



Partecipazione



ioPartecipo+

AUTOSCUOLA DELLA PARTECIPAZIONE:
IMPARARE FACENDO INSIEME

2019-2020



**IMPARARE
FACENDO INSIEME**

AUTOSCUOLA DELLA PARTECIPAZIONE



Testi e contributi della “Brochure informativa”

Sabrina Franceschini del Servizio statistica, comunicazione, sistemi informativi geografici, partecipazione, Regione Emilia-Romagna
Andrea Panzavolta FORM_ATTIVA
Ana Maria Solis e Paolo Martinez, FUTOUR

Coordinamento editoriale

Andrea Panzavolta FORM_ATTIVA
Ana Maria Solis e Paolo Martinez, FUTOUR

Metodologie partecipative e tecniche di facilitazione

Andrea Panzavolta FORM_ATTIVA
Paolo Martinez e Ana Maria Solis - FUTOUR

Realizzazione grafica

Julieta Solis | Graphic Design

Disponibile on line all’indirizzo

<https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/formazione/formazione>

INDICE

- 1. Presentazione del corso blended learning** | P.4
 - a. Contesto. Perché è importante la partecipazione | P.4
- 2. Articolazione corso di formazione** | P.5
- 3. Descrizione della modalità di svolgimento e approccio** | P.5
- 4. Durata** | P.5
- 5. Destinatari** | P.6
- 6. Sedi** | P.6
- 7. Accreditamento** | P.6
- 8. I moduli formativi** | P.6
- 9. I docenti** | P.10
- 10. Tecniche di facilitazione e di progettazione partecipata** | P.13
- 11. Link utili:** | P.17
 - Casi studio | P.17
 - Siti che si occupano di partecipazione. | P.17
 - Normativa nazionale e regionale sulla partecipazione | P.18
 - Capitolato per l'acquisto di servizi finalizzati alla realizzazione di un progetto partecipato. | P.19

1. Presentazione del corso blended learning

Il corso formativo è indirizzato a 180 operatori, di cui: 50 dipendenti della Regione Emilia-Romagna e 130 operatori provenienti dagli Enti locali del territorio dell'Emilia-Romagna. Il progetto si basa sui principi di apprendimento "on the job" dove ognuno è docente e discente e sulla filosofia operativa delle Comunità di Pratica (Wenger 1998).

I partecipanti al corso sono coinvolti in un processo di co-progettazione tramite il metodo del Project work per realizzare attraverso la formazione e compiti specifici, un prodotto finale: la stesura di un progetto di partecipazione. L'autoscuola forma progettisti della partecipazione che abbiano visione e conoscenza di strumenti per gestire un processo partecipato.

Obiettivi:

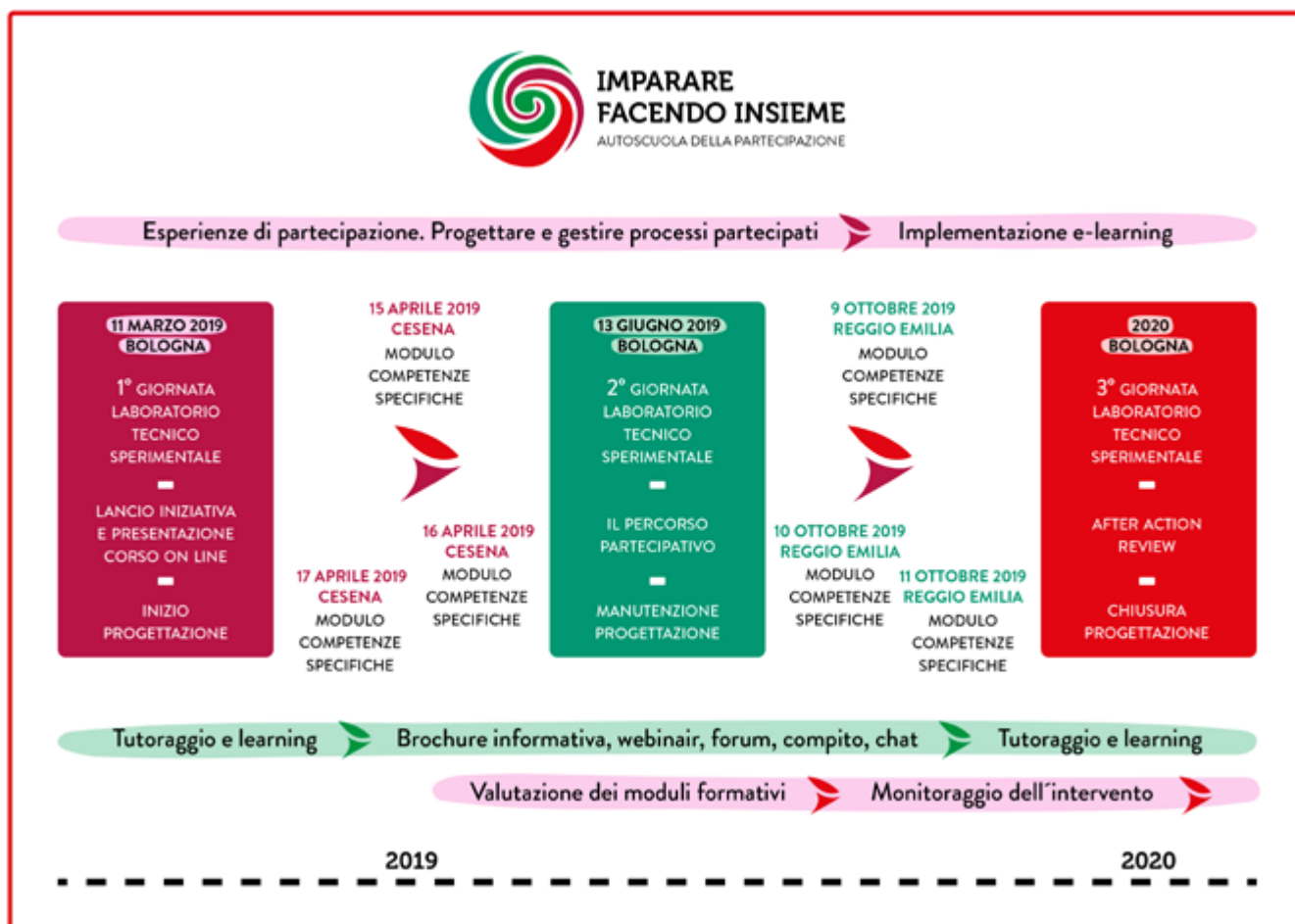
- Divulgare la Legge regionale sulla partecipazione all'elaborazione delle politiche pubbliche 15/2018;
- creare una base comune di conoscenze sui principi della partecipazione attraverso l'erogazione del corso on line "Esperienze di partecipazione. Progettare e gestire processi partecipati";
- uniformare i linguaggi di coloro che operano nell'ambito della partecipazione;
- consolidare la rete dei referenti che si occupano di partecipazione presso la Regione Emilia-Romagna e gli Enti locali in logica di comunità di pratica;
- sviluppare competenze per la progettazione e la gestione dei processi partecipativi;
- sviluppare competenze su tecniche e metodi di condivisione delle scelte.

a. Contesto. Perché è importante la partecipazione

La formazione proposta è funzionale a condividere interessi, passioni, e saperi comuni per attivare un'azione a cascata e coinvolgere altri soggetti con simili interessi. I partecipanti alla formazione impareranno ad auto-accompagnarsi nella sperimentazione, nelle esperienze, nel darsi consigli, feedback, e nell'apprendere sia dalle esperienze positive, sia da quelle negative. L'obiettivo è di rendere autonomi i partecipanti per costituire una massa critica tale da rendere la partecipazione una pratica quotidiana nelle pubbliche amministrazioni.



2. Articolazione corso di formazione



3. Descrizione della modalità di svolgimento e approccio

Il progetto formativo sarà così strutturato:

Il corso prevede:

- Un incontro interattivo rivolto a tutti gli iscritti della durata di 7 ore per presentare l'iniziativa, mappare le competenze, costruire e configurare il gruppo di partecipanti;
- un workshop rivolto a tre gruppi composti da circa 60 partecipanti, della durata di 5 ore, per acquisire competenze e sperimentare tecniche di progettazione partecipata;
- un incontro interattivo rivolto a tutti gli iscritti della durata di 7 ore per sostenere la definizione dell'idea di project work con la prototipazione di un percorso partecipativo;
- un secondo momento di workshop rivolto a tre gruppi composti da circa 60 partecipanti, della durata di 4 ore, per accompagnare il processo di costruzione del progetto partecipativo;
- un laboratorio tecnico sperimentale finale di 7 ore per valutare lo stato di avanzamento del project work attraverso una valutazione dell'apprendimento (after action review), l'emersione delle prospettive e delle sfide.
- Attività formative on line certificate, utilizzando la piattaforma e-learning SELF per creare la comunità di pratica dei partecipanti ed elaborare il progetto partecipativo.

4. Durata

Il corso ha una durata totale di 60 ore di formazione e si svolgerà da Marzo 2019 - dicembre 2020

5. Destinatari

180 operatori, di cui: 50 dipendenti della Regione Emilia-Romagna e 130 operatori provenienti dagli Enti locali del territorio dell'Emilia-Romagna

6. Sedi

Bologna Regione Emilia-Romagna, Cesena e Reggio Emilia

7. Accredimento

L'accreditamento avverrà con la frequenza del 70% dei moduli in presenza e con la frequenza del 70% dei moduli on line previsti entro il 31 dicembre 2020

- 31 ore in presenza (almeno il 70%)
- 29 ore on line (almeno il 70%)

8. I moduli formativi

Modulo 1 - laboratorio tecnico sperimentale (lunedì 11 marzo 2019, R.E.R. Bologna):

■ Un Laboratorio tecnico sperimentale per mappare le competenze, configurare il gruppo dei partecipanti verso la costruzione di una Comunità di Pratica (CdP), networking, condividere progetti partecipativi e idee progetto. Questo WS sarà organizzato usando la tecnica dell'OST (Open Space Technology) .

Durata: 7 ore

N° partecipanti: 180

Obiettivi formativi

- Conoscere e valorizzare il concetto di comunità di pratica
- Condividere aspettative e proposte rispetto l'attivazione di progetti partecipativi
- Definire una base comune di conoscenze

Dettaglio dei contenuti didattici

1. Indicazioni e riferimenti sul concetto di comunità di pratica come strumento trasversale di crescita e condivisione
2. Presentazione della Piattaforma SELF della Regione Emilia-Romagna, piattaforma open source Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)
3. Individuazione delle prime idee e proposte di progetti partecipativi



Competenze in esito all'iniziativa

1. Analisi dello stato di fatto della propria struttura per lo start up del progetto partecipativo
2. Costruire e configurare il gruppo di partecipanti e del networking
3. Prima implementazione e attivazione di idee/progetti partecipativi
4. Apprendere le potenzialità della Piattaforma SELF della Regione Emilia-Romagna, piattaforma open source Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)

5. Mappare le competenze su metodi e tecniche da utilizzare nei processi partecipativi
6. Identificare quando e perché avviare un percorso partecipativo (modulo on line)

Modulo 2A - competenze specifiche:

È costituito da 1 WS a cui potranno partecipare 3 gruppi composti da circa 60 partecipanti eterogenei, per un totale di 5 ore formative per ciascun gruppo. I partecipanti ad ogni modulo saranno invitati in relazione alle tematiche di interesse e alle loro competenze e funzioni.

■ Un Workshop di co-formazione sui metodi e fasi trasversali: problemi, obiettivi, mappatura stakeholder, risultati attesi e confronto sulla struttura di un progetto partecipativo.

Durata: 5 ore per ogni WS. 15 ore per 3 WS

N° partecipanti: 180 suddivisi in 3 gruppi di 60 partecipanti

Date e luoghi workshop:

Modulo competenze specifiche: evento 1 (60 partecipanti) - lunedì 15 Aprile – Cesena

Modulo competenze specifiche: evento 2 (60 partecipanti) - martedì 16 Aprile - Cesena

Modulo competenze specifiche: evento 3 (60 partecipanti) – mercoledì 17 Aprile – Cesena

Obiettivi formativi

1. Fornire competenze e stimolare la sperimentazione di tecniche di facilitazione e di progettazione partecipata
2. Fornire gli strumenti di base per comprendere il ruolo della figura del facilitatore
3. Fornire competenze e innescare processi per motivare la fruizione del corso on line “Esperienze di partecipazione”
4. Attivare la prima fase del project work

Dettaglio dei contenuti didattici

1. Elementi base della facilitazione
2. Progettare un processo partecipativo
3. Partecipazione quando e perché: cos'è un processo partecipato e a quali condizioni è opportuno, o meno, avviarne uno (modulo on line)
4. Utilizzare tecniche e strumenti di partecipazione

Competenze in esito all'iniziativa

1. Comprensione e caratterizzazione della figura e del ruolo del facilitatore
2. Il gruppo come risorsa: spontaneità nel lavoro in gruppo e accettazione dell'idea dell'altro
3. Esplorare il processo di Project Cycle Management come strumento di progettazione
4. Definire uno schema progettuale del percorso partecipativo
5. Sperimentare tecniche e strumenti di partecipazione

Modulo 3 - Il percorso partecipativo (giovedì 13 Giugno 2019, R.E.R. Bologna):

■ Un Laboratorio tecnico sperimentale di 7 ore per sostenere il project work attraverso la prototipazione del percorso partecipativo.

Durata: 7 ore

N° partecipanti: 180

Obiettivi formativi

1. Riconoscere il proprio ruolo all'interno di una comunità di pratica
2. Attivare la prototipazione del progetto partecipativo



Dettaglio dei contenuti didattici

1. Presentare i progetti elaborati, condividere punti di debolezza e incertezze
2. Elaborare risposte di “pronto intervento”
3. Definire una strategia comune di accompagnamento e manutenzione.

Competenze in esito all’iniziativa

1. Saper scegliere gli strumenti più adeguati per realizzare un processo partecipato in un determinato contesto
2. Saper utilizzare alcune tecniche per la facilitazione di processi partecipativi
3. Confronto e apprendimento peer to peer sulla struttura di un progetto partecipativo

Modulo 2B - competenze specifiche:

■ Un workshop interattivo della durata di 5 ore in stile project work per approfondire il processo di costruzione e comunicazione di un progetto partecipativo.

Durata: 5 ore per ogni WS. 15 ore per 3 WS

N° partecipanti: 180 suddivisi in 3 gruppi di 60 partecipanti

Date e luoghi workshop:

Modulo competenze specifiche: evento 1 (60 partecipanti) - 9 Ottobre 2019 – Reggio Emilia

Modulo competenze specifiche: evento 2 (60 partecipanti) - 10 Ottobre 2019 - Reggio Emilia

Modulo competenze specifiche: evento 3 (60 partecipanti) - 11 Ottobre 2019 - Reggio Emilia

Obiettivi formativi

1. Fornire competenze e sperimentare tecniche di facilitazione e di progettazione partecipata
2. Attivare e accompagnare la fase di project work

Dettaglio dei contenuti didattici

1. Project work: co stesura del Progetto Partecipativo
2. Presentazione di casi studio e progetti in riferimento a percorsi partecipativi recentemente organizzati a livello locale, nazionale e internazionale
3. Art of pitching

Competenze in esito all’iniziativa

1. Acquisire i principi di comunicazione efficace
2. Uniformare i linguaggi di coloro che operano nell’ambito della partecipazione
3. Comprendere e confrontarsi sull’efficacia della partecipazione a partire da casi studio e progetti in riferimento a percorsi partecipativi
4. Conoscere la legge regionale sulla partecipazione l.r. 15/2018
5. Conoscere l’Osservatorio della partecipazione
6. Il capitolato per l’acquisto di servizi finalizzati alla realizzazione di un progetto partecipativo

Modulo 4 - AFTER ACTION REVIEW (Gennaio 2020, presso sala G. Fanti R.E.R. Bologna):

■ Un Laboratorio tecnico sperimentale di 7 ore per definire lo stato di avanzamento del project work attraverso una valutazione e apprendimento (after action review), il punto di arrivo delle progettazioni realizzate, le attività svolte, prospettive e sfide e per simulare e organizzare un percorso partecipativo.

Durata: 7 ore

N° partecipanti: 180 (50 dipendenti della Regione Emilia-Romagna e 130 operatori provenienti dagli Enti locali del territorio dell’Emilia-Romagna)

Obiettivi formativi

1. Fornire strumenti per la “manutenzione” della comunità di pratica
2. Attivazione della terza fase del project work

Dettaglio dei contenuti didattici

1. Rendere efficace la rete dei referenti che si occupano di partecipazione presso la Regione e gli Enti locali anche in logica di comunità di pratiche
2. Piattaforma SELF come strumento della comunità di pratica
3. I progetti dei partecipanti vengono confrontati e co-realizzati attraverso le competenze del gruppo di lavoro: learning by doing.

Competenze in esito all’iniziativa

1. Presentare i progetti elaborati
2. Co-valutare la sostenibilità della strategia di accompagnamento e manutenzione
3. Condividere le risorse e delle azioni per il sostegno della comunità di pratica
4. Attivare forme con-vincenti di presentazione dei progetti.

Modulo n.5 (9 ore e-learning)

Obiettivo dell’e-learning del percorso formativo:

La proposta di formazione e-learning prevede attività specifiche erogate utilizzando la Piattaforma SELF della Regione Emilia-Romagna, piattaforma open source Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), accessibile tutti i giorni 24 ore su 24. L’accesso alla piattaforma è garantito dai più comuni browser e avviene mediante username e password che saranno fornite ai partecipanti nel corso a seguito del primo incontro in presenza.

I gruppi impegnati a scrivere i progetti di partecipazione potranno stabilire le basi per lo sviluppo di una comunità di pratica, sostenuta e rafforzata dal lavoro online. Moodle offre moduli e strumenti che possono proporre nuove modalità di lavoro e riattivare l’interesse.

Obiettivi formativi

1. Fornire una panoramica delle potenzialità della Piattaforma SELF della Regione Emilia-Romagna, piattaforma open source Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)
2. Condivisione degli strumenti on line
3. Sostenere le fasi del project work con compiti specifici per rendere i discenti autonomi nella co-progettazione

Dettaglio dei contenuti didattici

1. Sperimentare le potenzialità della Piattaforma SELF della Regione Emilia-Romagna, piattaforma open source Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)
2. Sperimentare gli strumenti on line e individuazione dei più adatti da usare nel percorso co-formativo
3. Moduli on line del corso “Esperienze di partecipazione. Progettare e gestire processi partecipati”

Competenze in esito all’iniziativa

1. Acquisire le competenze per utilizzare in autonomia gli strumenti utili offerti dalla versione di Moodle, che sono: chat; forum; compito; Webinar.
2. Approfondire le principali tecniche, gli strumenti della partecipazione e gli steps per ideare, progettare e realizzare un progetto partecipato, dal corso on line “Esperienze di partecipazione. Progettare e gestire processi partecipati”.



9. I docenti



FORM_ATTIVA è un progetto di Marco Aicardi e Andrea Panzavolta che mette al centro il tema della comunicazione non violenta e del lavoro in gruppo attraverso alcune tra le più innovative tecniche di coinvolgimento, partecipazione e mediazione, nonché di costruzione del consenso. FORM_ATTIVA offre consulenze per aumentare l'efficacia dei gruppi di lavoro in ambienti aziendali, scolastici e accademici e nelle pubbliche amministrazioni attraverso l'individuazione di processi volti a migliorare la qualità delle relazioni umane e affrontare i conflitti che queste spontaneamente generano, per attivare l'intelligenza collettiva nell'analisi dei problemi e nella ricerca di soluzioni.

www.formattiva.net

Marco Aicardi è un “esperto di relazioni umane”, facilitatore e mediatore in pratiche di ascolto, svolge la propria attività professionale da oltre quindici anni. Ha curato, insieme a Vito Garramone, due volumi “Paradise l'OST? Spunti per l'uso e l'analisi dell'Open Space Technology” e “Incontri democratici cittadini del terzo tipo. Spunti per l'uso e l'analisi dell'Electronic Town Meeting” (entrambi per Franco Angeli editore), raccolte di saggi critici che propongono uno sguardo interdisciplinare sulle modalità di utilizzo di questi strumenti per la progettazione partecipata, mettendone in luce potenzialità, criticità e possibili evoluzioni. Nel 2011 è stato socio fondatore e membro del Consiglio Direttivo dell'Associazione Italiana per la Partecipazione Pubblica.

Andrea Panzavolta è urbanista pianificatore esperto di processi di partecipazione, processi di comunicazione, processi di auto-apprendimento, mediazione dei conflitti e condivisione delle scelte per definire strumenti di governo del territorio con il contributo della cittadinanza e dei protagonisti del territorio. Andrea si occupa di risoluzione dei conflitti e crescita motivazionale di gruppi di lavoro, con particolare riferimento all'uso di tecniche di empowerment e di approccio maieutico. La sua formazione rispetto le tematiche partecipative è stata orientata da percorsi inclusivi rivolti a soggetti svantaggiati e fasce deboli, giovani, bambini e nella gestione e organizzazione di bilanci partecipativi in paesi in via di sviluppo. Andrea è socio della International Association of Facilitators.



Paolo Martinez, FUTOUR, Facilitatore senior. Laureato in Geografia e Sociologia all'Oxford Polytechnic, membro dell'IAF International Association of Facilitators. Coordina e facilita le sessioni di lavoro e videoconferenze mensili dei 21 capitoli europei e del Medio Oriente che raccolgono oltre 400 facilitatori. E' uno dei fondatori della Future Center Alliance (UK), di International Initiatives for Societal Innovation i2Si (NL) e come facilitatore certificato del metodo Lego® Serious Play®, della Duck.Academy (DK). Fellow della Royal Society of Arts (RSA), organizzazione britannica, con sede a Londra, impegnata a trovare soluzioni pratiche alle sfide sociali globali e Full member del New Club of Paris, una rete internazionale che elabora strategie e politiche per la società della conoscenza nelle organizzazioni e regioni. Da anni fa ricerca, scrive e svolge docenze su innovazione, partecipazione, rapid-prototyping e creatività, collaborando con Università e centri di ricerca nazionali e internazionali. Da oltre 20 anni svolge il ruolo di facilitatore in processi nei quali viene usata la creatività

Ana Maria Solis, FUTOUR, Laureata in Ingegneria è facilitatrice senior con esperienza di oltre 20 anni in processi di partecipazione, facilitazione, coordinamento e supervisione di commesse pubbliche e private europee e internazionali. Ha un Master in Economia e cooperazione allo sviluppo non-profit (Università degli Studi di Ferrara, Italia). Master in Pianificazione Ambientale per lo Sviluppo Urbano e metodologie per la promozione della partecipazione (Università degli Studi di Bologna, Italia). Specialista in Management di Rete e Sviluppo Sostenibile (Ministero della Tutela dell'Ambiente e del Territorio, Italia). E' in possesso del certificato di Climate-KIC come professionista pro-attiva in accelerare processi di transizione verso società più sostenibili. Inoltre ha una specializzazione in "comunicazione didattica a distanza" ottenuta presso la Facoltà di Lettere e Filosofia - Università degli studi di Ferrara, Italia, con competenze in E-learning, Teorie dell'apprendimento, Collaborative learning e apprendimento cooperativo, Formazione formale, non formale e informale, Il tutoring, progettazione corsi E-learning, Ruoli e figure professionali dell'Elearning.

Elisa Tachis, FUTOUR. Laureata in scienze economiche presso l'Istituto Ichech a Bruxelles e in relazioni internazionali presso l'Università di Lovanio; master in sviluppo e cooperazione internazionale (Università di Bologna). Esperienza professionale in qualità di Manager International Trade presso l'associazione EU dell'industria dolciaria, rappresentando gli interessi del settore presso le istituzioni europee. Elaborazione, redazione e gestione di progetti nazionali ed europei in ambito di management strategico, creatività e innovazione, sviluppo regionale e cooperazione internazionale. Organizzazione di corsi di formazione professionale.

A supporto di specifici moduli formativi saranno coinvolti anche:

Gerardo de Luzenberger: Facilitatore Certificato (Certified Professional Facilitator) di gruppi di lavoro dalla IAF – Associazione Internazionale Facilitatori; fondatore e Socio della Genius Loci (www.loci.it), la società di consulenza operante nel campo della progettazione partecipata, della formazione e del change management. Co-fondatore e responsabile della Scuola Superiore di Facilitazione (www.scuola-difacilitazione.it), la prima iniziativa italiana dedicata alla formazione integrata di esperti in facilitazione e progettazione partecipata. Ha curato la traduzione italiana della Guida all'Uso dell'Open Space di Harrison Owen (2007, Genius Loci editore). Nel 2016 ha acquisito la certificazione AGILE FOUNDATIONS dall'Agile Consortium. Da gennaio 2018 è il Direttore dello sviluppo professionale ed è membro del Consiglio di Amministrazione dell'Associazione Internazionale Facilitatori.

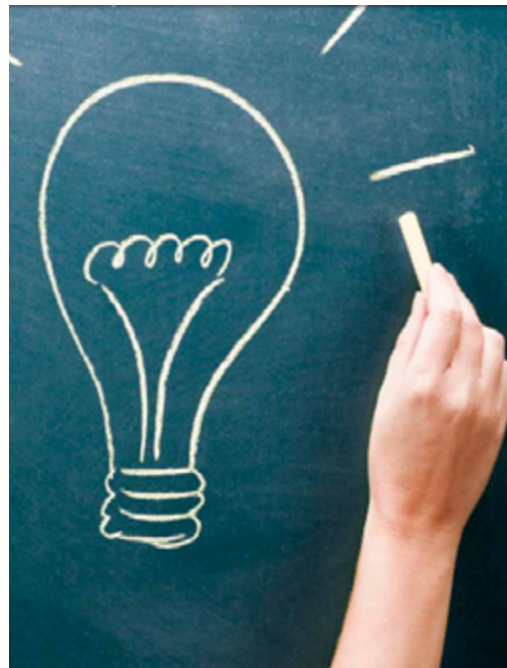
Mavi Gianni: attrice, formatrice e regista, direttrice artistica di Zoè Teatri, si occupa di Social Theatre for Empowerment Community, in stretta collaborazione con la rete dei Teatri Solidali della Città metropolitana, che fa capo all'Istituto Minguzzi. Docente al Master della Scuola Superiore di Facilitazione di Milano, ideatrice e responsabile di ImproSocial, un laboratorio permanente di teatro partecipato, in cui le tecniche teatrali e le pratiche di facilitazione sono integrate.

www.zoeteatri.it | <https://www.linkedin.com/in/mavigianni/>



10. Tecniche di facilitazione e di progettazione partecipata

Di seguito si descrivono alcune tecniche per l'interazione costruttiva e tecniche di supporto alla co-progettazione per lo sviluppo di progetti (anche a valere sui fondi europei) che sarà possibile utilizzare all'interno dei processi partecipativi e che fanno parte della nostra "cassetta degli attrezzi", tra cui sarà possibile attivare alcuni dei suddetti moduli formativi, Tali tecniche sono proposte con l'idea di poterla utilizzare sia in progettualità legate a percorsi partecipativi, sia per favorire il network dei dipendenti della Regione Emilia-Romagna incentivando lo scambio di informazioni e le conoscenze del singolo con una modalità di lavoro in gruppo che permette di essere attivata anche "a distanza" (ad es. con incontri skype, telefonici, ecc...).



World café

E' una conversazione tra piccoli gruppi di persone sedute intorno a tavoli, come in un caffè, su argomenti e spunti di riflessione posti dagli organizzatori all'interno del tema generale. Le discussioni sono tendenzialmente autogestite dai partecipanti all'interno di un quadro comune; i partecipanti possono scrivere e disegnare sulla tovaglia (di carta) e, sotto la guida di un facilitatore, a ritmi cadenzati possono alzarsi e cambiare tavolo, continuando il confronto di idee con persone diverse dalle precedenti. Alla conclusione dell'evento tutti avranno avuto la possibilità di confrontarsi tra loro, ma sempre in piccoli gruppi di discussione. Il world café si può organizzare con un minimo di 12 persone e la durata è circa di 2-3 ore.

La variante del world café progettuale prevede che le tovaglie messe a disposizione ai tavoli siano in realtà cartografie delle aree da trasformare, in modo che gli appunti che i partecipanti prendono possano avere anche un contenuto spaziale.

GOPP - Goal Oriented Project

E' una metodologia che consente, attraverso attività di laboratorio e workshop gestiti da un facilitatore, di coinvolgere gli attori principali, in relazione al tema affrontato, per definire in maniera concertata e condivisa sia i problemi che le soluzioni. L'identificazione del progetto finale avviene in due fasi sequenziali, quella di analisi e quella di progettazione, che consentono di definire una matrice progettuale (quadro logico) che riporta gli obiettivi generali e specifici, i risultati, le attività, gli indicatori e le condizioni esterne che concorrono al raggiungimento degli obiettivi del progetto. E' una metodologia particolarmente adatta a sviluppare progetti europei perchè è stata sviluppata all'interno della logica del PCM (Project Cycle Management), uno strumento ormai largamente diffuso, in Europa e nel resto del mondo, per la progettazione e programmazione multi-attore in differenti ambiti di intervento.

OST - Open Space Technology

E' uno strumento, inventato da H. Owen (1985), adatto a coinvolgere 100-300 persone in eventi pubblici di partecipazione che hanno lo scopo di far emergere liberamente temi, problemi e soluzioni. Non ci sono relatori invitati a parlare e programmi predefiniti. L'incontro è organizzato sul principio che siano i partecipanti, seduti in un ampio cerchio e informati di alcune semplici regole, a creare l'agenda della giornata. E' un metodo particolarmente adatto per esplorare le criticità di una situazione all'avvio del processo di progettazione partecipata. Un Open Space Technology dura all'incirca una giornata.

Search conference

Sono riunioni di almeno due ore durante le quali i presenti, guidati da un facilitatore, svolgono due

brainstorming di seguito, il primo sui “futuri probabili “ della propria città o comunità letti attraverso le osservazioni di ognuno, nella propria vita quotidiana, su “cosa sta succedendo - cosa sta cambiando” nei comportamenti, sentimenti, costumi, paesaggi ecc., il secondo brainstorming sui “Futuri desiderabili”. Una search conference può durare 2-3 ore ma può essere estesa fino anche a 2 giorni.

EASW® - European Awareness Scenario Workshop

È un metodo nato in Danimarca e adottato e sperimentato dalla Commissione Europea e sperimentato nell’ambito del programma quadro Innovation. È finalizzato alla ricerca di un accordo fra i diversi gruppi di portatori di interessi in ambito locale (ambiente, tecnologia, società) con l’obiettivo del raggiungimento di una definizione consensuale di città sostenibile. Ad un EASW partecipano 24-28 persone selezionate secondo la propria provenienza (città, quartiere, azienda, patto territoriale, sesso, ecc.) e la loro rappresentatività della realtà in cui operano. Generalmente vengono scelti tra quattro diversi gruppi sociali (gruppi di interesse): cittadini, esperti, amministratori pubblici, rappresentanti del settore privato. Un EASW si articola nell’arco di uno o due giornate di lavoro attraverso diverse fasi ben codificate:

- Sviluppo di visioni: 4 gruppi di interesse raggruppati per categoria sociale. Si sviluppano scenari su come risolvere i problemi della città e si producono 4 soluzioni alternative basate su diverse combinazioni nell’uso di tecnologie e nell’organizzazione della vita sociale.
- Plenaria: presentazione delle le visioni elaborate da ciascun gruppo; alla fine, con una votazione, sarà scelta la visione comune di tutti i partecipanti.
- Proposta di idee: 4 gruppi tematici trasversali alle categorie di appartenenza. Si sviluppano, partendo dalla visione comune, idee su come realizzarla. Ogni gruppo potrà formulare un numero limitato di idee (di solito 5)
- Plenaria: le idee vengono presentate per essere discusse e votate. Le idee più votate saranno alla base del piano di azione locale elaborato dai partecipanti per risolvere i problemi in discussione.

Il metodo EASW è stato introdotto in Italia ed Europa da Paolo Martinez, primo National Monitor EASW, che ha coordinato la formazione dei formatori EASW a livello europeo e internazionale.

Laboratori progettuali

È uno strumento di progettazione partecipata che si utilizza quando il tema in discussione riguarda l’elaborazione di strategie e progetti di trasformazione urbana e territoriale attraverso il confronto tra tecnici e cittadini. Coinvolge gruppi di persone limitati (se più di 10-15 si organizzano più tavoli di lavoro) ed è auspicabile che i partecipanti rappresentino tutti i punti di vista sull’argomento in discussione.



Si tratta di eventi organizzati per fasi di lavoro distinte, di solito strutturati con presentazione del tema in sessione plenaria da parte di amministratori ed esperti, tavoli di lavoro guidati da facilitatori su base tematica e/o territoriale (focus group paralleli) con il supporto di materiale informativo e cartografico di facile comprensione, non solo per i tecnici restituzione in plenaria

Action planning

In un laboratorio di action planning i partecipanti interagiscono per trasformare le proposte avanzate fino a quel momento in azioni concrete, realizzabili in tempi certi e con ruoli e responsabilità stabiliti. Si

individuano quindi le attività realizzabili a breve, medio e lungo termine, le condizioni di fattibilità, eventuali ostacoli e quali figure o azioni possono superarli.

Design thinking

La più importante sorgente di prodotti e soluzioni innovative, IDEO, ha costruito il suo successo in numerosi settori, applicando in modo sistematico il processo di Design Thinking, amplificando ed enfatizzando la centralità della Persona, e quindi l'aspetto dell'osservazione empatica. Questo processo di ascolto e osservazione è molto vicino al "viaggio" nell'innovazione che ci propone la Theory-U di Otto Scharmer, che ci permette di vedere il tutto sotto una nuova luce rivelatrice.

Art of pitching

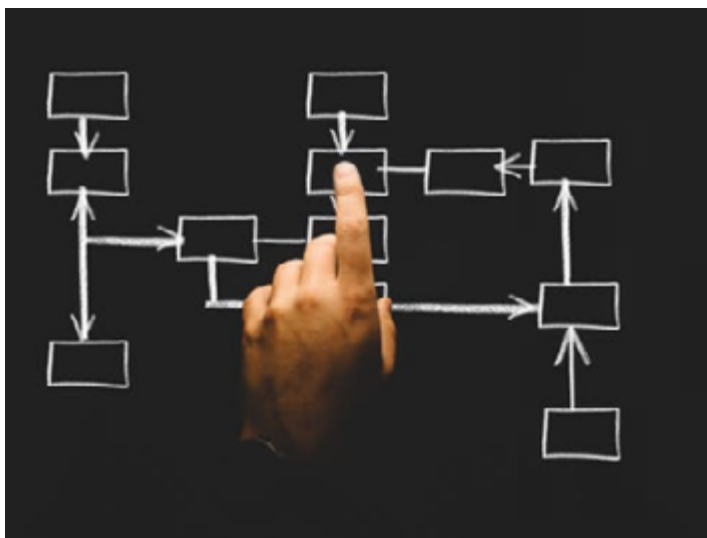
Utilizziamo il termine «pitching» per indicare un discorso convincente, da usare per presentare nuovi progetti a degli ipotetici investitori. Ha a che fare con "l'elevator pitch" tanto diffuso nella Silicon Valley: una breve presentazione di un'idea di business (di solito dura non più di 30 secondi), durante la quale un aspirante startupper ha la possibilità di esporre la propria idea a un investitore/cliente.

Value proposition design

Siamo alla continua ricerca di soluzioni innovative da offrire ai nostri Clienti/utenti...ma di che innovazione hanno bisogno? Utilizziamo uno strumento semplice ed estremamente visuale per mappare in modo efficace la Value Proposition - chi è il nostro Cliente/utente? Cosa sta cercando veramente? Utilizzando il semplice concetto di "Job to be Done" (Christensen) proviamo ad indagare le esigenze e le richieste cui siamo in grado di offrire soluzioni innovative e "uniche". Durante la lezione i concetti vengono introdotti con alcuni semplici esempi, per poi applicare concretamente lo strumento Value Proposition Canvas a tematiche reali presentate dai partecipanti.

Coaching circle

I Coaching Circles (CC) della Teoria U dell'MIT. Il CC o Case Clinic è uno strumento messo a punto dal Presencing Institute, fondatore della metodologia U promossa anche dall'MIT di Boston[3] per la creazione di Comunità di Pratiche orientate all'azione e soluzione di sfide. Il Coaching Circle ripropone in un tempo limitato il processo della U che va dall'esplorazione di un particolare tema fino al contatto con ciò che si è e si desidera raggiungere per passare alla prototipazione e infine alla creazione di soluzioni condivise. In un Coaching Circle un gruppo di 4-6 persone si incontra in presenza o online, per un'ora, seguendo un processo di lavoro strutturato nel quale ogni volta uno dei partecipanti condivide una sfida, problema concreta e attuale con gli altri. Lo scopo di questi incontri è quello di creare reti trasversali nelle quali si risolvono insieme problemi imparando ad ascoltare e fare domande piuttosto che dando risposte e soluzioni. Si creano dei meccanismi di coaching reciproco tra piccoli gruppi trasversali tra più servizi.



I *circoli di studio e miglioramento continuo (CSM)* sono un potente strumento di apprendimento. Il metodo nasce nei paesi scandinavi e prevede che su sfide di apprendimento condivise si crei un gruppo che stabilisce un calendario di incontri e compiti di studio e apprendimento reciproci dove ogni volta uno dei partecipanti insegna agli altri quanto ha imparato. Sono come dei progetti temporanei nei quali in uno o due mesi, con incontri ogni due settimane il gruppo condivide un percorso di apprendimento. Il circolo di studio può invitare esperti esterni per riportare idee e informazioni aggiuntive ma è essen-

zialmente un gruppo auto-organizzato di apprendimento che sarà accompagnato dai facilitatori prima e dopo.

La charrette

La charrette (dal francese “carretto”) è una tecnica in cui gruppi di lavoro composti da tecnici si confrontano con i cittadini e altri esperti sul tema nello sviluppo di idee progettuali. Il termine è stato coniato nel 19° secolo nel campo del design e della progettazione nacque, all'École des Beaux-Arts di Parigi. In tale contesto era comune per le squadre di studenti-architetti lavorare fino a una scadenza, quando un Charrette sarebbe stata portata in mezzo a loro per raccogliere i loro modelli in scala e altri lavori da recensire. Il loro continuo lavoro per applicare i tocchi finali venne definito “lavoro in charrette”, “nel carrello”. La parola charrette può riferirsi a qualsiasi sessione di collaborazione in cui un gruppo di designer redige una soluzione a un problema di progettazione. Le charrette spesso si svolgono in più sessioni in cui il gruppo si divide in sottogruppi. Ogni sottogruppo presenta quindi il proprio lavoro al gruppo completo come materiale per confrontarsi. L'obiettivo è generare una soluzione integrando nel contempo le competenze e gli interessi di un gruppo eterogeneo di persone.

Electronic Town Meeting

L'Electronic Town Meeting è un forum per l'interazione, la discussione, e la deliberazione, in contemporanea, anche di centinaia di persone, originariamente concepito per affrontare temi di interesse pubblico e prendere posizione su politiche locali. Come altri dispositivi per la promozione della partecipazione dei cittadini, l'Electronic Town Meeting è un format di derivazione anglosassone. Il termine town meeting può essere tradotto come assemblea cittadina e va inteso non solo come evento ma anche e soprattutto come forma di governo democratico diretto che interessa principalmente gli stati del New England degli USA che risalgono al XVII secolo e prevedono che la maggior parte o tutti i membri di una comunità si riuniscono a legiferare politiche e bilanci per il governo locale. Il metodo coniuga il vivo della discussione per piccoli gruppi con l'elettronica, e permette una gestione fluida e tempestiva delle informazioni.



11. Link utili:

- *casi studio*: **archivio progetti del bando partecipazione della R.E.R.**

<https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/la-legge-e-il-bando/archivio-progetti>

- *Siti che si occupano di partecipazione*:

- *ioPartecipo+* è il progetto di e-democracy della Regione Emilia-Romagna per supportare i processi di partecipazione realizzati dall'Ente nell'ambito delle proprie politiche. È il sito web dedicato a diffondere notizie e documentazione sulla democrazia partecipativa e le attività della Regione Emilia-Romagna in materia. <https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/>

- *Osservatorio della Partecipazione*: L'Osservatorio della Partecipazione raccoglie e descrive analiticamente i processi partecipati realizzati nel territorio dell'Emilia-Romagna e si pone come strumento di conoscenza e valorizzazione della democrazia partecipativa.

<http://osservatoriopartecipazioneer.ervet.it/>

- *Labsus*, il Laboratorio per la sussidiarietà.

<http://www.labsus.org/>

- *Partecipazione - Formez PA*.

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

- *Strumenti di Partecipazione di ISPRA*. Il database Strumenti di partecipazione contiene i dati raccolti sulle diverse forme ed espressioni della pianificazione partecipata con importanti esperienze di scala localistica legate alla rinnovata cultura di governance.

<http://www.sinanet.isprambiente.it/it/sia-ispra/filarete/banca-dati/e-ambiente>

- *Prendere l'iniziativa*: Sito web dedicato fare sentire la voce dei cittadini nelle politiche che riguardano la loro vita. L'iniziativa dei cittadini europei è un modo unico e innovativo per i cittadini di dar forma all'Europa invitando la Commissione europea a presentare una proposta legislativa. Se un'iniziativa raccoglie un milione di firme, la Commissione decide quali provvedimenti adottare.

<http://ec.europa.eu/citizens-initiative/public/?lg=it>

- *La casa della Partecipazione della Regione Puglia*.

<http://partecipazione.regione.puglia.it/>

- *La prossima democrazia*. Un libro definito dallo stesso autore, Rodolfo Lewanski, che "vuole essere uno strumento a disposizione di coloro che vogliono «agire» una partecipazione influente e «di qualità»: cittadini «semplici» e «attivisti», politici, amministratori e funzionari pubblici, membri di associazioni e partiti, imprenditori, anche «non addetti ai lavori».

<https://laprossimademocrazia.com/>

- *Democrazia deliberativa*: un blog che nasce come punto di riferimento e sincronizzazione delle persone e dei diversi gruppi che si occupano di processi di cittadinanza attiva e di democrazia partecipativa e deliberativa. Allo stato attuale è promosso da alcune associazioni, organizzazioni e professionisti descritti nella pagina dei Partner, che potranno crescere costantemente.

<https://democraziadeliberativa.com/>

- *Associazione Italiana per la Partecipazione Pubblica (Aip2)*: è una Associazione di Promozione Sociale senza fini di lucro, nata nel 2011 come sezione italiana dell'International Association for Public Participation (IAP2). Scopo dell'associazione è promuovere e migliorare la pratica della partecipazione pubblica e della democrazia deliberativa da parte di soggetti individuali, collettivi e istituzionali in relazione a questioni di interesse pubblico ai diversi livelli di governo (locale, regionale, nazionale).

<http://aip2italia.org/>

■ *L'International Association of Facilitators (IAF)*: è un'organizzazione partecipativa con membri in più di 65 paesi. È un'associazione professionale che stabilisce standard di settore accettati a livello internazionale, fornisce accreditamento, supporta comunità di pratica, sostiene il potere di facilitazione e abbraccia la diversità dei facilitatori.

<https://iaf-italy.org/>

<https://www.iaf-world.org/site/>

■ *L'OEGUT*: è un'organizzazione indipendente senza fini di lucro che si concentra sulla sostenibilità dell'economia e della società da oltre 30 anni. L'OEGUT ha creato una piattaforma di confronto e riunito oltre 100 organizzazioni e istituzioni di estrazione economica, gruppi di interesse come la Camera di commercio austriaca (WKO) e Sindacati, enti amministrativi e gruppi ambientalisti.

<https://www.oegut.at/en/>

■ *Danish Board of technology Foundation*: è una Fondazione senza scopo di lucro, indipendente e riconosciuta a livello internazionale. Vanta 30 anni di esperienza nel campo della progettazione di percorsi di condivisione delle conoscenze e delle scelte con i cittadini, dai piccoli workshop locali ai complessi vertici mondiali.

<http://www.tekno.dk/>

■ *The World Café Community Foundation (TWCCF)*: una fondazione che ha la missione di trasformare il mondo attraverso la pratica e il sostegno di una conversazione collaborativa a livello mondiale. La Fondazione è responsabile di garantire l'accessibilità, l'integrità, la vitalità e l'evoluzione del World Café come veicolo per l'innovazione sociale e il cambiamento positivo.

<http://www.theworldcafe.com/>

■ *Participedia*: è una piattaforma che sfrutta il potere della collaborazione per rispondere a un fenomeno globale recente: il rapido sviluppo di esperimenti in nuove forme di politica partecipativa e di governance in tutto il mondo. Participedia fornisce esempi concreti per catalogare e confrontare le prestazioni dei processi politici partecipativi a livello internazionale.

<https://participedia.net/en>

■ *Istituto Europeo di Partecipazione Pubblica (EIPP)*: dalla sua fondazione nel 2009 l'Istituto si è impegnato a promuovere la partecipazione dei cittadini e il rafforzamento della cultura della partecipazione democratica in Europa.

<https://www.participationinstitute.org>

■ *Normativa nazionale e regionale sulla partecipazione*

■ Legge sulla Partecipazione della Regione Emilia-Romagna l.r. 15/2018 "Legge sulla partecipazione all'elaborazione delle politiche pubbliche"

È stata approvata il 17 ottobre scorso dall'Assemblea legislativa la nuova legge sulla partecipazione. La legge, che è la n. 15 del 22 ottobre 2018 punta a favorire la partecipazione dei cittadini all'elaborazione delle politiche pubbliche e a rafforzare il senso di cittadinanza attiva, in particolare in occasione di scelte importanti e strategiche per un territorio.

■ Legge sulla Partecipazione della Regione Toscana. Legge 46/2013

Dibattito pubblico regionale e promozione della partecipazione alla elaborazione delle politiche regionali e locali.

■ Legge sulla partecipazione della Regione Puglia.

La Regione Puglia ha approvato la legge sulla partecipazione (L.R. n. 28/2017) tutti i cittadini vengono coinvolti nelle decisioni importanti che riguardano il territorio e la comunità.

■ *Schema di capitolato per l'acquisto di servizi finalizzati alla realizzazione di un progetto partecipato.*

Nella logica dell'attività di apprendimento "on the job" si propone una traccia di capitolato che sarà oggetto della formazione stessa come "strumento grezzo da lavorare" e alimentare con il contributo dei discenti.

- Oggetto del progetto partecipato, eventuali progetti e atti annessi al medesimo
- Obiettivi del progetto partecipato rispetto al contesto
- Risultati attesi e cambiamenti che si vogliono attivare
- Il profilo del committente e i dati di contesto
- Ipotesi del target a cui si rivolge il progetto partecipativo
- La documentazione amministrativa da produrre in sede di offerta
- La descrizione dell'intervento richiesto: i contenuti per rispondere agli obiettivi
- L'infografica del progetto partecipativo
- Metodi, tecniche e strumenti di partecipazione per attuare il progetto
- La composizione della squadra di professionisti e le competenze in essere
- La possibilità di prevedere un sopralluogo
- Il costo dei servizi offerti
- La modalità di aggiudicazione
- Le modalità di esecuzione del servizio
- Lo schema con i tempi per la realizzazione degli step del progetto partecipativo
- Le verifiche durante lo svolgimento del progetto partecipativo
- La regolamentazione del sub-appalto
- Le modalità di pagamento
- La gestione delle eventuali controversie
- Referente del progetto





Partecipazione



ioPartecipo+

Informazioni e contatti: partecipazione@regione.emilia-romagna.it

<https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/formazione>