

## **Documento di Proposta Partecipata (DocPP)**

### **Titolo del processo**

Playful Design Lab - Immaginare la Castenaso dei giovani

### **Ente proponente**

Centro Studi di Educazione Motoria ASD APS

### **Ente titolare della decisione**

Comune di Castenaso

### **Data di redazione e approvazione da parte del Tavolo di negoziazione**

27/06/2022

### **Data di invio del DocPP al Tecnico di garanzia in materia di partecipazione**

19/07/2022

---

*Il documento non deve contenere nominativi dei componenti del percorso (indicare soltanto enti e associazioni), per poter procedere con la pubblicazione sul portale Partecipazione in conformità con le norme vigenti sulla privacy.*

---

### **Premessa**

*[Sintesi del contesto del processo, quando nasce, chi l'ha richiesto o promosso, quale il problema o la situazione di partenza - max 2000 car. Spazi inclusi]*

Playful Design Lab nasce su iniziativa del Centro Studi Educazione Motoria, mosso dalla volontà di promuovere un diverso uso dello spazio pubblico, con particolare attenzione per i giovani, che negli ultimi anni hanno visto ridursi sempre di più la loro libertà di movimento, e dal Comune di Castenaso, che ha individuato in Corso Aldo Moro uno spazio potenzialmente sensibile a questo tipo di sperimentazione. Si tratta di uno spazio pubblico in un contesto residenziale, una via storica di Castenaso, immaginata negli anni '70 con un disegno capace di integrare al suo interno spazi destinati ai percorsi ciclopedonali, luoghi di sosta, di ristoro e per il gioco all'aperto. Negli anni però questo spazio ha perso il carattere aggregativo che l'aveva contraddistinto, le sue infrastrutture mostrano i segni del tempo e dell'incuria e i suoi spazi, ormai attraversati solo per accedere alle abitazioni, non sono più vissuti come luoghi di prossimità, pur avendone ancora tutto il potenziale.

Da un lato quindi la volontà di CSEM di dare vita a uno spazio, a Castenaso, dedicato ai giovani, del quale si sentano parte, uno spazio d'aggregazione libero, nel quale si sentano accolti e liberi di muoversi, di farne esperienza in maniera attiva ma anche dove semplicemente poter passare il tempo insieme agli amici, rilassandosi e socializzando.

Dall'altro, la volontà del Comune di ridare vita a uno spazio ricco di potenziale ma sottoutilizzato, e il desiderio di accogliere la proposta del Centro studi, cogliendo l'opportunità di dare voce a una fascia di popolazione spesso difficile da coinvolgere ma allo stesso tempo con tanto da dire.

Lo scopo del percorso partecipativo è stato quindi indagare la percezione di Corso Aldo Moro da parte dei residenti, e in particolar modo dei più giovani, per co-progettare, a partire dal loro sguardo e dalle loro idee, uno scenario condiviso di rigenerazione dell'area.



## **Il percorso effettuato**

*[Sintesi del processo svolto, breve descrizione del percorso, possibilmente suddiviso per fasi di apertura e chiusura ed evidenziando gli aspetti inattesi, eventuali cambiamenti in corso d'opera e dilazioni nei tempi, eventuali conflitti non risolti - max 2000 car.]*

Il percorso ha avuto pubblicamente inizio con il primo incontro del TdN, in data 07/02/22, al quale hanno partecipato i rappresentanti di CSEM, i referenti politici, i facilitatori incaricati (Verso), il CdG, i referenti delle associazioni partner di progetto e alcuni cittadini interessati. Durante l'incontro sono stati condivisi e discussi gli obiettivi e il programma del percorso, articolato in tre fasi:

1. **Workshop di Comunità** - un incontro pensato per coinvolgere i residenti di Corso Aldo Moro al fine di raccogliere il loro punto di vista sull'area oggi e le loro suggestioni su cosa vorrebbero in futuro, così che il lavoro dei ragazzi nei laboratori successivi potesse tener conto di una prospettiva più ampia.

Le domande poste durante il workshop, così come le proposte emerse per il futuro dell'area sono state poi raccolte in un **questionario online** diffuso attraverso i canali di comunicazione del Comune e dai partecipanti stessi tra i residenti, così che più voci potessero contribuire a questa prima fase.

2. **Laboratorio di co-progettazione con Minecraft** - una serie di incontri dedicati ai ragazzi che, sulla base delle proposte emerse dal WdC e delle loro percezioni durante l'attività di esplorazione dell'area, hanno costruito su Minecraft una serie di proposte progettuali per il futuro di Corso Aldo Moro.
3. **Festa di strada** - i ragazzi hanno presentato le loro proposte ai residenti attraverso un percorso con cartelli esplicativi lungo Corso Aldo Moro, inoltre è stata predisposta una stazione di realtà virtuale, che ha permesso ai partecipanti di immergersi nel gemello digitale di Corso Aldo Moro su Minecraft ed esplorare virtualmente le proposte dei ragazzi. Per rendere più tangibile il potenziale della trasformazione dell'area i ragazzi insieme ai facilitatori hanno realizzato un'installazione temporanea che riproducesse la proposta da loro più votata. Una volta illustrate le proposte è stato chiesto ai residenti di esprimere le loro preferenze attraverso votazione su una tavola riassuntiva.

Il percorso si è concluso con un incontro del TdN durante il quale ci si è confrontati sull'esito del processo, ed è stata discussa e approvata la proposta partecipata.

## **Esito del processo - proposte per il decisore**

*[Descrizione dettagliata della proposta da sottoporre agli organi deliberanti del titolare della decisione].*

Le proposte esito del percorso sono frutto del lavoro svolto dai ragazzi durante i laboratori di co-progettazione con Minecraft, ma sono state costruite sull'analisi dei bisogni e sulle proposte emerse durante il Workshop di Comunità, tenendo conto quindi delle esigenze e dei desideri di un gruppo più ampio e diversificato di residenti.

Come sottolineato più volte, durante tutti gli step del processo, la priorità per chi vive in Corso Aldo Moro è risolvere l'incuria presente nell'area: mantenendo regolarmente tagliato il verde, provvedendo alle disinfestazioni necessarie e sistemando sedute e percorsi ammalorati.

Andando però oltre la semplice, seppur fondamentale, manutenzione, i ragazzi hanno formulato 20 proposte per l'area, interventi più o meno complessi, che hanno tradotto in progetto sia alcuni dei desideri emersi durante il WdC che alcune suggestioni scaturite dalla giornata di esplorazione dell'area. Di seguito sono riportate le proposte dei ragazzi, accompagnate da una breve descrizione e dal numero di voti che hanno ricevuto da parte dei residenti durante la festa di strada:

1. **pet center** (1 voto): uno spazio dove prendersi cura degli animali domestici, affidarli ad un esperto quando si deve andare in vacanza e dividerli con chi non ha la possibilità di ospitarne uno a casa propria anche se gli piacerebbe molto.
2. **playground** (9 voti): uno spazio per tutte le età, con gradoni per sedersi, arrampicate, reti, panchine e altalene.
3. **tropical relax** (14 voti): una piccola spiaggia urbana dove potersi rilassare e passare dei bei momenti con amici e amiche. È dotata di sdraio, un ruscello d'acqua corrente, dei gazebo con rampicanti e aree sopraelevate per prendere la brezza nelle giornate calde.
4. **base segreta** (2 voti): un salotto-rifugio, uno spazio dove giocare ai detective, nascondersi, ma anche dove chiacchierare indisturbati con gli amici o dove poter trovare sollievo quando si vuole stare da soli
5. **area fitness** (12 voti): uno spazio all'aperto dove tutti possono tenersi in forma e fare allenamento, in maniera spontanea o con lezioni programmate, per esempio di yoga. In particolare per gli anziani e le persone con disabilità si è ipotizzato di inserire degli attrezzi per ginnastica dolce e per la fisioterapia.
6. **giochi d'acqua** (4 voti): per ravvivare le aiuole sfruttando la fontana esistente creando giochi d'acqua con percorsi sempre nuovi dedicati a grandi e piccini.
7. **fontana** (12 voti): riattivare la vecchia fontana circolare, riportando l'acqua e aggiungendo piante decorative, luci e spazi dove sedersi comodamente per stare con gli amici, i parenti o i vicini.
8. **balcone fiorito** (10 voti): un concorso tra residenti per la piantumazione di specie vegetali su tutti i terrazzi.
9. **campo da volley** (5 voti): un campo da pallavolo, con la rete che si abbassa per far giocare tutti in modo inclusivo.
10. **orti comuni** (9 voti): un'area cortiliva gestita in comune dai e dalle residenti del Corso per coltivare frutta, verdura e erbe aromatiche.
11. **parco stellina** (9 voti): il Parco Daniele Grandi è uno spazio magnifico per inserire tutti quei giochi e quelle attività che potrebbero dare più gioia ai residenti in altri punti, per esempio una parete di arrampicata, dei tappeti per saltare e un dondolo.
12. **tavoli coperti** (10 voti): tavoli di varie dimensioni, coperti, per pizzate tra amici. L'importante è che ci si possa sedere in modo da vedersi tutti!
13. **palco** (7 voti): un palco temporaneo per eventi nel quartiere, proiezioni, attività culturali e tante altre belle cose.
14. **cura del verde** (4 voti): per supportare il Comune nella cura del verde e nel taglio dell'erba ci si potrebbe organizzare dandosi i turni tra i residenti, occupandosi del taglio anche in maniera innovativa per esempio con dei taglia erba a pedali, o, a mali estremi, popolando l'area di conigli che possano tenere l'erba bassa mangiando.
15. **raccolta differenziata** (13 voti): servono bidoncini per la raccolta differenziata lungo Corso Aldo Moro, inoltre, per sensibilizzare chi frequenta l'area sul tema dei rifiuti si propone di organizzare delle maratone di plogging.
16. **tavoli wi-fi** (11 voti): integrare i tavoli esistenti o quelli nuovi con la possibilità di collegarsi a Internet, per poter lavorare dal parco e caricare i propri devices come sui treni.

17. **stalla** (3 voti): dove ricoverare dei cavalli con cui si potrebbero fare dei giri nel parco.
18. **nuovi percorsi** (10 voti): sistemare o rifare i percorsi pedonali esistenti inserendo più colori
19. **la selva** (2 voti): un salotto-nascondiglio tra gli alberi, dove rilassarsi in santa pace e lontano dagli altri.
20. **campo da bocce** (17 voti): molti dei residenti di Corso Aldo Moro sono anziani, per questo proponiamo di costruire un campo da bocce con sedute per il loro divertimento e perché possano riposare all'ombra.

Le proposte rappresentate in grassetto sono quelle che hanno ottenuto il maggior numero di voti mentre quelle sottolineate rappresentano le priorità individuate dai ragazzi alla fine della fase di co-progettazione. Molti dei progetti, seppur elencati singolarmente, possono essere integrati tra di loro, o essere realizzati in maniera incrementale. Inoltre, come è stato fatto per "tropical relax" (la proposta scelta dai ragazzi) durante la festa di strada, molte proposte si prestano ad essere realizzate con interventi di tactical urbanism, in maniera temporanea ed economica per testarne l'uso e il gradimento da parte dei residenti.

Si sottolinea inoltre che, benché alcune proposte possano risultare fantasiose e forse irrealizzabili, si è deciso di raccogliere e riportarle ugualmente per fare emergere il tipo di approccio che i ragazzi hanno dimostrato nei confronti dello spazio, un approccio desideroso di contatto con la natura, con gli elementi vegetali e animali che lo possono popolare. Come previsto infatti, sta nella pragmaticità in fase di votazione la scelta delle proposte che più si adattano alle esigenze del contesto e di chi lo abita.

### **Indicazioni relativamente alla risoluzione della proposta**

*[Indicazioni rispetto ai tempi e al tipo di atto che darà conto del DocPP].*

Delibera di Giunta entro il mese di settembre 2022 compatibilmente con l'approvazione da parte del Tecnico di Garanzia

### **Programma di monitoraggio**

*[Si deve indicare quanto emerso nel processo rispetto agli accorgimenti di monitoraggio e controllo della decisione. Chi, come (con quali strumenti partecipativi e informativi) e in quali tempi dovrà seguire lo sviluppo del procedimento amministrativo: gli atti, le comunicazioni attinenti al processo, gli atti esecutivi e la loro implementazione operativa. In particolare, indicare su quali pagine web (e per quanto tempo) le informazioni continueranno ad essere aggiornate.]*

Tutti gli atti intermedi e finali del percorso partecipativo sono stati e saranno pubblicati online sul sito del Comune di Castenaso nella pagina dedicata al progetto, e resteranno accessibili alla stessa pagina anche alla conclusione del percorso, almeno fino al termine del presente mandato politico. Sempre in questa sezione verranno date tutte le comunicazioni e gli aggiornamenti relativi agli step successivi di trasformazione Corso Aldo Moro.

La pubblicazione degli atti e dei documenti verrà comunicata anche attraverso la pagina Facebook e il canale Instagram del Comune di Castenaso.

Il percorso svolto inoltre sta portando alla formazione di un comitato cittadino composto da alcuni residenti di Corso Aldo Moro, con lo scopo di monitorare il proseguimento del percorso e fungere da tramite tra l'Amministrazione e il gruppo più ampio di residenti della zona nell'aggiornamento e

nella discussione degli step successivi. I membri del comitato verranno tenuti al corrente riguardo agli aggiornamenti sul progetto e sull'area tramite mailing list dedicata, così da garantire un canale di comunicazione veloce con l'Amministrazione.

Per rendere conto del percorso e dei suoi esiti a una platea più ampia verrà invece prodotta una pubblicazione contenente il racconto del percorso e dei suoi risultati che verrà distribuita agli abitanti del Comune in formato cartaceo e digitale all'interno di Castrum Nasicæ, il giornale locale, nel numero di settembre.

Le informazioni raccolte dal percorso serviranno ad indirizzare le future politiche e i progetti che il comune adotterà per l'area di Corso Aldo Moro e per i temi trattati dal percorso partecipativo sino alla conclusione del mandato, e in occasione di comunicazioni relative ad azioni sull'area verrà fatto un aggiornamento circa l'attuazione delle priorità raccolte nel percorso.