbano. Alla base delle trasformazioni nelle dinamiche urbane, troviamo proprio l'opportunità di scoprire e riscoprire la propria città e i propri luoghi: i cittadini hanno difatti l'opportunità di vivere luoghi pubblici, piazze e strade non soltanto come luoghi di passaggio ma spazi di incontro e di collettività, valorizzandone l'importanza culturale e storica dei legami che la rappresentano. Per scoprire questa potenzialità è però necessario che questi vengano guidati adeguatamente attraverso il lavoro di professionisti che possano interagire e fare interagire le differenti componenti dei luoghi, mettendo a dialogo persone e ambienti.

La sociabilità dei luoghi risiede dunque nella capacità intrinseca che questi hanno, il benessere della comunità e dei singoli che li vivono: il patrimonio culturale, i legami affettivi e gli elementi di creatività formano i significati che si associano a pratiche sociali, divenendo esperienze e cultura. In tal senso, partecipare a costruire la città e i luoghi del vivere comune diventa ulteriore elemento di aggregazione ed appartenenza, avendo l'opportunità di incidere direttamente in quegli spazi che vengono vissuti nel quotidiano.

Partecipare alla realizzazione dell'immagine della città, intesa come qualsiasi ambiente urbano, permette di poter lavorare sull'elemento di percezione, tanto di chi osserva e visita i luoghi, sia di chi la vive; partecipare garantisce migliori risultati nella cura del bene del territorio, favorendo meccanismi di inclusione e coesione sociale, migliorando il senso di appartenenza e una migliore qualità di vita in generale.

Proprio partendo da questi presupposti, la partecipazione cittadina è chiave di lettura della promozione di sociabilità nei luoghi, intesa come processo di trasformazione di un luogo per una piena valorizzazione della sua percezione, sotto i profili urbanistici, psicologici, sociologici e ambientali. Il cittadino non può, però, in

autonomia essere pienamente consapevole di tutti i processi che incidono nel cambiamento territoriale, tale per cui azioni e progetti locali permettono mettere in pratica le idee e le proposte, attivando a pieno la potenzialità dei luoghi, guidati attivamente nel complesso di azioni necessarie al miglioramento del contesto cittadino.

La contemporaneità e le trasformazioni a cui le città e i luoghi sono sottoposti, necessitano del feedback attivo dell'individuo e della collettività a cui appartiene; negli ultimi anni difatti gli approcci partecipativi mettono i bisogni e l'identità tra gli elementi preminenti a cui è necessario porre l'attenzione. Il ruolo del cittadino è fondamentale, come anche la volontà di questo di sentirsi parte della collettività soprattutto successivamente al periodo pandemico, la cui esperienza di "immobilismo" in casa, ha fatto riflettere su molti degli elementi di quotidianità che vengono dati per scontato, come vivere la città e i suoi spazi.

Attraverso processi di valorizzazione della comunità e dei suoi luoghi è quindi possibile provare e riuscire a migliorare i contesti generando risposte virtuose e concrete ai bisogni emergenti, espressi ed inespressi. Si tratta di quel complesso di laboratori di confronto, animazione e consultazione in cui professionisti, amministratori, decisori politici e cittadini trovano una dimensione di confronto aperta e disponibile per riuscire al meglio a migliorare il contesto cittadino. In tali azioni rientrano perfettamente gli obiettivi del progetto STUD.IO che durante l'implementazione ha cercato attivamente di fornire strumenti e competenze utili a professionisti nella gestione di tali processi di partecipazione e valorizzazione territoriale.

Aprire a tali processi di partecipazione e promuovere una diffusione di approcci collaborativi per la ricerca di soluzioni condivise, nelle politiche urbane e sociali, è oggi più che mai un'opportunità:

la capacità di adattare ed adattarsi all'innovazione permette di attivare processi di sviluppo urbano e sociale più dinamici ed efficaci. Valutando le esperienze e le buone pratiche implementate negli ultimi anni, è stato possibile prendere consapevolezza di come gli strumenti di partecipazione siano applicabili in più contesti ed essere più o meno significative a seconda delle resistenze o dell'apertura tanto della cittadinanza quanto dell'amministrazione.

Non si tratta quindi di replicare le azioni, ma di prendere consapevolezza di queste e adattare adeguatamente ai differenti contesti: nella lettura di questi paragrafi, così come delle attività proposte, si è cercato di mantenere un profilo il più possibile generale e adattabile, tale per cui chi vorrà utilizzare gli strumenti può con facilità immaginare e attuare sfruttando le risorse a disposizione. È importante essere consapevoli del fatto che obiettivi della partecipazione e esiti della stessa non sono scontati, ma proprio l'opportunità di valutare e descriverne limiti affrontati durante l'implementazione è utile metro di giudizio per comprendere l'efficacia di tali attività.

I processi di partecipazione cittadina, per il miglioramento dei contesti urbani e cittadini prevedono la presenza di 3 attori chiave:

- I cittadini, core element del processo partecipativo, contribuiscono alla realizzazione delle iniziative, promuovono le esigenze specifiche di chi vive i luoghi e forniscono una prospettiva "dal basso" fondamentale per le visioni e i cambiamenti da proporre; attraverso la partecipazione, i cittadini possono sentirsi più coinvolti e responsabili degli spazi in cui vivono. Ciò comporta un maggiore senso di appartenenza e al desiderio di contribuire in modo continuo alla crescita della comunità, sotto quello che è il profilo dell'empowerment.

- Le istituzioni, la governance e gli stakeholders, spesso proponenti del processo partecipativo, forniscono i canali di coinvolgimento e sostengono in parte le diverse modalità di partecipazione. Le istituzioni devono inoltre garantire trasparenza nel processo decisionale: ciò si traduce in una comunicazione chiara e aperta al fine di render conto alla comunità delle azioni intraprese e le scelte operate, oltre che gli scopi delle attività.
- I professionisti o facilitatori del processo partecipativo, soggetti che forniscono supporto tecnico per lo sviluppo del processo partecipativo, sono in grado di utilizzare gli strumenti e leggere i dati a disposizione per fornire un supporto attivo. Tra tali figure rientra il professionista che il progetto STUD.IO ha formato e continua a formare nei percorsi formativi universitari proposti dal progetto.

Ai tre attori definiti si aggiungono potenziali altri soggetti che hanno un determinato interesse nelle proposte e nelle azioni che potrebbero essere intraprese nel portare avanti le idee scaturite dai progetti di partecipazione.

È chiaro che determinare i processi di partecipazione e i suoi attori non implica che la partecipazione di quest'ultimi sia scontata, in particolare in comunità dove i livelli di partecipazione sono relativamente bassi.

### **3.2 La selezione degli attori nei processi partecipativi: i cittadini**

Affrontare la questione della selezione dei partecipanti in un contesto di partecipazione civica può inizialmente sembrare contro-intuitivo. La partecipazione, per sua stessa definizione, dovrebbe essere aperta a tutti i cittadini interessati o coinvolti in una specifica tematica o situazione. Tuttavia, è un dato di fatto che, nonostante l'intento di coinvolgere tutti, solo una piccola parte della popolazione è interessata e prende effettivamente parte a tali processi partecipativi. Quanto spesso capita di vedere aule vuote dopo aver sapientemente organizzato eventi aperti o trovarsi in difficoltà nel raccogliere i partecipanti attesi.

Questo fenomeno rappresenta un paradosso della possibilità libera del partecipare, potremmo dire di quella "democraticità partecipativa": se da un lato si aspira a includere tutti, dall'altro lato la partecipazione si limita a un numero ristretto di individui, spesso solo una piccola percentuale della popolazione coinvolta. Naturalmente avviene quindi una selezione del partecipante, ma è importante per il facilitatore comprendere se tale selezione avviene e chi ne è responsabile.

La prima metodologia di selezione nei processi partecipativi consiste **nell'autoselezione**. In questo scenario, la partecipazione è completamente libera, e chiunque può decidere di partecipare o di astenersi dal processo partecipativo. Questa forma di selezione rispetta la libertà individuale, ma può portare a squilibri che influenzeranno inevitabilmente l'esito del processo partecipativo. Anche se la partecipazione è aperta a tutti, è probabile che solo alcune categorie di individui decideranno effettivamente di partecipare. Ad esempio, potrebbero partecipare attivamente coloro

che fanno parte di reti sociali specifiche, gruppi di interesse o associazioni, mentre coloro che hanno maggiori impegni familiari, lavorativi o preferiscono utilizzare il loro tempo libero in altro modo potrebbero **autoescludersi**. Questo tipo di selezione può portare a una rappresentazione incompleta e distorta dei diversi interessi e punti di vista presenti nella popolazione coinvolta. Il facilitatore interviene dunque valutando i criteri di apertura, ad esempio mediante strumenti di registrazione che permettano di monitorare l'andamento della partecipazione e l'appartenenza a determinati gruppi sociali che potrebbe creare un'esperienza di partecipazione non completa; un controllo che incide però nella selezione del partecipante ci porta verso la seconda metodologia di selezione.

La seconda metodologia è definita quella di **selezione mirata**, cerca di affrontare i rischi dell'autoselezione. In questo caso, la partecipazione non è aperta a tutti indiscriminatamente, ma un gruppo di lavoro o un collettivo cerca di coinvolgere rappresentanti di tutti gli interessi e punti di vista rilevanti. Questo approccio mira a creare un ambiente di discussione più equilibrato e inclusivo, ma molto dipende dalla correttezza e dalla competenza di chi effettua l'attività di selezione e come. La capacità del professionista è quindi nei metodi e nella costruzione di strumenti di selezione che siano al più rispondenti con le aspettative e gli scopi dell'attività di partecipazione.

La terza metodologia infine è la **selezione casuale**. Il professionista o il gruppo di professionisti che propone l'attività, seleziona un campione rappresentativo della popolazione in modo casuale per prendere parte al processo partecipativo. La selezione avviene utilizzando le stesse procedure tipiche dei sondaggi di opinione; questo approccio è ampiamente utilizzato in diverse esperienze internazionali, come conferenze e ricerche. Sebbene si ve-

rifichi comunque un certo grado di autoselezione tra coloro che sono stati selezionati casualmente, questo fenomeno risulta molto meno selettivo rispetto alla partecipazione volontaria.

### **3.3 La selezione degli attori nei processi partecipativi: gli stakeholders**

Di fianco al cittadino, come abbiamo visto, nella maggior parte dei processi di partecipazione è necessaria la presenza e il supporto della governance e/o di stakeholders che accettano e sostengono le cause del partecipare. In particolare quando si parla di benessere urbano e sociale, risulta fondamentale da parte dei professionisti che intendono intraprendere percorsi di partecipazione cittadina, colmare eventuali gap a seconda degli ambiti di intervento proposti.

Nella sezione successiva, in cui andremo ad analizzare alcuni strumenti utili di partecipazione cittadina, sono difatti indicati tanto gli obiettivi del partecipare quanto le risorse e i target degli interventi; sono comunque proposte attività che non necessitano della compartecipazione di governance o stakeholders ma che possono essere condotti direttamente dai facilitatori, previo supporto o autorizzazione.

In ogni caso, per pianificare in modo adeguato e garantire una partecipazione efficace, è essenziale condurre una **mappatura** dettagliata di quelli che sono i nostri interlocutori nel processo partecipativo, che indicheremo genericamente come **stakeholder** coinvolti nel processo.

Gli stakeholder sono attori direttamente o indirettamente interessati dai risultati del processo partecipativo o dalle tematiche, e il loro coinvolgimento può risultare fondamentale per il successo dell'attività. Come per gli attori/cittadini, anche in questo caso il professionista che intende proporre attività locali deve identificare e mappare gli stakeholders, tale per cui proponiamo un approccio sistematico di mappatura suddiviso in due macrofasi:

## **1) Identificazione degli stakeholders**

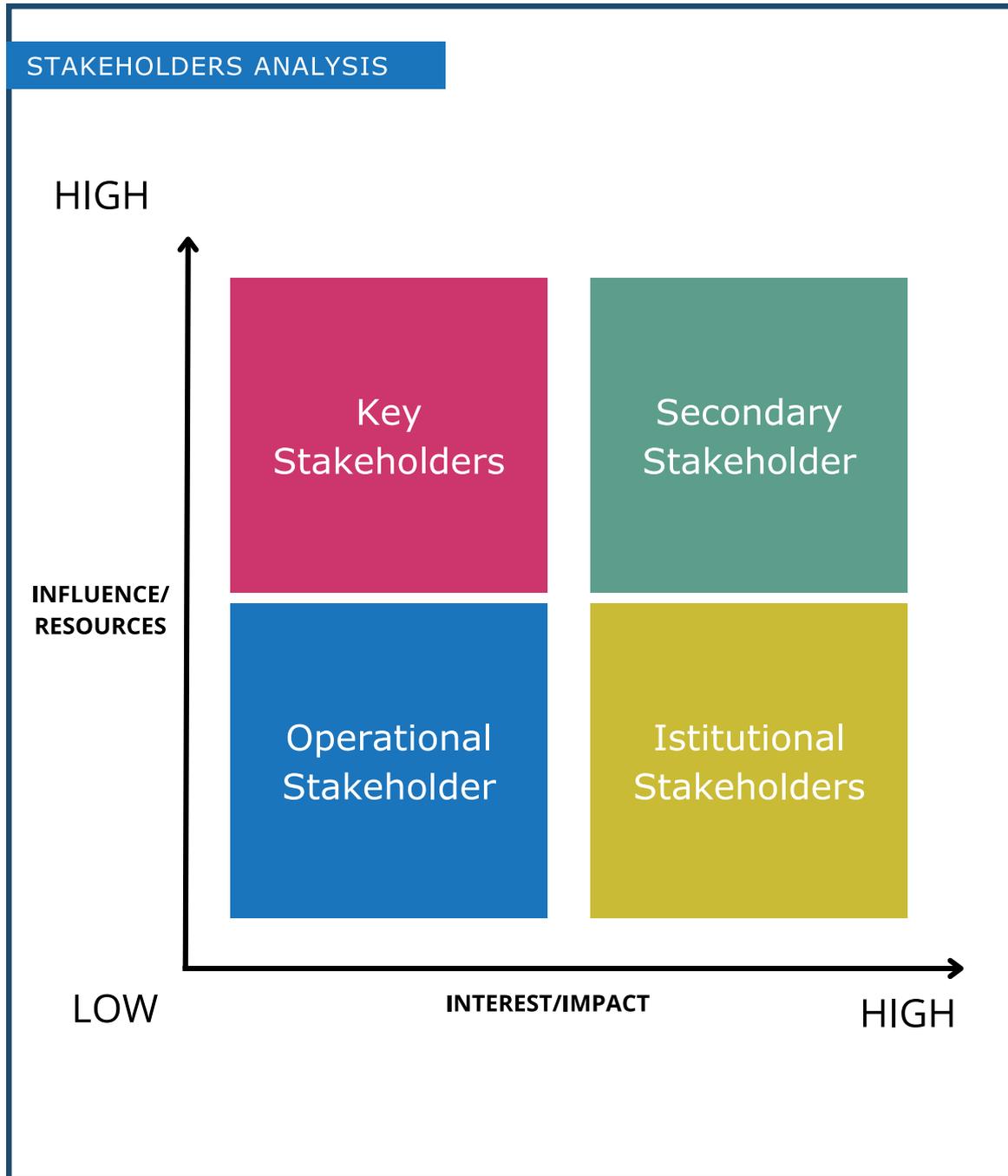
è necessario comprendere, a seconda dell'attività di partecipazione e/o al tema affrontato, comprendere quelle che sono le parti interessate potenziali e attuali. Si tratta di una vera e propria fase di analisi in cui si considerano relazioni, contatti e reti locali all'interno della comunità, partendo per livelli e gradi di coinvolgimento. Amministratori, associazioni, gruppi informali sono tutti potenziali stakeholders; spesso proprio le amministrazioni e gli uffici hanno a disposizione registri che possono essere utilizzati per avviare la fase di identificazione, come primo strumento di analisi. Individuati e listati gli stakeholders, identificati i contatti e gli ambiti si passa alla seconda fase.

## **2) Analisi degli stakeholder:**

L'analisi degli stakeholder ci consente di effettuare una selezione funzionale al nostro processo partecipativo: il professionista ha la possibilità di comprendere storie pregresse, interazioni, iniziative portate avanti ma anche eventuali conflitti o collaborazioni significative tra gli enti che potenzialmente risultano utili agli obiettivi del partecipare.

Per comprendere però al meglio e ottenere la partecipazione di stakeholders chiave, è necessario utilizzare una matrice di analisi suddivisa su 4 livelli.

Per ciascun livello si individuano indicatori, ALTO, MEDIO, BASSO, che permettono l'analisi della matrice e di fornire una valutazione sull'incidenza e rilevanza dello stakeholder nel processo partecipativo. Si riporta di seguito in figura gli indicatori di influenza e la rappresentazione grafica dell'analisi.



I livelli da analizzare, seguendo lo schema proposto sono:

- 1) Interesse dell'attore rispetto all'ambito della partecipazione, inteso come grado di rilevanza dei risultati dell'attività, come questo può incidere per portare un miglioramento al contesto urbano nella promozione della sociabilità dei luoghi e della partecipazione dei cittadini;
- 2) Impatto del processo sulle attività dell'attore, inteso come una valutazione dell'impatto che l'attività può potenzialmente avere sullo stakeholder, in termini di opportunità e rilevanza.
- 3) Risorse e capacità a disposizione dell'attore, intese come complesso di conoscenze, competenze specializzate e connessioni, oltre che risorse economiche laddove opportuno che possono apportare valore aggiunto all'attività di partecipazione, in particolare a ciò che riguarda l'output delle attività di promozione della sociabilità dei luoghi.
- 4) Influenza sulle fasi di partecipazione, ovvero valutare nei diversi livelli o fasi delle attività che si intende realizzare quanto gli stakeholders possano avere influenza (positiva o negativa) sulla partecipazione e sui risultati.

Partendo dall'analisi degli stakeholder, è poi possibile approfondire ulteriori aspetti quali eventuali bisogni informativi necessari, scenari iniziali e azioni che il professionista deve svolgere al fine di coinvolgere correttamente lo stakeholder alle attività.

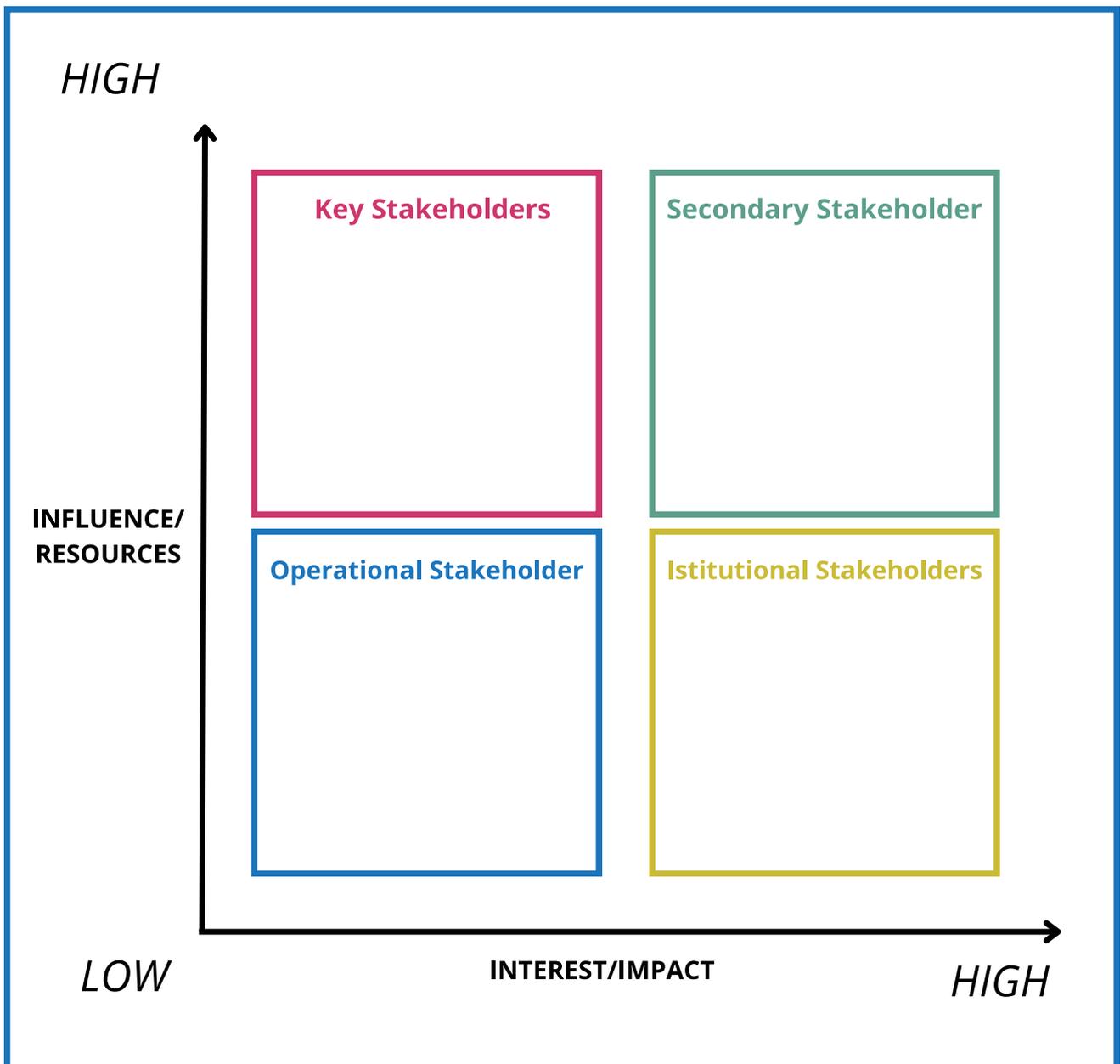
Viene fornito nella pagina seguente uno schema utilizzabile per la vostra analisi degli stakeholder, stampabile e pronto all'utilizzo per la vostra organizzazione di eventi partecipativi cittadini e attività proposte dal presente handbook.

STAKEHOLDERS ANALYSIS MATRIX

---

---

---



### **3.4 Partecipazione come strumento di promozione della sociabilità: strutturare percorsi partecipativi**

Definiti i potenziali attori delle nostre attività, è necessario fornire adesso l'elemento chiave, costruire il percorso partecipativo. Qui rientra l'impegno e la capacità del professionista che, spesso in collaborazione proprio con le parti interessate quali ad esempio le amministrazioni locali e gruppi locali, struttura il percorso partecipativo adeguato alla necessità.

Partecipare infatti assume, tanto nell'uso professionale quanto in quello comune, due valenze semantiche: "*partecipare*" e "*essere parte*". Questi due concetti, apparentemente simili, racchiudono sfumature significative nell'ambito della partecipazione. "Partecipare" indica l'atto di prendere parte a specifici eventi o processi decisionali, spesso con riferimento a decisioni su questioni o alla selezione di persone per cariche politiche. Dall'altra parte, "essere parte" si riferisce all'essere integrati in un processo, un gruppo o una comunità in modo attivo.

Queste distinzioni sono essenzialmente analitiche, e servono esclusivamente per portare alla riflessione, in quanto se ripensiamo non è possibile partecipare senza essere parte e viceversa. Molto più spesso si utilizza la terminologia "partecipazione passiva" con accezione prettamente negativa. In contesti di partecipazione cittadina, come i modelli presentati nell'ambito del presente prodotto e nel progetto STUD.IO ci riferiamo non tanto alla passività come elemento di partecipazione, ma all'integrazione passiva, ovvero quella capacità di adeguare il comportamento alle aspettative che il gruppo e l'attività a cui si prende parte richiede. L'abilità del facilitatore è quindi quella di intercettare all'interno dei processi partecipativi, anche le differenti sfumature

(di ambito prettamente sociologico e psicologico per ritornare alle dimensioni a cui riferiremo le differenti attività) attivando ambiti del sapere specifici.

I processi partecipativi nello specifico possono essere promossi come abbiamo visto da differenti attori, tra cui le amministrazioni pubbliche, gli enti o i cittadini stessi. Questi processi possono essere suddivisi in due categorie principali: **top-down** (dall'alto) e **bottom-up** (dal basso).

Nei processi top-down, sono spesso le amministrazioni o gli enti pubblici a iniziare il coinvolgimento dei cittadini, formulando domande o definendo insieme agli attori i temi da analizzare, fino alla realizzazione dei progetti e le iniziative stesse. Questa modalità di avvio dei processi partecipativi è certamente agevolata dal fatto che le istituzioni o gli stakeholders dispongono delle risorse necessarie per l'avvio processi, in particolare per quelle attività che richiedono periodi lunghi di implementazione o attività di ricerca dispendiose. Nel caso di azioni top-down risulta fondamentale che il promotore del processo di partecipazione siano in grado di garantire tanto i mezzi, quanto la prospettiva temporale necessaria a garantire che tutte le fasi programmate vengano realizzate, e che l'interazione sia garantita in ognuna di esse (da inizio a fine).

Per quanto riguarda invece i progetti bottom-up, si tratta di quel complesso di iniziative che partono dal basso, ovvero dalla comunità e dai cittadini che, in gruppi formali o informali, si attivano. In tali processi, risulta efficace la presenza di un professionista che possa facilitare l'elaborazione di questi processi di partecipazione dal basso, contribuendo attivamente a strutturare tanto i meccanismi di partecipazione quanto le relative azioni/output associate. I cittadini in tale approccio si adoperano proponendo domande al territorio, coinvolgendo l'amministrazione e gli stake-

holders, perseguendo il fine preposto per lo sviluppo del territorio. Le risorse, in questo caso, sono identificate dalla stessa comunità proponente, e se necessario dirette come richieste alle amministrazioni per essere realizzate. Anche in questa tipologia di processo è fondamentale avviare, implementare, e chiudere l'attività avendo chiare e disponibili risorse temporali utili a ciascuna attività proposta.

Il presente handbook difatti presenta due sezioni di strumenti come specificato, con approcci bottom-up e top-down utili alla diversificazione delle attività che possono essere proposte al fine di migliorare i contesti urbani e cittadini sotto i profili della socialità e le relative aree.

### **3.5 Il ruolo del facilitatore nei processi partecipativi: STUD.IO come modello**

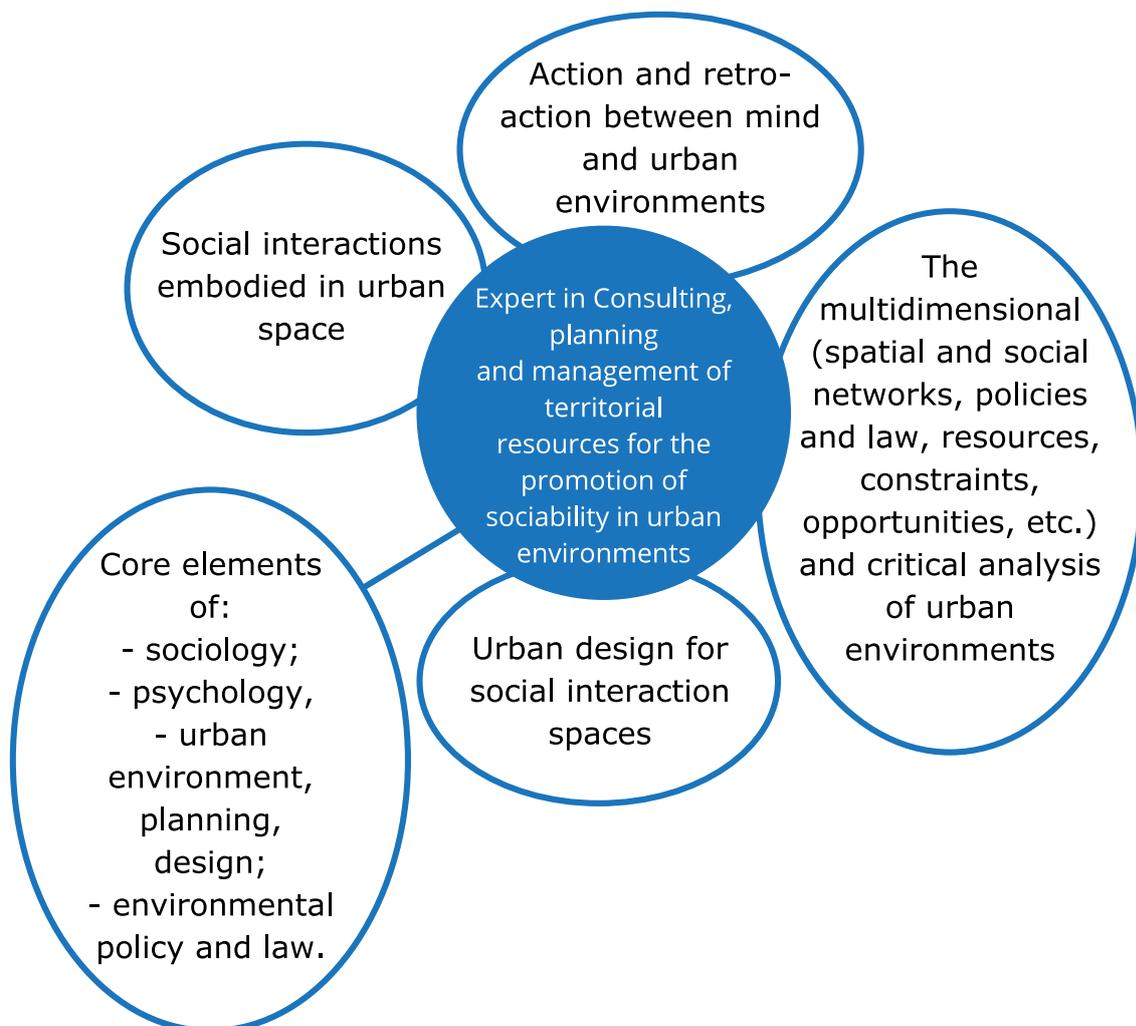
La gestione dei processi partecipativi e dell'implementazione di attività per lo sviluppo della sociabilità in genere, per approcci top-down e bottom-up, è affidata ad un facilitatore, che nell'ambito del nostro intervento assume il ruolo di esperto in *"consulting, planning and management of territorial resources for the promotion of sociability in urban environment"*.

Quello che per praticità nel nostro handbook individueremo come facilitatore STUD.IO, ha l'importante compito di promuovere collaborazione e dialogo tra le differenti parti del processo partecipativo. Il facilitatore al fine di essere correttamente pronto ad affrontare le differenti sfide della partecipazione, deve avere una conoscenza approfondita del contesto di riferimento, senza però laddove possibile farne parte in modo diretto: questo elemento garantisce infatti che interessi personali possano influenzare il processo e i risultati che possono emergere; l'elemento di estraneità fornisce anche un ulteriore elemento di fiducia tra i partecipanti che vedono il facilitatore come un riferimento imparziale il cui compito è quello di coadiuvare il processo e le attività. Nei processi bottom-up più spesso la cittadinanza affida il ruolo di facilitazione agli stessi membri, non garantendo però una corretta gestione nell'arco del percorso partecipativo.

La supervisione non è infatti controllo, ma supporto al gruppo negli sviluppi dell'azione, nelle difficoltà che possono emergere e in eventuali ulteriori necessità che possono presentarsi durante le attività. Il facilitatore del modello STUD.IO è quindi una figura poliedrica, con competenze differenti e peculiarità utili all'obiettivo di promozione della sociabilità nel contesto urbano: deve sa-

pere avviare processi partecipativi, accompagnare progetti che possono emergere per la rigenerazione urbana e locale, comprendere la dimensione della sociabilità e rilevare bisogni espressi ed inespressi durante il supporto fornito.

Si propone di seguito uno schema riassuntivo delle competenze fondamentali del facilitatore che propone modelli di partecipazione secondo i risultati della literature review realizzata dal gruppo scientifico del progetto STUD.IO:



Tali aspetti della facilitazione nei processi partecipativi sono emersi tanto a partire dalla review letteraria condotta dal partenariato, quanto dall'approfondimento realizzato con professionisti del settore e dall'analisi di buone pratiche. In tutte le aree investigate difatti sono emersi punti in comune rispetto le necessità di un facilitatore ovvero:

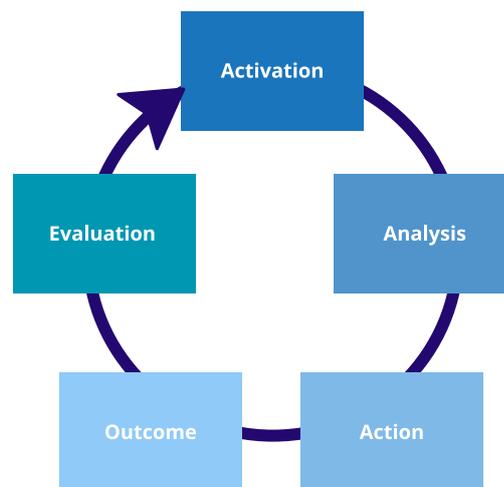
- Promuovere la capacità di stabilire legami sociali, sostenendo la partecipazione attiva, l'attaccamento ai luoghi e una migliore comprensione delle percezioni legate ad essi.
- Potenziare la capacità di analizzare i contesti, trasformando i bisogni in opportunità e acquisendo la capacità di identificare sia i bisogni manifesti che quelli non dichiarati.
- Favorire comportamenti pro-sociali per rafforzare la coesione comunitaria.
- Mantenere una consapevolezza delle opportunità e delle fonti di finanziamento disponibili per il territorio, sviluppando competenze nella gestione e coordinazione di iniziative che coinvolgono diverse parti interessate e dimensioni.
- Possedere competenze di base nella pianificazione urbanistica e ambientale per agevolare la comunicazione con gli attori coinvolti nei settori correlati.

Comprese quindi le figure di riferimento e gli elementi del partecipare, possiamo analizzare le azioni che comunemente compongono i processi di partecipazione e qual è il compito del facilitatore per ognuno di essi.

### **3.6 Creare partecipazione: Attivazione, Analisi, Azione, Risultato, Valutazione quali fasi del partecipare**

Un processo partecipativo, in ogni ambito di riferimento, è articolato in differenti momenti di scambio, interazione e azione che vengono proposti in momenti differenti del percorso. Genericamente, le fasi chiave che permettono la corretta conduzione di un processo partecipativo sono suddivise nelle fasi di **Attivazione, Analisi, Azione, Risultato, Valutazione**. Tali fasi costituiscono un approccio metodologico utile nei contesti di progettazione della sociabilità e sviluppo urbano, attraverso processi partecipativi bottom-up e top down.

La struttura concettuale delle fasi, considerando sequenza temporale e utilità di ciascuna, garantisce un'organizzazione delle iniziative di partecipazione finalizzate al miglioramento dell'ambiente urbano e alla promozione delle dinamiche sociali all'interno delle comunità locali.



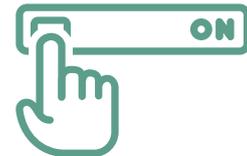
Il nostro handbook fornisce in particolare un insight sulla fase di azione, proponendo attività adattabili a differenti contesti per proporre attività finalizzate al miglioramento del contesto urbano; in ogni caso le differenti fasi sono da considerare correlate, tale per cui nel programmare e strutturare interventi di partecipazione è fondamentale avere contezza di tutte le fasi previste. La capacità del facilitatore è quella di comprendere quelle che

sono le necessità del gruppo e del luogo, utilizzando lo strumento adeguato e soprattutto farlo proprio per il contesto di riferimento. Gli elementi di influenza, a livello territoriale, sono molteplici, così come lo sono quelli sociali e relazionali: avere però chiare le metodologie di azione e i principali strumenti della pianificazione della sociabilità, per poter intraprendere percorsi di miglioramento efficaci ed efficienti.

Analizziamo dunque le fasi della partecipazione:

### **L'Attivazione:**

Come abbiamo analizzato nei paragrafi precedenti, il percorso partecipativo può avvenire genericamente in due modalità, attraverso gli approcci bottom-up e top-down; in entrambi i casi però parliamo di attivazione del percorso partecipativo.



Nel primo caso, bottom-up, cittadini associati, portatori di interesse, gruppi rappresentativi, consulte e gruppi informali possono programmare e progettare processi partecipativi, coinvolgendo stakeholders e amministrazione motivando adeguatamente la proposta: molto spesso gli stessi Comuni prevedono nei regolamenti interni le modalità di proposizione di azioni partecipative dal basso; consigliamo infatti di verificare se sono in atto presso il Comune possibili azioni di tal genere.

Nel secondo caso, top-down, è l'amministrazione che nell'ambito delle proprie strategie e politiche decide di avviare percorsi partecipativi su specifici temi. Entrambe le modalità, laddove previsto al fine di un corretto avvio, possono seguire gli iter ufficiali descritti dai regolamenti dei comuni. In caso si trattasse di azioni,

come laboratori dal basso per la produzione di idee di miglioramento o potenziali azioni da intraprendere, non è necessario sviluppare iter ufficiali.

L'elemento fondamentale in ogni caso è la progettazione del percorso, dividerne le modalità e le regole di partecipazione; come sarà possibile visualizzare nella sezione degli strumenti a disposizione dei professionisti della facilitazione del modello STUD.IO, la fase preparatoria è fondamentale al fine di comprendere quali siano le risorse minime necessarie, la tipologia di partecipante utile allo scopo e le modalità di collaborazione. Avere chiaro ad origine le aspettative che si hanno sul risultato del laboratorio e "l'expected impact" dell'azione permette di sfruttare tempo e risorse con consapevolezza. In questa fase si concretizza la scelta dei setting per le attività e gli strumenti di valutazione utilizzati per la fase specifica conclusiva.

## **L'Analisi**

Completati gli aspetti organizzativi e gestionali tipici dell'attivazione, il professionista o il gruppo di professionisti che si impegna nella facilitazione del gruppo di lavoro conduce un'attenta analisi su strumenti, risorse, normative e spazi oggetto delle attività di analisi, per proporre i processi di cambiamento aspettati. L'analisi permette di definire al meglio le modalità di sviluppo dell'azione partecipativa:



- gli obiettivi previsti
- la durata compresa di n° incontri e/o attività di gruppo
- opportunità di coinvolgimento di terzi esperti

- n° minimo/massimo di partecipanti per ciascuna attività proposta
- Risultati potenziali attesi

Viene quindi fatta chiarezza su aspetti della partecipazione, che vengono condivisi con tutti i soggetti coinvolti direttamente. L'analisi, in quanto tale, prevede l'impiego di strumenti di sondaggio tale per cui è chiara una certa flessibilità e adattabilità delle giornate e degli spazi, alle necessità del gruppo. Ricordiamo infatti che partecipare è un'azione libera e consapevole da parte della cittadinanza, tale per cui è sempre preferibile un'utenza che abbia la massima serenità e apertura nelle attività a cui prende parte. La fase di analisi si conclude con l'invio del materiale di informazione e altro materiale comunicativo utile per partecipare all'attività: è consigliabile la definizione di un gruppo attraverso canali quali mailing list e gruppi di lavoro (es. Microsoft Teams) in cui vengono inclusi tutti i partecipanti e il materiale da condividere, così da tenere traccia dell'attività svolta e raccogliere dubbi o proposte utili alla causa.

## **L'Azione**

Coincide con la fase di attivazione delle risorse e avvio del percorso partecipativo; comprende tutto il complesso di azioni utili per portare a termine gli obiettivi previsti in fase di analisi. Le azioni proposte durante l'attività partecipativa variano in base a scopi e modalità, nonché alla tipologia di azione che si vuole produrre. Quello che accomuna la fase di azione in qualsiasi attività proposta è la partecipazione attiva dei soggetti coinvolti durante l'attività: chiare moda-



lità di azione, chiari ruoli e chiare richieste permettono una corretta implementazione delle attività.

Le azioni proposte possono essere strutturate in molteplici modalità: sessioni esplicative in forma di seminario; approfondimenti tematici; workshops e laboratori; attività su campo. Tutte le azioni devono essere strettamente connesse agli obiettivi previsti dall'azione partecipativa, e tendere al risultato atteso.

Il presente handbook presenta nella seconda sezione diverse azioni che possono essere proposte alla cittadinanza e agli stakeholder, per differenti finalità; ciascuna attività deve comunque essere inserita in un processo di partecipazione che ha inizio con la fase di attivazione e si completa con la fase di valutazione. La scelta della tipologia di attività proposta viene già definita durante la fase di analisi, dovendo comprendere modalità, tempistiche e target delle attività. Per qualsiasi tipologia di attività programmata, si consiglia di inserire un'attività introduttiva, in cui vengono specificate le finalità dell'azione e l'impianto generale del processo.

## **Il Risultato**

Le proposte, gli outputs e per l'appunto i risultati del processo partecipativo vengono organizzati e decodificati (a seconda delle modalità di attività proposta), sintetizzati in quello che è il prodotto conclusivo. Il risultato è utile tanto per collezionare tutte le parti del percorso partecipativo sviluppato, ma soprattutto per fornire una restituzione puntuale a tutti coloro che direttamente e indirettamente hanno fornito supporto al processo partecipativo. Che siano proposte



singole, di gruppo o definite sulla base delle priorità analizzate, tutto è considerato all'interno del risultato. Il compito dell'esperto/facilitatore è quello di produrre un documento, che può assumere diverse forme a seconda dell'attività proposta, ma che sia l'effettiva espressione del processo partecipativo. All'interno del risultato rientra l'elemento decisionale, che qualifica il processo, ovvero dà espressione al percorso partecipativo per essere messo in atto secondo le modalità possibili previste. Laddove si tratti di processi dal basso, che non includono l'amministrazione, i risultati devono necessariamente procedere attraverso iter burocratici previsti nei regolamenti per intraprendere ad esempio azioni specifiche per la rigenerazione di luoghi, o avanzare richieste per il miglioramento di quelle che sono le differenti situazioni analizzate durante il percorso partecipativo. Nel caso in cui i risultati della partecipazione non si traducano in attività che coinvolgono direttamente le amministrazioni, il risultato si concretizza nel complesso di azioni e/o riflessioni maturate durante il processo partecipativo, per completare l'attuazione e l'obiettivo delle attività svolte.

## **La Valutazione**

La valutazione, pur essendo posta a chiusura del processo partecipativo, è una fase trasversale che il facilitatore STUD.IO e in generale chi propone attività di partecipazione cittadina, deve considerare per tutta l'implementazione.



Come nelle differenti tecniche di "ciclo di progetto" la valutazione coincide tanto con la conclusione quanto con l'inizio di una nuova fase di attivazione poiché fornisce una base fondamentale per migliorare l'efficacia del processo partecipativo e guidare le decisioni future. La valutazione fornisce un feedback utile rispetto il rag-

giungimento degli obiettivi (sia di risultato del processo della valutazione, che delle attività strutturate), per avviare un percorso di miglioramento continuo nelle attività proposte.

È certo che le variabili nel condurre attività di partecipazione siano moltissime, tale per cui l'errore o la difficoltà è necessariamente elemento da considerare: valutare e imparare dall'errore permette al facilitatore di strutturare successive attività in maniera più efficiente ed efficace.

Il facilitatore deve rendere parte del processo di valutazione il partecipante che contribuisce attivamente attraverso il proprio contributo; la capacità di analizzare il dato di valutazione è quindi competenza chiave per completare il processo di partecipazione nelle sue differenti fasi, e programmare nuove attività sulla base della lezione appresa.

La valutazione è notoriamente suddivisa in 3 fasi distinte: ex-ante, in itinere, ed ex-post. In fase di analisi il facilitatore predispone gli strumenti della valutazione che eroga per l'appunto ex-ante (prima) della fase di azione, in itinere (durante) la conduzione delle attività ed ex-post (dopo) la conclusione delle attività. Tra i punti fondamentali della valutazione da tenere in considerazione sono: aspettative del partecipante; criticità e difficoltà; miglioramenti proposti.

Abbiamo dunque considerato tutti gli aspetti generali per l'avvio di un percorso di partecipazione; nei paragrafi successivi aggiungiamo elementi relativi alla rappresentanza e l'inclusione, così come l'elemento chiave del setting fondamentali per la migliore partecipazione del gruppo alle attività.

### **3.6.1 Rappresentatività e inclusione nei processi partecipativi**

Oltre a tenere correttamente in considerazione le fasi del processo partecipativo, il professionista che intende avviare percorsi di sociabilità e proporre azioni in contesti locali, deve necessariamente effettuare un lavoro di analisi del proprio lavoro di selezione partecipanti, avendo completa e chiara dimensione di chi siano potenziali interlocutori e interessati, considerando le principali variabili necessaria alla corretta esecuzione.

La mappatura, tanto di stakeholders quanto di cittadini, permette di ottenere un primo feedback, di interesse e rilevanza, da parte di attori e potenziali attori, su lacune di rappresentatività, eventuali esclusioni relative a scelte effettuate nell'organizzazione dell'evento, eventuali bisogni speciali dei partecipanti per la corretta partecipazione.

La rappresentatività diventa un elemento di rilevanza nell'organizzazione del processo partecipativo; il facilitatore, in fase di preparazione e analisi deve porre domande quali: "chi ho coinvolto ad oggi?" e soprattutto "ho raggiunto l'obiettivo di una rappresentazione completa ed inclusiva?". A queste domande può supportare anche il gruppo di attori già selezionati, per rendere significativo il processo partecipativo.



### **3.6.2 Partecipazione ed elementi di contesto: Il setting**

Durante la fase di attivazione, come abbiamo analizzato, rientra a seconda della tipologia di azione proposta anche la preparazione del setting delle attività. Per setting si intende il complesso di

elementi relativi all'accessibilità e allestimento di luoghi, format di attività, tempistiche che risultano fondamentali nella realizzazione di attività collaborative e di gruppo. Il professionista facilitatore di STUD.IO deve quindi consapevolmente analizzare la cornice e gli elementi del contesto/attività per implementare il miglior setting di attività possibile: partendo proprio da questi elementi è possibile attribuire significato allo sviluppo delle attività proposte, che siano laboratori, workshops, sessioni plenarie o attività all'aperto; il processo di partecipazione e di apprendimento comprende infatti tanto gli elementi educativi formali, quanto quelli informali influenzati direttamente da percezioni, elementi emotivi e di significato. L'obiettivo è quello di rafforzare le reti collaborative di chi partecipa, considerando che pur consapevoli dell'obiettivo comune, il gruppo potrebbe non condividere ulteriori elementi. Il setting comprende 3 elementi di facilitazione, di cui l'esperto che assiste e organizza le attività di partecipazione deve avere cura e competenza:

- Animazione della partecipazione;
- Allestimento degli spazi;
- Orientamento delle attività;

L'animazione della partecipazione si riferisce all'abilità di proporre esperienze di partecipazione in cui l'interazione tra gli attori coinvolti (facilitatori, cittadini, stakeholders e altri attori coinvolti) agisca in modo costruttivo alle finalità previste dall'attività. Si tratta di creare un coerente equilibrio per coinvolgere, ciascuno per il proprio ruolo, la propria competenza e la propositività nel partecipare, tutti i partecipanti.

La facilitazione di attività partecipative richiede una cura particolare sia per le tecniche di guida del lavoro collettivo che per l'adeguamento dell'ambiente in cui si svolgono tali attività. Al fine di

preparare e condurre con successo momenti partecipazione, così come gruppi di lavoro, è fondamentale tenere in considerazione determinati orientamenti e linee guida quali:

- Presentare questioni e attività che siano chiare e comprensibili in modo che il loro significato sia facilmente rilevabile: è necessario essere consapevoli dei nostri interlocutori, per essere pronti al meglio anche nel linguaggio utilizzato per i materiali o durante le attività svolte.
- Creare un ambiente coinvolgente attraverso l'allestimento di spazi di lavoro ben curati e accoglienti, in grado di ispirare le persone a impegnarsi in un percorso discussione sulle questioni oggetto della partecipazione, o ancor di più in attività su campo predisponendo il setting di osservazione e dialogo.
- Mantenere un equilibrio nell'impegno richiesto, evitando di sovraccaricare i partecipanti e promuovendo il coinvolgimento costruttivo.
- Condurre interazioni e attività in modo da coordinare le operazioni e fornire supporto per facilitare l'interazione tra i partecipanti durante l'evoluzione delle attività proposte.

A proposito dell'ambiente e il luogo in cui avviene l'attività partecipativa e la facilitazione, questi devono essere strumento a supporto del facilitatore per sviluppare la riflessione e la condivisione.

Tali luoghi, predisposti e animati per promuovere la partecipazione possono assumere diverse forme:

- Luoghi fisici, in cui si svolgono attività individuali, di gruppo e assemblee generali. Questi ambienti possono trovarsi presso la

sede dell'organizzazione promotrice, in un luogo neutro o significativo, o anche nei locali delle parti coinvolte. L'ospitalità reciproca nei rispettivi luoghi di lavoro e territori svolge un ruolo simbolico e operativo significativo nella costruzione di momenti e percorsi partecipativi.

- Luoghi virtuali, in cui avviene la comunicazione a distanza e si organizzano incontri e scambi. Questi ambienti richiedono piattaforme versatili e spazi digitali per discussioni, suddivisione in gruppi di lavoro, annotazioni condivise, archiviazione e condivisione di materiali. Gruppi di discussione e newsletter facilitano l'elaborazione condivisa e migliorano la comunicazione interna.
- Dimensioni ibride: La tecnologia digitale ha ampliato le possibilità di partecipazione e facilitazione, non solo creando due dimensioni, ovvero attività online e offline, ma anche consentendo lo sviluppo sequenziale, parallelo e interconnesso di attività collettive partecipative.

Il contesto rappresenta quindi l'insieme di elementi che regolano le attività e le relazioni nell'ambito della facilitazione di gruppi. Gli ambienti fisici, digitali e ibridi attrezzati per condurre attività coinvolgenti devono essere facili da utilizzare e accoglienti. In caso di necessità, dovrebbero essere fornite indicazioni o tutorial per garantire comfort e mettere le persone a proprio agio, permettendo loro di concentrarsi sulle attività proposte. Pensare il setting come risorsa dinamica permette al facilitatore di andare oltre la mera definizione dello spazio di lavoro e del suo arredamento. Piuttosto, rappre-



senta l'insieme degli elementi che configurano e rendono possibili le attività formative, di confronto e di partecipazione. La funzione del setting è quella di delineare le specifiche caratteristiche dell'attività in corso o prevista, e di fornire sostegno ai processi di pensiero, confronto ed elaborazione coinvolti nei processi par-



tecipativi. La disposizione degli spazi e la gestione dei tempi operativi svolgono un ruolo cruciale nel definire il contesto in cui si svolgono le attività, contribuendo a dare significato a tali attività e a favorire la comprensione di coloro che vi partecipano. Di conseguenza, è importante considerare aspetti come:

- La disponibilità di stanze di dimensioni variabili, che possano essere adattate a diversi scopi, inclusi ambienti ampi per le sessioni plenarie e spazi più piccoli adatti per lavori di gruppo senza confusione.
- La presenza di spazi adatti all'affissione di manifesti, cartelli e documenti informativi, che possano servire come supporto visivo per il processo di comunicazione.
- La disponibilità di sedie comode e mobili, che possano essere facilmente spostati e riorganizzati per rispecchiare le esigenze delle attività in corso.
- La presenza di tavoli adatti per discussioni, scrittura e per specifiche attività, che siano facilmente manovrabili per adattare l'ambiente alle esigenze del lavoro collettivo.

Questi aspetti contribuiscono a creare una cornice fisica che riflette e supporta gli obiettivi delle attività partecipative e del lavoro collettivo.

Concludiamo, nel ricollegarci all'elemento di inclusione del paragrafo precedente, nel menzionare l'elemento di accessibilità nella creazione dei setting di lavoro. Quello dell'accessibilità rimane un obiettivo da perseguire identificando e gestendo diversi fattori che possono influenzarla: informazioni, la mobilità, i tempi e il supporto, le barriere fisiche, gli ambienti e le attività che facilitano la partecipazione, oltre alla comprensibilità delle questioni.

Un secondo aspetto riguarda l'accoglienza e il senso di benvenuto per le persone coinvolte. Maggiore è il vincolo imposto da spazi e arredi, maggiore è la necessità di curare le attività proposte al fine di minimizzare le rigidità introdotte dal contesto. In particolare, quando ci si trova a proporre attività in ambienti inadeguati, è essenziale affrontare apertamente le difficoltà, poiché eventuali inconvenienti richiedono un adattamento creativo aggiuntivo.

Un terzo aspetto da considerare riguarda la possibilità di riorganizzare gli spazi per agevolare la partecipazione e lo sviluppo delle attività. Sappiamo che non sempre è possibile apportare modifiche ai setting, poiché talvolta gli spazi presentano vincoli strutturali, come nel caso di aule con impostazione ad anfiteatro. In queste situazioni, è utile considerare soluzioni creative, come l'utilizzo di gradinate, corridoi, lavoro in piedi, all'aperto: è fondamentale evitare di obbligarsi a configurazioni predefinite degli arredi e delle disposizioni, cercando invece modalità innovative per adeguare lo spazio alle esigenze delle attività.

**Accessibilità, comfort e flessibilità** rappresentano tre caratteristiche fondamentali da cercare al fine di promuovere processi di partecipazione inclusivi, coinvolgenti e produttivi, che emergono dall'interazione dinamica tra questioni, partecipanti e contesto ospitante e abilitante.

Analizziamo adesso alcuni strumenti di facilitazione e partecipazione; nel prossimo paragrafo saranno infatti presentate alcune attività di partecipazione cittadina, basati sui temi della promozione della sociability in contesti urbani. Ciascuna attività è accompagnata da strumenti pratici e schede stampabili, con relative guide all'utilizzo che possono essere adattate a seconda delle necessità previste.

Come abbiamo approfondito, la partecipazione ha molte sfaccettature: la capacità del facilitatore STUD.IO risiede proprio nel comprendere i contesti e fare propri gli strumenti proposti, con la possibilità di confrontarsi e migliorare le idee.

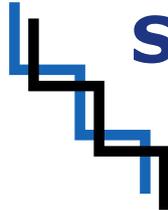
Per approfondimenti sui temi della partecipazione è possibile registrarsi alla piattaforma di apprendimento aperta:

<https://elearning.studio-project.eu/> .



**STRUMENTI DI  
SPERIMENTAZIONE LOCALE  
PER PROMUOVERE LA  
SOCIABILITÀ**





# **STRUMENTI DI SPERIMENTAZIONE LOCALE PER PROMUOVERE LA SOCIABILITÀ**

## **4.1 Introduzione agli strumenti**

Presentiamo adesso 6 attività e 8 strumenti per l'implementazione di percorsi partecipativi, dal basso, utilizzabili in differenti contesti cittadini per lo sviluppo di processi di miglioramento nelle 4 aree definite dal modello STUD.IO. Per ciascuna attività sono indicate le aree intercettate attraverso i simboli specificati nella sezione precedente per le aree psicologiche, sociologiche, ambientali e urbanistiche. Il simbolo colorato indica che l'area è attivata durante l'implementazione dell'attività proposta.

L'obiettivo di ciascuna attività è quello di facilitare e rafforzare attività di coinvolgimento, quale spunto per essere applicata in contesti differenti dal punto di vista sociale, culturale ed economico, oltre che all'essere modulabili a seconda delle esigenze e dinamiche sociali entro cui vengono proposte. Le attività proposte inoltre abbracciano ambiti differenti, incentrati all'attivismo civico e alla partecipazione consapevole.

Le attività sono suddivise in differenti tipologie, tutte concepite però come percorsi strutturati di coinvolgimento, includendo elementi di preparazione e setting utili alle finalità della partecipazione: si tratta di laboratori di progettazione e co-progettazione, workshop e formazione in cui cittadinanza, stakeholders e amministratori contribuiscono alle finalità dell'attività partecipativa pro-

posta. L'obiettivo delle attività, a seconda della finalità che il facilitatore imprime agli strumenti proposti, è quello di offrire un punto di partenza per l'avvio o il consolidamento di percorsi partecipativi, tenendo in considerazione gli aspetti metodologici del partecipare evidenziati nel paragrafo precedente. Per ciascuna delle 6 attività, strumenti pratici evidenziati dalla parola **Tool** accompagnano la descrizione dello sviluppo delle azioni; gli strumenti pratici sono descritti attraverso esempi pratici di utilizzi e accompagnati da schede stampabili per essere utilizzate dai facilitatori durante le azioni proposte.

I tools possono essere inoltre combinati e utilizzati individualmente, anche se pensati per un migliore risultato all'interno delle azioni proposte dal presente handbook.

Ci teniamo ancora una volta a sottolineare che flessibilità e adattabilità delle attività proposte sono chiave di lettura degli strumenti: bisogna considerare questi sia come linea guida, ma anche e soprattutto come punto di partenza per il facilitatore che adegua, migliora e innova i processi partecipativi, anche alla luce del feedback ricevuto in fase di attivazione e di analisi dei processi partecipativi.



## STUD.IO AREAS COVERED



## Spazi Pubblici di Qualità

Coinvolgimento dei Cittadini nella Trasformazione Urbana

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Laboratorio

**Target:** Cittadini

**Duration:** 1 mese

## Introduzione

L'attività è volta a mettere al centro delle trasformazioni urbane la creazione, la manutenzione e il miglioramento degli spazi pubblici, coinvolgendo attivamente i cittadini e utilizzando laboratori di co-progettazione; essa riveste un ruolo fondamentale nella costruzione e nella rigenerazione delle città moderne in quanto incide profondamente sulla qualità della vita, la coesione sociale e la sostenibilità ambientale.

I cittadini come abbiamo analizzato, sono alla base di qualsiasi comunità urbana e coinvolgerli attivamente nella progettazione e nell'implementazione di spazi pubblici li rende partecipi del processo decisionale, rafforzando così il loro senso di appartenenza e di responsabilità verso la città in cui vivono.

La collaborazione tra cittadini e autorità locali attraverso laboratori di co-progettazione di interventi offre l'opportunità di rispondere alle esigenze e alle aspettative della comunità in modo più mirato ed efficace; questo approccio partecipativo aiuta a creare spazi pubblici che soddisfano le necessità reali delle persone, migliorando la qualità della vita nel quotidiano



vivere. Inoltre, incoraggiando la partecipazione attiva di tutti i componenti della comunità, per far sentire la “voce” di ogni cittadino.

Presentiamo quindi un’azione di coinvolgimento cittadino e co-progettazione di quelli che intendiamo “spazi pubblici di qualità”, sottoforma di laboratorio creativo aperto.

Si tratta di proporre azioni, anche piccole, che possano apportare però un cambiamento di qualità, avviando un processo dal basso con la collaborazione di professionisti e amministratori. Lo scopo è quello di produrre un cambiamento che ritrovi rappresentazione nel lavoro della cittadinanza, puntando sull’elemento di **brainstorming**.

### **Fase 1 - Progettazione del percorso (durata 2 settimane)**

- Progettazione del processo partecipativo, attivazione e analisi preliminari: selezione della località oggetto dell’intervento, raccolta di dati (pianta e planimetria, mappa del contesto)
- Individuazione dei punti di interesse e prima consultazione su campo (osservazione) da parte del facilitatore
- Definizione in dettaglio del programma di partecipazione all’attività di co-progettazione, comprendente luoghi e spazi del partecipare e prevedendo la partecipazione di un numero minimo di 10 partecipanti all’attività, di cui 2/3 cittadini e 1/3 stakeholders e parti interessate al processo;
- Selezione delle date attraverso sondaggio tra i partecipanti (si suggerisce l’utilizzo di strumenti come doodle.com per una pianificazione professionale).

#### *Strumenti necessari e risorse della fase*

- rilevazione situazione territoriale e geografica



- normativa di inquadramento e gestione del territorio locale
- visite in loco e attività di osservazione

### **Fase 2 – sviluppo del laboratorio di co-progettazione (durata 4 settimane).**

Implementazione del laboratorio di partecipazione strutturato in 4 incontri, suddivisi in attività in aula (2 in aula e 2 su campo).

*Strumenti necessari:*

- Attività di brainstorming collettivo (prime indagini critiche e proposte strategiche di intervento) **TOOL 1**
- SWOT analysis su proposte e azioni **TOOL 2**
- Messa in rete delle strategie proposta globale di miglioramento
- Documento di proposta azioni di miglioramento

### **Fase 3 - risultato e valutazione del laboratorio**

La comunità si impegna nell'esperienza pratica attraverso l'avvio delle attività programmate e propone all'amministrazione i risultati del laboratorio.

*Strumenti necessari:*

- Schede di valutazione esperienza
- Report attività svolte
- Raccolta risultati della consultazione e documento programmatico per "spazi pubblici di qualità"



### Conclusioni

Attraverso l'uso del laboratorio partecipato, si mira a rispondere a una domanda diffusa tra i cittadini, combinando approcci di ricerca e pratiche di progettazione condotte dai facilitatori e professionisti coinvolti.

Questo approccio cerca di affrontare, da un lato, situazioni oggettive di difficoltà e, dall'altro, di promuovere un nuovo benessere per il territorio.

È importante fornire una definizione condivisa durante il laboratorio della parola qualità, associandola alle differenti azioni che vengono proposte.

Le attività sviluppate durante il laboratorio possono essere strutturate dal facilitatore seguendo il presente strumento come traccia. Segue nella prossima scheda il tool 1 associato all'attività.

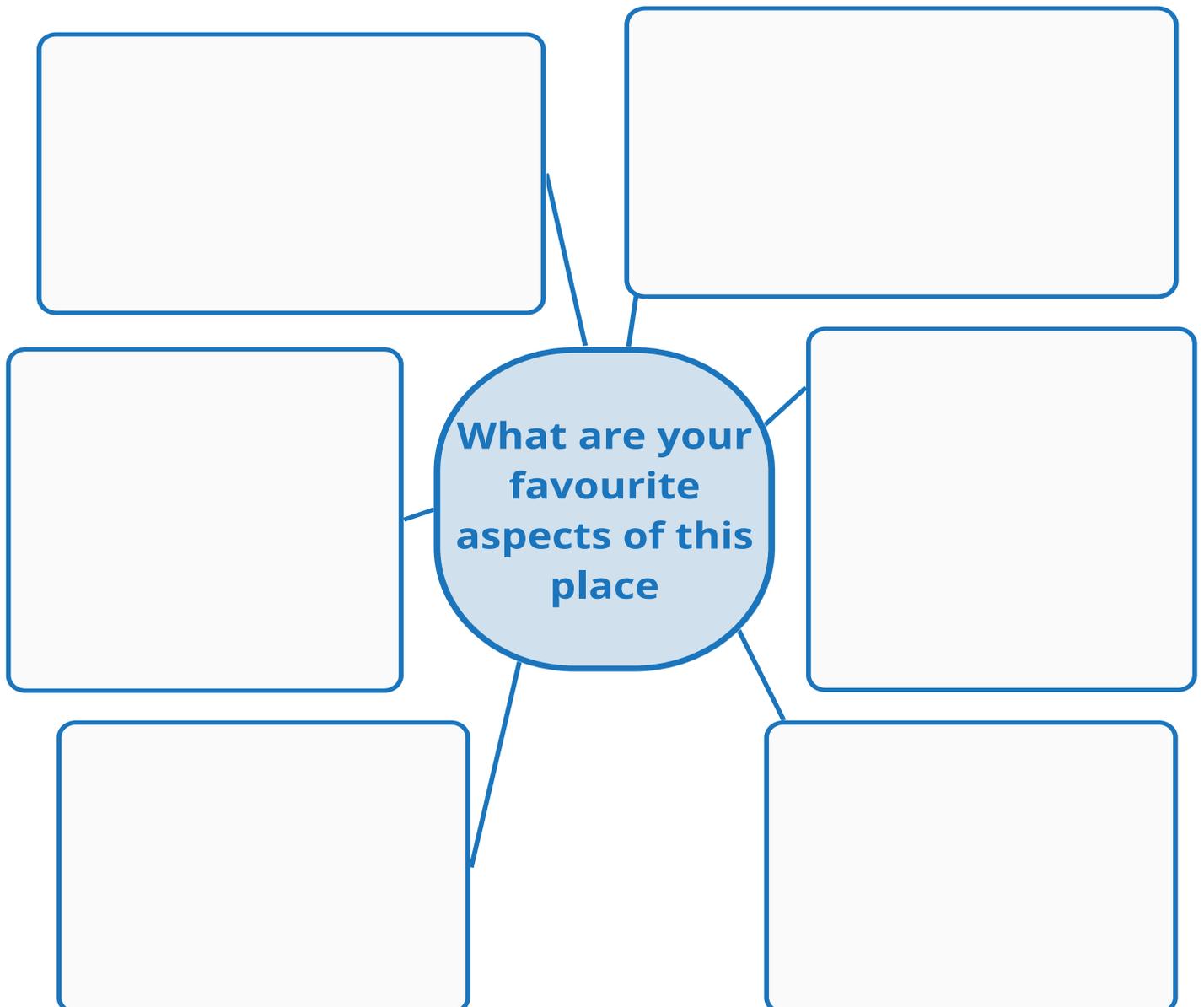


**BRAINSTORMING ACTIVITY**

**Activity Explanenation**

Il facilitatore propone al gruppo l'attività di brainstorming, al fine di stimolare il pensiero creativo e le idee dei partecipanti. Per spiegare l'attività, il facilitatore può utilizzare la scheda/esempio o la domanda stimolo proposta. Ai partecipanti viene fornita una scheda (stampata o in digitale per attività online) e viene richiesto, individualmente, di riflettere sulla domanda che verrà posta al centro dal facilitatore, completando le nuvole che compongono lo schema.

Successivamente, i partecipanti condividono quanto immaginato, selezionando le idee maggiormente condivise dal gruppo.



# ACTIVITY NOTES

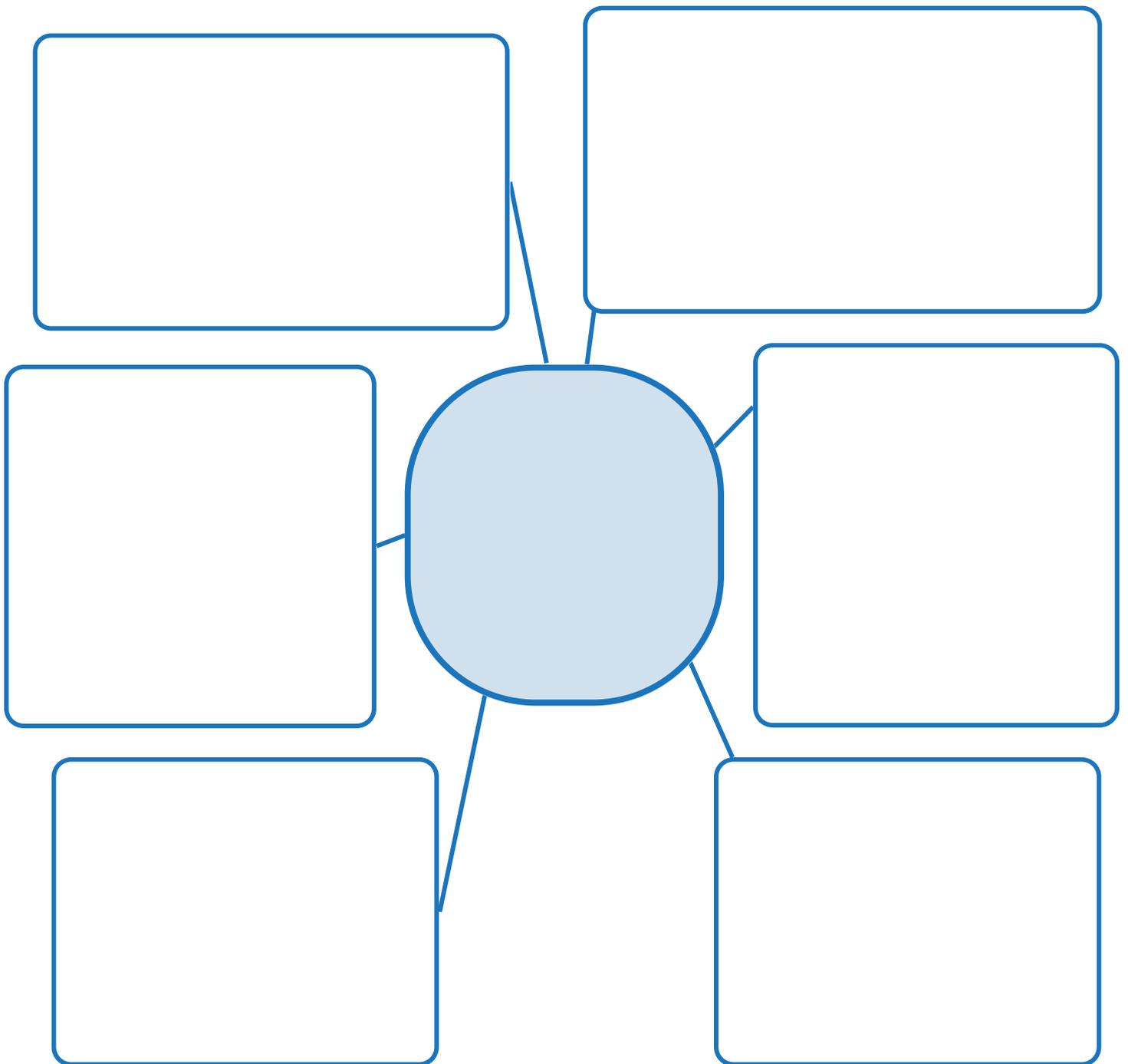


A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



BRAINSTORMING ACTIVITY

Three horizontal lines for writing.



# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.

SWOT ANALYSIS

Activity Explanation

La SWOT analysis, acronimo inglese di Punti di Forza, Punti di Debolezza, Opportunità, Minacce, è uno strumento di valutazione strategica ampiamente utilizzato per analizzare in modo esaustivo un progetto o un'idea in vari contesti, tra cui la rigenerazione urbana. Questo processo metodologico aiuta a identificare gli elementi interni ed esterni che possono influenzare il successo di un'azione di rigenerazione urbana e consente di sviluppare strategie mirate per massimizzare i punti di forza e le opportunità, mentre si affrontano le debolezze e le minacce.

L'attività di acquisire una comprensione più approfondita del contesto in cui si intende intervenire e di formulare strategie mirate per raggiungere gli obiettivi desiderati, fornendo una visione chiara dei punti di forza su cui basarsi e delle debolezze e minacce da affrontare.



# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.

SWOT ANALYSIS

Blank lined area for notes.

Blank box for Strengths.

**STRENGTHS** **S**

Blank box for Weaknesses.

**W** **WEAKNESSES**

**OPPORTUNITIES** **O**

Blank box for Opportunities.

**T** **THREATS**

Blank box for Threats.





### STUD.IO AREAS COVERED



## Valutare la qualità della *sociabilità* dei luoghi

Feedback e idee per la qualità dei luoghi

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Survey

**Target:** Cittadini

**Duration:** 1 mese

### Introduzione:

La presente attività viene proposta per condurre una valutazione del livello di sociabilità relativo ad uno specifico comune o quartiere; l'obiettivo è quello di migliorare attraverso la percezione diretta di chi vive i luoghi, investigando e ponendo specifiche domande rispetto la sociabilità dei luoghi. Di fianco alla percezione, è importante che venga valutata anche la potenzialità dei luoghi e l'efficacia di alcune azioni intraprese, fornendo anche un'utile punto di partenza per future azioni da intraprendere. La somministrazione della griglia di valutazione, e relativo strumento, vengono proposti nelle fasi che seguono.

### Fase 1: Definizione degli obiettivi della valutazione

Pur consapevoli dello scopo ultimo del processo di valutazione, ovvero l'elemento di sociabilità, il facilitatore deve immaginare ed identificare gli elementi che necessitano di una misurazione, partendo dalle differenti aree di competenza. Dunque vengono create le dimensioni specifiche (nel nostro caso, per lo strumento pratico andremo ad investigare le aree so-

ciologiche, ambientali, psicologiche e urbanistiche che abbiamo imparato a conoscere) ma con la consapevolezza che è possibile aggiungere, suddividere e/o rimuovere aree a seconda del grado di approfondimento che vogliamo dare ad una singola fattispecie. In questa fase vengono anche definiti gli elementi quantitativi della ricerca, che vengono determinati a partire dalla dimensione dei luoghi oggetto di intervento. I fattori determinanti sono differenti (varietà demografica della popolazione, tipologia): lo strumento nello specifico, provvedendo ad una raccolta dati anonima e senza alcuna distinzione di categoria di appartenenza, ottiene risultati con il 5% del totale degli abitanti di un determinato quartiere o Comune oggetto dell'intervento.

*Strumenti e risorse:*

- Preparazione questionario di valutazione e identificazione aree oggetto di intervento;
- Modulazione questionario in base all'area di intervento;
- Selezione modalità di erogazione.

### **Fase 2 Sviluppo questionario e implementazione**

Il questionario proposto nel **TOOL 3**, è uno schema funzionale e adattabile a differenti contesti locali per la valutazione dei contesti urbani sotto le 4 aree di STUD.IO. Le domande sono modulabili e le aree implementabili, tale per cui il questionario può essere facilmente implementato. Già in fase 1 vengono individuate la modalità di erogazione, in questa fase invece avviene la somministrazione dello strumento. Prima del lancio effettivo del questionario, il facilitatore dovrà effettuare attività di testing e perfezionamento; attraverso il testing preliminare del questionario, effettuato su un gruppo ristretto di persone, vengono identificati eventuali problemi, difficoltà di interpretazione o altri elementi che possono compromettere la buona riuscita dell'attività. In

base al feedback ricevuto, il questionario viene affinato per migliorarne chiarezza e pertinenza.

La raccolta dei dati avviene per un tempo minimo di 3 settimane, durante le quali il facilitatore monitorerà il n° di risposte ricevute, per migliorare e/o adeguare le strategie di comunicazione.

È importante in questa fase coinvolgere stakeholders e amministrazione per una più capillare diffusione ai target di questionario.

### **Fase 3 Raccolta dei dati e valutazione**

Terminata la fase di erogazione del questionario, il facilitatore ha a disposizione un pool di risposte e relative informazioni da analizzare.

Inizialmente, è consigliabile categorizzare le risposte in base alle diverse aree tematiche considerate: sociologia, ambiente, urbanistica e psicologia. Successivamente, per ogni area, è necessario calcolare la media dei valori assegnati ai diversi indicatori, che variano da 'molto scarso' a 'molto buono'. Questo consentirà di ottenere un quadro generale della situazione, evidenziando punti di forza e di debolezza in ciascuna area; è fondamentale valutare la distribuzione dei punteggi per identificare eventuali anomalie nel campione analizzato, al fine di garantire un'analisi accurata e rappresentativa.

Attraverso il supporto di strumenti statistici, come l'analisi delle deviazioni standard e la costruzione di grafici a barre, il facilitatore potrà presentare in modo chiaro e incisivo i risultati dell'analisi, facilitando la comprensione e la comunicazione dei dati raccolti alla cittadinanza, per restituire quanto raccolto e utilizzare tali risultati per miglioramenti da proporre all'amministrazione o a gruppi di cittadini per avviare nuovi processi partecipativi. Infine, l'impatto dell'attività misurato attraverso il numero di rispondenti consente al facilitatore di comprendere se le proprie strategie di facilitazione e informazione siano state adeguate allo scopo.

I dati raccolti vengono sintetizzati e valutati attraverso diversi indici proposti di seguito, ciascuno dei quali presenta peculiarità specifiche in relazione all'ambito considerato:

**Indice di identità:** Predominante soprattutto nei centri storici o nei quartieri di rilevanza storica, questo indice evidenzia l'ancoraggio nel tempo dei valori identitari e culturali, riflettendosi in una stratificazione profonda di risorse identitarie. L'identità è sostenuta da competenze istituzionali e tecniche che ne favoriscono l'emanazione, nonché dalla partecipazione attiva della comunità, consapevole della sua importanza.

**Indice di potenzialità:** Identifica situazioni in cui vi è una discrepanza tra il riconoscimento delle potenzialità da parte dei cittadini e la situazione attuale. Questa discrepanza agisce come un catalizzatore per trasformare lo stato attuale in quello che potrebbe essere, alimentando così il processo di trasformazione.

**Indice di dinamicità:** Misura la presenza di competenze, capacità e risorse necessarie per avviare processi creativi e promuovere cambiamenti futuri nei settori oggetto di analisi.

**Indice di interazione:** Consente di valutare la presenza di occasioni per la comunicazione informale e spontanea, oltre a verificare la disponibilità di un ambiente favorevole all'accoglienza della diversità e della varietà.

**Indice di multisettorialità:** Mette in luce l'importanza di un ambiente urbano multidisciplinare e sinergico che favorisce la connessione e la partecipazione. Questa sinergia è particolarmente evidente in contesti con insediamenti universitari diffusi o concentrazioni di attività creative, produttive e commerciali.

A tali indici proposti, il facilitatore potrà unire ulteriori elementi per una complessiva valutazione dei dati raccolti, a seconda delle esigenze del dato contesto.

### Conclusion

L'attività proposta può essere utilizzata sia come specifica azione a se, utile alla raccolta di informazioni per analisi su campo o altre finalità destinate alla ricerca, ma anche come punto di partenza per l'avvio di percorsi di partecipazione, tanto bottom-up quanto top-down.

Avere a disposizione infatti una panoramica quanto più completa delle considerazioni che la cittadinanza ha rispetto l'elemento di benessere e sociabilità nei luoghi, permette tanto per il luogo oggetto dell'intervento quanto al facilitatore di identificare criticità, tendenze e problemi condivisi. L'amministrazione avrà interesse nell'ottenere tali dati anche per la valutazione di politiche e strategie già implementate o da implementare, negli ambiti investigati, fornendo indicazioni concrete per il miglioramento delle aree analizzate.

Viene proposto di seguito lo strumento di rilevazione per ciascuna area, oltre ad un modello vuoto utilizzabile dal facilitatore.

QUESTIONNAIRE

## Sociological Area

mark with an x the answer you consider most appropriate

very poor    poor    average    good    very good

<b>Social cohesion</b>	<input type="radio"/>				
------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Job opportunities</b>	<input type="radio"/>				
--------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Education and training</b>	<input type="radio"/>				
-------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Inclusion of minorities</b>	<input type="radio"/>				
--------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Civic Participation</b>	<input type="radio"/>				
----------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Accessibility to health services</b>	<input type="radio"/>				
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Public Safety</b>	<input type="radio"/>				
----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Add your personal feedback on the topic:

.....  
.....

QUESTIONNAIRE

## Environmental Area

mark with an x the answer you  
consider most appropriate

very poor    poor    average    good    very good

**Recycling and Waste  
Management**

**Water Efficiency**

**Air Pollution**

**Light Pollution**

**Renewable Energy**

**Protected Natural Areas**

**Quality of green areas**

Add your personal feedback on the topic:

.....  
.....

QUESTIONNAIRE

## Psychological Area

mark with an x the answer you  
consider most appropriate

very poor    poor    average    good    very good

<b>Opportunities for leisure</b>	<input type="radio"/>				
----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Perceived stress</b>	<input type="radio"/>				
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Social inclusion</b>	<input type="radio"/>				
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Trust in institutions</b>	<input type="radio"/>				
------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Sense of belonging</b>	<input type="radio"/>				
---------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Level of social isolation</b>	<input type="radio"/>				
----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

<b>Access to psychological support services</b>	<input type="radio"/>				
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Add your personal feedback on the topic:

.....  
.....

QUESTIONNAIRE

## Urban Planning Area

mark with an x the answer you consider most appropriate

very poor    poor    average    good    very good

**Access to green spaces**

**Public transport**

**Quality of roads**

**Lighting**

**Accessibility for the disabled**

**Noise Pollution**

**Quality of buildings and public spaces**

Add your personal feedback on the topic:

.....  
.....

# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.

QUESTIONNAIRE

\_\_\_\_\_

mark with an x the answer you  
consider most appropriate

very poor    poor    avarage    good    very good

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

\_\_\_\_\_                   

Add your personal feedback on the topic:

.....

.....

# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



## STUD.IO AREAS COVERED



## Insieme per la gestione dei beni urbani

Un processo di visione integrata della comunità

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Workshop - Participation process

**Target:** Cittadini e amministrazione

**Duration:** 6 months

### Introduzione:

A livello europeo, sono numerosi gli esempi di collaborazione tra amministrazioni e cittadini per la gestione di spazi o la promozione di attività partecipative, tra questi ad esempio il patto di collaborazione.

Il patto di collaborazione tra i cittadini e l'amministrazione rappresenta un accordo fondato su principi di condivisione, sostenibilità, trasparenza ed inclusività per la gestione dei beni comuni urbani. Questo strumento ha segnato un'importante svolta nelle politiche di rigenerazione urbana, riconoscendo le comunità locali come protagonisti centrali di questo processo. Proponiamo quindi una versione rivisitata di quello che è il patto di collaborazione, utilizzando il modello di visione di comunità di Oregon "New Oregon Model", tecnica utilizzata al fine di realizzare scenari utili ad immaginare il contesto sociale e urbano, con la partecipazione tanto di amministratori che di cittadini.

All'interno del patto di collaborazione, le comunità locali e l'amministrazione concordano insieme gli obiettivi di rigenerazione della comunità e pianificano le strategie per raggiungerli. Questi obiettivi spaziano in vari ambiti, tra cui la cura degli spazi pubblici della città, la gestione e il man-

tenimento dei parchi e dei giardini pubblici, la riqualificazione di aree urbane in stato di degrado, il recupero di edifici dismessi o abbandonati e molto altro. In collaborazione, stabiliscono gli strumenti, le procedure e gli interventi necessari, nonché i tempi per realizzare tali obiettivi. Mediamente, l'implementazione di un patto di collaborazione richiede all'incirca 6 mesi, considerando le attività di partecipazione e consultazione, oltre che la stipula dello stesso patto di comunità.

L'attività presentata riguarda l'avvio del processo di patto di comunità, attraverso un workshop, suddiviso in 3 incontri, in cui le parti interessate, l'amministrazione e i cittadini collaborano utilizzando la tecnica PESTLE e la tecnica della "New Oregon Model". Il processo di implementazione del patto di comunità continua poi con l'attività di realizzazione dello strumento e implementazione, della durata di 6 mesi.

### **Fase 1: Individuazione degli spazi, analisi e attivazione del processo di partecipazione**

Al fine di avviare un processo di visione integrata nella comunità, il facilitatore deve strutturare un percorso partecipativo, seguendo le differenti fasi di attivazione e analisi, fondamentali e preliminari all'azione.

L'attività proposta nello specifico prevede la realizzazione di un workshop suddiviso in 3 giornate, di cui 1 destinata alla valutazione e sintesi delle attività realizzate, 2 all'implementazione dello strumento PESTLE e il New Oregon Model.

Il facilitatore in questa fase individua e seleziona i seguendo le linee guida di partecipazione, proponendo l'attività ad almeno 9 partecipanti, considerando 1/3 di partecipanti tra cittadini, 1/3 amministratori e 1/3 professionisti e/o stakeholders dei settori urbani, ambientali o sociali.

Tale rappresentazione permette l'ottima riuscita dell'attività, il numero massimo consigliato è di 18 partecipanti per ciascuna attività. L'azione può essere inoltre proposta in più edizioni, e i relativi risultati collezionati per una visione complessiva più completa.

### **Fase 2: Implementazione del workshop**

Individuato lo spazio e il corretto setting, il facilitatore organizza le giornate di workshop utilizzando il **TOOL 4** e il **TOOL 5** come strumenti per le giornate di lavoro.

I partecipanti saranno rispettivamente impegnati in un'analisi collaborativa seguendo il modello PESTLE, acronimo di Political, Economic, Social, Technological, Legal, Environmental analysis; si tratta di un modello di analisi strategica utilizzato per esaminare l'ambiente esterno in cui opera un'organizzazione, un'azienda o un progetto. Lo strumento presentato è adattato per un utilizzo di analisi nel contesto urbano, sfruttando le dimensioni del progetto STUD.IO, valutando i fattori chiave che possono influenzare i contesti urbani in cui i cittadini vivono la propria quotidianità o specifiche zone oggetto di discussione, per l'elaborazione di un patto di comunità.

I fattori analizzati sono:

**Politico (Political):** Fattori politici come politiche governative, stabilità politica, legislazione e ruolo dell'amministrazione, che possono influenzare le decisioni prese sulla corretta gestione o miglioramento di un luogo.

**Economico (Economic):** Elementi economici e altre variabili che possono influenzare l'analisi per il miglioramento del contesto urbano in oggetto.

**Sociale (Social):** Fattori sociali come tendenze demografiche, aspettative sociali, stili di vita, cultura e atteggiamenti che possono influenzare l'analisi per il miglioramento del contesto urbano in oggetto.

**Tecnologico (Technological):** Si considerano gli elementi di innovazione tecnologica, ricerca e sviluppo, che possono influenzare il processo di miglioramento, apportando valore aggiunto positivo (o negativo) ai luoghi.

**Legale (Legal):** Aspetti legali come leggi sulla sicurezza, normative specifiche quali ambientali che devono essere considerate nell'ambito delle operazioni di miglioramento. Per tale ragione la presenza di professionisti ed esperti è utile ad alimentare la discussione.

**Ambientale (Environmental):** Si considerano gli aspetti ambientali del contesto urbano analizzato, l'impatto dell'intervento o delle idee di gestione che il gruppo può apportare.

Analizzati questi aspetti, utilizzando le apposite schede, il facilitatore colleziona e restituisce per sessioni plenarie di condivisione con i partecipanti, al fine di comprendere quali possano essere le migliori strategie in risposta ai diversi ambiti per la stipula di un patto di collaborazione con la cittadinanza efficace ed efficiente.

Il secondo strumento utilizzato comprende invece un'attività in 5 steps attraverso cui si definiscono i contenuti del patto di comunità e una visione condivisa degli spazi su cui si vuole intervenire direttamente.

Gli elementi analizzati sono:

- La definizione del profilo di comunità, che descrive chi sono i soggetti direttamente coinvolti attraverso gli strumenti attivati;
- L'analisi di buone pratiche e trend assimilabili alle azioni che si intende proporre nel patto di comunità
- L'elaborazione di una visione condivisa
- La pianificazione delle azioni e delle strategie di implementazione del patto

- L'elaborazione, implementazione e la definizione di un sistema monitoraggio delle attività.

### **Fase 2: Raccolta delle informazioni, stesura del patto di collaborazione e follow up**

Una volta effettuate le attività della fase 1, il facilitatore avrà a disposizione elementi utili alla stesura di un patto di collaborazione, da realizzare insieme all'amministrazione locale secondo le modalità previste dai regolamenti, laddove previsto, oppure implementando ex-novo insieme alla governance.

I dati raccolti attraverso analisi **PESTLE** e "**Oregon Vision Model**" "permettono difatti di considerare ruoli e necessità per azioni di rigenerazione di spazi urbani in ottica di sociabilità, includendo ruoli, tempi e materiali necessari al fine di completare il processo di trasformazione. Il facilitatore sintetizza dunque le informazioni, avendo cura di identificare:

Obiettivi specifici del patto: definizione chiara e specifica degli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto, delineando le tappe necessarie per la finalizzazione;

Individuazione dei soggetti direttamente coinvolti: Comprende l'identificazione precisa del gruppo di individui e stakeholders coinvolte, tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche. Possono essere differenti dai soggetti che prendono parte ai workshops.

Attribuzione delle responsabilità tra cittadini/enti attivi e Amministrazione Pubblica: chiara definizione delle responsabilità e dei compiti assegnati sia ai cittadini/enti coinvolti che all'Amministrazione Pubblica, al fine di garantire un'efficace implementazione delle attività previste.

**Pianificazione temporale:** Comprende la definizione del dettaglio temporale di implementazione dell'attività proposta, indicando le fasi specifiche e i tempi stimati per l'esecuzione di ciascuna attività.

**Risorse e mezzi necessari:** In questa fase vengono identificate e elencate tutte le risorse umane, finanziarie, tecnologiche e materiali necessarie per l'implementazione efficace delle azioni.

**Stima del budget e contributo dell'amministrazione:** Questa sezione include una stima dettagliata dei costi necessari per portare a termine con successo il progetto proposto, e relativo impegno e sostegno economico da parte dell'amministrazione.

Completata la stesura del patto, questo viene condiviso prima con i partecipanti alle attività che hanno portato alla sua realizzazione, revisionato e pubblicato per la cittadinanza. È importante che questo venga sottoscritto tra le parti, affinché l'impegno condiviso assuma un valore ancora più forte per le parti coinvolte ed interessate.

Infine, il facilitatore avvia il processo di monitoraggio dell'azione o delle azioni proposte, attraverso un sistema di controllo e verifica dei punti individuati dal patto di collaborazione: si tratta di un'azione chiave che permette tanto di considerare gli elementi di successo dell'attività, ma allo stesso tempo dimostrare e mostrare alla cittadinanza coinvolta e all'amministrazione i risultati (positivi o negativi, tale per cui è necessaria attività di miglioramento) ottenuti.

Da tale processo si avvia il follow-up dell'azione, inteso come il complesso di azioni che rendono sostenibile l'implementazione del patto di comunità. A seconda della tipologia di interventi o azioni proposte infatti può essere differente la tipologia di follow-up da attivare.

### Conclusione

Il patto emerge come strumento essenziale per l'instaurazione di una responsabilità collettiva, promuovendo un'integrazione sociale intorno a un bene condiviso da curare e proteggere. Parallelamente, favorisce l'affermazione di un'identità comunitaria, evidenziando la capacità dei partecipanti di interpretare e trasmettere il legame affettivo con l'ambiente circostante, inducendo la formazione di un senso di appartenenza condiviso.

Inoltre, il patto assume un ruolo centrale nella definizione di procedure dettagliate per la gestione ad esempio di un determinato spazio, la sua manutenzione e controllo, al fine di promuovere un senso di appartenenza maggiore e promuovere sociabilità. Questo approccio mira alla corretta rigenerazione e alla tutela ottimale del territorio, assicurando il rispetto delle norme e dei regolamenti pertinenti come previsto dalla normativa locale e strutturato nel patto.

Segue nelle sezioni successive la spiegazione e le relative schede di attività degli strumenti PESTLE e New Oregon Vision Model.

## PESTLE ANALYSIS

## Activity Explanation

Modello per esplorare il macroambiente esterno in cui intende lavorare: una metodologia che si basa su alcune variabili del contesto che riescono a tratteggiare lo scenario esistente nell'ambiente in cui si opera, al fine di individuare quali variabili possono essere rilevanti nel processo decisionale e nelle scelte strategiche e operative.



P

**POLITICAL**

External forces driven by government and politics.

T

**TECHNOLOGICAL**

External forces driven by technology.

E

**ECONOMIC**

External forces driven by the economy.

L

**LEGAL**

External forces driven by the law.

S

**SOCIAL**

External forces driven by social dynamics.

E

**ENVIRONMENTAL**

External forces driven by the environment.

# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



P

POLITICAL

The proposed activity or initiative is influenced or can influence at political level?



E

ECONOMIC

The proposed activity or initiative be impactful on economical level or depend from economical factors?



S

SOCIAL

The proposed activity or initiative can influence the community at social level or influence lifestyles?



T

TECHNOLOGICAL

The proposed activity or initiative is influenced from a technological point of view or can be improved through technology?



L

LEGAL

The proposed activity or initiative has potential influence from a legal point of view or can be influenced?



E

ENVIRONMENTAL

The proposed activity or initiative has an impact on environmental aspects or can be influenced by environmental elements?



# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



**“ORGEON MODEL VISION”**

**Activity Explanation**

Si tratta di un modello basato sulla “visione” della comunità; è uno strumento utilizzabile nella pianificazione territoriale e locale, oltre che per le strategie future per la crescita di un contesto locale e cittadino. Allo stesso tempo permette di gestire i cambiamenti e condividerli con la cittadinanza. Il modello proposto rappresenta un approccio completo al visioning incorciato da cinque semplici domande steps, come specificato nelle figure di seguito. Il workshop viene sviluppato fornendo schede e domande ai partecipanti.



"ORGEON MODEL VISION" EXERCISE

Q. Where are we now?

COMMUNITY PROFILE

Q. Where are we going?

TRENDS ANALYSIS

Q. Where do we want to be?

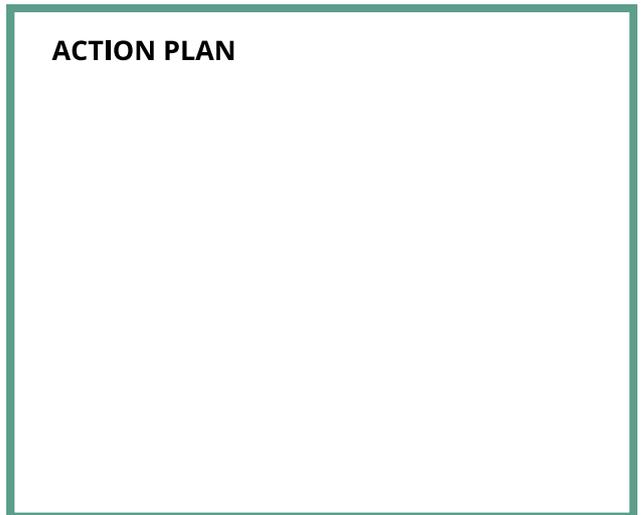
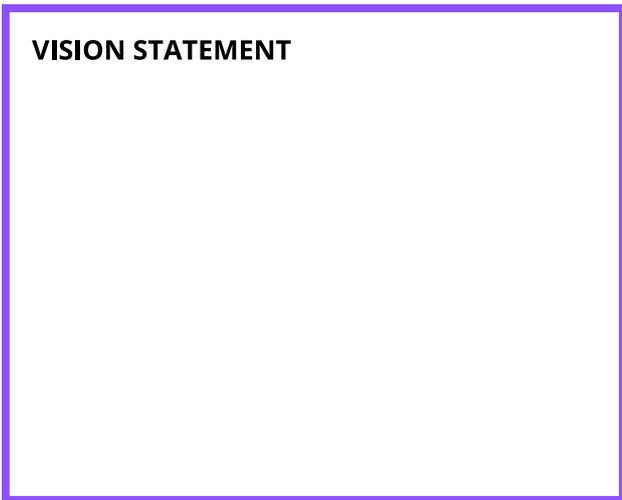
VISION STATEMENT

Q. How do we get there?

ACTION PLAN

Q. Are we getting there?

IMPLEMENTATION & MONITORING







## STUD.IO AREAS COVERED



## Valutare il benessere locale

Strumenti di consultazione cittadina

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Survey

**Target:** Cittadini

**Duration:** 1 months

### Introduzione:

Di fondamentale importanza per il facilitatore STUD.IO e per l'implementazione di azioni contestualizzate avere a disposizione dati aggiornati e puntuali nei contesti in cui si intende proporre attività di sociability. Il presente strumento, sottoforma di questionario, mira a raccogliere opinioni, esperienze e punti di vista dei residenti al fine di comprendere al meglio il livello di benessere sociale nella comunità. Il contributo dei cittadini è utile ad apportare migliorie specifiche, accogliendo la richiesta espressa ed inespressa della popolazione. Ricordiamo infatti che i luoghi oggetto di analisi sono poi vissuti dagli stessi cittadini, che possono quindi riconoscere il valore del proprio contributo e sentirsi parte attiva della comunità. Il lavoro sinergico con l'amministrazione per lo sviluppo di questa attività di facilitazione è utile infine per una maggiore promozione e diffusione del questionario, che permette di ottenere un dato rilevante in termini qualitativi e quantitativi.

### **Fase 1: Individuazione degli spazi, analisi e avvio della consultazione**

Come già confermato nelle attività precedenti, per il corretto avvio di processi partecipativi, che nel nostro caso prendono forma di sondaggio, è necessario seguire le fasi di attivazione e analisi per la selezione del luogo oggetto di interesse per l'analisi del benessere.

Individuato, il facilitatore può adattare lo strumento proposto e la tipologia di domande, aggiungendo o rimuovendo rispetto a quelle proposte.

Al fine di un'ottimale rappresentazione del campione, si suggerisce di ottenere risposte da almeno il 5% del totale del quartiere/luogo oggetto dell'intervento, coinvolgendo la cittadinanza in un raggio di 5km dal punto del quale si intende valutare la sociabilità. Difatti, il presente strumento può essere utilizzato per valutare la potenzialità non solo di quartieri o specifiche zone, ma anche di luoghi come parchi, piazze e altri luoghi dove si sviluppa la socialità e potenzialmente la sociabilità.

### **Fase 2: Implementazione del survey**

Il facilitatore, preparato il questionario, individua il corretto mezzo di disseminazione, come ad esempio la realizzazione di un questionario o sondaggio online che permette una facile partecipazione, realizzando QR code da piazzare nelle zone di ritrovo o attraverso il passaparola nelle comunità digitali dei luoghi oggetto di intervento. Si consiglia anche di utilizzare il modello cartaceo soprattutto in quei contesti ancora "digitalmente resistenti" per ottenere il feedback da parte di quella popolazione che non è avvezzata all'utilizzo del digitale.

Si propone il **TOOL 6** quale questionario/strumento di implementazione.

I dati, analizzati, vengono infine collezionati in un report complessivo che andrà a fornire tanto al facilitatore quanto all'amministrazione locale un fondamentale punto di partenza per l'implementazione di strategie di promozione del benessere urbano.

È importante che la cittadinanza venga informata del risultato ottenuto dall'analisi dei dati raccolti, tale per cui si suggerisce la realizzazione di un report che possa essere facilitato nella lettura da parte della comunità, omettendo elementi statistici o elevati elementi numerici, così da condividere l'esperienza. Un'alternativa è quella di organizzare un evento pubblico e/o approfittare di eventi organizzati per presentare i risultati direttamente e provare durante gli stessi interventi a avviare processi di trasformazione dal basso, avvicinando gli attori e promuovendo i modelli di sociabilità.

### **Conclusion**

Il questionario somministrato alla cittadinanza, insieme ad altri strumenti come il Focus Groups o gli eventi seminario, sono un'ottima modalità di intervento laddove il facilitatore intende avviare dei processi partecipativi o intende analizzare le potenzialità di alcuni luoghi, dal punto di vista della sociabilità. Il livello di sociabilità difatti potrebbe non essere in linea con le ipotesi del facilitatore, che trova conferma dell'eventuale necessità di interventi proprio a partire dalle informazioni ricevute dalla comunità che partecipa attivamente.

Si propone di seguito lo strumento/questionario utilizzabile per l'elaborazione dell'attività.

EVALUATING LOCAL WELL-BEING

Ti invitiamo a partecipare a questo breve questionario anonimo che mira a valutare la condizione della sociabilità e del benessere sociale nel nostro comune. Le tue risposte sono fondamentali per comprendere meglio le esigenze della nostra comunità e individuare aree che richiedono miglioramenti.

Per ciascuna domanda, seleziona l'opzione che meglio rappresenta la tua opinione attuale utilizzando una scala da 1 (livello minimo) a 5 (livello massimo).

Se non hai un'opinione o un'esperienza specifica riguardo a una determinata domanda, è possibile lasciare il campo vuoto. Le tue risposte saranno trattate in modo confidenziale e anonimo, e saranno utilizzate esclusivamente a fini di analisi e miglioramento della comunità.

Ti ringraziamo per il tuo contributo e per il tempo dedicato a completare il questionario.

QUESTIONS:	YOUR OPINION				
	1	2	3	4	5
How important do you consider support from local institutions for the promotion of social interaction and cohesion in the community?	<input type="radio"/>				
How encouraged do you feel to actively participate in community initiatives or local interest groups?	<input type="radio"/>				
How important do you consider the presence of welcoming and well-maintained public places to encourage meeting and socialising?	<input type="radio"/>				
Do you consider public places in your municipality to be adequate and well maintained?	<input type="radio"/>				
How well do you think public spaces are used to foster interaction and social cohesion?	<input type="radio"/>				
How aware are you of local initiatives to promote socialisation and inclusion in the community?	<input type="radio"/>				
How important do you consider support from local institutions for the promotion of social interaction and cohesion in the community?	<input type="radio"/>				
How well do you think public spaces are used to foster interaction and social cohesion?	<input type="radio"/>				
How actively do you participate in social and cultural events organised by the local community?	<input type="radio"/>				
To what extent do you think technology has positively influenced social interactions in our community?	<input type="radio"/>				

# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



### Open Questions on Sociability

Le seguenti domande aperte sono progettate per raccogliere le tue prospettive personali sull'esperienza della vita comunitaria e su come potremmo lavorare insieme per migliorarla. Le risposte saranno trattate in modo confidenziale e saranno utilizzate esclusivamente per fini di valutazione e miglioramento della nostra comunità.

Q.1 When you think of meeting places in your municipality, first that come to my mind is.... and why?

Q.2 What do you think are the main factors that promote social interaction within our community?

Q.3 What initiatives or changes could be introduced to create a more welcoming and inclusive environment in or municipality?

Q.4 What are the distinctive factors of our community that foster a sense of belonging and solidarity compared to other?

Q.5 What do you think our community lacks to be more sociable

# ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.





## STUD.IO AREAS COVERED



## Problemi e soluzioni per una rinnovata sociabilità

Albero dei Problemi e delle Soluzioni come strumento

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Workshop

**Target:** Cittadini e associazioni

**Duration:** 1 week

### Introduzione

Proponiamo adesso un'attività, da realizzare sottoforma di workshop, utilizzata per analizzare le interconnessioni dei problemi nella loro struttura causale al fine di facilitare la rappresentazione in un diagramma causa-effetto. Tale approccio si adegua perfettamente ad attività proposte con cittadinanza e associazioni del territorio, che hanno una visione complessiva più ampia: infatti attraverso una mappatura e un'inversione prospettica, l'albero dei problemi e soluzioni facilita lo sviluppo di strategie e soluzioni da proporre a livello locale, per esaminare in dettaglio i fenomeni e per co-progettare interventi e azioni future.

L'attività proposta è ottimale se realizzate in gruppi di almeno 6 e al massimo 12 partecipanti, così da poter suddividere in gruppi di lavoro efficacemente. La durata del workshop può essere di 1 giorno o suddivisa in più incontri, durante i quali si andranno a sviluppare le fasi dell'attività.

L'analisi dell'albero dei problemi è il primo passo per la creazione di un consenso tra gli stakeholder riguardo ai problemi, alle questioni e ai vincoli della città. Questo permette di convertire i problemi (questioni) in obiettivi (azioni) per definire la visione strategica migliore della città.

Gli obiettivi dell'analisi dell'albero dei problemi sono:

- Identificare un problema chiave, i suoi effetti e le sue cause profonde nello sviluppo del territorio;
- Identificare soggetti e strategie per affrontare i problemi identificati
- Dare priorità a questioni, problemi e progetti;
- Identificare i principali gruppi target/beneficiari e le aree territoriali per interventi mirati.
- Trovare soluzioni adeguate ai problemi analizzati

### **Fase 1: Avvio dell'attività e definizione delle cause**

Iniziare con una sessione di brainstorming (**TOOL 1**) sui principali problemi (o potenziali problemi) che impediscono il raggiungimento della visione desiderata per la città o l'area urbana. Viene quindi definito il problema o i problemi su cui il gruppo intende lavorare. È necessario per ogni problema elaborare un singolo albero dei problemi; in questa fase è importante che il problema sia compreso da tutto il gruppo e contestualizzato, per evitare risultati troppo generici e non adattabili a quello che è lo scopo ultimo dell'attività: promozione del benessere locale.

Identificato il problema, questo viene posto graficamente al centro dello schema che andremo a identificare come "albero dei problemi", posto quindi nel tronco. Partendo dal tronco, andremo a stabilire relazioni causa-effetto relative al problema analizzato.

Per concentrarsi sulle cause profonde del problema, è importante durante il lavoro in gruppo discutere i fattori che possono contribuirvi. Scrivete queste cause in basso, per quelle che saranno le radici del nostro albero. Questo compito è più facile se si pone continuamente la domanda: "Perché avviene?" per ciascuna delle cause identificate. Si consiglia in

questa fase una suddivisione in gruppi, per avere un maggior numero di cause e, insieme, scegliere quelle più rilevanti o ripetute.

Selezionate le cause, è possibile collegare con delle linee per mostrare i collegamenti che possono innescarsi tra questi. Questi collegamenti diventano, anche rappresentativamente, le radici dell'albero.

Si passa dunque agli effetti, sempre con la stessa metodologia: partendo dal problema, si individuano tutti gli effetti che ne scaturiscono, suddividendo in primari e secondari. Gli effetti primari diventano i rami del nostro albero, mentre i problemi secondari le foglie.

Costruito dunque il nostro albero dei problemi, il gruppo lavora a convertire tutti gli elementi negativi in elementi positivi, realizzando quello che diventerà "albero degli obiettivi". Si tratta quindi di convertire in scenari positivi e desiderabili verso cui appunto l'azione della comunità e del gruppo di lavoro deve puntare come risultato della sessione di workshop, proponendo azioni utili al miglioramento.

## **Fase 2 Analisi dei risultati raccolti**

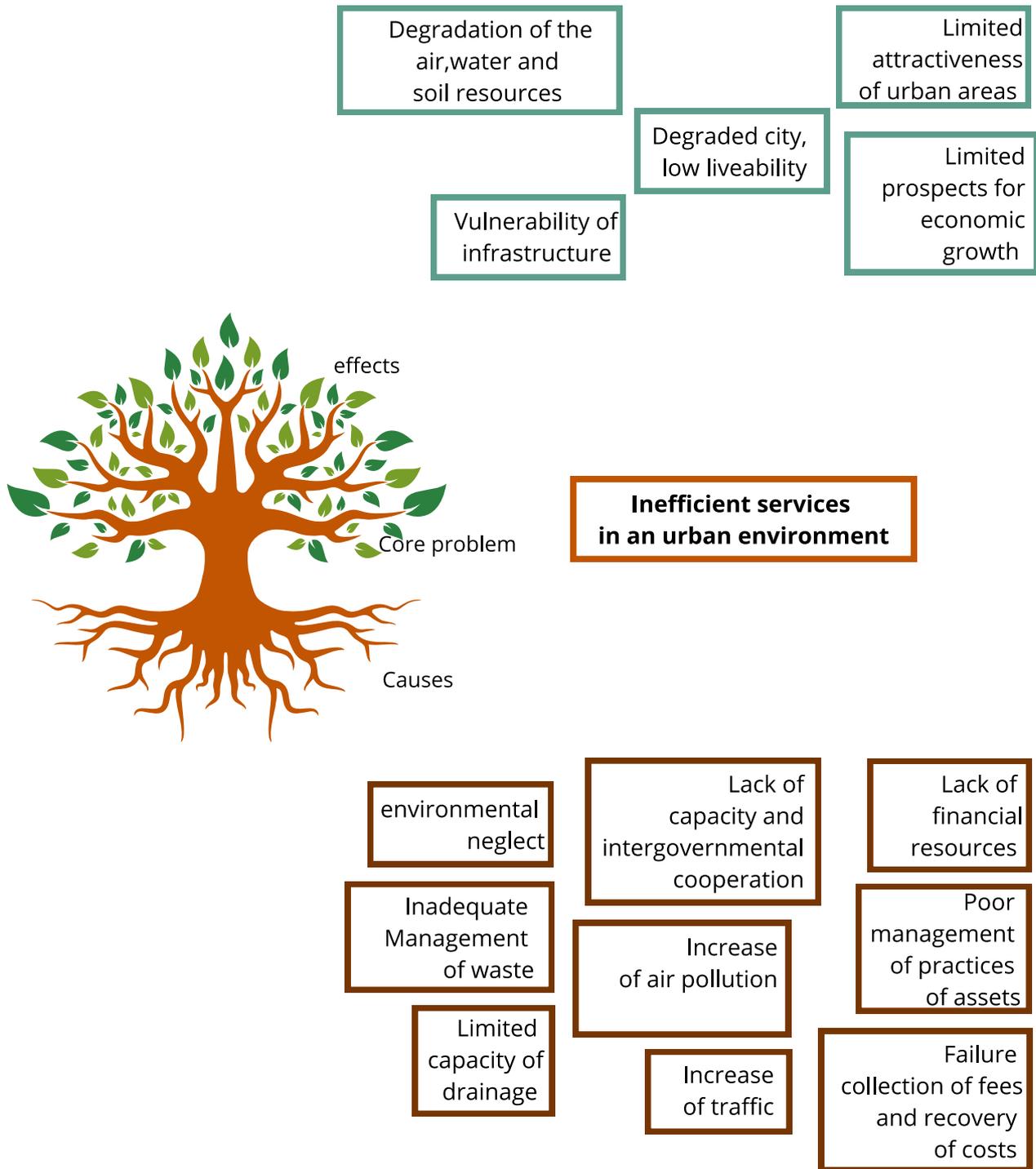
Attraverso questa attività il facilitatore avrà a disposizione idee formulate direttamente dai partecipanti, nelle quali si rappresenteranno poichè frutto del lavoro svolto. Gli alberi, dei problemi e delle soluzioni permettono di avere:

- Una comprensione chiara e graficamente documentata delle cause alla base di un particolare problema che impedisce il raggiungimento di un particolare obiettivo o visione.
- Una migliore comprensione delle cause e degli effetti del problema, a partire dalla quale i partecipanti possono esplorare ulteriormente le forze motrici e/o frenanti che possono avere un impatto sulla riforma della governance. Si propone di seguito uno schema riassuntivo grafico e la relativa attività.

## PROBLEM TREE ANALYSIS

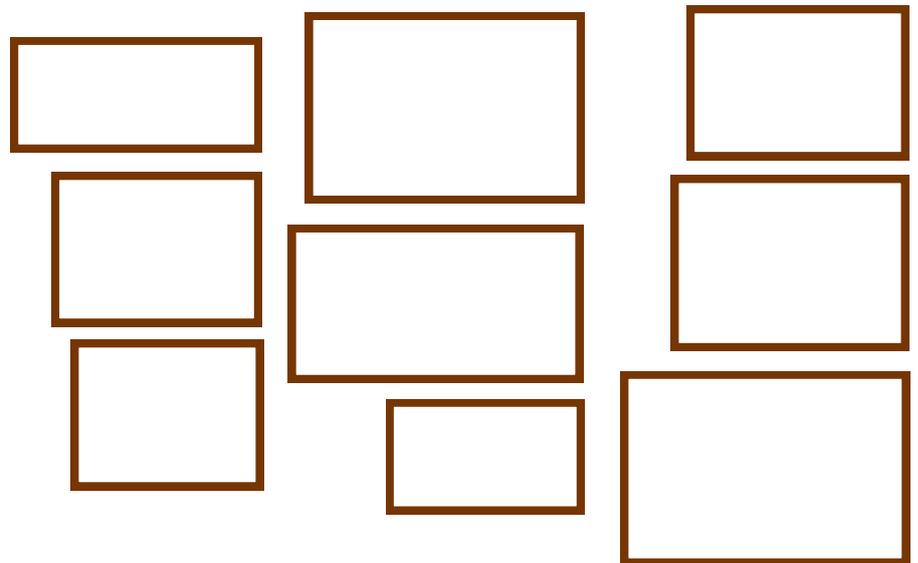
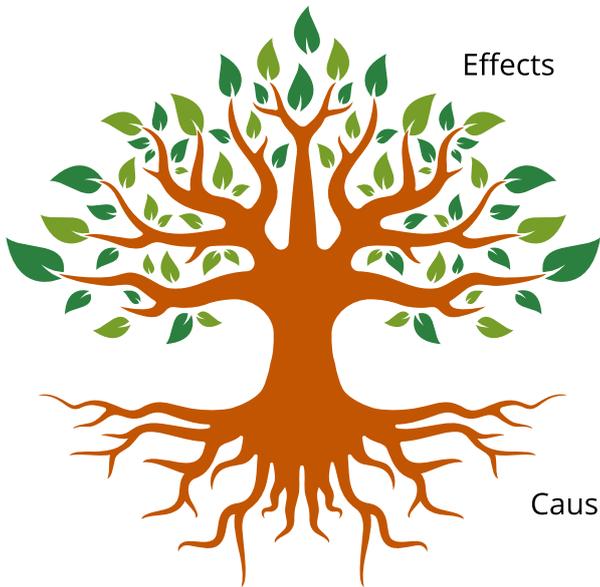
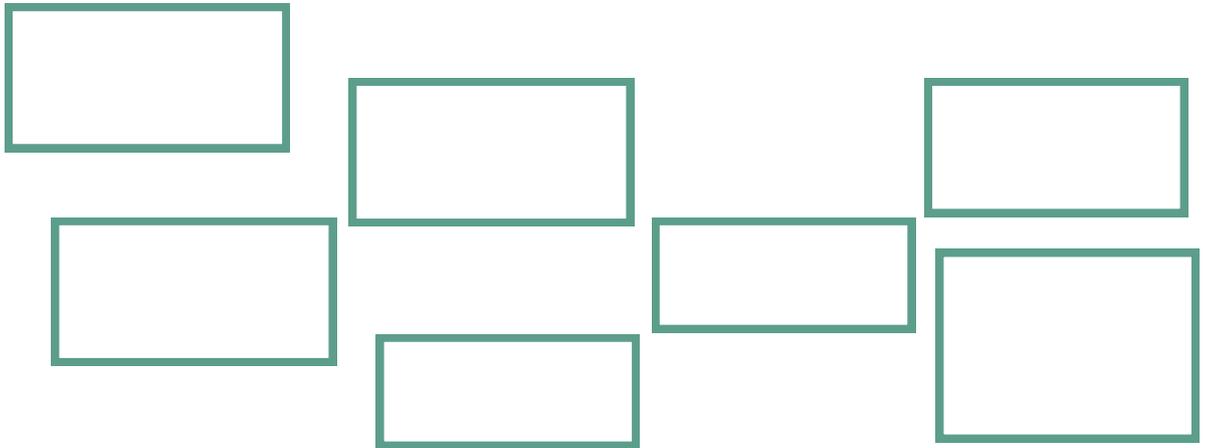
Si consiglia di lavorare, se in grandi gruppi, con cartelloni e post-it per dare l'opportunità al gruppo di visualizzare quanto realizzato.

*sample*





PROBLEM /SOLUTION TREE ANALYSIS







## STUD.IO AREAS COVERED



## Immaginari di Comunità

La tecnica EASW®:  
European Awareness  
Scenario Workshop

### THE ACTION IN BRIEF

**Activity Type:** Workshop

**Target:** Cittadini e  
Amministrazione

**Duration:** 1 week

### Introduzione

Proponiamo adesso come ultimo esercizio quello che è uno strumento innovativo, se inteso per l'ambito di implementazione di promozione della sociabilità, per gli scopi del progetto STUD.IO, European Awareness Scenario Workshop (EASW)

L'EASW nasce come iniziativa della Commissione Europea utilizzata per esaminare progetti innovativi nel contesto europeo. Questa attività mira a sviluppare una visione e una definizione comune di sostenibilità tra persone diverse appartenenti alla stessa comunità. Richiede la partecipazione di un numero di partecipanti compreso tra 15 e 30, appartenenti a 4 gruppi sociali diversi:

**Cittadini; Esperti** (settori e ambiti di urbanistica, ambiente, sociologia e psicologia); **Amministratori; Stakholder** (tra associazioni dei luoghi oggetto di analisi e imprenditori).

L'EASW è quindi uno strumento innovativo per facilitare il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei diversi attori sociali nei processi di innovazione relativi allo sviluppo urbano sostenibile.

Attraverso una workshop di lavoro della durata di una o due giornate, a cui prendono parte soggetti individuati dal facilitatore attraverso le fasi di attivazione e analisi del processo partecipativo, la comunità locale si confronta per sviluppare visioni comuni sul futuro del suo territorio.

Il metodo consente di promuovere il dibattito e la partecipazione ed è particolarmente efficace in contesti locali, in cui è estremamente semplice associare ai problemi chi ha la responsabilità di risolverli.

Attraverso questo metodo, i vari partecipanti collaborano per definire obiettivi integrati a lungo termine per il cambiamento desiderato, identificando contemporaneamente le azioni prioritarie da intraprendere nel breve e medio periodo per raggiungerli. L'EASW si rivela particolarmente efficace nel promuovere l'avvio di iniziative di progettazione collaborativa e partecipata.

### **Fase 1 - Guida alla conduzione di un workshop EASW per la promozione della sociabilità**

Le attività principali sono due per l'elaborazione di un modello EASW, individuati i partecipanti e il setting, sono:

- 1) Selezione del contesto locale oggetto dell'analisi EASW
- 2) Lo sviluppo di visioni condivise
- 3) La proposta di idee

Per sviluppare le due attività i partecipanti, dopo una breve sessione introduttiva, lavorano ai 4 gruppi di interesse, in ragione dell'appartenenza ad una stessa categoria sociale (cittadini, amministratori ecc.). In primis, il gruppo condivide la scelta del luogo oggetto dell'intervento: solitamente il facilitatore propone alcune alternative su cui lavorare preparando a seconda del luogo selezionato materiale a supporto.

Da una presentazione preliminare, i partecipanti vengono suddivisi in quattro gruppi di interesse in base alla loro appartenenza a specifiche categorie. Ciascun gruppo, composto da cittadini, esperti tecnici, rappresentanti del settore privato e del settore pubblico, elabora individualmente una visione del futuro desiderato per l'anno 2040, relativa al contesto che si intende analizzare, selezionato a monte.

Successivamente, durante una sessione plenaria, ciascun gruppo presenta cinque elementi chiave della propria visione del futuro, seguiti da una discussione che mette in luce le somiglianze e le differenze tra le quattro visioni. Le diverse prospettive vengono quindi integrate per definire una visione condivisa per l'intera comunità. Questa visione condivisa, elaborata dal facilitatore e dai capigruppo in una riunione ristretta alla conclusione di questa prima fase, costituirà la base per la successiva fase di generazione di idee.

La fase successiva prevede la generazione di idee, con i partecipanti divisi in altri quattro gruppi di composizione mista, ognuno dedicato a un tema specifico correlato all'argomento del workshop. I gruppi tematici esaminano azioni, politiche e misure da adottare per trasformare la visione condivisa in realtà. Ogni membro del gruppo riflette su come attuare miglioramenti e su chi sarà responsabile della loro implementazione. Anche durante questa fase, la discussione è guidata con l'ausilio di specifiche tecniche per generare idee concrete sulle modalità di attuazione della visione condivisa e sui soggetti responsabili, in relazione al tema assegnato. Ogni gruppo formula un numero limitato di idee, di solito cinque.

Nella sessione plenaria conclusiva, ciascun gruppo tematico presenta le proprie cinque proposte di cambiamento. Nella versione tradizionale dell'EASW, ciascun partecipante dispone di cinque voti da assegnare a una o più proposte, permettendo al gruppo di selezionare le cinque azioni prioritarie complessive. Alcuni workshop prevedono la creazione di un piano d'azione in questa fase, mentre altri organizzano una conferenza

stampa per diffondere i temi discussi al pubblico o raccolgono idee per azioni future.

Il ruolo del facilitatore, soprattutto nei diversi gruppi, è fondamentale per indirizzare e risolvere eventuali dubbi. L'elemento chiave è la proiezione al futuro.

### **Fase 3 - Risultati e idee**

Collezionate le visioni e le relative idee, i partecipanti lavorano in gruppo, utilizzando uno schema riportato in **TOOL 8** attraverso cui possono determinare "come" e "chi" può realizzare le visioni raccolte.

Lo schema sintetizza quindi e concretizza le progettualità, che diventano espressione del gruppo, sia come singole categorie che come complesso.

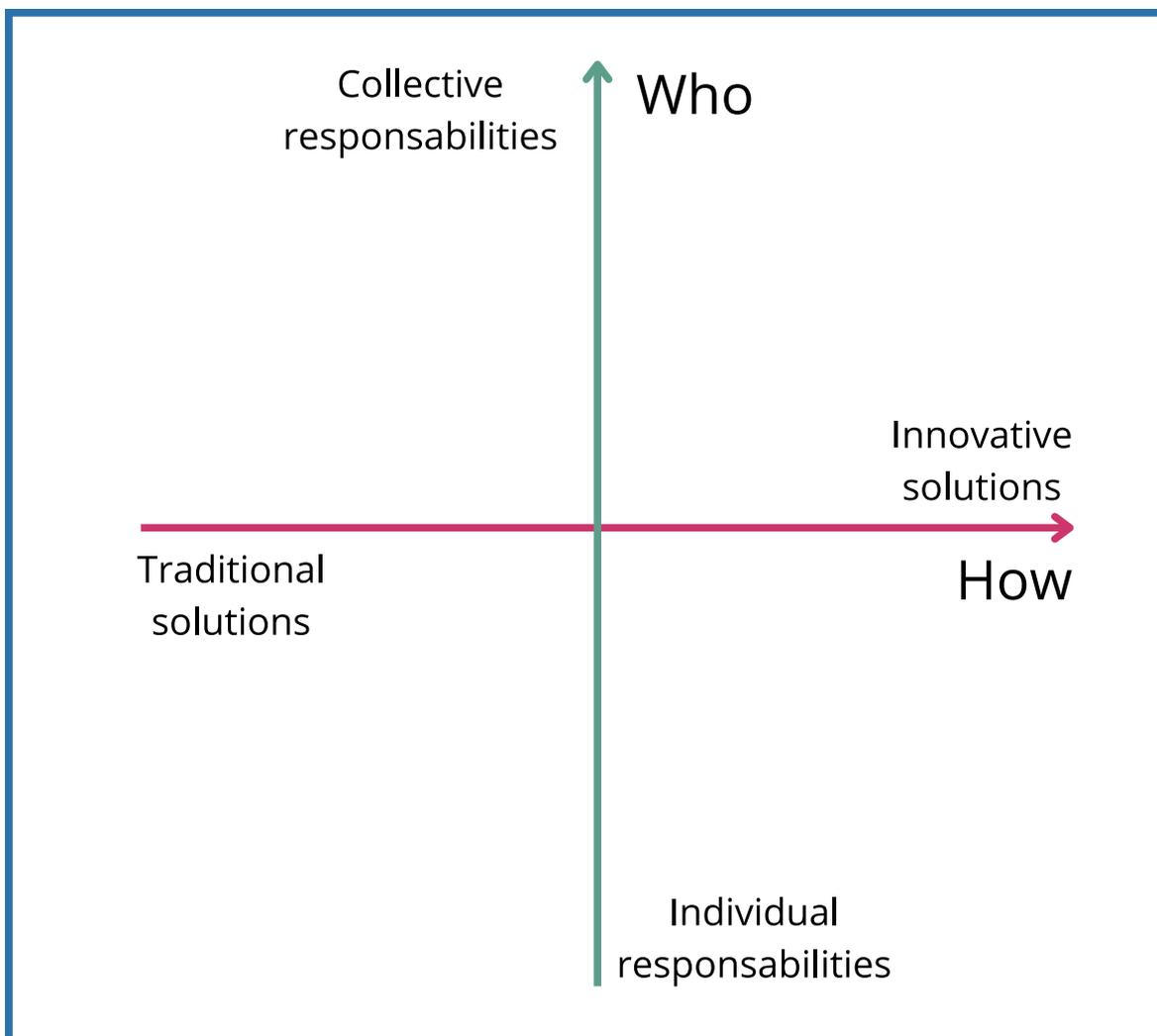
La metodologia EASW si è rivelata particolarmente adatta a

- incoraggiare il dialogo e la partecipazione delle diverse componenti della società;
- creare una relazione equilibrata tra ambiente, tecnologia e sviluppo;
- assicurare modelli di sviluppo sostenibile coerenti con i bisogni e le volontà espresse dalle comunità locali.

Proponiamo di seguito lo strumento per la discussione delle idee.

## EASW® EXERCISE

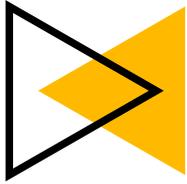
Raccolte le idee generate dalle visioni del gruppo durante l'implementazione del modello EASW, I partecipanti possono utilizzare il presente schema per comprendere "Chi" e "Come" le idee proposte possano realizzarsi. Nello specifico la scheda è utilizzata nell'ultima fase di elaborazione del modello EASW descritta nell'attività 6.







# **ESEMPI DALLA SPERIMENTAZIONE DI STUD.IO E CONCLUSIONI**



## ESEMPI DALLA SPERIMENTAZIONE DI STUD.IO

Il progetto STUD.IO ha coinvolto nel Pilote Course 40 studenti provenienti dalle università del partenariato in una Winter School realizzata dal 16 al 28 gennaio 2023 presso l'Università di Enna "Kore", come parte specialistica in presenza del percorso formativo sperimentale "Interdisciplinary approach to promote sociability in urban environments". L'obiettivo del pilote course e della winter school è stato quello di formare una figura professionale innovativa denominata "Esperto in consulenza, pianificazione e gestione delle risorse territoriali per lo sviluppo della sociabilità nei contesti urbani". Questa figura professionale, che abbiamo inteso come il facilitatore del nostro handbook, è una figura capace di lavorare sia nel settore pubblico che in quello privato, con l'obiettivo di promuovere il benessere relazionale locale attraverso



il suo contributo alla pianificazione locale. La formazione, avviata online e proseguita con le attività in presenza, è stata fondamentale momento di sperimentazione del percorso STUD.IO.

Il percorso ha permesso di offrire una formazione universitaria specializzata per la carriera degli studenti coinvolti, considerando in particolare l'elemento di interdisciplinarietà tra urbanistica, architettura, sociologia e psicologia.

In tale contesto, durante lo svolgimento della Winter School, gli studenti hanno lavorato in 4 gruppi per l'elaborazione di tesi, presentata poi in fase plenaria come oggetto d'esame, proponendo attività di sperimentazione di quanto appreso durante la parte teorica e attraverso gli strumenti forniti nelle diverse attività pratiche. I gruppi, composti da studenti provenienti da Spagna, Italia, Slovacchia e Romania, hanno condotto nello specifico ricerche su campo nel Comune di Enna e nel Comune di Calascibetta.

Le ricerche sviluppate, 2 per località, hanno previsto indagini complementari, focalizzati sugli aspetti della sociabilità e del benessere nei luoghi.

Partendo dalla sperimentazione realizzata nel Comune di Enna, in primis i gruppi hanno utilizzato materiale urbanistico e geografico, comprendendo punti di forza e debolezza della località geografica del Comune, che trovandosi al centro della Sicilia è chiaramente un luogo particolarmente adatto ad analisi per questioni legate a viabilità, difficoltà di raggiungimento da determinati punti di partenza. Oltre gli aspetti cartografici, si è passato agli elementi sociologici e psicologici del contesto, ovvero i principali problemi sociali attraverso fonti ufficiali e allo stesso tempo sfruttando la tecnica dei sondaggi condotti con la cittadinanza del luogo; utilizzando lo strumento della SWOT analysis, hanno infine

## STUD.IO - intellectual output 4 Pilot activities and intervention guidelines

compreso punti di forza, debolezza, minacce e opportunità che hanno trasformato in proposte di miglioramento.

Un ulteriore studio del territorio è stato effettuato da un altro gruppo di studenti nel paese di Calascibetta, provincia di Enna, gli studi sono stati svolti nello stesso periodo di tempo e sono serviti a verificare le differenze tra cittadine vicine e le possibili similarità.

Anche gli studenti che hanno analizzato il territorio di Calascibetta hanno effettuato uno studio sul campo, mappando la cittadina ed



Results of the on field activities

interloquendo con la popolazione locale per verificare quali fossero le problematiche maggiormente percepite dalla gente.

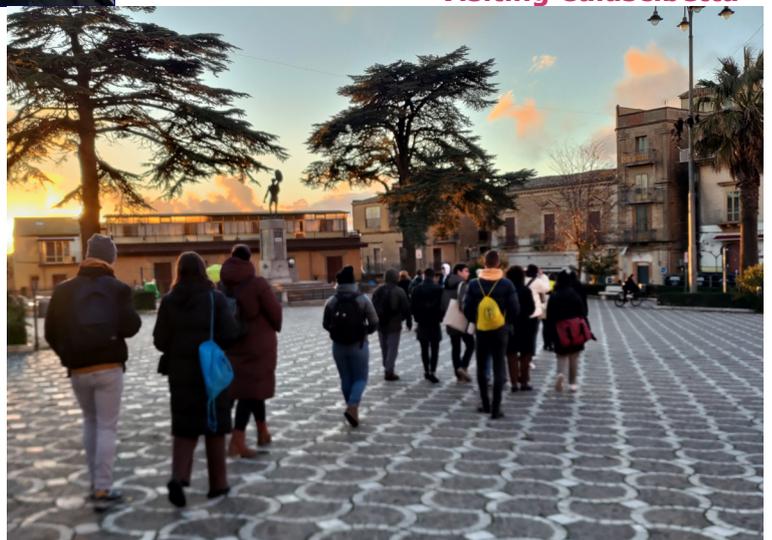
Gli studenti hanno svolto sopralluoghi nei paesi oggetti di analisi, accompagnati dagli esperti e dai docenti del partenariato al fine di fornire utili spunti e idee per i lavori realizzati; attraverso foto e analizzando la struttura urbana hanno cercato di sviluppare una possibile soluzione che potesse apportare un miglioramento alla cittadina. Alla fine hanno sviluppato un progetto di innovazione del corso principale, così da incentivare il turismo e rendere più innovativa la zona centrale del paese.

In foto, alcuni dei lavori realizzati dagli studenti, attraverso foto e disegni durante le attività di osservazione e analisi dei luoghi.

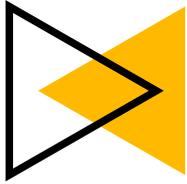


**Groups Activities in class**

**Visiting Calascibetta**







## CONCLUSIONI

Le attività e le ricerche sviluppate durante l'implementazione del progetto STUD.IO, e nelle specifico per l'elaboraizone delle linee guida presentate, hanno permesso di approfondire tematiche di rigenerazione urbana, partecipazione cittadina e sviluppo di competenze professionali specifiche, in una chiave di lettura interdisciplinare che ha accompagnato la dimensione entro cui ricercatori, docenti e professionisti hanno contribuito attivamente all'attività.

È emerso come preminente l'obiettivo di colmare in particolare quella mancanza di prospettiva che tenesse in considerazione il bisogno relazionale, psicologico e fisiologico dei cittadini all'interno delle città e dei contesti urbani, tale per cui siamo partiti dal semplice concetto di promozione della felicità urbana, a quello di un progetto strutturato ed un percorso di studi innovativo che crediamo possa continuare nel tempo arricchendosi di contenuti e contributi. Tanto il percorso formativo, quanto queste linee guida vogliono essere un punto di partenza: guardare alla partecipazione cittadina come una sfida, all'urbanistica o alla psicologia come scienze distanti, così come alla sociologia e l'ambiente. Vogliamo che le nuove generazioni di professionisti siano sempre più pronti alle sfide che possono proporsi nel prossimo ventennio, seguendo la strada tracciata da strategie e iniziative europee che stanno marcando e definendo la visione e il futuro dell'Europa.

E proprio nel corso di oltre un ventennio, l'Unione Europea ha promosso numerose iniziative, progetti e azioni focalizzati sull'innovazione sociale e la riqualificazione urbana, riconoscendo l'importanza di migliorare la qualità della vita all'interno delle comunità urbane. Programmi come Urban Innovative Actions, e poi il programma URBACT, alla sua IV pubblicazione hanno e continuano ad avere un ruolo chiave nella trasformazione di diverse città Europee e di paesi associati, attraverso laboratori di sperimentazione per strategie di riqualificazione e rigenerazione integrate.

Nello specifico, programma URBACT IV (2021-2027), è un programma di cooperazione territoriale europea a sostegno dell'adozione di politiche di sviluppo urbano sostenibile da parte delle città europee e si rivolge alla Cooperazione interregionale per rafforzare l'efficacia della politica di coesione attraverso la promozione dello scambio di esperienze, di approcci innovativi e capacity building in relazione all'identificazione, al trasferimento e allo sfruttamento di buone pratiche urbane di sviluppo integrato e sostenibile.

La proposta di STUD.IO, nella sua innovatività all'interno del programma Erasmus+ Higher Education, è stata quella di analizzare i gap e bisogni formativi nel settore dell'educazione universitaria per preparare nuovi professionisti alle sfide europee e le esigenze di una comunità in continua evoluzione; e ciò che le ricerche condotte e le esperienze sul campo hanno dimostrato (attraverso l'analisi di buone pratiche già realizzate e il lavoro del partenariato) è che nel contesto della rigenerazione urbana e del benessere cittadino, la partecipazione rappresenta un fondamentale strumento per promuovere la sensibilizzazione ambientale e la socializzazione all'interno delle comunità urbane. Spazi che devono, oltre ad essere creati, essere anche mantenuti

nel tempo e non immaginati come elementi statici, ma in continuo mutamento, così come muta la società. Tra tutti, accessibilità, pari opportunità all'accesso ai canali di partecipazione e coesione sociale sono oggi le sfide che ci proiettano alla sempre più vicina data del 2030 dall'Agenda ONU, tra cui sviluppo sostenibile, ambiente, coesione sociale sono pietre miliari tra i 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile.

Per integrare e supportare le strategie europee ed internazionali, e quindi gli aspetti macro, è però necessario guardare al quotidiano e ciò che accade negli specifici contesti, e quindi al micro, pur consapevoli delle complessità e delle sfaccettature che questo può comportare. Quello che è il valore aggiunto del progetto STUD.IO, tanto come outputs di progetto quanto di impatto proposto, è l'adattabilità degli strumenti offerti. I percorsi e i materiali formativi in Open Educational Resources (OER) sono utili tanto per gli obiettivi educativi e formativi del professionista del modello STUD.IO, *"expert in Consulting, planning and management of territorial resources for the promotion of sociability in urban environments"* figura in uscita del pilote course implementato in *"Interdisciplinary approach to promote sociability in urban environments"* così come per l'amministratore di un Comune o il professionista che lavora in NGO che operano nel territorio. L'idea è quella di un'educazione aperta, completa e accessibile: tanto questo toolkit, di facile lettura e comprensione così come il materiale formativo della piattaforma e-learning ([elearning.studio-project.eu](http://elearning.studio-project.eu)), per una maggiore diffusione di cultura e apprendimento in ottica di Life Long Learning (LLL).

È chiaro che il partenariato ha operato per gli obiettivi di Higher Education, ma proprio l'interdisciplinarietà (sia dei temi che dei soggetti coinvolti) ha dato una spinta maggiore a tendere in considerazione aspetti dell'apprendimento che non fossero

esclusivi dell'educazione superiore, con la consapevolezza che il coinvolgimento della cittadinanza avviene ad ogni livello.

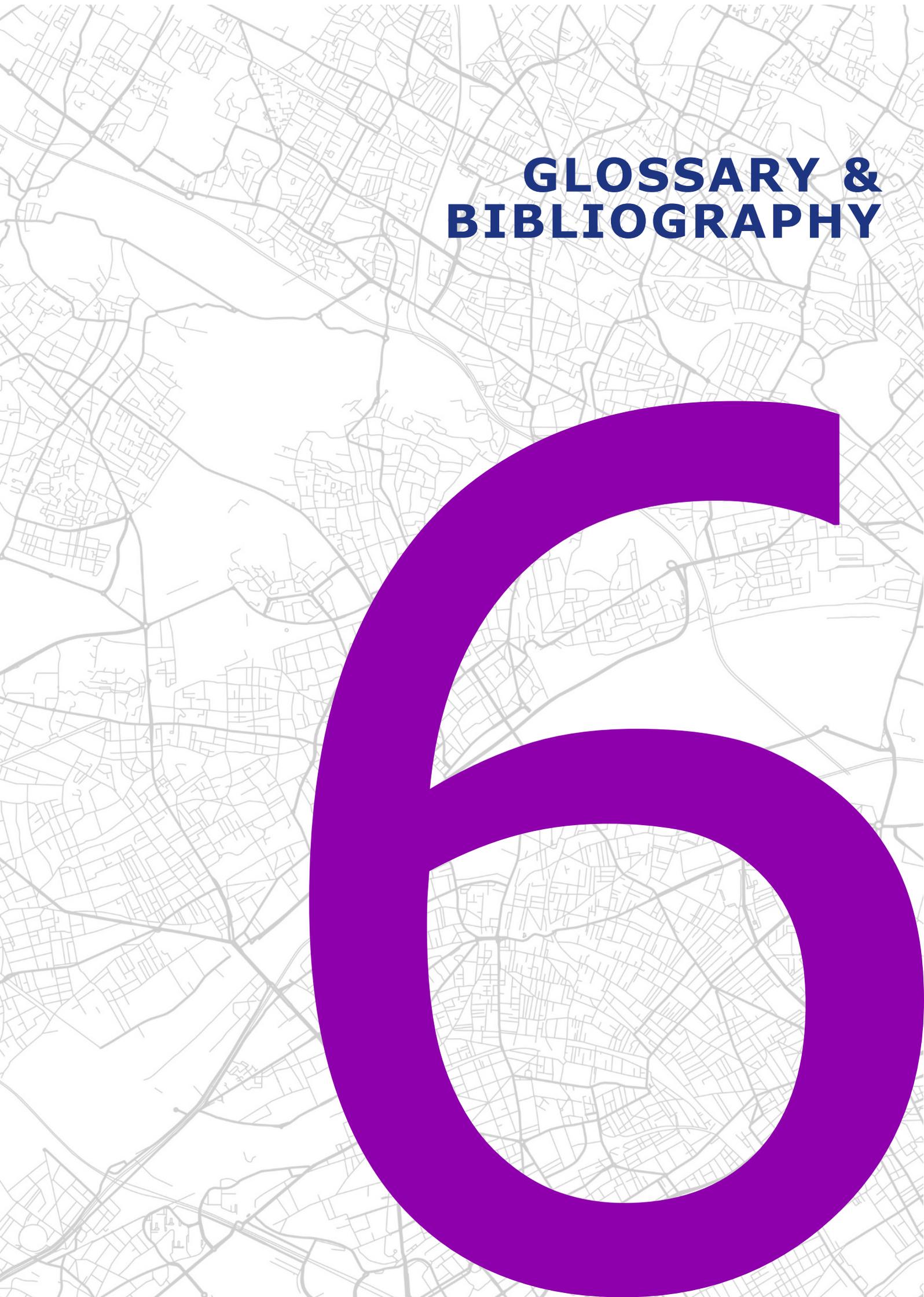
Concludiamo dunque invitando il lettore ad utilizzare gli strumenti offerti dal progetto STUD.IO, compreso queste linee guida, sia come risorsa educativa che come strumento operativo per la creazione di spazi rinnovati, insieme alla cittadinanza e alle amministrazioni, per strategie che seguano obiettivi di lungo periodo e tengano il benessere cittadino e della comunità in primo piano. Tuttavia, Per creare comunità più sostenibili, inclusive e felici, in cui viene incoraggiata la coesione e la connessione tra chi vive questi luoghi è necessario prima comprendere tutte le sfaccettature e le dimensioni che queste hanno nel quotidiano vivere, con la consapevolezza che mutamenti repentini e cause esterne possono mettere in estrema crisi ciò che consideriamo come solido e certo. Gli strumenti di partecipazione in questo sono efficace metodo per responsabilizzare ed includere la cittadinanza su più livelli, e allo stesso tempo permettendo a chi implementa di crescere e avere un riscontro positivo e utile per i propri obiettivi professionali, per rispondere in modo efficace alle sfide locali e globali che possono presentarsi.

# ACTIVITY NOTES



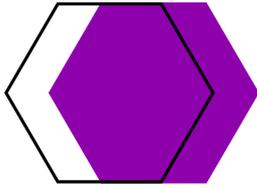
A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.





# **GLOSSARY & BIBLIOGRAPHY**





## **GLOSSARIO**

### **Albero dei problemi**

Rappresentazione grafica dell'interconnessione tra problemi, cause e effetti all'interno di una comunità. Un'illustrazione in un albero, in cui il tronco simboleggia la problematica principale, le radici rappresentano le cause alla sua base, e i rami evidenziano gli effetti derivanti.

### **Alleanze per la conoscenza**

Iniziative trasversali che promuovono la collaborazione tra istituzioni accademiche e aziende su questioni condivise. L'obiettivo primario è rafforzare la capacità dell'Europa di innovare e sostenere l'evoluzione dei sistemi di istruzione superiore europei. Queste iniziative si concentrano su uno o più dei seguenti elementi:

- Sviluppo di nuovi approcci innovativi e interdisciplinari all'insegnamento e all'apprendimento;
- Incentivazione dell'imprenditorialità e delle competenze imprenditoriali tra studenti, accademici e dipendenti aziendali;
- Scambio di conoscenze e collaborazione per trovare soluzioni innovative.

Per ulteriori dettagli sulle alleanze europee, si può consultare il seguente link: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/knowledge-alliances>

## **Analisi SWOT**

Un metodo di pianificazione strategica utilizzato per valutare i vari aspetti di un progetto è l'analisi SWOT, che rappresenta un acronimo per "Strengths" (Punti di Forza), "Weaknesses" (Debolezze), "Opportunities" (Opportunità) e "Threats" (Minacce). Questa analisi consente di raccogliere e valutare in modo sistematico le prospettive interne ed esterne di un progetto, consentendo ai partecipanti di esaminare dettagliatamente gli aspetti positivi e negativi, nonché le possibilità e le sfide, al fine di prendere decisioni più informate.

## **Brainstorming**

Tecnica di generazione creativa di idee che favorisce una discussione aperta e senza giudizio, solitamente adottata come fase iniziale per affrontare e risolvere problemi.

## **Facilitatore**

Professionista che assiste e agevola un processo partecipativo senza influenzare i contenuti, assicurando che tutti i partecipanti abbiano l'opportunità di esprimersi. Il facilitatore propone un metodo e domande di lavoro, oltre a gestire il timing delle sessioni di lavoro. A seconda del contesto e del ruolo specifico, il facilitatore può essere anche denominato moderatore o animatore.

## **Focus group**

Metodo di raccolta di opinioni che coinvolge un piccolo gruppo di individui per discutere specifici argomenti. I partecipanti possono essere selezionati in modo mirato o casuale in base al tema in esame.

## **Matrice**

Rappresentazione grafica a forma di griglia che consente il confronto tra diverse variabili. Utilizzata per valutare varie opinioni, registrare interventi dei partecipanti e strutturare la discussione.

## **Progettazione partecipata**

Metodo di progettazione che coinvolge attivamente anche gli utenti finali dell'oggetto o dello spazio in fase di progettazione.

## **Sondaggio d'opinione**

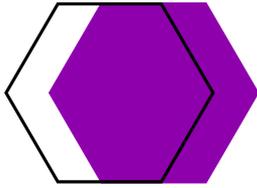
Il sondaggio d'opinione è una tecnica di ricerca che mira a comprendere le opinioni di un gruppo di individui su un argomento specifico. Solitamente, coinvolge un campione rappresentativo di persone a cui vengono poste una serie di domande, le cui risposte vengono analizzate per ottenere un'idea più ampia. Possono essere usati per monitorare le tendenze politiche e ottenere feedback sulla soddisfazione o l'apprezzamento verso una strategia.

## **Stakeholder**

Parti interessate o attori sociali che potrebbero essere coinvolti o interessati a una questione discussa all'interno di un processo partecipativo. Gli stakeholder possono comprendere gruppi organizzati, singoli cittadini, parti sociali tradizionali e organizzazioni di recente formazione.

## **Visione**

Rappresenta un'immagine ideale di come le cose dovrebbero essere in futuro. Questa prospettiva può essere espressa verbalmente o tramite illustrazioni. La visione costituisce un riferimento prezioso per progetti di sviluppo e per stabilire le priorità. Il concetto di "avere una visione" implica creatività e capacità immaginativa.



## BIBLIOGRAFIA

- Batini F., Capecchi G. (2005, a cura di), Strumenti di partecipazione, Trento, Erickson.
- D. Ciaffi, A. Mela – Carocci Editore 2011 - Urbanistica partecipata. Modelli ed esperienze
- Giumelli G., (2008), "Verso una nuova idea di spazi sociali", in Spazi. Materiali di approfondimento, Genova, Il Melangolo,
- Journal of Futures Studies, November 2010, 15(2): "The New Oregon Model"
- Laino G., Costretti e diversi. Per un ripensamento della partecipazione nelle politiche urbane, in «Territorio», 2010,
- Manzini, E. (2015) Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. The MIT Press, Cambridge MA, USA.
- Migliardi A., Tortone C., Grosini M., Scarponi S., Coppo A. (2019), Lavorare con i gruppi. Ottobre 2019.
- Promoting sociability in the urban environments", 2022 Slovak University of Agriculture in Nitra – STUD.IO Project ISBN 978-80-552-2569-2 link al prodotto:  
[https://studio-project.eu/intellectual-outputs/#intellectual\\_output1](https://studio-project.eu/intellectual-outputs/#intellectual_output1)

### Sitografia

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/knowledge-alliances>

[www.communityplanning.net/methods/planning\\_for\\_real.php](http://www.communityplanning.net/methods/planning_for_real.php)

<https://unric.org/it/agenda-2030/>

<http://partecipazione.formez.it/>

<https://happycities.com/happy-homes-toolkit>

<https://urbact.eu/>



# STUD.IO - Pilot activities and intervention guidelines

**Prodotto pubblicato ad agosto 2023**

**v.1 Lingua Italiana**

**La versione originale del prodotto è in inglese**

*Project Code and References:*

**STUD.IO:Sociability Through Urban Design Innovation**

ERASMUS+ 2020-1-IT02-KA203-079833  
Strategic Partnerships for higher education - Innovation



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

*Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.*

# STUD.IO HANDBOOK



**SOCIABILITY**  
THROUGH  
URBAN DESIGN  
INNOVATION



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**intellectual Output 4 - STUD.IO**

STUD.IO: Pilot activities and Intervention Guidelines



CONSORZIO  
TARTARUGA



UNIVERSITATEA  
DIN BUCUREȘTI