

09.11.22

playful design lab

Bando Partecipazione
Emilia Romagna 2021



Verso è un collettivo di **architette, urban designer e cittadine con la missione di co-produrre **proposte plurali dal basso** per la **rigenerazione urbana** e la **giustizia spaziale**.**

**playful
design lab**



playful design lab



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.

playful
design lab



Corso Aldo Moro è 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**.

Obiettivo del percorso

Lo scopo del percorso partecipativo è stato 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**.

Perchè il focus sui giovani?

- Perchè non sono solo i cittadini di domani, sono già i **cittadini** dell'oggi e come tali hanno **diritto di avere voce** sulle trasformazioni che riguardano il loro territorio
- Perché rappresentano una fascia di popolazione spesso **stigmatizzata** e difficile da coinvolgere, ma che se stimolata con gli strumenti appropriati mostra di **avere tanto da dire**
- Perché spesso **nelle nostre città mancano spazi dedicati agli adolescenti**, spazi di cui si sentano parte, nei quali si sentano accolti e liberi di muoversi, dove semplicemente poter passare il tempo insieme agli amici, rilassandosi e socializzando.
- Perché gli ultimi anni hanno avuto un impatto pesante sulle loro vite e **un ambiente urbano favorevole** intorno gioca un ruolo fondamentale nel **supportare la loro crescita**.

Il percorso

questionario

*sintesi degli input
degli e delle
residenti*

*sintesi dei progetti
dei ragazzi e delle
ragazze*

*approvazione del
DocPP da parte del
Comune di
Castenaso*

**Tavolo di
Negoziazione**
Elezione CdG e
apertura percorso

**Workshop di
Comunità**
con i e le residenti
di Corso Aldo Moro

**Laboratori di
co-progettazio
ne con
Minecraft**
con i ragazzi e le
ragazze

Festa di strada
di condivisione con
la comunità e
votazione delle
proposte

**Tavolo di
Negoziazione**
redazione del
Documento di
Proposta
Partecipata

**playful
design lab**

I principi

1

La partecipazione è un confronto tra esperti ed 'esperti'

Crediamo che ciascuno sia un esperto sulla base della propria esperienza di vita

2

La partecipazione è più di un diritto

Partecipare è una scelta personale, uno spazio accessibile che va conquistato, reclamato, e deve dare voce a chi non ha voce

3

Partecipare è divertente

In modo accessibile, divertente, critico e creativo

playful
design lab

Il 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 **suggerzioni su cosa vorrebbero in futuro**, per definire una visione condivisa di trasformazione così che il lavoro dei ragazzi nei laboratori successivi potesse tener conto di una prospettiva più ampia.

Il Workshop di Comunità



1 **Analisi** di Corso Aldo Moro oggi e raccolta di percezioni e bisogni attraverso un questionario interattivo su Mentimeter



2 **Ispirazione** attraverso il racconto di casi studio



3 Definizione di una **visione** con il supporto di carte tematiche

Metodologia: Mentimeter



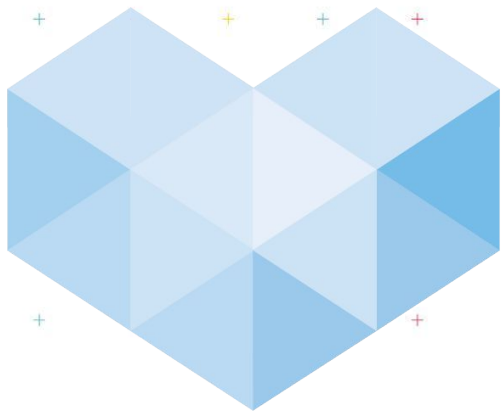
Per la facilitazione dell'incontro si è operato coerentemente con l'obiettivo di progetto di **adottare metodologie inclusive**, utilizzando in incontri di persona software normalmente utilizzati per la gestione di incontri virtuali.

I Laboratori di co-progettazione con Minecraft



Una serie di incontri dedicati ai **ragazzi** che, sulla base delle proposte emerse dal Workshop di Comunità 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.**

Minecraft: Il metodo Block by Block



BLOCK BY BLOCK™

Un format di laboratorio partecipativo messo a punto dalle **Nazioni Unite** e mai applicato in Italia con l'obiettivo di mettere al tavolo **comunità progettanti**, sperimentato anche per la rigenerazione di aree urbane cariche di conflitto.

**playful
design lab**

Minecraft: Il metodo Block by Block



Il metodo ha come obiettivo quello di identificare spazi pubblici ed **aree urbane contestate**, conflittuali o comunque degradate...

playful
design lab

Minecraft: Il metodo Block by Block



... per riqualificare con
**progetti temporanei e
permanenti** costruiti
insieme alla comunità...

Minecraft: Il metodo Block by Block



... passando dalla costruzione e dal confronto con i cittadini e le cittadine su un **gemello digitale** degli spazi realizzato attraverso il **videogioco Minecraft**.

Minecraft: Perché un videogioco?

- Perché è **già stato testato con successo** in decine di Paesi nel mondo
- Perché non è solo uno strumento di facilitazione: è anche un **ottimo catalizzatore** per il coinvolgimento di ragazzi e ragazze e uno strumento di comunicazione dei risultati
- Perché è un gioco, quindi è divertente e facilita la **gestione del conflitto**
- Perché è **facile da imparare** e richiede un **basso livello di alfabetizzazione digitale**
- Perché permette ai partecipanti di esprimersi visualmente in modo chiaro sullo spazio urbano e ai più giovani di portare **proposte concrete e difficili da fraintendere e manipolare**
- Perché permette di **elaborare ragionamenti astratti** e di non portare l'attenzione su dettagli irrilevanti allo stadio partecipativo
- Perché **ricalca il percorso progettuale** seguito da progettisti e tecnici

Minecraft: I 3 step del laboratorio



1 Esplorazione dell'area di progetto e individuazione dei punti di forza e di debolezza



2 Co-progettazione delle proposte su Minecraft



3 votazione delle **priorità** e scelta delle proposte da prototypare





AREA FITNESS

L'area fitness è uno spazio all'aperto davanti al Centro Medico dove tutti possono tenersi in forma e fare allenamento. 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

Le aiuole verdi si possono riempire con giochi per i più piccoli come tappeti elastici, arrampicate e giochi d'acqua che utilizzino la fontana esistente per creare percorsi sempre nuovi!



7

**LA VECCHIA FONTANA by Amos
Regazzi**

Lo spazio della vecchia fontana andrebbe riattivato, inserendo l'acqua, piante decorative, luci e spazi dove sedersi comodamente per stare con gli amici, i parenti o i vicini.



3

TROPICAL RELAX by Adam El Hachimi

Tropical Relax è una piccola spiaggia urbana dove potersi rilassare e passare dei bei momenti con amici e amiche. E' dotata di sdraio, un ruscello di acqua corrente, dei gazebo con rampicanti e di aree sopraelevate per prendere la brezza nelle giornate calde.

2





BASE SEGRETA by Salm Ifhfaq

La base segreta è un salotto-rifugio dove giocare ai detective o nascondersi in caso di apocalisse zombie. Qui potrete trovare una cucina, una libreria, un soggiorno con divano, TV e videogiochi, una sala 007 e un'armeria per le emergenze!

La Festa di Strada



Una serata di **condivisione** e presentazione delle proposte progettuali dei ragazzi, per definire insieme alla cittadinanza una **visione condivisa** sul futuro di Corso Aldo Moro, ma anche una serata di festa, per **sperimentare** dal vivo quali possono essere i nuovi possibili usi di questo spazio.

playful
design lab

Allestimento



Margherita Caprilli



playful
design lab

La Festa di Strada



1 **Illustrazione delle proposte progettuali da parte dei ragazzi**



2 **Sperimentazione dei progetti attraverso prototipi dal vivo e realtà virtuale**



3 **Dot-voting priorità**

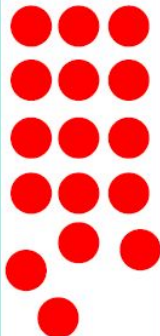
20

CAMPO BOCCE



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 il loro riposo all'ombra.

VOTI



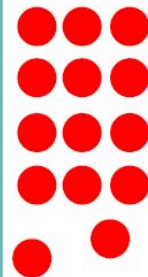
03

TROPICAL RELAX



Tropical Relax è una piccola spiaggia urbana dove potersi rilassare e passare dei bei momenti con amici e amiche. E' dotata di sdraio, un ruscello di acqua corrente, dei gazebo con rampicanti e di aree sopraelevate per prendere la brezza nelle giornate calde!

VOTI



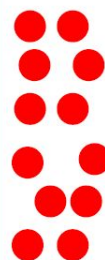
15

DIFFERENZIATA



A Corso Aldo Moro mancano dei bidoncini per la raccolta differenziata, inseriamoli!!!

VOTI



playful
design lab



GRAZIE!

Per domande sul metodo e/o sul progetto:

collettivo.verso@gmail.com

**playful
design lab**