

A woman in a black top and white skirt stands in the center of a large room, addressing a group of people seated in a circle. The room has a red floor and large windows. In the background, there is a whiteboard with the letters A, B, C, D, E and a large mural of a person. The text "Come progettare un processo collaborativo" is overlaid on an orange banner in the center of the image.

Come progettare un processo collaborativo

PREMESSA: GLI STAKEHOLDER IN UN PROCESSO COLLABORATIVO

Attore pubblico => da decisore a facilitatore dei progetti degli abitanti.

Abitanti/Utenti => da soggetti in attesa di una risposta a soggetti che si appropriano degli spazi e sono in grado di chiedersi "che cosa posso fare?"

Facilitatore/animatore di comunità => figura che si fa carico di raccogliere i bisogni degli utenti, disostenerne i loro progetti, stimolare la voglia di collaborare (con piccoli sperimentazioni, dimostrando che è possibile farlo).

UN PROCESSO SPERIMENTALE E ITERATIVO COSTITUITO DA 3 FASI:

ISPIRAZIONE

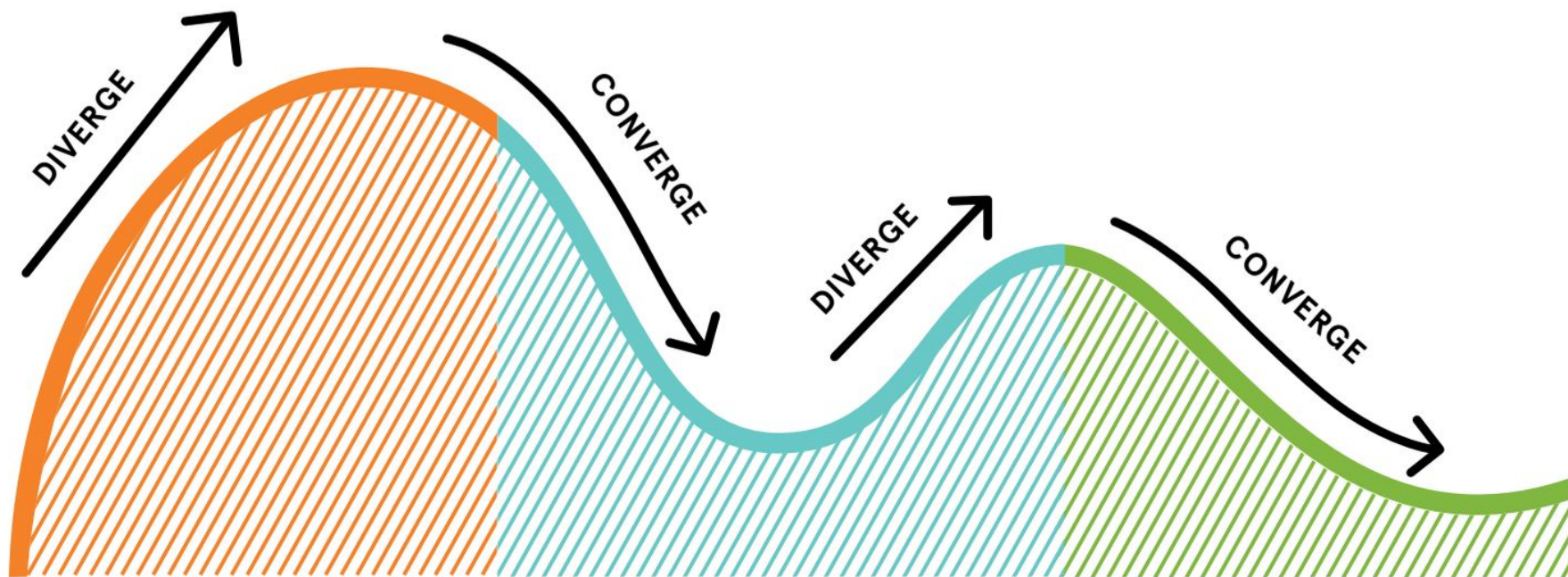
Ho un problema.
Da dove comincio
per capirlo?

IDEAZIONE

Ho l'opportunità di
disegnare una soluzione.
Come trasformo quello
che ho imparato in idee?

IMPLEMENTAZIONE

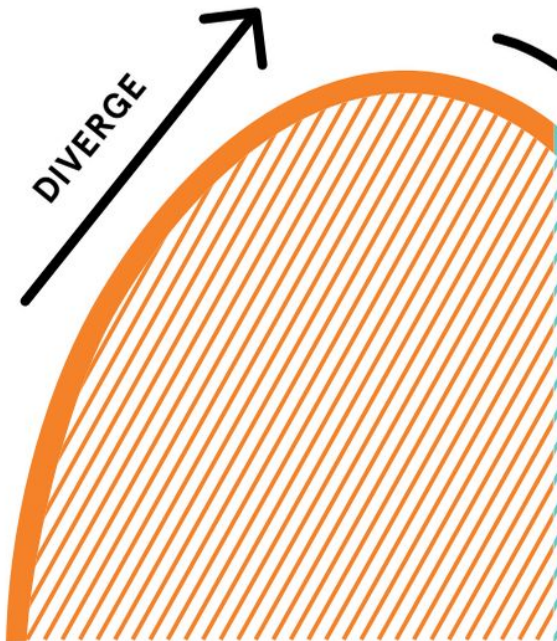
Ho identificato una
soluzione innovativa. Come
la rendo reale e sostenibile?



FASE 1

ISPIRAZIONE

- Identifica un **problema/bisogno**
- Fai un piano di ricerca per comprenderlo
- Studia il contesto (**individua attori e "alleati"**)
- Conosci le persone e "mettiti nelle loro scarpe"
- Condividi ciò che hai appreso





Si ascoltano residenti, operatori e cittadini che vivono nel quartiere



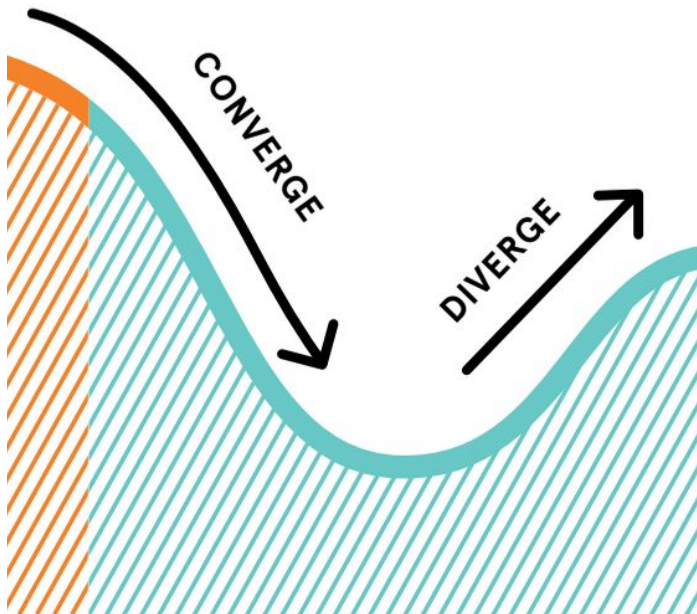
Si coinvolgono attivamente i diversi stakeholders (attività produttive, commerciali, professionisti, associazioni)

“Cosa possiamo fare noi?”

FASE 2:

IDEAZIONE

- Identifica i temi
- Crea il contesto per far emergere le **idee**
- Immagina come testare quelle più promettenti
- Chiedi feedback e impara dagli altri





Offrire spazi inclusivi e aperti in cui far emergere idee e proposte



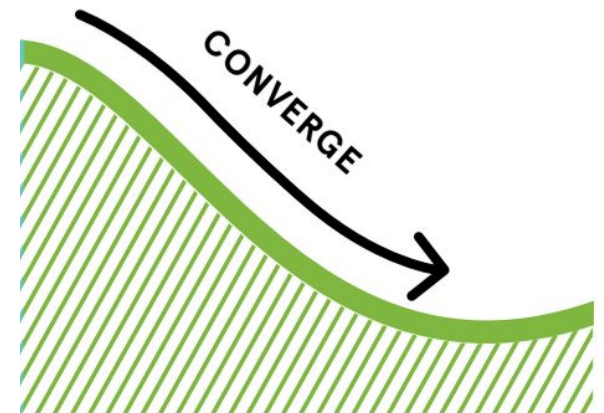
Creare un ambiente accogliente



FASE 3:

IMPLEMENTAZIONE

- Fai test di **prototipi** della tua idea “a grandezza naturale”,
- Itera per imparare dal processo e degli errori
- Sali di scala e/o sviluppa un pilota per mettere la tua idea alla prova.



Si sperimentano le azioni progettate insieme

Un piccolo concerto e una cena in piazza organizzati dal ristorante limitrofo alla piazza, per sperimentare la pedonalizzazione dell'area





Ludoteca e biblioteca di piazza

I giochi e le attrezzature della ludoteca di piazza sono stati forniti dagli stessi residenti. Il bar che si affaccia sulla piazza si è offerto di raccogliarli e tenerli nei suoi locali. Ogni bambino può usarli e portarli in piazza semplicemente chiedendoli all'operatore del bar.

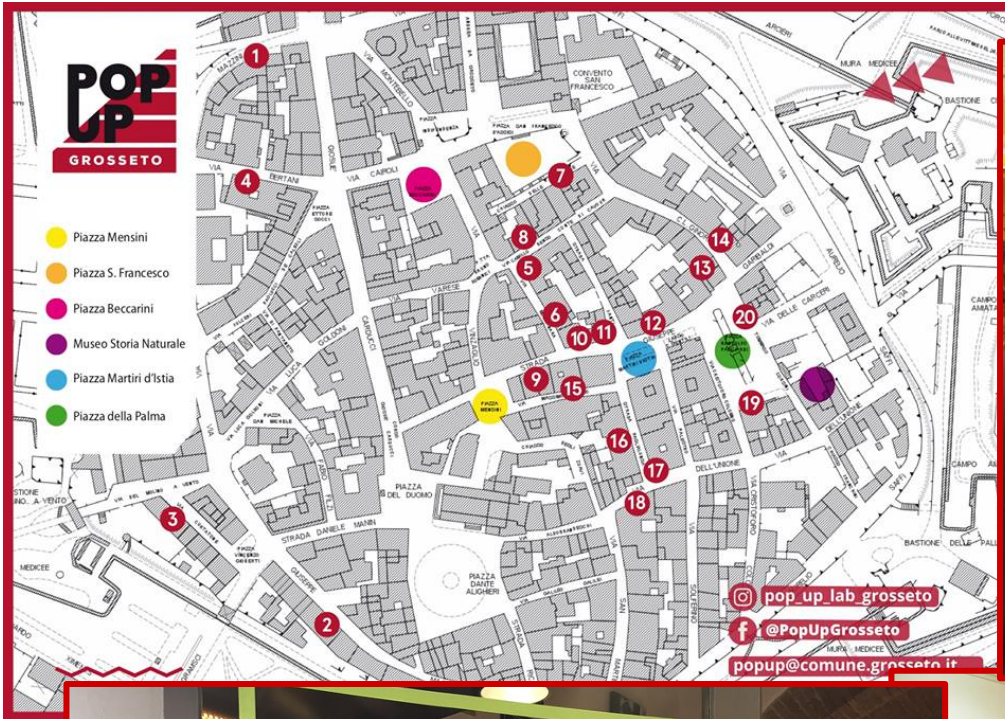


Giardino didattico

In una parte della piazza la scuola del quartiere ha proposto di piantare fiori e di dare vita ad un giardino didattico, di cui i bambini e le loro famiglie si sono presi cura











QUALI PRATICHE FACILITANO LA COLLABORAZIONE?



Inizia da un piccolo gruppo, dedicandoti a (ri)costruire legami tra le persone, rinsaldare la fiducia e creare uno spazio di lavoro accogliente e condiviso.

QUALI PRATICHE FACILITANO LA COLLABORAZIONE?



Crea luoghi di incontro che stimolino il coinvolgimento.

Piombino
Città
FUTURA

FESTIA in PIAZZA
SABATO
3 LUGLIO 2010



costruisci allestimenti
temporanei



...ed evocativi



Immagina collaborazioni inedite



Incoraggia la convivialità





Dimostra che le cose sono possibili attraverso il gioco o la sperimentazione a piccola scala.



Suscita la voglia di fare => puntare su passioni e competenze personali per sviluppare il potere d'azione



Suscitare la voglia di fare => puntare sui su passioni e competenze personali per sviluppare il potere d'azione



Sviluppa azioni semplici, per favorire lo scambio e il piacere di condividere => giochi, balli, momenti conviviali..



Go Dero
Cris Djerzo
11-18 Saturday 2016

Per	1000 ₺
Grp	1000 ₺
100	1000 ₺
200	1000 ₺
500	1000 ₺
1000	1000 ₺

Carlsberg
THE ORIGINAL
QUALITY WEAR



Sperimenta micro progettualità => procedere per piccoli passi. Prototipare soluzioni rapide da testare sul campo per aiutare i residenti a sognare.

2. L'IDEA

3. GLI ATTORI CHIAVE

chi sono le persone toccate da questa situazione?

1. IL BISOGNO

4. GLI ALLEATI

Chi ti può aiutare?

5. IL PROTOTIPO

immagina una piccola azione di prova per vedere se l'idea funziona

6. CHI FA COSA?

