

# Coinvolgere gli adolescenti nei percorsi di partecipazione e cittadinanza attiva

IL SERVICE DESIGN COME CHIAVE DI INNOVAZIONE

Eleonora Bedeschi

Tesi Magistrale in Advanced Design - Service  
A.A. 2023-2024  
Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Relatrice  
prof.ssa Valentina Gianfrate

Correlatrice esterna  
dott.ssa Giulia Cassani

# Coinvolgere gli adolescenti nei percorsi di partecipazione e cittadinanza attiva

IL SERVICE DESIGN COME CHIAVE DI INNOVAZIONE

Eleonora Bedeschi

Tesi Magistrale in Advanced Design - Service  
A.A. 2023-2024  
Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Relatrice  
prof.ssa Valentina Gianfrate

Correlatrice esterna  
dott.ssa Giulia Cassani

*Le persone non sono viste solo “come portatori di bisogni, ma anche di capacità. E quindi non solo come parte dei problemi che si trovano ad affrontare, ma anche come attori della loro soluzione”. E quindi è un progettista “qualunque soggetto, individuale o collettivo, quando interviene sul mondo in forma consapevole”.*  
Ezio Manzini

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di comunità

## Abstract

Nel 2015 l'ONU pubblica "L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile", grandi sfide di livello internazionale (Nazioni Unite, 2025) che descrivono il panorama progettuale presente e futuro, nel quale tracciare le prossime direzioni di cambiamento. Nel contesto europeo, emerge la "Strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027", nata per affrontare le sfide incentrate sui giovani (Consiglio dell'Unione europea, 2018). Questa, cerca di promuovere la partecipazione dei giovani alla vita democratica: il coinvolgimento e l'ingaggio sono uno dei pilastri del piano. Anche come dichiara l'Alleanza Italiana per lo Sviluppo sostenibile (2024) è sempre più necessario, nei processi decisionali, rendere il coinvolgimento dei giovani significativo.

Come e quanto il service design e il design thinking, possono collaborare nei sistemi di governance per la progettazione di nuove forme di coinvolgimento, volte all'ingaggio degli adolescenti in questo tipo di processi? Non si tratta quindi di risolvere singoli bisogni, ma trasformare sistemi complessi, spostandosi dal campo dei singoli servizi a quello delle policy, come sostengono Sateriale et al. (2023). Quali strumenti e metodologie si possono progettare per avvicinare questo target ai percorsi di rigenerazione urbana? L'approccio peer-to-peer, come affermano Powers et al. (2006) e forme di partecipazione sempre più ibride tra online e offline diventano strumenti efficaci per un coinvolgimento inclusivo tra i giovani.

Questa ricerca presenterà quindi una sperimentazione di forme di ingaggio e coinvolgimento rivolti agli adolescenti nei percorsi partecipativi -in particolare di rigenerazione urbana- partendo dall'attuale progetto del Comune di Meldola (FC) "WEL.CO.ME", sostenuto dalla Regione Emilia-Romagna (CavaRei Impresa Sociale, 2024), che ha al centro il Palazzo del Podestà come luogo da rigenerare. Il processo rappresenta un'opportunità significativa per l'amministrazione locale per attivare azioni strategiche sul territorio, in quanto la rigenerazione urbana è in grado di rispondere a sfide sociali (Firenze, 2022).

**Bibliografia Abstract**

Alleanza Italiana per lo Sviluppo sostenibile. (2024). *La partecipazione democratica giovanile: problemi attuali e possibili soluzioni*. (Pubblicazione ASVIS n. 06-2024). [https://asvis.it/public/asvis2/files/PolicyBrief/2024/PolicyBriefASviS\\_Partecipazione\\_giovanile\\_democratica\\_Febbraio\\_2024\\_FINAL.pdf](https://asvis.it/public/asvis2/files/PolicyBrief/2024/PolicyBriefASviS_Partecipazione_giovanile_democratica_Febbraio_2024_FINAL.pdf)

CavaRei Impresa sociale. (19 giugno 2024). *WEL.CO.ME. Welfare di comunità a Meldola*. <https://cavarei.it/progetto-welcome/>

Consiglio dell'Unione europea. (2018). La strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027 [Risoluzione C 456/2]. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:42018Y1218\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:42018Y1218(01))

Fiorenza, M. (2022). *RIGENERAZIONE E POLITICHE GIOVANILI: QUALE COLLEGAMENTO PER RISPONDERE ALLE ATTUALI SFIDE SOCIALI? Un'analisi qualitativa del Centro giovani Smart Lab di Rovereto*. Franco Angeli.

Nazioni Unite. (2015). Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile [Risoluzione A/RES/70/1]. <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>

Powers, J. L., & Tiffany, J. S. (2006). Engaging youth in participatory research and evaluation. *Journal of public health management and practice*, 12, S79–S87. <https://doi.org/10.1097/00124784-200611001-00015>

Sateriale, G., Cattapan, N. e Battistoni, F. (22 novembre 2023). Disegnare e agire l'innovazione trasformativa: il portfolio design. *cheFare*. <https://che-fare.com/almanacco/cultura/disegnare-e-agire-linnovazione-trasformativa-il-portfolio-design/>

# Indice

00	INTRODUZIONE	10
01	I 3 ASSI	
	01.A Politiche	14
	01.B Giovani	17
	01.C Coinvolgimento	24
02	CAMPO APPLICATIVO	
	02.A Progetto WEL.CO.ME.	48
	02.B Vallata e sviluppo urbano	55
	02.C I luoghi di Meldola	57
03	IMPATTI	61
04	AZIONE	
	04.0 Fase 0   Preparare il campo	82
	04.1 Fase 1   Ingaggiare e attrarre	128
	04.2 Fase 2   Attivare e ascoltare	145
	04.3 Fase 3   Diffondere	167
05	APPRENDIMENTI	197

## Da dove nasce questo lavoro?

Durante il tirocinio presso “Social Seed”, ho avuto l’opportunità di collaborare al progetto di rigenerazione urbana “WEL.CO.ME” presso la città di Meldola. Mentre il progetto aveva come obiettivo la progettazione di un nuovo spazio tramite servizi di welfare comunitario, il tema principale della tesi si è verticalizzato sulla specifica sfida di come poter coinvolgere i giovani in percorsi di partecipazione. Specialmente in territori che appaiono privi di stimoli o infrastrutture adeguate a trattenere il loro vivere e abitare, il grado di complessità aumenta e diventa fondamentale mappare quali luoghi i giovani frequentano, quali sono le loro abitudini, dove andarli a *chiamare*, e come tenerli ingaggiati.

L’esperienza progettuale professionale e lavorativa, maturata fuori dal contesto universitario, mi sta portando a confrontarmi con realtà territoriali con caratteristiche simili, come nel caso del Comune di Medicina. Questi progetti presentano complessità analoghe, in particolare per quanto riguarda il coinvolgimento attivo della comunità, e in particolare dei giovani. In questo contesto, vedo un’opportunità per sviluppare strumenti e metodi innovativi di gestione progettuale focalizzati sul coinvolgimento giovanile, che possano poi essere adattati e applicati in altri progetti con esigenze simili.

# 01 I 3 assi

La ricerca proposta affronta il tema attraverso tre principali assi di indagine. Il primo asse riguarda le politiche giovanili, sia a livello europeo che italiano, esplorando le strategie in atto e gli obiettivi prefissati. Il secondo asse si concentra sul target, presentando i protagonisti a cui è destinato questo lavoro di tesi. Sarà condotta un'analisi basata su dati statistici nazionali per mappare la situazione generale e le sfide del panorama giovanile. Infine, l'ultimo settore di ricerca si focalizza sul tema del coinvolgimento, definendo il significato attribuito a questo termine in questa tesi, attraverso casi studio ed esperienze positive che hanno contribuito a sviluppare approcci efficaci di coinvolgimento e ingaggio.

Questa carrellata che si muove sui tre assi ha come obiettivo quello di introdurre le domande di ricerca, che da essa si generano.

# Le politiche per i giovani

IL LIVELLO STRATEGICO DELLA "YOUTH STRATEGY"

La Commissione Europea (CE) è l'organo decisionale, esecutivo e legislativo dell'Unione Europea e ha lo scopo di gestire il bilancio, la gestione delle politiche e dei finanziamenti europei. Inoltre, la CE rappresenta l'Unione Europea nelle relazioni internazionali ed è a capo del processo legislativo europeo, che consiste nel proporre regolamenti e direzioni esaminate dal Parlamento e Consiglio Europeo. L'obiettivo principale della CE è "elaborare politiche e leggi dell'UE per offrire benefici ai cittadini, alle imprese e alle altre parti interessate dell'Unione" (Commissione Europea, 2024).

Nel 2002, l'UE ha adottato una politica sui giovani, che promuove la partecipazione attiva e l'accesso equo alle opportunità, che coinvolge nel lavoro tutti gli Stati Membri. Questa politica fa da sfondo alla strategia del 2018 "Strategia dell'UE per la gioventù (2019-2027)" che ha lo scopo di affrontare le sfide che coinvolgono i giovani in Europa. In modo particolare, mira a promuovere la partici-

zione dei giovani alla vita democratica e garantire che si abbiano le risorse necessarie per prendere parte alla società. Le tre aree di azione, punti cardine di questo piano, sono: coinvolgere (ingaggiare), connettere (collegare) e responsabilizzare (potenziare). La strategia ha 11 obiettivi, ciascuno dei quali descrive una specifica sfida su cui agire (Publications Office of the European Union, 2021), in particolare per questo lavoro si mette in risalto l'obiettivo 9: spazio e partecipazione per tutti.

Questi 11 obiettivi sono frutto di un lavoro di dialogo e partecipazione con più di 50.000 giovani, che tramite un questionario nel 2018 hanno partecipato alla delineazione di queste direzioni. L'Europa quindi pone al centro delle sue politiche i giovani da diverso tempo, ma dal 2018 si impegna costantemente -insieme agli Stati Membri- nella pianificazione di azioni mirate, guidate dagli 11 obiettivi, riferendo l'attuazione della strategia ogni 3 anni.

L'Italia, essendo Paese Membro dell'UE ha la missione di seguire tali linee guida e obiettivi nelle scelte strategiche che intraprende. In modo specifico per la partecipazione, uno dei pilastri chiave della Strategia dell'UE sui giovani, la Costituzione Italiana presenta questo come diritto nell' art.3. "È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione

politica, economica e sociale del Paese” (Senato della Repubblica, 2024). In Italia esiste una strategia specifica volta ad aumentare la partecipazione dei giovani, definita attraverso un'Intesa tra le due parti coinvolte e altri attori territoriali come l'ANCI e l'UPI. Questa intesa rappresenta una forma di dialogo istituzionale tra il Governo e le autonomie locali, all'interno della quale vengono stabilite le risorse finanziarie, gli obiettivi e le priorità per le politiche giovanili. Nell'Intesa del 13 febbraio 2019 (CU-14/2019), una delle priorità concordate è stata proprio “promuovere la partecipazione inclusiva alla vita sociale e politica, con l'obiettivo di consentire ai giovani di partecipare al processo decisionale e influenzare le politiche rivolte ai loro bisogni specifici” (Dipartimento per le Politiche Giovanili, 2024).

## I giovani

IL TARGET

La cornice progettuale di WEL.CO.ME. ha delineato tramite il workshop strategico, insieme agli stakeholder, il target su cui puntare il focus. Emerge una forte volontà di rivolgersi ai “giovani” così chiamati dagli stakeholder territoriali. Chi sono però coloro che comunemente vengono chiamati in tal modo? Non è possibile dare una risposta precisa, poiché ogni istituzione ha la propria fascia d'età di riferimento. Secondo l'Unione Europea, i giovani sono identificati come coloro che hanno un'età compresa tra i 15 e i 29 anni, mentre invece le Nazioni Unite considerano la fascia di età 15-24 anni.

Il contesto di questa ricerca è stato delimitato dalla Youth Strategy, che considera “giovani” la fascia 15-29, ma nonostante ciò si è identificata come fascia “giovani” quella dai 15-25 anni. Questa fascia di età è più ristretta e permette di agire in modo puntuale e capillare con le azioni progettuali sul territorio. La scelta di finire un target group, piuttosto che avvalersi dello strumento delle *personas*,

è motivata dal fatto che il progetto ha come beneficiario primario un'ampia fascia di ragazzi e ragazze per i quali non è possibile determinare archetipi affidabili. Anche nel campo del design è in corso un cambiamento di paradigma nell'uso di questi strumenti tradizionali di progettazione: da Human Centered Design a sempre più Life Centered Design. Sebbene questo approccio renda possibili le relazioni tra attori e ambiente (Gianfrate, 2024), questa linea di azione può essere intesa anche su piccola scala come approccio alle pratiche del design, che affronta i *wicked problems* (Irwin, 2022). In questo specifico caso quindi della scelta del target, la dimensione ambientale appare come fattore chiave determinando un panorama progettuale locale di piccole dimensioni. L'approccio quindi del LCD dimostra avere modalità inclusive e responsabili, che intersecano più dimensioni, con la volontà di comprendere logiche sistemiche.

Una critica che potrebbe comunque essere fatta a questa scelta, sta nel fatto che anche la fascia di età 15-25 contiene sotto di sé stadi della vita molto diversi tra loro, che sottendono necessità e bisogni. Anche in questo caso, tuttavia, la piccola scala del progetto (la dimensione territoriale e quindi l'ambiente) giustifica la risposta, poiché se si fosse scelto un target group ancora più ridotto, i numeri di progettazione sarebbero stati estremamente bassi, se non addirittura irrilevanti. Per comprendere il target nella sua interezza e diversità, si sono

analizzate indagini e report che negli ultimi anni hanno raccolto dati e visioni sui giovani. L'Area Studi Legacoop, in collaborazione con Ipsos<sup>1</sup>, ha pubblicato in aprile 2024 il report "Giovani e Lavoro" (Legacoop, 2024) che si focalizza sul rapporto e la percezione tra i giovani e il mondo del lavoro. Qui ne sono riportati alcuni risultati relativi al *mood*<sup>2</sup>, valori e personalità che sentono di avere.

*Avvertono il bisogno di calma, leggerezza, amicizia, sicurezza e libertà // I loro valori più importanti sono rispetto, onestà libertà e amicizia // Aspirano ad essere in futuro delle persone responsabili, libere, autentiche, aperte e intraprendenti // Si considerano persone istintive, frizzante, introversi e romantici.*

Scontato mettere in luce che, nel periodo post pandemico, i dati relativi ai bisogni psicologici sono notevolmente saliti tra i giovani. Il 44% degli under 37 afferma di aver sofferto di disturbi psicologici, tra questi, il 49,4% sono giovani tra i 18 e i 25 anni (Censis, 2022).

Traslando il punto di vista su dimensione mondiale la World Health Organization (2022) attesta che 1 miliardo di persone soffrono di disturbi mentali e il 14% di loro sono adolescenti. Mentre in Europa, secondo lo State of Children in the European Union (2024), tra i ragazzi tra i 15 e i 19 anni, circa l'8% soffre di ansia e il 4% di depressione.

In merito alla soddisfazione, il Rapporto BES (ISTAT, 2023) afferma che "il 10% dei circa 8 milioni

1. Specialista in ricerche di mercato e sondaggi politici <https://www.ipsos.com/it-it>

2. trad. "umore"

e 200 mila ragazzi tra i 12 e i 25 anni dichiara di non essere soddisfatto della propria vita” e, ancora, “nel 2022 i ragazzi nelle fasce di età tra 20 e 34 anni mostrano un livello di benessere mentale inferiore rispetto alle persone di 35-44 anni”. Le cause di questo fenomeno sono da ricondurre in primo luogo al momento evolutivo in cui si trovano: l’età dell’incertezza e delle responsabilità. Non è però da escludere che la tendenza al perfezionismo aumenti i livelli di insoddisfazione. Per fare alcuni esempi, si possono considerare le pressioni sociali presenti nelle scuole superiori e nelle università. Questi contesti, oggi, tendono spesso a enfatizzare aspetti legati alla performance, al perfezionismo e al “sembrare” piuttosto che “all’essere”.

Considerando il quadro presente del target, l’attenzione si sposta sui problemi, bisogni e fenomeni comportamentali attuali. L’Istituto Superiore di Sanità (2023) ha pubblicato un’indagine sulle dipendenze comportamentali nella generazione Z (i nativi digitali, nati tra la fine degli anni ’90 e il 2012) ed è emerso che i ragazzi con tendenza all’isolamento sociale (hikikomori), tra gli 11 e i 17 anni, si stimano essere 65.957, mentre sono 100.000 coloro che hanno caratteristiche indicative di una possibile dipendenza dai social media.

Secondo una rielaborazione di openpolis (2019), congiuntamente all’osservatorio Con i Bambini<sup>3</sup>, la percentuale di soddisfazione per il proprio tempo libero sarebbe inferiore alla soddisfazione

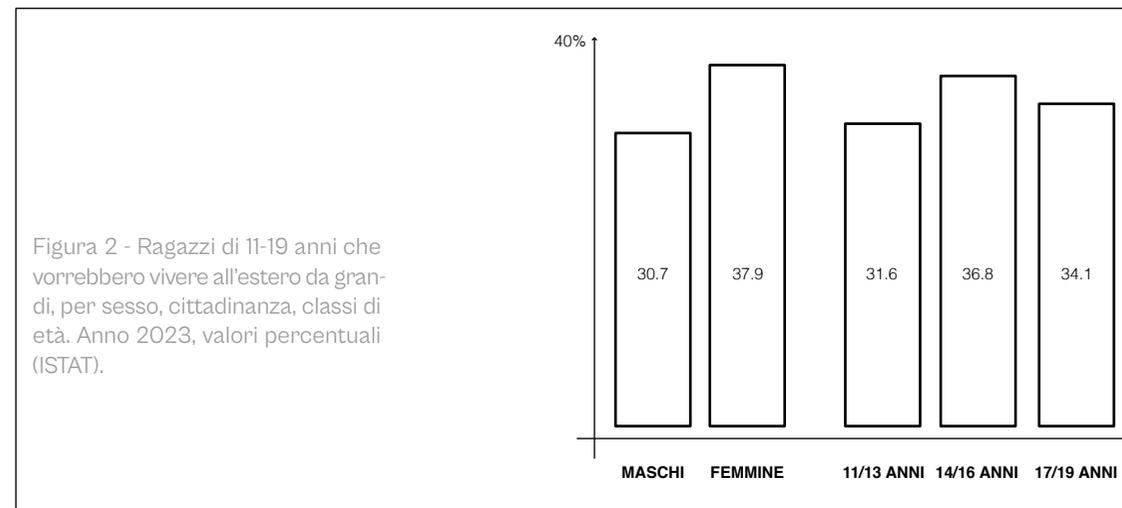
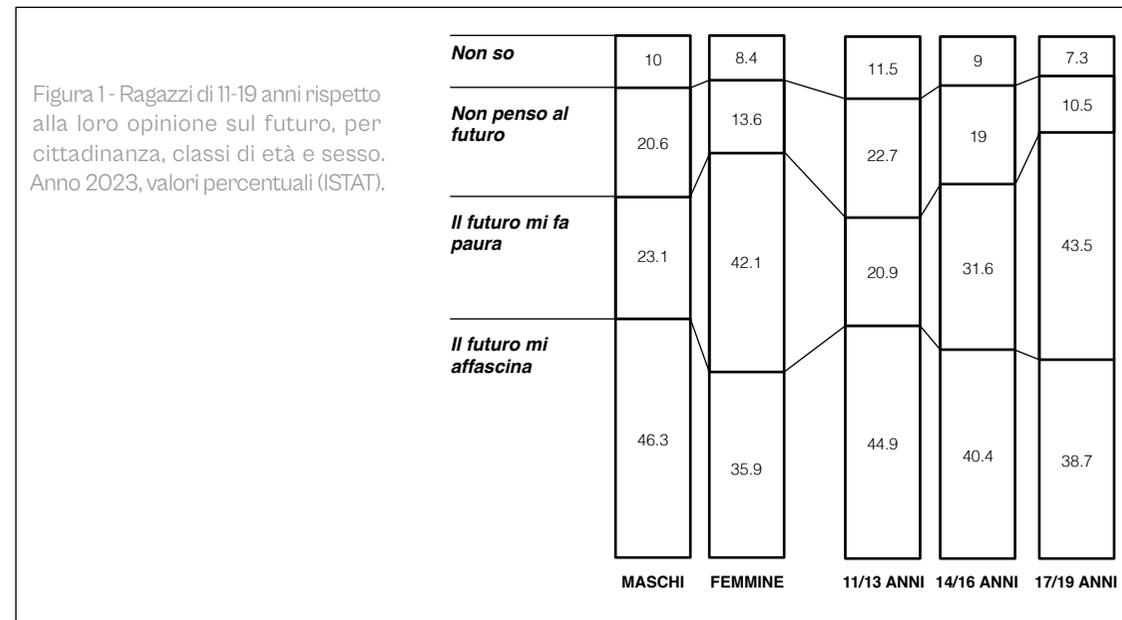
per le proprie relazioni di amicizia. A sostegno della crescita dei ragazzi, i centri di aggregazione possono considerarsi una risposta? Per i ragazzi coinvolti in questa ricerca, le attività più votate per un centro aggregativo sono: concerti, corsi creativi e corsi di musica. La stessa preferenza è stata espressa sia dall’età di scuola elementare, media e superiore. Questo dimostra come ci sia un allineamento di visione sul significato di come un centro aggregativo debba mostrare il proprio ruolo nella comunità. Nella fascia d’età dei più grandi inoltre, c’è la richiesta di una maggiore autonomia e possibilità di autogestione degli spazi. Il fattore chiave. L’apprendimento sociale e l’empowerment sono fondamentali per la crescita dei ragazzi, poiché favoriscono l’acquisizione di indipendenza, la capacità di aspirare, immaginare e proiettarsi nel futuro (Bandura, 1977).

Continuando sulla proiezione dei ragazzi nel futuro, è stata fatta un’indagine dall’Istat nel 2023, tramite una ricerca tra i ragazzi di 11-19 anni. Tra le risposte presentate, c’è un dato interessante che emerge dal grafico (rif. Figura 1): la maggioranza di coloro che hanno 11-13 anni hanno espresso una visione affascinante del futuro, a differenza di chi ha oltre 17 anni in cui la risposta più votata è stata “il futuro mi fa paura”. Al crescere dell’età, la percezione del futuro inverte rotta, passando da affascinante a pauroso. Altra lettura di questa indagine si sposta sul genere di coloro che hanno risposto: la maggioranza dei maschi ha associato al futuro

3. Impresa sociale senza scopo di lucro nata nel 2016 per rispondere al fondo per il contrasto alla povertà minorile. Tramite bandi e iniziative ha selezionato nel corso degli anni più di 800 progetti in tutta Italia, mettendo in rete bambini, famiglie, ETS, scuole ed enti pubblici. <https://www.conibambini.org/>

l'idea di fascino, mentre le femmine di paura (rif. Figura 2). Anche sulla visione di vivere all'estero, le femmine hanno percentuale maggiore dei maschi, insieme agli stranieri.

Questi dati evidenziano una visione di futuro critica per molti dei ragazzi inclusi nel campione, in cui la paura, l'ansia del futuro e le proiezioni che si hanno su essi prendono il posto dell'immaginazione. Per le donne questo è marcato, probabilmente da dinamiche di gender gap a cui si assiste ancora oggi, specialmente nel settore professionale. È sull'immaginazione che le istituzioni e gli adulti dovrebbero investire, perché solo chi immagina è capace di cambiare le cose. Immaginare non vuol dire evadere o scappare dal presente, ma riprogettare il presente, ammettendo che questo non è il migliore dei mondi possibili (TED, 2022).



# Coinvolgere i giovani

STATO DELL'ARTE, ESPERIENZE POSITIVE, SFIDE APERTE

Questo capitolo, alterna riflessioni teoriche alla presentazione di buone esperienze sul campo. Alcuni sono effettivi progetti, altri sono indagini ricerca. Sono entrambi ritenuti utili per riflettere sul tema e immaginare suggerimenti progettuali al tema del coinvolgimento dei giovani nei percorsi partecipativi. Il filtro di lettura che ha guidato la selezione di questi casi è stato l'identificazione di strumenti mirati al coinvolgimento dei giovani, le modalità di azione e l'approccio, lasciando invece sullo sfondo lo scopo principale del progetto. In tutte le esperienze si fa l'esercizio di intendere la partecipazione e la co-progettazione come servizio, e quindi come progetto stesso.

All'interno della strategia politica presentata nel primo capitolo (rif. 01), la Young Strategy presenta 11 obiettivi appartenenti a diversi ambiti, per i quali sono specificate azioni e intenti. In merito a questo lavoro di tesi, si mette in luce l'obiettivo 9 "spazio e partecipazione per tutti" ovvero "rafforzare

la partecipazione democratica e l'autonomia dei giovani e creare spazi dedicati ai giovani in tutti gli ambiti della società" (Youth Goals, 2024) Nonostante la questione politica riguardi fortemente i giovani, spesso sono sottorappresentati. È necessario dunque creare spazi all'interno delle loro comunità tramite cui poter accedere al loro sviluppo culturale, sociale e politico. Questa sfida, porta con sé diversi sotto obiettivi di cui se ne portano qui i più significativi al progetto: garantire pari accesso alla partecipazione, dare la possibilità di avere parola in diversi ambiti della società e nei processi decisionali e garantire una corretta e completa informazione ai giovani, sviluppate anche da e con i giovani. In questi obiettivi, e in particolare nell'ultimo (che accenna all'approccio tra pari), si celano dinamiche progettuali che richiedono l'intersezionalità di diverse figure e competenze attive in ambito sociologico, pedagogico, e della progettazione.

Partecipazione e coinvolgimento, intesi come processi di innovazione sociale, possono inserirsi in un discorso più ampio nel campo del policy design. Un livello di progettazione in cui il design è strumento attivo e "bussola" per il disegno di politiche. La Politica diviene soggetto che si alimenta con le collaborazioni, fiducia reciproca, idee condivise. Di fatto, "Alleanze sociali e cambiamenti culturali avvengono prima di tutto nella società e poi si fanno politica" (Agazzi, 2018). "La politica deve andare a scuola di design per ritornare ad avere una visione

di futuro” (Selloni, 2020). In questo senso, la figura del designer è chiamata a progettare delle soluzioni a livello sistemico, spostandosi dal campo delle politiche a quello dei servizi, non dando soluzioni ma intenti. Una grande debolezza dell’innovazione sociale in Italia, come afferma Venturi (2024), è il coinvolgimento autentico delle comunità locali: tra le iniziative proposte, solo il 18% di queste include i cittadini nelle fasi di progettazione e implementazione. Nonostante quindi la continua crescita di consapevolezza delle disuguaglianze, continua a prevalere un’idea di città esclusiva. È invece tramite il coinvolgimento inclusivo che il *city-maker*<sup>1</sup> può creare la città del futuro (♦[Stazioniamo](#)).

Questo lavoro di tesi mette al centro i giovani, con lo scopo di progettare per loro sistemi efficaci di coinvolgimento e partecipazione. È doverosa una premessa, per indagare in modo profondo il tema, partendo dalla non-partecipazione per indagare le sfide e i bisogni giovanili in queste esperienze di cittadinanza attiva. Spesso, quando si parla di giovani, la maggior parte degli adulti adotta uno sguardo proiettivo e normativo su di loro (TTV it, 2023), 2022). Dire “Partecipa!” nasconde un obbligo alla partecipazione, una regola, quando invece è importante capire come il target nella fascia d’età 15-25 ha la possibilità di fare poche scelte. Quali sono le ragioni di non-partecipazione che ci suggeriscono i giovani? Come è possibile rispondere?

1. Coloro che costruiscono la città e cambiano la città. In passato questo ruolo era riservato agli attori pubblici. Le trasformazioni urbane sono invece oggi una storia con tanti co-protagonisti: associazioni, fondazioni, soggetti privati e gruppi di cittadini. Per far fronte alle sfide urbane più complesse abbiamo bisogno di un settore pubblico più capace di condividere indirizzi, visioni, risorse e strumenti, e di stimolare la collaborazione e il protagonismo di attori economici e sociali di diversa natura (Agazzi, 2024).

Riprendendo il discorso del sociologo Stefano Laffi a Piazza dei Beni Comuni (TTV it, 2023) vengono analizzate alcune ragioni di non partecipazione. “Non posso”, “Non ho voglia”, “Non so cosa voglio”, “A cosa serve”, “Non sono capace”, “Che pesantezza!”, “Perché io?”. Queste espressioni nascondono diverse ragioni dalle più logistiche e pratiche (non essere nelle condizioni di partecipare poiché si abita lontano e non sia nessun mezzo per arrivare), alle più emotive, come per esempio l’ansia di non essere abbastanza capace, del rispettare le aspettative che gli adulti riversano su di loro, del non comprendere lo scopo poiché convinti che le cose non possono cambiare e, se lo fanno, non passano dai giovani, infine dal chiedersi il perché la propria partecipazione sia fondamentale ed essenziale. Un contesto che tutti i giovani vivono almeno una volta al giorno è la scuola: raramente ci si sente indispensabili ma anzi, sono messi nelle condizioni per cui il flusso può andare avanti anche senza di loro. Diversamente invece accade in una squadra sportiva o in un laboratorio di teatro. Abilitare condizioni affinché i giovani si sentano indispensabili, responsabili e protagonisti vuol dire coltivare un approccio di empowerment, di capacità di aspirazione, di coinvolgimento. La co-progettazione con i giovani richiede quindi nuove strategie e approcci per rispondere in modo sempre più efficace. (♦[Enhancing youth voices](#))

Negli ultimi anni, non è raro imbattersi in progetti che interpellano e che mettono a sedere ai tavoli della progettazione i giovani. Questo approccio è sempre più frequente poiché consente di affrontare in modo sistemico le sfide contemporanee. Lo si riscontra sotto diverse vesti, a partire dall'agenzia di ricerca e progettazione Codici, che opera prevalentemente sul territorio milanese. L'organizzazione cura progetti di ricerca con adolescenti, spesso anche nelle scuole, interpellando il target e creando condizioni per cui essi possano essere inseriti all'interno di progettazioni reali, dando voce a bisogni e desideri, allenando l'immaginazione (♦100 idee). È possibile identificare però altri esempi, per esempio verso i ragazzi che abitano le aree interne del Paese. Tanti sono i progetti, le associazioni e le fondazioni che si interrogano sul tema e attivano progettualità di sussidiarietà. Qui si porta l'esempio del progetto "Appenninol'Hub", all'interno del quale Giovanni Teneggi (2024) ha delineato uno schema per orientarsi tra le comunità presenti. Identifica due comunità quelle visibili (abitanti, possidenti, residenti) e le comunità invisibili (adolescenti e giovani). Nella sua visione lo scopo primario non è quello di trattenerli sul territorio, ma far sì che essi possano rivelare il futuro di esso, includere questo target come visionario di un futuro che ancora non c'è ma va immaginato. Questi principi dell'inclusività e della cura sono insiti negli approcci del DftCG - Design for the Common Good (Dorst et al., 2016) e del co-

design (Sanders and Stappers, 2008). Nel primo caso siamo davanti a un'evoluzione del Design for All<sup>2</sup>, che incarna sempre di più una forma di inclusività progettuale basata su un concetto fino a prima non introdotto: quello di bene comune (Hussain, 2018) che diventa componente fondamentale per le culture del progetto che riguardano le comunità, gli spazi e i luoghi. Occuparsi del bene comune significa prendersi cura tramite strumenti materiali, culturali e istituzionali, di tutto ciò che è un bene della cittadinanza come infrastrutture, musei, sicurezza, scuola, ambiente [...] (Enciclopedia di filosofia di Stanford, 2018) (♦Workspace design). Passando al co-design invece, si tratta di un atto di creatività collettiva, applicata a uno specifico processo progettuale, conosciuta anche con il nome di co-progettazione, includendo direttamente gli utenti nella stesura di prodotti-servizi. Essere partecipanti attivi all'interno del progetto e sentirsi inclusi, genera il desiderio da parte degli utenti di prendersi cura dello spazio, e di conseguenza anche del senso di comunità (Sanoff, 2021). Il design quindi contribuisce a diffondere i principi della socialità, della partecipazione, dell'inclusione e dell'accessibilità (Palmieri, 2023). Di seguito una carrellata di casi studio: i primi sono quelli con il simbolo ♦ che sono stati citati nel testo, gli altri invece in coda, a completare la panoramica.

2. Progettare per l'inclusione sociale e l'uguaglianza. Noto come "Universal Design", approccio olistico costituisce una sfida etica e creativa per i progettisti, policy maker compresi. DfA mira a garantire pari opportunità di partecipazione alla vita pubblica (EIDD, 2024).

### ◆ Stazioniamo

Cesena  
2022

Progetto di urbanistica tattica per la rigenerazione delle aree prossime alla stazione di Cesena [https://www.instagram.com/abc\\_space/](https://www.instagram.com/abc_space/)

Perché è rilevante?  
Per leggere pratiche di ricerca-azione messe in campo per coinvolgere e interpellare i giovani nella co-progettazione dello spazio urbano

“Stazioniamo” si innesta sul progetto “Kairos”, che aveva lo scopo di avviare dei percorsi di coinvolgimento con i cittadini e le scuole coinvolte nell’area, per indagare bisogni e necessità. Obiettivo di “Stazioniamo” quindi è stato anzitutto allargare i risultati emersi dal percorso precedente, mettendo in campo strumenti di ricerca più adatti ed efficaci agli studenti, che avevano partecipato fino a quel momento in modo parziale. Tutti gli strumenti rientrano sotto il cappello della ricerca-azione, primo fra tutti il flashmob “Stazioniamo: il muro dei desideri”. L’informalità di questo strumento ha permesso di avvicinarsi e scendere al piano dei ragazzi, invitandoli fuori da scuola a lasciare su una card un desiderio che avrebbero voluto realizzare nell’area urbana interessata dal progetto.

La raccolta dei 400 desideri è stata possibile grazie a un dialogo positivo con i dirigenti scolastici, che hanno consentito la realizzazione di questa pratica di ricerca (poiché raccoglievano idee e bisogni) ma anche di azione (poiché avvicinavano e ingaggiavano in modo attivo i ragazzi al progetto). Da qui, il progetto “ABC - Arrigoni Bene Comune” che si è composto di 4 giorni di workshop in cui progettare e ideare, e altri successivi 4 giorni in cui auto costruire, in cui sono state coinvolte direttamente intere classi superiori (120 studenti). L’accompagna-

mento dei docenti, e l’inserimento delle attività di auto costruzione all’interno dell’orario scolastico ha avvalorato il laboratorio, creando condizioni efficaci di coinvolgimento. Interessante elemento di rilievo, sempre di ricerca-azione, è stata la raccolta di opinioni e proposte su come riattivare lo spazio, combinando la ricerca con l’ingaggio dell’attività pratica.



Foto del flashmob. Le card sono state fatte compilare ai ragazzi all’uscita da scuola e appese nel giardino.

### ◆ Enhacing youth voices

Catalonia (Spagna)

La ricerca indaga le percezioni degli operatori giovanili e le caratteristiche e condizioni dei loro interventi nel promuovere la partecipazione dei giovani alla comunità.

Perché è rilevante? Per studiare i risultati relativi alle strategie usate dagli operatori giovanili per promuovere la partecipazione e quali sono i fattori che li incentivano.

Gli operatori giovanili intervistati per questa ricerca hanno messo in luce visioni e pratiche che hanno, nella loro esperienza, mostrato risultati in termini di partecipazione. Primo fra tutti è considerare la partecipazione come qualcosa di attivo, da fare assieme, e non solo essere consultati su questioni specifiche. Dal punto di vista degli strumenti, la scelta di adottare internet risulta funzionale nella misura in cui diventa strumento abilitante alla partecipazione, risparmiando tempo e andando incontro a esigenze spaziali o pianificazioni di orario. Le strategie di coinvolgimento possono originarsi anche individuando alcune associazioni attive sul territorio che hanno un pubblico giovane, fornendo loro risorse per organizzare insieme il momento partecipativo e appoggiarsi ai loro spazi. È inoltre fondamentale creare relazioni di fiducia e legami personali con i giovani che frequentano i luoghi: si tratta di conversazioni informali, informazioni, creare quindi legami relazionali. La ricerca presenta sfide e punti aperti, sul tema economico. *Quanto le politiche giovanili e l'amministrazione locale danno valore a queste pratiche? Si tratta solo di promuovere "attività di svago" o di tessere vere e proprie relazioni di comunità?* Spesso infatti gli operatori si ritrovano in condizioni di lavoro non ottimali, peccando di riconoscimento economici.

### ◆ 100 Idee

Milano

2024

Programma per l'incubazione e realizzazione di 100 idee di ragazzi e ragazze tra i 14 e i 18 anni.  
<https://www.100idee.org/>

Perché è rilevante? Modalità per intercettare giovani, rispondendo a contesti critici, con sfide legate alla povertà educativa.

Il programma "100 idee" è sostenuto dal "Comune di Milano" e dall'impresa sociale "Con i Bambini" accoglie idee proposte da gruppi di ragazzi riguardanti svariati temi come viaggio, sport, musica, riqualificazione degli spazi.

Delle idee che giungeranno tramite il form, solo quelle considerate ammissibili passeranno alla seconda fase: ovvero ricevere un *mentoring* puntuale, affiancamento, sostegno economico e spazi utili alla loro realizzazione. Dare parola ai ragazzi, vuol dire attivare dinamiche di ascolto attivo e credere in loro, dando strumenti e creando condizioni per far sì che possano sentirsi davvero protagonisti della comunità. Il progetto inoltre, crea una rete di *mentor* disposti a prendere in carico le idee e fornire il supporto ai ragazzi per la realizzazione.

L'approccio messo in campo appartiene sempre alla pratica della ricerca-azione, in quanto realizzare i progetti (azione) è anche già un modo per fare ricerca a livello strategico sui bisogni e necessità di cui i giovani si fanno portavoce.

#### ◆ Workspace design

Per il coinvolgimento dei dipendenti, sono state adottate diverse modalità e strumenti, inseriti dentro la cornice della ricerca-azione. L'attività di focus group è stata fondamentale per iniziare il lavoro, poiché ha dato la possibilità di instaurare legami di fiducia con il target, iniziando già a raccogliere bisogni e sfide sul tema. Successivamente, è stata attivata una piattaforma digitale che potesse facilitare la condivisione tra persone diverse, comunicando la loro visione di azienda, allineando quindi le prospettive e gli obiettivi comuni.

Da questa fase è stato possibile delineare le connotazioni funzionali e spaziali che il progetto avrebbe dovuto avere. Le fasi di co-progettazione sono state alternate e ibridate a fasi di ricerca, incarnando a pieno la pratica della ricerca-azione. Sfruttare le prime attività di ricerca, coinvolgendo in modo più attivo possibile e con diverse modalità il target, è sicuramente proficuo per tessere legami di fiducia, conoscendo il target e svelando le sfide sul progetto.

Ripensare insieme ai lavoratori ENEL lo spazio di lavoro aziendale.

Perché è rilevante? Adottare una visione qualitativa sugli strumenti del "fare co-progettazione"

#### Oltre i perimetri

Rho  
2020-2021

Progetto di welfare territoriale che opera nel Rhodense, con l'obiettivo di generare energie innovative, identificando nell'area le risorse disponibili <https://www.zerogradi.net/>

Perché è rilevante? Per la varietà degli strumenti usati per svolgere la ricerca partecipata.

Il progetto si propone di oltrepassare (andare oltre i perimetri) del classico sostegno sociale, inventando nuovi modi e forme per tessere relazioni e legami. Il segmento di target di cui il progetto si occupa contiene quelle persone che pur avendo risorse per gestire le sfide, non sono queste organizzate, collocandosi quindi fuori dai perimetri operativi del sostegno tradizionale. Il progetto ha poi dato vita a Laboratori di comunità, tramite cui poter incontrare la comunità del Rhodense, avviando dialoghi per capirne i bisogni. Sul progetto si innesta l'azione dell'agenzia di ricerca "Codici", con l'obiettivo di estendere e arricchire l'attività di ricerca. Da semplici laboratori si passa quindi a laboratori di ricerca partecipata, ibridando diverse modalità di coinvolgimento per raggiungere un segmento di target più ampio possibile. Le comunità non sono tutte uguali e non sono omogenee. Per questo gli strumenti di ricerca messi in campo prendono la forma di raccolta foto con didascalie (*photovoice*), interviste tramite audio di WhatsApp, e lettere alla propria comunità immaginando una prospettiva futura di sé stessi e del Rhodense (Codici Ricerche, 2024). La ricerca e il metodo con cui si è realizzata, è stata poi comunicata attraverso un WebDoc, una narrazione digitale che raccoglie gli output di ricerca e il metodo, costituendo così un primo tassello per la disseminazione di questa pratica.

## La scuola di sviluppo territoriale di Ferrara

Ferrara e provincia  
2023

Ho avuto la fortuna di conoscere di persona questo caso studio, partecipando come ascoltatrice alla seconda giornata della Summer School introduttiva della seconda edizione settembre 2024 <https://www.scuolasviluppoteritoriale.it/>

Perché è rilevante? Per analizzare le tecniche e gli strumenti utilizzati per coinvolgere i giovani in questo tipo di attività (per attirarli e per mantenerli all'interno del progetto).

La Scuola di Sviluppo Territoriale di Ferrara è un percorso formativo extra scolastico rivolto ai giovani tra i 17 e i 20 anni, in particolare a coloro che si apprestano a terminare la scuola superiore. Nasce con l'obiettivo di formare la nuova classe dirigente del futuro, in mancanza di formazioni a lungo termine in questo campo. La Scuola ha un approccio di anticipazione, per affrontare già un tema che domani sarà di vasta portata.

Nel primo anno di avvio, il progetto è stato promosso a partire dalla consulta scolastica, attivando una promozione "a tu per tu" diretta alle singole persone, con una call chiusa. L'adesione è stata elevata, con 25 presenze. Per quanto il progetto sia aperto a tutti, si è scelto di focalizzarsi sul canale scolastico poiché sembrava il contesto migliore in cui diffondere un'iniziativa di questo tipo. Quest'anno, alla seconda edizione, si è potenziata la diffusione, mettendosi in contatto con diverse scuole ferraresi e organizzando momenti in classe per promuovere l'iniziativa. Si è infatti aperta una call pubblica, con un modulo da compilare sul loro sito. Si appoggiano anche a strumenti digitali, di cui: Instagram e sito web, per poter intercettare più ragazzi possibili.

Elementi di innovazione potrebbero ritrovarsi nel presentare il progetto ai centri giovani, centri sportivi o associazioni culturali. Cambiare il contesto di promozione potrebbe attirare più ra-

gazzi, facendo percepire questa attività come extra scolastica, oltre ad avere la possibilità di intercettare sempre più ragazzi ferraresi diversificati, appartenenti a diversi gruppi, attivando dinamiche di ingaggio sempre più democratiche.

Tra gli "strumenti" con cui i partecipanti della seconda edizione dichiarano di essere entrati a conoscenza del progetto, ci sono anzitutto dinamiche di passaparola. Si sono rivelati utili anche i contatti appartenenti alla propria rete intima di relazioni (persone con cui tendenzialmente si ha un rapporto di fiducia) di coloro che avevano già partecipato alla prima edizione, tra cui: fratelli e amici. Per altri invece lo strumento di ingaggio invece è stata la promozione fatta dalla consulta scolastica. Qui è evidente come le dinamiche peer-to-peer siano rilevanti per la diffusione di iniziative e progetti da e per ragazzi alla pari.

Il progetto, attualmente, non rilascia crediti formativi extra scolastici: per quanto questo possa essere stato un limite iniziale per l'adesione, dall'altro lato le coordinatrici affermano che in questo modo, chi partecipa, è davvero motivato ad essere lì, non essendoci nessuna *reward* tangibile.

**HeyKENT**Ankara  
2023

Il progetto mira ad aumentare la partecipazione civica e l'impegno di tutta la cittadinanza indipendentemente dalle loro capacità, in relazione alla progettazione urbana.  
[https://pingoin.net/Blog\\_Detay/heykent-ankara-40](https://pingoin.net/Blog_Detay/heykent-ankara-40)

Perché è rilevante? Ingaggio di una comunità in un territorio senza una rete di contatti precedente.

In ottica di muoversi verso una logica di “City for All”, il progetto identifica nella città di Ankara aree urbane in cui spesso le persone con disabilità non ricevono pari opportunità di socializzazione. Una prima azione di progetto è stata quella di mappare su un sito web orientato alla user experience, l'accessibilità di luoghi come parchi, musei e ristoranti. La seconda azione invece è volta al miglioramento di questi spazi.

Come si sono raggiunti però i cittadini, per coinvolgerli nella progettazione? PinGoin (promotore del progetto) non è attivo ad Ankara per cui non ha una rete di contatti a cui appoggiarsi. Si è iniziato quindi con una call aperta tramite i social media (anche istituzionali), per chiedere aiuto di volontari che offrirono il loro tempo al progetto. Composto il gruppo, si sono organizzati workshop in cui si introduceva il tema (innovazione sociale e città inclusiva), invitando i partecipanti a condividere indicazioni e opinioni sull'accessibilità dei luoghi che hanno visitato nella loro città. Dal gruppo di partecipanti si sono ingaggiati 10 persone che manifestavano l'interesse a voler proseguire il progetto, organizzando per loro un focus group per la co-progettazione dell'accessibilità delle strutture cittadine. Il progetto poi è proseguito nella fase di realizzazione, ma ciò che si mette in luce per questo lavoro è la capacità di aver coinvolto e ingaggiato 65 cittadini e cittadine, senza

una rete di contatti pregressa. Il processo ha attraversato diverse fasi e stadi di coinvolgimento: a partire dall'ingaggio (anche tramite canali istituzionali), passando per dei workshop collettivi, fino a identificare, all'interno della “comunità partecipante” coloro che potevano essere una comunità attivante.



Grafica promozionale del progetto.

**l'll be there for you**

Grenoble Ecole de Management

È possibile usare la motivazione tra ragazzi per incentivare lo studio? Il progetto di ricerca nasce per rafforzare la cultura dei pari (peer-to-peer) e per immaginare come aiutarsi di più a vicenda.

Perché è rilevante? Per il coinvolgimento dei ragazzi e per i risultati emersi in relazione al tema peer to peer.

Il progetto è consistito in una ricerca partecipata che ha fatto emergere concrete proposte per migliorare l'interazione tra pari. Come racconta Gotzsch (2023), durante il progetto si è ritenuto che lo scopo non fosse sviluppare relazioni per incentivare la partecipazione in ambiti extra-scolastici, sportivi o culturali, quanto più ricevere amicizia e sostegno in risposta a una condizione diffusa di senso di solitudine in diverse occasioni, anche a scuola (pranzo, in classe, nel tempo libero).

Gli studenti stessi hanno proposto una grande varietà di *"buddy" program*: per ricevere orientamento all'arrivo nella nuova scuola, per migliorare l'interazione tra i ragazzi *incoming* o per essere seguiti durante il corso degli esami. In questo contesto l'approccio fra pari diventa sia legame di fiducia, sia di apertura a nuove conoscenze, andando così incontro al senso di appartenenza. Il punto di vista degli studenti, durante questa ricerca partecipata, è stato fondamentale sia per offrire soluzioni ma anche per portare in luce un tema di cui gli insegnanti non si erano accorti.

## Domande di ricerca

La presenza di strategie e piani politici, sia di livello europeo che nazionale, segnano l'impegno da parte dell'Europa e dell'Italia ad adottare politiche sui giovani promuovendo e incentivando la partecipazione attiva. Le esperienze positive, pratiche e casi studio sul tema del coinvolgimento dei giovani, dimostrano l'interesse di azione a lavorare e progettare su queste tematiche. Sono infatti state presentate tecniche per affrontare processi di co-progettazione, ma anche semplici pratiche di coinvolgimento in diversi contesti (educativo o di rigenerazione urbana).

“La coprogettazione ha un grande nemico: la coprogettazione fatta male”<sup>1</sup>. Con questa espressione, ci si riferisce in modo particolare ai processi in cui le azioni e gli interventi da attivare sono già definiti a priori, o in cui le risorse economiche allocate al percorso sono poche e non sufficienti. In questo lavoro, si sceglie di ampliare questa definizione, aggiungendo il fattore dell'inclusione del coinvolgimento. Processi partecipativi che non si aprono a tutta la comunità, risultano autoreferenziali ed esclusivi. Per questo quindi, la pratica del coinvolgimento risulta importante nel momento in cui abilità la comunità (e tutti i target a cui il processo si rivolge) a partecipare. Ci si riferirà in questo lavoro a fasi di coinvolgimento che non sono verticali, ma trasversali all'intero percorso.

1. Marocchi, G. (2023). La co-progettazione: punti di forza, criticità, dibattito. In U. De Ambrogio & G. Marocchi (Eds.), *Coprogrammare e coprogettare. Amministrazione condivisa e buone pratiche* (1 ed., pp. 129-141). Carocci.

**Come rimodernare, tramite il service design e design thinking, gli strumenti e le forme di coinvolgimento per il target giovanile all'interno di processi partecipativi?**

**Quali processi di attrazione, attivazione e diffusione si possono interconnettere tra loro per rendere sempre più inclusivi i percorsi partecipati a tutta la comunità?**

## Bibliografia capitolo 01

Agazzi, D. (2018, ottobre 19). Progettualità sociale per la politica. In Desis & Triennale Milano (Eds.) *Progettualità Sociale e Politiche*. cheFare. ISBN: 9788894442106

Agazzi, D. (2024). *La definizione di City Makers è semplice*. [Post]. LinkedIn. [https://www.linkedin.com/posts/davideagazzi\\_la-definizione-di-city-makers-%C3%A8-semplice-activity-7217052597440958466-yoAI?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_desktop](https://www.linkedin.com/posts/davideagazzi_la-definizione-di-city-makers-%C3%A8-semplice-activity-7217052597440958466-yoAI?utm_source=share&utm_medium=member_desktop)

Bandura, A. (1977). *Teoria dell'apprendimento sociale*. Prentice-Hall.

Censis. (2022). *Generazione Post Pandemia. Bisogni e aspettative dei giovani italiani nel post Covid 19*. [https://consigliozionalegiovani.it/wp-content/uploads/2022/10/Giovani-COVID-report\\_04.09.22.pdf](https://consigliozionalegiovani.it/wp-content/uploads/2022/10/Giovani-COVID-report_04.09.22.pdf)

Codici Ricerche. (2024). *Un WebDoc per raccontare i Laboratori di Comunità del Rhodense*. <https://www.codiciricerche.it/it/progetti/un-webdoc-per-raccontare-i-laboratori-di-comunita-del-rhodense/>

Commissione Europea. (2024). *Come vengono prese le decisioni*. [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/how-decisions-are-made\\_it](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/how-decisions-are-made_it)

Dipartimento per le Politiche Giovanili. (30 marzo 2021). *Partecipazione*. <https://www.politichegiovani.gov.it/politiche-giovanili/attivita-internazionali/youthwiki/5-partecipazione/>

Dorst, K. et al. (2016). *Designing for the Common Good*. Laurence King Publishing.

EIDD. (2024). *What is DfA*. <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/>

Enciclopedia di filosofia di Stanford. (2018, febbraio 26). *Il bene comune*. <https://plato.stanford.edu/entries/common-good/>

Gianfrate, V. (2024). *Innovare la città dei servizi*. Allemandi.

Gotzsch, J. (2023). "I'll be there for you: exploring a sense of belonging to enhance student engagement", in *CONNECTIVITY and CREATIVITY in times of CONFLICT Cumulus Conference Proceedings*, pp. 429-432.

Hussain, W. (2018). The Common Good. In Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/common-good/>

Irwin, T., & Kossoff, G. (2022). *Transition design as a strategy for addressing urban wicked problems*. Cities without Capitalism, Eds. Sadri & Zeybekoglu.

Istat. (2023). *Indagine bambini e ragazzi*. <https://www.istat.it/wp-content/uploads/2024/05/Bambini-e-ragazzi-2023.pdf>

ISTAT. (2023). *Rapporto BES. Il benessere equo e sostenibile in Italia*. <https://www.istat.it/wp-content/uploads/2024/04/Bes-2023-Ebook.pdf>

Istituto Superiore di Sanità. (2023). *Dipendenze comportamentali nella Generazione Z: uno studio di prevalenza nella popolazione scolastica (11-17 anni) e focus sulle competenze genitoriali*. Rapporti ISTISAN 23/25. <https://www.iss.it/documents/20126/6682486/23-25+web.pdf/7c107806-50db-5601-c73e-c90badec3765?t=1702626073305>

Legacoop. (2024). *Giovani e lavoro - Risultati dell'indagine*. <https://areastudi.legacoop.coop/wp-content/uploads/2024/05/AreaStudi-Legacoop-Ipsos-Giovani-e-lavoro.pptx-Sola-lettura.pdf>

Openpolis. (2019). *Giovani al centro. I centri di aggregazione in Italia, tra politiche giovanili e contrasto della povertà educativa*. [https://www.openpolis.it/wp-content/uploads/2021/12/giovani\\_centro.pdf](https://www.openpolis.it/wp-content/uploads/2021/12/giovani_centro.pdf)

Palmieri, S., Bisson, M., Ianniello, A., Botta, L., Palomba, R. (2023). "Co-design for the common good: a holistic approach to workspace projects", in *CONNECTIVITY and CREATIVITY in times of CONFLICT Cumulus Conference Proceedings*, pp. 533-537.

Publications Office of the European Union. (14 settembre 2021). *Youth*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=LEGISSUM:youth>

Sanders, E. B. N. and Stappers, P. J. (2008). Co-Creation and the New Landscapes of Design. *International Journal of Co-Creation in Design and the Arts*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Sanoff, H. (2011). Multiple Views of Participatory Design. *Focus*, 8(1), 11-21. <https://doi.org/10.15368/focus.2011v8n1.1>

Scuola di Sviluppo Territoriale. 2023. <https://www.scuolaviluppo-territoriale.it/>

Selloni, D. (2020, settembre 23). Forum PA. <https://www.forumpa.it/citta-territori/daniela-selloni-la-politica-deve-andare-a-scuola-di-design-per-ritornare-ad-avere-una-visione-di-futuro/>

Senato della Repubblica. (2022). *La Costituzione. Principi fondamentali*. <https://www.senato.it/istituzione/la-costituzione/principi-fondamentali/articolo-3>

Ted. (2022, Giugno 28). *L'immaginazione al potere I Stefano Laffi* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bpcZa19r7Ow>

Teneggi, G. (2024, settembre). *#comunitàdappennino* [Post]. LinkedIn. [https://www.linkedin.com/posts/giovanni-teneggi-53635146\\_comunitaedappennino-activity-7234588340459601920--ufz?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_desktop](https://www.linkedin.com/posts/giovanni-teneggi-53635146_comunitaedappennino-activity-7234588340459601920--ufz?utm_source=share&utm_medium=member_desktop)

TTV it. (2023, Luglio 14). *Il sociologo Stefano Laffi: "Come coinvolgere i giovani* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WslmL7o8a70>

Unicef. (2024). *The State of Children in the European Union*. <https://www.unicef.org/eu/media/2521/file/The%20State%20of%20Children%20in%20the%20European%20Union%20.pdf>

Venturi, P. (2024, settembre 8). L'innovazione sociale rischia di non essere trasformativa. *Il Sole 24 Ore*. <https://www.leggiornatedibertinoro.it/news/innovazione-sociale-rischia-di-non-essere-trasformativa/>

World Health Organization. (2022). *World Mental Health Report. Transforming mental health for all*. <https://movendi.ngo/wp-content/uploads/2022/07/WHO-World-Mental-Health-Report-2022.pdf>

Youth Goals. (2024). *#9 Spazio e partecipazione per tutti*. <https://youth-goals.eu/yg9>

## 02 Campo applicativo

## Progetto WEL.CO.ME.

COME LA CORNICE PROGETTUALE DIREZIONA IL LAVORO DI TESI:  
OPPORTUNITÀ E CRITICITÀ

Il progetto WEL.CO.ME è sostenuto da Cavarelli Impresa Sociale e dal Comune di Meldola e ambisce alla rigenerazione urbana del Palazzo del Podestà di Meldola per renderlo un luogo aperto alla comunità e al territorio attraverso l'attivazione di servizi di prossimità. Infatti, "la rigenerazione è un'opportunità significativa per affrontare tali sfide a livello locale, perché la rigenerazione urbana è capace di rispondere a sfide sociali" (Fiorenza, 2022). L'innescò del processo sarà il trasferimento del laboratorio socio occupazionale della cooperativa all'interno del Palazzo e l'investimento nell'attivazione di una figura di community management. Gli obiettivi del processo sono: →coinvolgere la comunità nella rigenerazione dell'immobile nonché nel processo di ideazione e progettazione delle future funzioni che avrà il luogo; → costruire un contenitore flessibile capace di prevedere l'adattabilità nel tempo e la coesistenza di più usi e funzioni.

Nell'avvio del progetto sono state co-pro-

grammate le macro azioni:

→percorso strategico di progettazione partecipata con stakeholder per la realizzazione del Manifesto del borgo;

→percorso di co-design con attori della comunità per il disegno di azioni per promuovere la fruizione comunitaria del borgo;

→percorso per la definizione dell'accordo di gestione tra il Comune di Meldola e gli attori coinvolti per la futura realizzazione del patto di collaborazione.

Lavorare all'interno del progetto WELCOME (rif. Figura 1) ha alimentato e dato nutrimento al processo di ricerca volto alla realizzazione della tesi. Si riportano pertanto qui sotto i vantaggi e le criticità avute nello svolgere la tesi all'interno di questo progetto.

### Contatti

La raccolta dati ha tratto beneficio dalla rete di contatti partner di progetto, e Pubblica Amministrazione di piccole dimensioni, con i quali si erano già instaurate delle relazioni. Questo ha facilitato il contatto con diversi responsabili di attività e servizi di Meldola, permettendo di richiedere dati quantitativi. È stato comunque necessario instaurare un rapporto di fiducia con i singoli individui.

### Target

I contatti creati per l'organizzazione dei laboratori sono stati fondamentali per l'organizzazione di momenti di ricerca qualitativa (focus group). Si è potuto osservare il target da vicino, conoscere i sin-

goli ragazzi e ragazze coinvolti e il loro ingaggio nell'attività di focus group è stato mediato da una conoscenza pregressa.

#### Panoramica territoriale

Un'opportunità indiretta e più trasversale, rispetto alle altre, è stata quella di conoscere il territorio sotto diversi punti di vista (lato istituzionale, tramite i contatti diretti con i tecnici e assessori comunali, e lato comunitario, tramite l'interazione con la comunità e con gli stakeholder) che hanno arricchito la visione sul territorio.

#### Approfondimenti tematici

Trovarsi in un team di progetto ha aperto la panoramica visiva sui temi da esplorare relativamente al target; si sono infatti ricevuti stimoli di approfondimento relativi a varie tematiche, che a loro volta hanno arricchito la ricerca in più momenti.

#### Meccaniche di processo

Inserirsi in un progetto che ha ricevuto finanziamenti tramite un bando regionale, ha dato la possibilità di acquisire (o iniziare ad acquisire) maggiore consapevolezza sulle meccaniche di questi processi di rigenerazione urbana, legate ai tempi, obiettivi e monitoraggio impatti. Un progetto inserito nell'ambito di un bando pubblico parte da risorse chiave predefinite, la cui corretta definizione risulta essenziale per il successo dell'iniziativa. Durante lo svolgimento dei lavori, anche grazie alla ricerca condotta, sono emerse alcune attività che avrebbero potuto apportare valore al progetto ma che, a

causa della mancanza di risorse, non è stato possibile implementare. Ad esempio, non è stata prevista, tra le risorse allocate dal bando, una raccolta dati approfondita per la ricostruzione del quadro demografico e socio-economico locale (come la composizione demografica o la fruizione dei servizi). Ciò nonostante, la sperimentazione di questo progetto di tesi ha evidenziato quanto sarebbe stata utile questa attività per acquisire una migliore conoscenza del territorio.

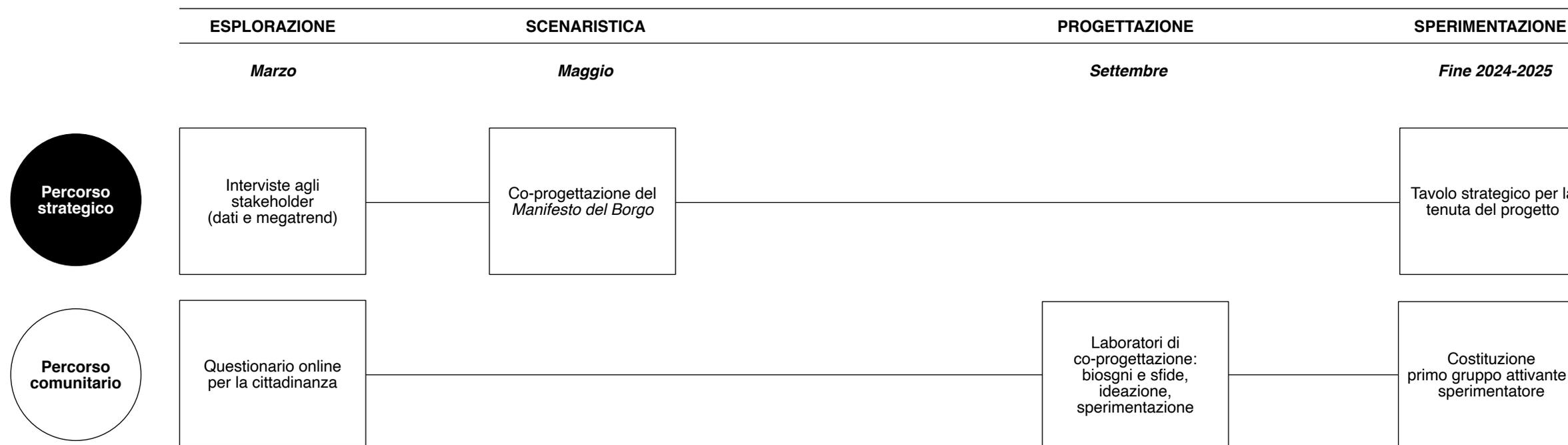
Un'altra area critica è stata la distribuzione dei touchpoint per l'ingaggio e il coinvolgimento della comunità nelle attività laboratoriali. Le risorse allocate a queste attività si sono rivelate insufficienti, con conseguenze negative sulla capillarità della partecipazione comunitaria. In questo contesto, va considerato anche il fattore politico, che incide sulla diffusione dei touchpoint stessi (rif. Capitolo 04). Qui si sottolinea come l'Amministrazione Comunale, in qualità di attore politico, si trovi a fronteggiare limitazioni nella diffusione di contenuti, anche analogici, in città. Questi limiti sono legati al rispetto delle norme che regolano l'uso degli spazi pubblici e privati, con la conseguente impossibilità di affiggere materiali informativi in luoghi non di proprietà comunale. La burocrazia, in questi casi, rappresenta una barriera che può ostacolare anche progetti di grande rilevanza per la comunità.

Inoltre, è importante evidenziare che in realtà amministrative di piccole dimensioni, dove spesso

manca un ufficio dedicato alla partecipazione pubblica, non sempre viene riconosciuta per intero l'importanza strategica di progetti di questo tipo. Questo limite strutturale si traduce in una minore sensibilità verso iniziative volte a coinvolgere attivamente la cittadinanza, o la cura nell'organizzazione dei laboratori con la comunità, compromettendo così il potenziale impatto del progetto stesso.

Nelle prossime pagine vengono segnalati tre progetti. Ciascuno di essi presenta una caratteristica in comune con il progetto WEL.CO.Me (rigenerazione urbana, scala territoriale, laboratori partecipati con la comunità), pertanto si sono ritenuti utili per un'approfondimento delle azioni da considerare per lo sviluppo del progetto.

Figura 1 - Mappa del processo progettuale di WEL.CO.ME, suddiviso in fasi temporali.



**Rin9rà**

Unione dei Comuni  
Romagna Forlivese  
2022

Il progetto ha previsto un'indagine territoriale attraverso un percorso partecipativo che ha coinvolto le comunità di 9 Comuni della Romagna Forlivese. L'obiettivo principale era attivare dinamiche di ascolto per raccogliere bisogni, situazioni di difficoltà, aspirazioni e aspettative delle cittadine e dei cittadini. Questa fase di mappatura e audit mirava a elaborare strategie per migliorare la vivibilità del territorio, definire nuove forme di governance e promuoverne la crescita economica, sociale e culturale.

I soggetti coinvolti includevano tutti gli stakeholder del territorio: cittadini, associazioni, enti e istituzioni. Data la diversità del target, è stato necessario adottare strumenti differenti: un ciclo di laboratori strategici rivolti a tecnici e politici, tre questionari specifici (per over 30, under 30 e under 16), exhibit per condividere con la cittadinanza i risultati dei questionari e sei laboratori di co-progettazione dedicati alla definizione delle linee guida sulla sostenibilità.

Percorso partecipativo per coinvolgere le comunità dei Comuni dell'Unione della Romagna Forlivese, con lo scopo di definire strategie operative per la progettazione territoriale.

Perché è rilevante? Il progetto opera nella stessa area di cui si occupa questo lavoro di tesi, coinvolgendo le comunità esplorando bisogni e necessità.

## Vallata e sviluppo urbano

PRESENTAZIONE DI MELDOLA E MORFOLOGIA TERRITORIALE

La città di Meldola sorge in un'area limitrofa al grande centro di Forlì, della quale è in provincia. È collocata a un'altitudine di 58 m s.l.m., con una superficie di estensione di 79,08 km<sup>2</sup>. La sua popolazione complessiva arriva a 9.983 residenti (Ufficio Anagrafe Comunale, 2024) e i comuni a lei confinanti sono: Bertinoro, Cesena, Civitella di Romagna, Forlì e Predappio. Ad oggi, il Comune racchiude sotto di sé, cinque frazioni: San Colombano, Ricò-Gualdo, Teodorano, Piandispino/Valdinoce, Vitignano. Il paese è composto da un rione storico, il cosiddetto Rione Rocca, nel quale sono ancora presenti delle abitazioni storiche, e la Rocca di Meldola. La città si è sviluppata lungo il corso del fiume Bidente, con un particolare ampliamento verso Est, in cui sono collocate aree residenziali e sportive.

La città di Meldola appare come l'ultima di città attraversata dal fiume Bidente, prima di cambiare denominazione in Ronco. "Dal crinale dell'Appennino tosco-romagnolo, situato tra il M. Falterona (m

1654) e il passo dei Mandrioli (m 1267), scendono verso la pianura romagnola tre corsi d'acqua: Bidente di Corniolo, Bidente di Ridracoli e Bidente di Strabatenza. Questi torrenti formano, nei pressi di Isola (m 343), un unico fiume, il Bidente.” (Gonzalez et al., 2010). Come Gonzalez et al. (2010) specificano, nel corso dei millenni questo fiume ha modificato il paesaggio, costituendo una morfologia del territorio composta da bacini e aree boschive. Il letto del fiume si è abbassato sempre di più a causa del sollevamento della catena degli Appennini e l'abbassamento della pianura, determinando la costituzioni di terrazzi fluviali.

Differentemente dalle vallate limitrofe quindi, caratterizzate da valli a V, Meldola è collocata in un bacino piuttosto aperto. Quest'ultimo non interessa solo Meldola, ma anche diversi comuni più a monte, sempre lungo il corso dello stesso fiume. Questa caratteristica morfologica, costituita da terrazzi fluviali, ha trasformato i terreni come adatti all'allevamento e all'insediamento, consentendo così l'insediamento di diversi stabilimenti industriali, di notevoli dimensioni. Per gli abitanti di Meldola e della vallata, la capacità di utilizzo della propria automobile diventa essenziale, per spostarsi sia lungo la valle industrializzata, sia verso Forlì (Auto-scuola il Sorpasso, comunicazione personale, 2024).

## I luoghi di Meldola

RICOSTRUZIONE DELL'OFFERTA DI SERVIZI SUL TERRITORIO

Le principali attività economiche si caratterizzano in: pubblici esercizi, commercio fisso, artigianato e industria, e infine aziende agricole. L'attività culturale e di intrattenimento è riconducibile a due grandi eventi locali: “Chiari di Luna” a cura dell'associazione di promozione sociale Parallelo 44 e “Vitignanostock” organizzato dall'associazione Social Beat. È possibile però identificare nel Comune, numerose altre associazioni attive, sia di radice volontaria, sociale, culturale, ma anche attività lavorative del settore dello sport.

Di seguito viene mostrato il lavoro di mappatura e ricostruzione sul territorio, che raccoglie attività sportive, culturali e di volontariato. La scelta delle attività è stata fatta con il filtro di ricerca del target giovanile all'interno di tali organizzazioni. Questa mappatura può definirsi quindi relativa ai principali luoghi frequentati sul territorio meldolese, dopo una prima fase di ricerca esplorativa.

*Tra le associazioni mappate, non è stato possibile raccogliere dati su tutte, sia a causa dell'assenza di archivi disponibili, sia per la mancata collaborazione delle stesse nell'ottenere le informazioni richieste. Inoltre, le scuole superiori si trovano solo a Forlì, così come il campus universitario, per cui non rientrano in questa mappatura.*

**Legenda**

Associazioni

- Vitignanostock
- Parallelo 44
- Biblioteca

Luoghi sportivi

- Palestra Energy
- A.S.D. Meldola (calcio)
- A.S.D Evergreen Meldola
- Circolo Tennis Meldola
- I.S.H.K.K.A. - Associazione Sportiva Dilettantistica

Associazioni di volontariato

- Agesci
- Protezione Civile
- AVIS
- Azione Cattolica Meldola
- CRI Meldola
- Il ridotto aps
- Cooperativa Casa del Lavoratore

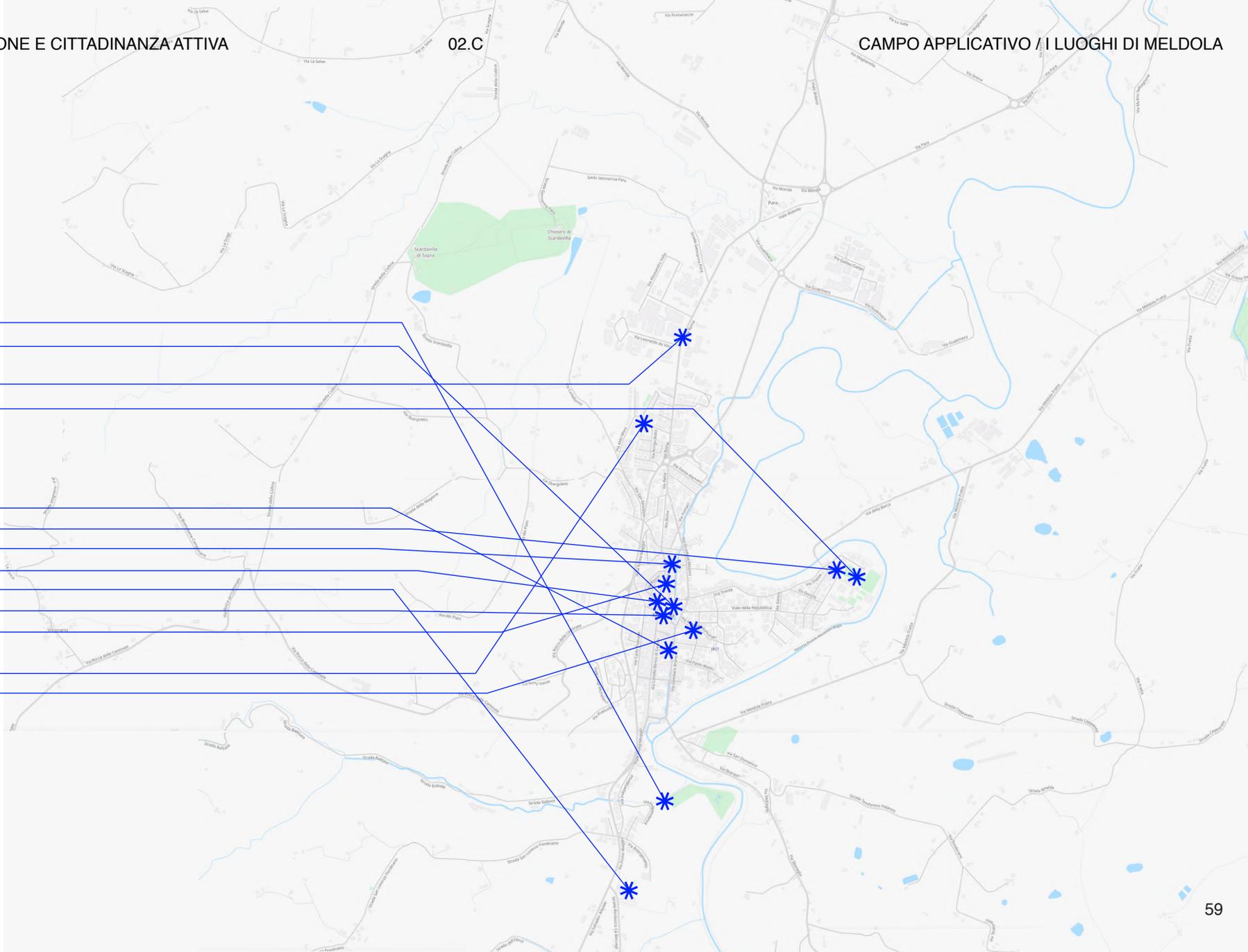
Attività lavorative

- La Mandragora
- Autoscuola Il sorpasso

Stakeholder strategici

IRST, CavaRei, Ausl Romagna, Auser, Caritas, Volontaromagna, CNA, Confcooperative Romagna, IOR, Fondazione Abitare.

Queste realtà, selezionate all'interno del progetto WEL.CO. ME., sono state identificate come "stakeholder strategici" portatrici di idee e visioni contemporanee, vista la loro attività sul territorio.



**Bibliografia capitolo 02**

Autoscuola il Sorpasso. (2024). Comunicazione personale.

Comune di Meldola. (2020). [https://www.comune.meldola.fc.it/servizi/notizie/notizie\\_homepage.aspx](https://www.comune.meldola.fc.it/servizi/notizie/notizie_homepage.aspx)

Comune di Meldola. (2023). Elenco associazioni di volontariato operanti, in diversi ambiti, nel territorio del Comune di Meldola. [https://www.comune.meldola.fc.it/upload/meldola\\_ecm10/gestionedocumentale/ASSOCIAZIONIDIVOLONTARIATOSITO041023\\_784\\_11194.pdf](https://www.comune.meldola.fc.it/upload/meldola_ecm10/gestionedocumentale/ASSOCIAZIONIDIVOLONTARIATOSITO041023_784_11194.pdf)

Fiorenza, M (2022). *RIGENERAZIONE E POLITICHE GIOVANILI: QUALE COLLEGAMENTO PER RISPONDERE ALLE ATTUALI SFIDE SOCIALI? Un'analisi qualitativa del Centro giovani Smart Lab di Rovereto*. Franco Angeli.

Gonzalez, X., Maini, E., Mazzari, L. (2010, 18 luglio). L'abitato dell'età del Bronzo di Meldola (FC). *IpoTESI di Preistoria*, 3, 75–114. [10.6092/issn.1974-7985/1901](https://doi.org/10.6092/issn.1974-7985/1901)

Regione Emilia-Romagna. (2023, 6 febbraio). *Rin9rà*. <https://partecipazione.regione.emilia-romagna.it/news/normali/notizie-anno-2023/rin9ra>

Unione dei Comuni della Romagna Forlivese. (2022, 13 febbraio). *RIN9RÀ. Rigenerazione Inclusività Naturalità Rivitalizzazione Accessibilità: 9 territori per 1 futuro condiviso!* <https://www.romagnaforlivese.it/servizi/Menu/dinamica.aspx?idSezione=616&idArea=19025&idCat=30283&ID=30283&TipoElemento=categoria>

## Un approccio multi dimensionale per l'analisi di impatto

Nelle pagine precedenti si è delineata la cornice entro cui opera il progetto, identificando temi chiave e sfide a cui si propone di dare risposte. L'approccio alle sfide è di tipo *impact-driven*<sup>1</sup>, in quanto le azioni che verranno proposte nelle pagine successive tenderanno di generare un cambiamento, delineato in fase di ricerca ed esplorazione, in risposta a criticità riscontrate nel territorio. Molti degli impatti presentati hanno un approccio al co-design “come attività generativa di servizi, strategie e scenari, che si svolge lungo l'intero arco del processo creativo e non solo nella fase di esplorazione e generazione delle idee, ma anche durante i processi decisionali e di deliberazione” (Meroni et al., 2018, p.18).

L'analisi di impatto è stata redatta partendo dagli obiettivi contenuti all'interno della Young Strategy, integrata dalle linee guida dettate dall'ONU, conosciute come SDGs. Questi sono stati individuati come punti di partenza poiché rappresentano

obiettivi globalmente riconosciuti e consolidati, attualmente in linea con il contesto contemporaneo, e garantiscono coerenza e rilevanza anche su scala internazionale. Queste linee sono state arricchite da ulteriori analisi, dettagliando impatti specifici sul progetto.

Tutte le informazioni convergono in una mappa generale di analisi, che dettaglia una visione completa e multidimensionale partendo dalle macro-aree di intervento fino alle forme di verifica per il monitoraggio territoriale, passando per gli utenti sui cui l'impatto agisce, l'SDGs corrispondente, il macro obiettivo, l'impatto specifico. Infine, alcuni tra gli impatti identificati sono stati descritti con la metodologia smart<sup>2</sup>.

1. Progettazione guidata dagli impatti, introdotta da Papanek (1971). Questo metodo è favorevole per sviluppare prodotti ad impatto positivo sulla collettività, avvalendosi di strumenti di co-design, per agire concretamente verso i bisogni delle persone.

2. Doran (1981) ha introdotto per la prima volta il metodo SMART, ossia specifico, misurabile, assegnabile, realistico e con una scadenza temporale, per scrivere obiettivi di gestione efficaci. Questo metodo è uno standard, soprattutto in ambito manageriale, per lo sviluppo di obiettivi specifici (Bjerke & Renger, 2017).

## Spazi per la partecipazione ed empowerment dei giovani

OBIETTIVO 9 DELLA "YOUTH STRATEGY"

Come si è visto nel primo capitolo introduttivo, la politica principale alla quale si fa riferimento in questo lavoro è contenuta all'interno della "Youth Strategy", in particolare sotto l'obiettivo 9: "Spazio e partecipazione per tutti. Rafforzare la partecipazione democratica e l'autonomia dei giovani e creare spazi dedicati ai giovani in tutti gli ambiti della società" (Youth Goals, 2024).

Pertanto, un primo metodo per definire gli impatti del progetto parte proprio nell'identificare alcuni degli obiettivi contenuti in tale strategia. Qui sotto vengono riportati quelli ai quali il progetto si auspica di rispondere, in termini di impatto.

- Garantire a tutti i giovani provenienti da contesti diversi pari accesso al processo decisionale quotidiano
- Garantire che tutti i giovani abbiano accesso a spazi virtuali sicuri, che forniscano informazioni e servizi e garantiscano opportunità di partecipazione

- Fornire informazioni adatte ai giovani, pertinenti e complete, sviluppate anche da e con i giovani, per consentire la partecipazione dei giovani.

Nel rapporto tematico pubblicato da Dan Moxon e Ondrej Barta (2018) sono analizzati i progressi, le metodologie di misurazione e raccomandazioni ottenute tramite i dati provenienti da ricerche qualitative e quantitative con giovani e organizzazioni giovanili. I suggerimenti forniti direttamente dai giovani fungono come cambiamento atteso, nella definizione degli impatti.

- Creazione di spazi virtuali sicuri e adatti ai giovani, dove possano discutere idee, accedere a informazioni e dialogare con i decisori politici attraverso strumenti di e-partecipazione
- Misure per migliorare i consigli giovanili e scolastici e altre strutture formali di partecipazione giovanile, consentendo a una gamma più diversificata di giovani di partecipare, aumentando la loro visibilità tra i giovani stessi e migliorando il riconoscimento da parte dei decisori
- Misure per fornire migliori informazioni ai giovani sulla partecipazione

È possibile correlare questi obiettivi con specifici impatti legati al progetto? Nella mappa complessiva di rappresentazione degli impatti, se ne ipotizza una possibile associazione.

# Inclusione come elemento comune tra città, istituzioni e forme di partecipazione

ANALISI DEGLI SDG INERENTI AL PROGETTO

Nel 2015 l'ONU pubblica "L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile", grandi sfide di livello internazionale (Nazioni Unite, 2015) che descrivono il panorama progettuale presente e futuro, nel quale tracciare le prossime direzioni di cambiamento. Nel contesto globale attuale, le città occupano una posizione rilevante come organismi in continua evoluzione e incubatrici di sfide interconnesse. Questa logica non riguarda solo i grandi centri, ma anche le realtà urbane più piccole come Meldola (FC). Proprio per questo motivo si ritiene che il progetto, operando in un contesto multi tematico, possa considerarsi efficace per dare una o più risposte agli obiettivi dettati dall'ONU.

Gli obiettivi selezionati (riportati di seguito) abbracciano scale di azione significativamente più ampie rispetto a quelle trattate da questo progetto. Ogni goal si compone di sotto-obiettivi e le Nazioni Unite (2024) li hanno raccolti in un portale che racchiude anche gli indicatori per il monitoraggio di tali

missioni. La decisione di evidenziare questi cambiamenti attesi serve a dimostrare come, pur essendo incentrato su un contesto locale, questo progetto possa avere una ricaduta rilevante anche a livello internazionale e su più fattori. Gli obiettivi selezionati, per quanto appartengano a differenti aree di azione (disuguaglianze, città, comunità, istituzioni) ha tutti un elemento comune che è quello dell'inclusione.

## 10 I Ridurre le disuguaglianze

10.2 \ Rafforzare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, indipendentemente da età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione o condizione economica o di altro tipo.

Il progetto affronta il tema dell'inclusione sociale attraverso il potenziamento del coinvolgimento dei giovani di Meldola nei processi decisionali, con l'obiettivo di sviluppare strumenti e dispositivi diversificati che favoriscano una maggiore partecipazione nei percorsi di co-progettazione, per ottenere pari accesso da parte di giovani provenienti da contesti diversi.

## 11 I Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili

11.3 \ Aumentare l'urbanizzazione inclusiva e sostenibile e la capacità di pianificazione e gestione partecipativa, integrata e sostenibile degli insediamenti umani in tutti i Paesi.

Il rafforzamento dei legami comunitari viene promosso dal progetto generando sinergie tra co-

munità e associazioni locali, tramite processi di ricerca-azione e mappatura locale, che coinvolgono il target in un dialogo con la comunità. Il progetto inoltre mira a favorire attività di ricerca-azione all'interno di percorsi partecipati, viste come occasioni di scambio, condivisione e conoscenza del luogo.

**16 I Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile, garantire l'accesso alla giustizia per tutti e costruire istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli**

16.6 \ Sviluppare istituzioni efficaci, responsabili e trasparenti a tutti i livelli.

16.7 \ Garantire un processo decisionale reattivo, inclusivo, partecipativo e rappresentativo a tutti i livelli.

Il carattere responsabile dell'istituzione lo si misura attraverso la giusta allocazione delle risorse (e quindi le spese) e con la percentuale di popolazione soddisfatta. Al primo punto infatti il progetto vuole rispondere istruendo le istituzioni sulla comprensione dell'intero processo, e vuole fornire alle istituzioni strumenti rinnovati per l'applicazione delle politiche. Sul secondo invece, il progetto si propone di indagare la percezione della cittadinanza (specie quella giovanile) sul coinvolgimento vissuto e su quanto il processo si possa definire inclusivo e reattivo per tutti i gruppi di popolazione. A concludere quindi, il fattore della partecipazione incide non

solo sul singolo tema di progetto ma sull'istituzione nella sua interezza, poiché capace di esplorare il territorio consegnando poi all'amministrazione un piano di azione sistemico, per agire in modo trasformativo<sup>4</sup> sulle politiche.

**17 I Partnership per gli obiettivi**

17.17 \ Incoraggiare e promuovere efficaci partenariati pubblici, pubblico-privati e della società civile, basandosi sull'esperienza e sulle strategie di assegnazione delle risorse dei partenariati.

Per rispondere al tema e criticità di allocazione risorse all'interno di un progetto, è necessario comprendere le logiche di processo (ingaggio, ascolto, coinvolgimento) alla base dei percorsi partecipati. Il progetto mira quindi a latere a costruire capacità all'interno delle istituzioni, per diffondere la comprensione sui sistemi e pratiche di coinvolgimento sistemico di una comunità. Questa dinamica deve essere supportata anzitutto da una struttura di governance che riconosca la partecipazione come approccio al design for policy.

4. "La trasformazione di sistemi così complessi richiede un portafoglio di programmi mirati a un obiettivo comune, non una strategia che imponga a ciascun settore o impresa di risolvere la rispettiva parte della sfida." (Mazzucato e Kattel, 2024)

# Diversificazione e capacità di coordinamento

L'ANALISI DI TIPO SMART PER DUE DEGLI IMPATTI IDENTIFICATI

Questa metodologia di analisi di impatto, definita da Doran (1981), consente di progettare impatti specifici. Nel dettaglio, gli impatti SMART (la cui parola è un acronimo) si dividono in 5 componenti:

**S - Specific:** indica il risultato atteso (ovvero il cosa ci si propone di valutare) e deve essere specifico;

**M - Measurable:** si può misurare? Bisogna determinare il metodo con cui si misura, l'unità di misura selezionata e come vengono trovati i dati;

**A - Achievable:** si può quantificare? Tramite numero o in percentuale, viene indicata l'obiettivo quantificato che si vuole ottenere con il progetto;

**R - Relevant:** per chi è rilevante questo impatto? Qui vengono indicati gli attori in gioco, coinvolti da questo impatto;

**T - Time:** in quale arco di tempo si verifica? Viene indicato l'arco temporale entro cui si effettuano le misurazioni per verificare l'andamento dell'impatto.

1. "Digital democracy can be defined as the pursuit and the practice of democracy in whatever view using digital media in online and offline political communication. The online-offline distinction should be added because political activities are not only happening on the Internet but also in physical meetings where mobile digital media are used for assistance" (Hacker & van Dijk, 2000, p. 35).

2. Stima effettuata su base di benchmark storici [progetto "Rin9rà" (Unione dei Comuni e Regione Emilia Romagna, 2021)]. Ha operato nella stessa Unione dei Comuni, auspicando a un coinvolgimento del 5%. Considerando una popolazione target di 500 persone e un tasso di partecipazione del 5%, la stima risulterà:  $(500/100) \times 5 = 25$  persone. A cui sommare tutti coloro che partecipano con strumenti digitali. Il tasso di partecipazione complessivo quindi potrebbe essere più del doppio (20%). Con il calcolo precedente  $(500/100) \times 20 = 100$  persone complessive (di cui 75 solo online). Il dato dimostra essere audace, se confrontato con le risposte ottenute dal questionario online all'interno del progetto WELCOME (40 risposte), ma si crede che con i potenziamenti di processo proposti, le risposte di coinvolgimento possano aumentare.

Di seguito viene riportata un'analisi di alcuni impatti precedentemente identificati, secondo la metodologia espressa sopra.

## AREA INCLUSIONE E COESIONE SOCIALE

S - Sviluppo di strumenti diversificati (spazi fisici e digitali) per facilitare e diversificare le modalità di accesso alla partecipazione da parte dei giovani mezzolati

M - Quantità numerica di servizi digitali partecipativi (e-democracy)<sup>1</sup>, e numero degli utenti digitali che usufruiscono di questo servizio. Questo dato lo si recupera dal controllo accessi di login della piattaforma. Si può poi approfondire la ricerca monitorando la

frequenza di accesso, il tempo trascorso all'interno, le azioni compiute.

A - vista l'esperienza positiva di partecipazione con il focus group, sottoposto ai ragazzi in formato digitale, con questo strumento ci si aspetta di ottenere un tasso di partecipazione del 25%<sup>2</sup>.

R - rilevante per i giovani e l'amministrazione. i primi sono coinvolti come primo attore al

quale l'impatto si rivolge, il secondo invece appare come un secondo effetto, poiché l'aumento della partecipazione impatta anche sugli obiettivi dell'amministrazione stessa. T - l'arco di tempo è determinato dalla durata del percorso partecipato.

## AREA AMMINISTRAZIONE INNOVATIVA

S - Sviluppare istituzioni efficaci, responsabili nella gestione e coordinamento dei processi partecipati

M - percentuale di riscontro positivo dall'indagine di monitoraggio qualitativa tramite questionario anonimo ai partecipanti

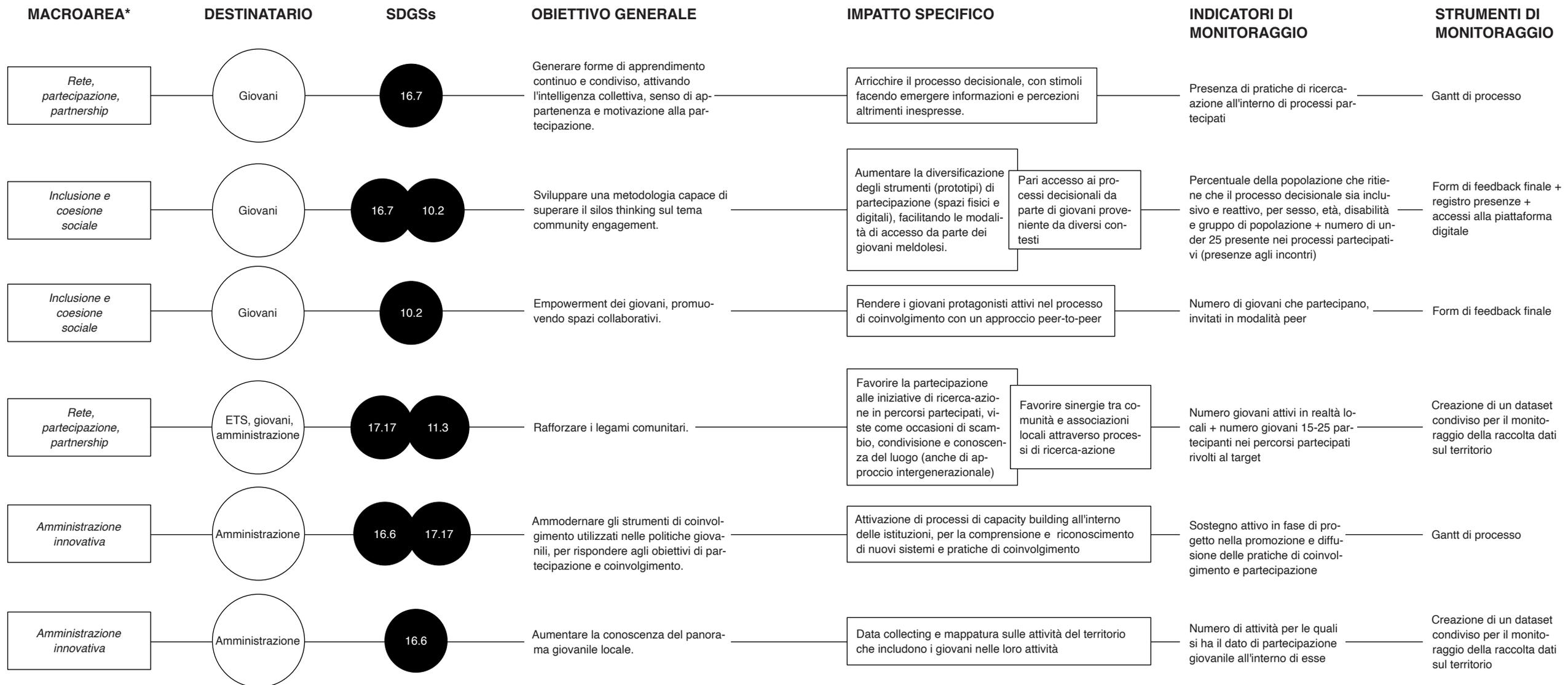
A - 80% di commenti positivi connessi alla gestione del progetto da parte dell'amministrazione

R - impatto primario sulla cittadinanza che ne riconosce gli effet-

ti, ma questo cambiamento impatta anche sulla singola amministrazione che acquisisce maggiore consapevolezza del processo e sui consulenti/facilitatori che affiancano un'istituzione collaborativa

T - arco del bando / progetto

*Si rimanda alla visualizzazione grafica complessiva per approfondire gli altri impatti identificati.*



\* vedi pagina successiva per glossario

## \* Glossario macroarea

Rete, partecipazione e partnership | creazione di connessioni e collaborazioni tra diversi soggetti, come istituzioni, organizzazioni, e comunità locali, per favorire l'inclusione e la cooperazione.

Inclusione e coesione sociale | promozione dell'accesso e della partecipazione di tutti i gruppi sociali, in particolare le categorie svantaggiate, alla vita sociale, economica e culturale. L'inclusione mira a garantire pari opportunità per tutti, mentre la coesione sociale si concentra sulla riduzione delle disuguaglianze e sulla creazione di un tessuto sociale armonioso e solidale.

Amministrazione innovativa | capacità delle amministrazioni pubbliche di adattarsi ai cambiamenti tecnologici, sociali e economici per migliorare l'efficienza, la trasparenza e l'accessibilità dei servizi. Un'amministrazione innovativa adotta soluzioni creative e moderne, come l'uso delle tecnologie digitali, per rispondere in modo più efficace alle esigenze dei cittadini e delle comunità.

## Bibliografia capitolo 03

Doran, G. T. (1981). There's a SMART way to write managements's goals and objectives. *Management review*, 70(11).

Bjerke, M. B. & Renger, R. (2017). Being smart about writing SMART objectives. *Evaluation and Program Planning*, (61), 125-127. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2016.12.009>

Doran, G. T. (1981). "There's a S.M.A.R.T. Way to Write Management's Goals and Objectives." *Management Review*, 70(11), 35-36.

Hacker, K. L. & van Dijk, J. (2000). What Is Digital Democracy?. *Digital Democracy. Issues of Theory And Practice*. [10.4135/9781446218891.n1](https://doi.org/10.4135/9781446218891.n1)

Mazzucato, M. & Kattel, R. (2024, 7 maggio). Che cosa significa "governo guidato dalle missioni". *Project Syndicate*. <https://www.project-syndicate.org/commentary/mission-driven-government-what-it-means-and-common-misconceptions-by-mariana-mazzucato-and-rainer-kattel-1-2024-05/italian>

Meroni, A., Selloni, D. & Rossi, M. (2018). *Massive codesign: a proposal for a collaborative design framework*. Franco Angeli.

Moxon, D. & Barta, O. (2018, 4 aprile). *Youth Spaces and Everyday Participation*. The Pool of European Youth Researchers. [10.5281/zenodo.3716284](https://zenodo.org/record/3716284)

Nazioni Unite. (2015). Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile [Risoluzione A/RES/70/1]. <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>

Nazioni Unite. (2024). *I 17 obiettivi*. Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development. <https://sdgs.un.org/goals>

Papanek, V. (1971). *Design for the real world: human ecology and social change*. New York: Pantheon Books.

Unione dei Comuni e Regione Emilia Romagna. (2021). Tavolo di negoziazione - Report prima seduta. *Rin9rà - 9 territori per un futuro condiviso*. [https://www.romagnaforlivese.it/upload/unione\\_romagna\\_forlivese/gestionedocumentale/REPORT1TdN\\_784\\_11941.pdf](https://www.romagnaforlivese.it/upload/unione_romagna_forlivese/gestionedocumentale/REPORT1TdN_784_11941.pdf)

Youth Goals. 2024. <https://youth-goals.eu/yg9>

04  
Azione

## (Preparare), attrarre, attivare, diffondere

STRUTTURA E STRATEGIA DI COINVOLGIMENTO

Intorno al 2010, nel linguaggio comune è stata introdotta una nuova parola "coprogettazione" volta a rappresentare l'espressione di "progettazione partecipata", introdotta per la prima volta tra il 2000 e il 2001<sup>1</sup> (Guidetti, 2023). In seguito quindi, le forme di processi coprogettati relativi alla progettazione sociale hanno ricoperto un ruolo sempre più fondamentale per costruire forme di coinvolgimento capaci di interpellare anche i "testimoni privilegiati"<sup>2</sup>. L'insieme di questi individui costituisce l'intelligenza collettiva dei cittadini che racchiude background, competenze e conoscenze di ciascuno, identificate come antenne capaci di assorbire input e generare output in termini di esigenze e intuizione direttamente dall'interno della comunità (Tinati et al. 2014).

Nella struttura di un percorso di coprogettazione è possibile riconoscere tre fasi: ingaggio, attivazione e mantenimento. Lo scopo del progetto però -per riprendere la domanda di ricerca- è rinnovare

1. Il DCPM del 30 marzo 2001, in attuazione all'art.5 della legge 328/2000 introduce per la prima volta il termine "coprogettazione" nel quadro normativo nazionale.

2. Soggetti della società civile, intesi come attori che possono esprimersi in merito alla realizzazione di interventi sociali in quanto esperti e testimoni dei bisogni e delle esigenze dei cittadini (De Ambrogio & Guidetti, 2016)..

gli strumenti di coinvolgimento per i giovani nei processi partecipati, e di conseguenza rileggere il processo in ottica sistemica, facendolo dialogare con il contesto in cui si instaura. Un grande tema emerso è l'apprendimento di tutti gli elementi necessari a un processo partecipativo: quali azioni sono necessarie ed è bene considerare per la buona riuscita del percorso. Il tema dell'apprendimento quindi, non è di rilevanza solo per le amministrazioni locali, ma ancor più per nuove figure professionali che, nascendo da questi processi comunitari, saranno incaricate di guidare la cittadinanza in un lavoro di community management (rif. 04.3). Per tali ragioni, nel lavoro qui presentato si sceglie di apportare una modifica alle tre fasi citate prima, per sostituire l'ultima (ovvero, *mantenimento*) con *diffusione*.

Nel mondo dell'innovazione sociale, come afferma Sennett (2012) ci si basa sull'idea che raramente i problemi siano individuali, ma anzi, si risolvono meglio se si collabora con gli altri. Di fatto, ogni persona ha delle capacità e i servizi hanno il compito di aiutarla a metterle in atto, ricorda Manzi (2021), riferendosi alle idee di capacitazione e abilitazione proposte da Amartya Sen e Martha Nussbaum. In questo lavoro si presenta quindi la partecipazione-as-a-service, evidenziando come il service design possa intendere la pratica della partecipazione come servizio. Il deliverable diventa l'atto della partecipazione stessa, con strumenti rinnovati e in sinergia tra loro. In questo lavoro di ri-

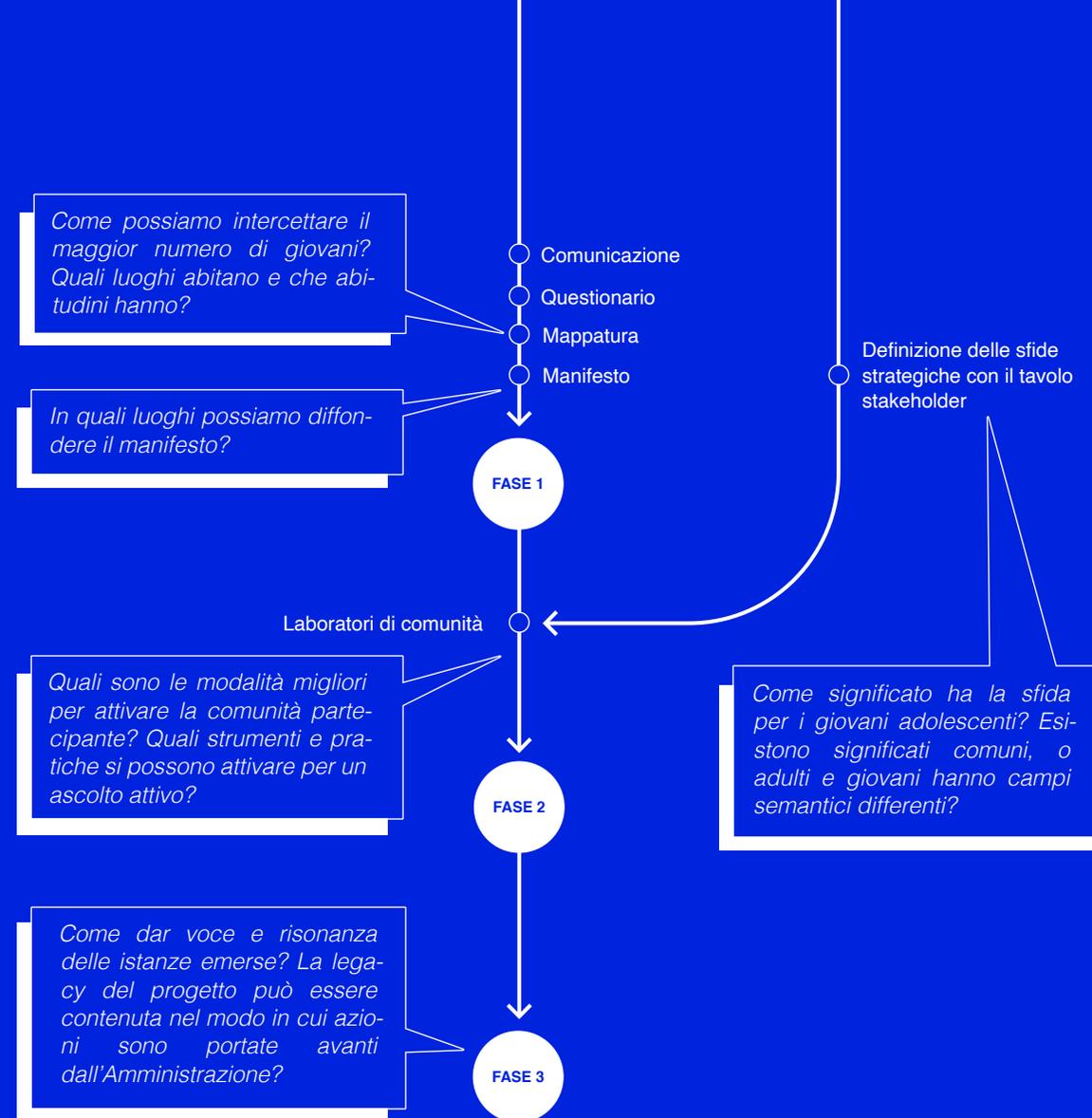
cerca, l'innovazione è intesa come l'implementazione e il miglioramento dei singoli elementi all'interno del flusso esperienziale dell'utente, riferendosi quindi a un'innovazione di processo, o di servizio se si intende la partecipazione-as-a-service. La sfida, presentata nelle prossime pagine, è quella di ri-progettare l'esperienza di coinvolgimento dei giovani all'interno dei percorsi di partecipazione. Il processo è stato ripensato a partire dallo studio del contesto socio-demografico e del target giovani. L'operazione di progettazione (o meglio di ri-progettazione) proposta di seguito vuole generare un sistema di strumenti (conosciuti in linguaggio progettuale come touchpoint<sup>3</sup>) e di pratiche di natura diversa, per lo più anche sperimentali, che possano adattarsi alle singole fasi del processo, facendo aderenza con il contesto sociale e territoriale. Con questo studio si vuole anche far emergere come gli strumenti ad oggi consolidati possano variare e cambiare, adattandosi al segmento di target che è in continua evoluzione, continuando però al tempo stesso a rispondere allo scopo del percorso partecipativo. Buona parte degli strumenti che vengono proposti, nonostante appaiano in entrambe le fasi (ingaggio e attivazione), sono di tipo conoscitivo per esplorare il territorio raccogliendo bisogni, ma la modalità che adottano è quella del coinvolgimento attivo della comunità e del co-design, integrando la componente dell'azione. In questo senso, tali strumenti rientrano nell'ambito della ricerca-azione.

Elaborato da Lewin (1946), questo modello consente di affrontare temi di innovazione sociale, coinvolgendo attivamente le persone nel processo. Gli strumenti che vengono messi a disposizione sono svariati, si passa dall'analisi filmografica alla redazione di diari giornalieri, fino ad arrivare alla co-costruzione di elementi di urbanistica tattica, flash mob, form co-costruiti, diari, cammino come pratica di ricerca e ne vengono puntualizzati alcuni esempi (Gianfrate, 2024; Criticity, 2024; Tesserae, 2024; Saija, 2016; Lazzarini & Marchionni, 2020). Essendo i contesti tutti diversi tra loro, non esistono regole o vademecum secondo i quali adottare tale pratica di ricerca-azione, ma fondamentale è tenere traccia e documentare le azioni messe in campo, per attivare un confronto costante tra i dati raccolti in relazione alle pratiche adottate.

3. Letteralmente punti di contatto tra l'utente e l'esperienza; intesi come tassello all'interno dell'esperienza utente. (Stickdorn & Schneider, 2011).

## 4.0 \ 1 \ 2 \ 3 Fasi progettuali

Le linee guida da qui in poi presentate non hanno lo scopo di essere un manuale operativo, né tantomeno un protocollo da seguire, ma danno luce a delle pratiche originate dall'analisi di uno specifico contesto di intervento (Comune di Meldola) a cui si è provato a rispondere tramite il service design. Le pratiche proposte, frutto dell'analisi territoriale svolta, non vanno considerate quindi come regole definitive, ma come un insieme di azioni pensate per stimolare maggiormente la partecipazione in un'area che presenta criticità sotto questo aspetto. Questa cornice progettuale potrebbe quindi rispecchiare altre realtà territoriali simili, con l'auspicio che questo lavoro possa impollinare pratiche di coinvolgimento future.



# Fase 0 \

## Preparare il campo

0.1 RICERCA QUANTITATIVA

0.2 RICERCA QUALITATIVA

Conoscere un territorio è fondamentale per progettare su di esso. I dati, e la procedura di raccolta dati, sono di rilevante importanza in questo passaggio, poiché attraverso numeri e percentuali descrivono una determinata area, mostrando correlazioni e fenomeni nascosti, o semplicemente conferendo una panoramica globale. La ricostruzione del quadro territoriale tramite i dati diventa quindi essenziale per comprovare e dimostrare assunzioni già osservate dal contesto o esplorarne di nuove.

Archer (1967) afferma che “il problema di design nasce da un bisogno”. In questa fase di lavoro infatti, la necessità iniziale è quella di recuperare i dati sulla distribuzione della popolazione di Meldola, nello specifico target giovani (15-25 anni). Da qui, la domanda che è stata da bussola per l'intero di processo di raccolta dati: come possiamo ricostruire il quadro dati del territorio locale meldolese, in assenza di database pubblici, aperti, aggiornati e completi? Riconosciuta questa necessità, è stato

identificato il problema, ovvero la mancanza di dataset aperti, aggiornati e completi, relativi alla popolazione meldolese. La seguente metodologia infatti si propone di rispondere alla difficoltà di operare su un territorio privo di banche dati.

La metodologia di raccolta dati bottom-up esposta di seguito non è una strategia rigida o definitiva, ma potrà essere modificata e perfezionata nel tempo, in base ad aggiornamenti e miglioramenti del metodo di lavoro. Le azioni svolte in questa fase non hanno seguito un processo lineare, ma iterativo. Si tratta di un metodo misto, in cui alcuni passaggi di ricerca sono stati ripetuti e alternati, a seconda delle esigenze per completare i risultati. Inoltre, la scelta di operare bottom-up per considerare anche quei gruppi informali di persone, la cui attenzione non verrebbe catturata da sistemi top-down. L'indagine si è rivelata anche qualitativa nella misura in cui si è compreso dove fosse necessario cercare i dati, con chi intraprendere relazioni e soprattutto individuare gruppi formali e informali presenti localmente. Il processo di raccolta dati si è servito delle tre grandi categorie di rilevazione qualitativa: osservare, interrogare e leggere, basate rispettivamente su osservazione diretta, interviste in profondità – che hanno permesso di sviluppare il confronto diretto con “informatori istituzionali” e “non istituzionali” (Corbetta, 1999, p. 380).

In funzione al contesto presentato, gli strumenti ritenuti utili per compiere la ricerca di raccolta dati sono stati la ricerca quantitativa sulla banca dati nazionale ISTAT (<https://www.istat.it/>), la ricerca di tipo desk per conoscere luoghi, centri e gruppi di aggregazione formali e informali. Si è deciso inoltre di integrare questo tipo di studio ad una conoscenza più orizzontale del luogo, tramite interviste e osservazioni sul campo. La scelta di svolgere un tipo di ricerca mista è stata determinata dall'assenza di archivi dati disponibili e accessibili da singoli cittadini o da istituzioni. Infine, in un tipo di area locale e circoscritta, la voce dei cittadini e cittadine che abitano il luogo si è dimostrata una "banca dati vivente" capace di raccontare non solo i numeri ma anche gli aspetti qualitativi del territorio in analisi.

L'intero processo di raccolta dati ha evidenziato importanti criticità, non solo relative al reperimento dei dati, ma anche alla loro completezza per l'analisi successiva. La difficoltà principale è stata intercettare le reti, i luoghi e i gruppi (anche informali) di aggregazione, per ricostruire i punti di contatti che ha la popolazione giovanile di Meldola. Inoltre, i dati raccolti, essendo relativi a una fascia di target molto ampia, non risultavano compatibili tra loro nell'analisi complessiva, comportando così specifiche scelte di rappresentazione.

Di seguito è riportata la metodologia di azione di ricerca, organizzata per ambiti di indagine. Si è scelto questo tipo di organizzazione per eviden-

ziare la capillarità della ricerca nel territorio. Essendo inoltre gli ambiti diversi tra loro, in ognuno vengono descritte le scelte e le considerazioni sviluppate, insieme agli strumenti utilizzati.

UNA RICERCA CHE SI MUOVE PER AMBITI

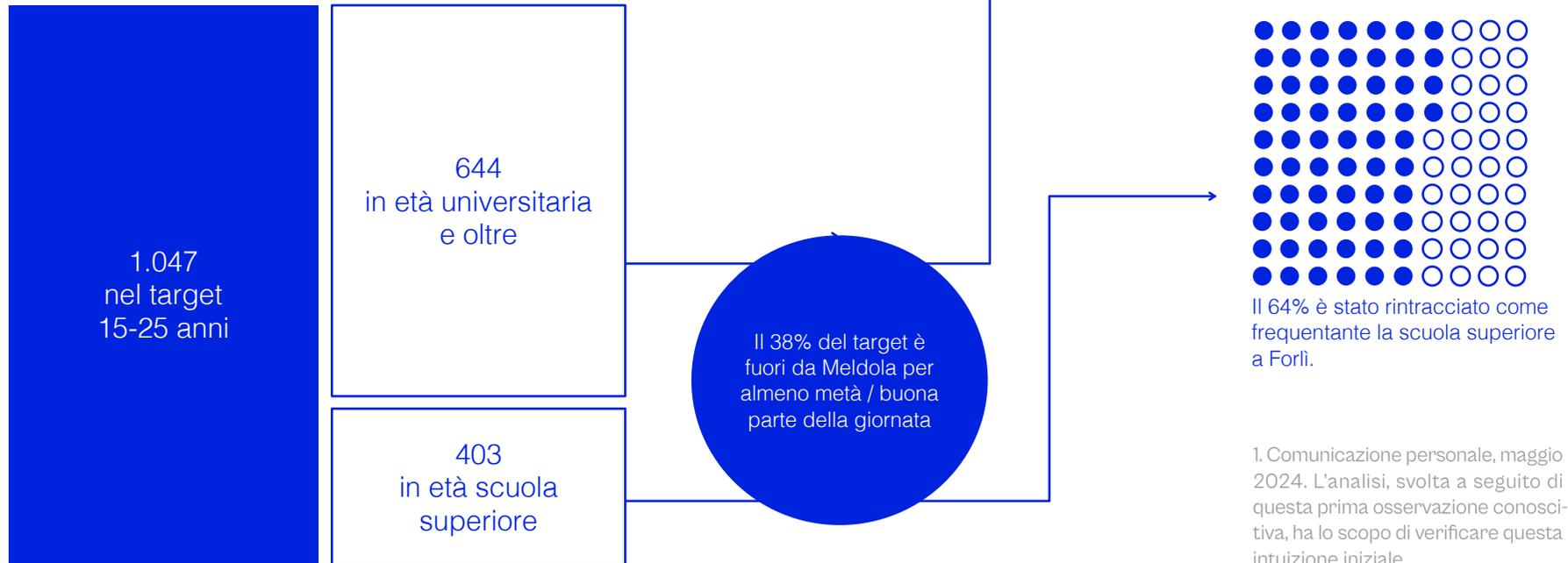
*È stata decisa la raccolta dei dati del 2023 per ottenere informazioni aggiornate e un quadro recente del contesto analizzato. La ricerca si è mossa per ambiti di indagine, per evidenziare la capillarità della ricerca nel territorio. Essendo inoltre gli ambiti diversi tra loro, in ognuno vengono descritte le scelte e le considerazioni sviluppate, insieme agli strumenti utilizzati.*

### **Lo specchio demografico**

La conoscenza del territorio inizia dalla sua analisi della distribuzione demografica. Lo specchio demografico infatti di un territorio offre una visione chiara della popolazione residente, considerando aspetti come età, genere, distribuzione e densità abitativa. Una prima ricerca è stata effettuata globalmente sulla popolazione di Meldola, per ottenere dati sulla popolazione complessiva, con l'aiuto dell'Ufficio Anagrafe Comunale. Relativamente alla composizione delle famiglie, "l'invecchiamento e bassa fecondità hanno fatto aumentare la quota di coppie senza figli e di persone sole, mentre l'aumento dell'instabilità coniugale ha fatto crescere il numero di genitori soli e di coppie ricostituite"

(ISTAT, 2020). A seguito di questo trend demografico nazionale, si è deciso di approfondire lo stato di composizione delle famiglie.

La ricerca demografica più specifica, invece, ha avuto come focus i giovani, approfondendo la quota di popolazione relativa a questo target di età. Il portale a cui si è fatto riferimento per la raccolta di questi dati è stato ISTAT, che offre dati open source sulla popolazione nei Comuni Italiani, personalizzati per anno, comune di residenza ed età. Con questo strumento si sono ottenuti i numeri relativi alla popolazione (anche straniera) residente, suddivisa per genere e per età, nel periodo del 2023.



**Target**

Dopo aver acquisito una visione generale della composizione demografica locale, lo studio si è concentrato sull'analisi e la comprensione delle abitudini e degli stili di vita del target giovanile. Che luoghi frequentano? Cosa fanno durante le giornate? Appartengono a una sfera scolastica o sono già entrati nel panorama lavorativo? Hanno luoghi di ritrovo, attività sportive abituali? Sono all'interno di organizzazioni di volontariato? Queste sono alcune delle domande che hanno guidato l'esplorazione territoriale e la ricostruzione delle reti che ruotano attorno ai giovani meldolesi.

Sempre nella fase conoscitiva, è stato fondamentale comprendere la collocazione geografica e territoriale di Meldola e i servizi che offre (capitolo precedente), e usare tali informazioni per l'approfondimento della mappatura dei luoghi chiave del territorio.

**Ambito scolastico**

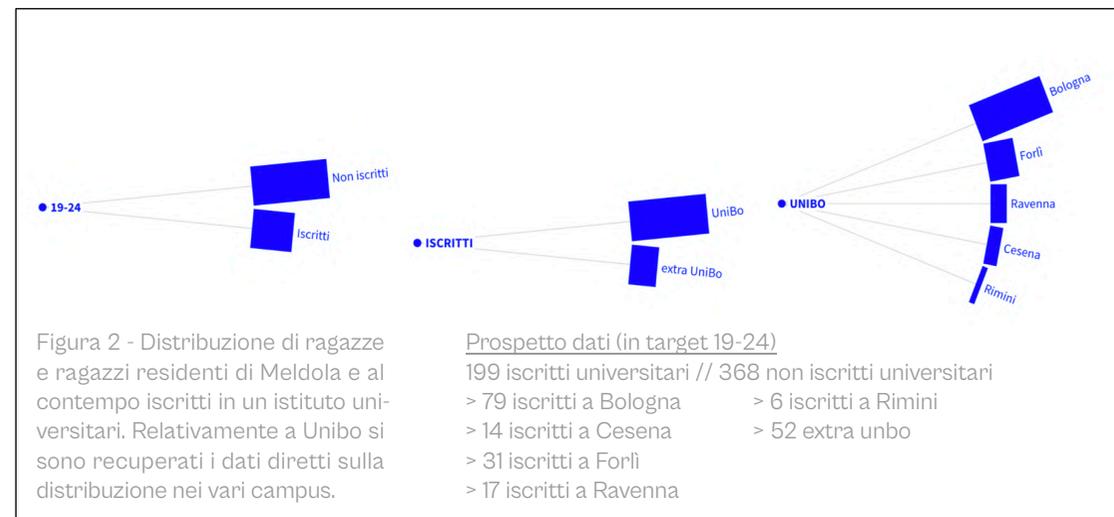
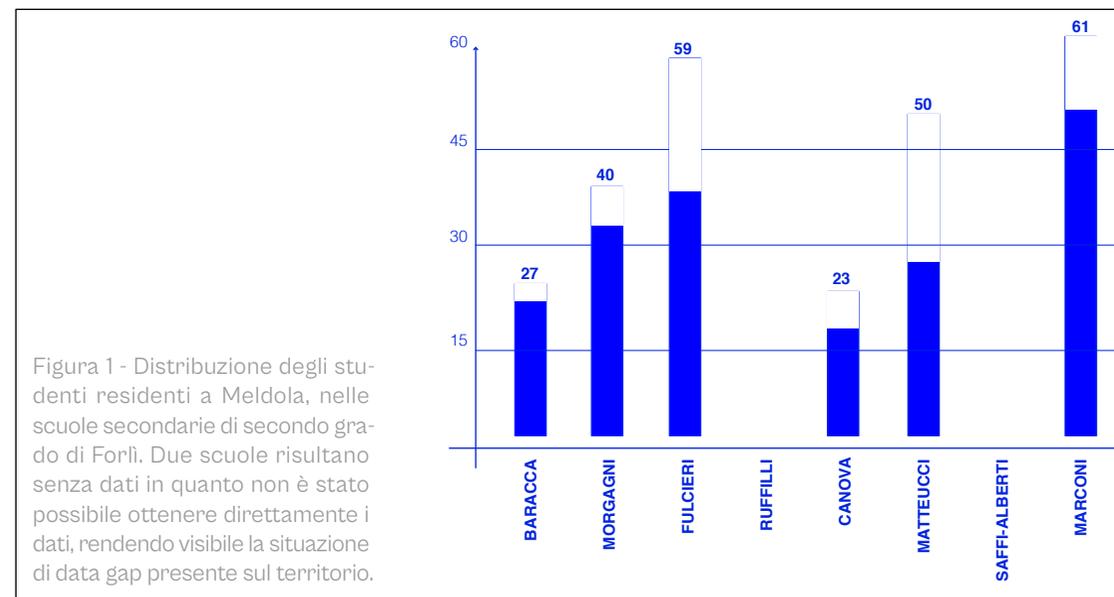
*"Si spostano tutti a Forlì per studiare"*<sup>1</sup>.

L'assenza di scuole secondarie di secondo grado a Meldola, porta ragazzi e ragazze a spostarsi durante il giorno per proseguire i loro studi a Forlì, centro urbano di dimensioni maggiori e prossimo a Meldola, generando un significativo fenomeno di pendolarismo tra Meldola e Forlì. L'indagine in ambito scolastico si propone di quantificare i giovani di Meldola che frequentano le scuole a Forlì, al fine di

raccogliere dati sui luoghi più frequentati e sulle abitudini di spostamento.

Si sono mappate le scuole superiori di Forlì tramite il servizio di archivio digitale SED, che “offre strumenti di elaborazione, raccolta e distribuzione di dati a disposizione degli uffici scolastici, delle scuole, e altri utenti in genere” (Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna, 2024). Il processo di raccolta dati è avvenuto contattando direttamente la segreteria (o l'ufficio didattica) delle singole scuole, chiedendo quanti ragazzi e ragazze con residenza a Meldola, di età dai 15 anni in poi, nel 2023, sono risultati iscritti presso la singola scuola. Questi dati hanno stimolato un ulteriore approfondimento relativo alle realtà culturali e sportive della provincia, con l'obiettivo di indagare la presenza dei giovani meldolesi nel territorio di Forlì. Tuttavia, la vasta estensione della città e la poca reattività delle organizzazioni contattate non hanno permesso una raccolta dati completa.

All'interno della fascia 15-25 anni, si collocano anche ragazzi e ragazze che sono inseriti all'interno di percorsi di istruzione superiori. Grazie alla banca dati USTAT - Università: Statistiche e Dati (Ministero dell'Università e della Ricerca) è stato possibile accedere a open data relativi al totale delle iscrizioni di ragazze e ragazzi universitari che attualmente hanno residenza a Meldola, per avere una visione di insieme. A completare l'analisi, ci si è rivolti ai singoli Campus dell'Università di Bologna



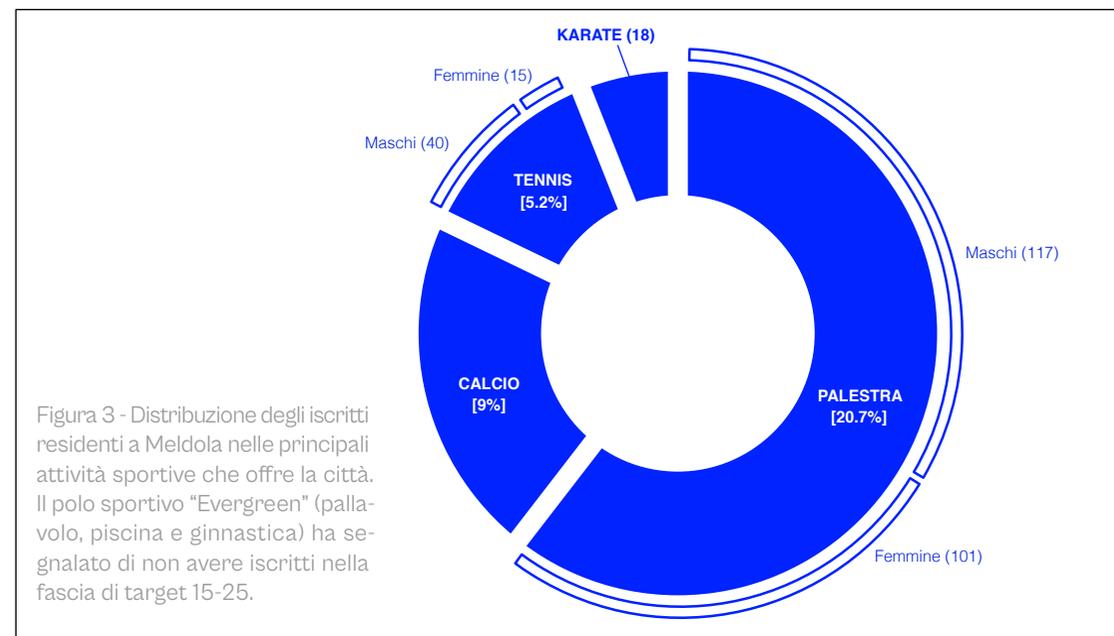
(Bologna, Rimini, Forlì, Cesena e Ravenna) per indagare i luoghi di studio maggiormente frequentati e fare delle previsioni circa lo spostamento (se pendolare o fuorisede). Seppur tutti i Campus siano parte dell'Università di Bologna, ogni area ha i propri registri e archivi. Quindi, la procedura di raccolta dati in questo caso è avvenuta contattando i singoli campus, chiedendo quanti iscritti fino ai 24 anni risultavano iscritti nel 2023, suddivisi per genere, con residenza a Meldola.

### Ambito sportivo

Vista la presenza a Meldola di un grande polo sportivo, si è deciso di mappare i dati sull'affluenza e partecipazione a queste attività. I luoghi indagati sono la palestra, l'associazione sportiva "Evergreen" che include nuoto, tennis e pallavolo, il centro di karate, e la società di calcio. L'obiettivo è ricostruire il quadro della presenza dei giovani all'interno di queste attività, chiedendo quanti ragazzi e ragazze di età compresa tra i 15 e i 24 anni, con residenza a Meldola, frequentassero le loro attività nel 2023. Il reperimento dei dati, in questo ambito, ha richiesto di mettere in campo diverse modalità di indagine. Il contatto diretto con le realtà sportive è stato fondamentale, poiché non sono presenti database o archivi online che contengano tali dati. Inoltre, vista la dimensione locale delle attività, talvolta è stato necessario stringere delle relazioni dirette con i responsabili di tali realtà sportive con i quali,

durante una conoscenza a voce, poter accedere anche alla parte "qualitativa" di dati legati alla loro attività. Alcuni dati sono stati comunicati per via telefonica, altri verbalmente di persona.

Nello studio di realtà locali, perlopiù di piccole dimensioni, l'indagine di raccolta dati (per quanto possa sembrare quantitativa) ha richiesto quindi un processo più di tipo qualitativo. Questo approccio è stato un valore aggiunto alla ricerca, in quanto ha determinato una conoscenza diretta della realtà sportiva e, tramite vere e proprie interviste, ha svelato osservazioni e considerazioni sulla città di Meldola, utili a fasi successive del progetto.

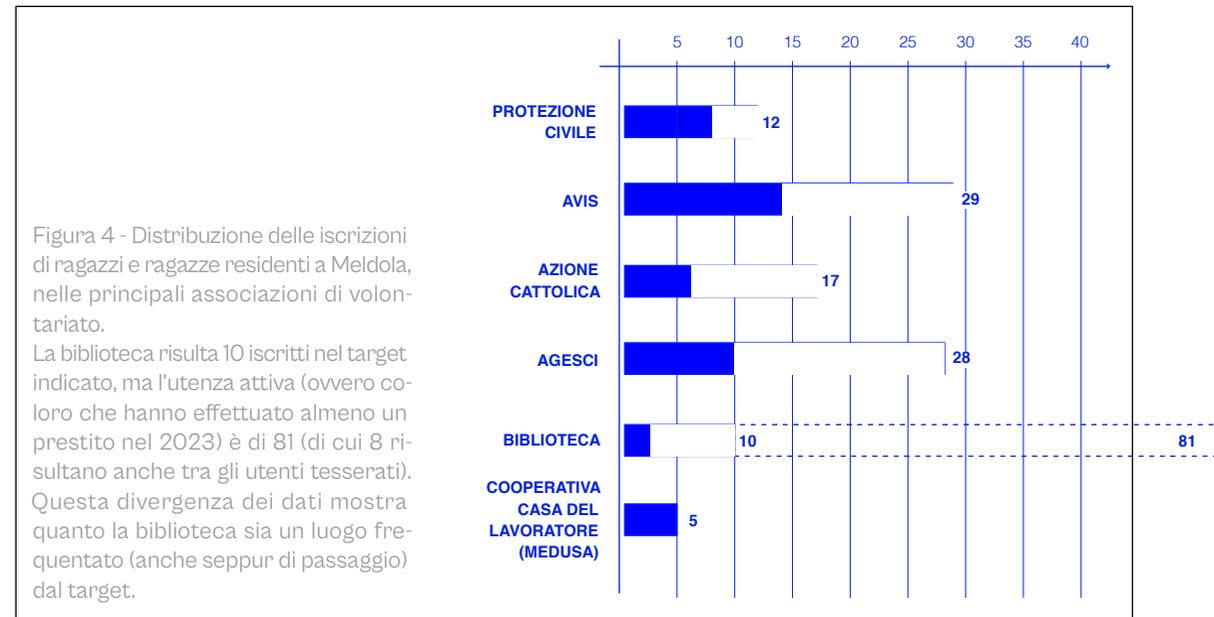


### Ambito culturale e volontariato

La mappatura delle attività culturali e delle ODV di Meldola ha richiesto un lavoro di ricerca e di aggiornamento delle fonti trovate. È possibile trovare online un documento di archivio di tutte le “associazioni di volontariato, che operano nel settore del sociale, culturale, ambientale e sportivo di Meldola” (Comune di Meldola, 2023). Essendo aggiornato al 2023, permette di avere una panoramica sulle attività presenti nel territorio. Non sono presenti contatti, per cui è stato necessario compiere un passaggio successivo, sempre online, per reperire i riferimenti per contattare tali organizzazioni. L’obiettivo in questo caso è di indagare quanti ragazzi e ragazze tra i 15 e i 24 anni, con residenza a Meldola, sono risultati essere volontari (o partecipanti alle attività) presso queste associazioni nel 2023. Molte di queste attività, non sono state responsive, e questo ha determinato l’incompletezza di dati relativi a questo ambito. Alcune di esse invece, come la Biblioteca comunale, AVIS e Protezione civile hanno collaborato nel fornire dati dell’anno 2023. Questo è stato possibile non solo alla reattività delle organizzazioni, ma anche grazie alla presenza di archivi interni che raccolgono i dati richiesti dallo studio.

Anche in questo caso, il reperimento dei dati ha seguito un approccio misto, combinando metodi qualitativi e quantitativi. La relazione diretta con le organizzazioni è stata cruciale per ottenere i dati,

ma si è scelto di affiancarla a un’osservazione diretta, utile per raccogliere intuizioni e osservazioni che potessero arricchire e completare i dati numerici.



#### Un salto in avanti - “Cosa vi ha colpito dei dati?”

Opinioni condivise dai partecipanti dei laboratori

*Lo sport aggrega ma al contempo richiede performance.*

*Abbandono dello sport con la fine superiori, spesso per motivi economici: molti sono iscritti alla palestra.*

*Dobbiamo mostrare la forza della comunità: più attrattiva.*

### **Luoghi e spazi di completamento alla ricerca**

Con lo scopo di rendere più completa possibile la ricostruzione dei luoghi frequentati dal target giovanile, si è deciso di indagare quali altre realtà (anche lavorative) avessero rapporti con ragazzi e ragazze di questa specifica fascia di età. In questa fase di approfondimento, è stato utile il contatto con dipendenti comunali di Meldola che qualitativamente hanno esposto i principali luoghi quotidianamente frequentati, determinati dall'osservazione e dall'essere cittadini della città. Molti di essi sono luoghi pubblici e nei quali non è possibile eseguire una raccolta dati mirata per il target di riferimento (se non con l'osservazione diretta). Sono stati però identificate due realtà lavorative private: l'autoscuola "il Sorpasso" (61 iscritti nel 2023) e il bar/ristorante "La Mandragora" (5 dipendenti in target) come "il più frequentato da giovani" (comunicazione personale, 2024) per le quali si è approfondita l'affluenza dei giovani meldolesi, nel primo caso come iscritti nel 2023 nel secondo caso come dipendenti sempre nello stesso anno.

Inoltre, in un comune di tali dimensioni, il fenomeno degli eventi locali e festival annuali diventa grande bacino di partecipazione per tutti i target di età (giovani compresi). Si è tentato di realizzare una mappatura dei principali luoghi di frequentazione con lo strumento di Google Maps (<https://www.google.it/maps/preview>). Questo servizio offre, per quasi ogni luogo selezionato, la possibilità di visualizzare un grafico in tempo reale, o di previsione, che stima l'affluenza delle persone presenti negli orari della giornata e nei giorni della settimana. Nonostante l'affidabilità di questo strumento, non si è ritenuto utile ai fini della ricerca in quanto non è possibile tracciare un target di età specifico, ma solo l'affluenza generale di un luogo.

lizzare un grafico in tempo reale, o di previsione, che stima l'affluenza delle persone presenti negli orari della giornata e nei giorni della settimana. Nonostante l'affidabilità di questo strumento, non si è ritenuto utile ai fini della ricerca in quanto non è possibile tracciare un target di età specifico, ma solo l'affluenza generale di un luogo.

#### CONSIDERAZIONI: SFIDE E OSSERVAZIONI

La raccolta dati relativa a un panorama di ridotte dimensioni come Meldola ha necessitato di un lavoro sinergico e artigianale, coinvolgendo diversi attori come enti, istituzioni e cittadini attivi nel territorio, che hanno arricchito la ricerca locale con considerazioni e osservazioni. Stabilire relazioni con questi soggetti è stato fondamentale per costruire un rapporto di fiducia, spesso necessario per ottenere dati numerici, in assenza di banche dati online accessibili, aperte e aggiornate, ha reso necessario un piano di ricerca capillare che integrasse un'analisi sia quantitativa che qualitativa.

Uno dei vantaggi delle piccole amministrazioni, è la possibilità di intraprendere relazioni dirette con i principali referenti politici (assessori) e tecnici comunali, accedendo indirettamente così a una conoscenza verticale del territorio e le sensibilità da adottare nelle relazioni con la cittadinanza. Inoltre, considerando la dimensione ridotta della città, è emersa durante la ricerca una significativa disponibilità alla collaborazione da parte della cittadinanza,

che percepiva lo studio in corso come un'opportunità per "fare qualcosa di utile per la nostra città" (comunicazione personale, 2024).

### **Difficoltà**

Uniformità dei dati: le organizzazioni hanno diversi metodi e sistemi di archivio per età, che possono coprire o meno tutta la fascia (già molto ampia) dei giovani trattata in questo lavoro. Questo provoca sovrapposizione o mancanza di dati nel resoconto quantitativo.

Mancanza di rintracciabilità univoca dei dati: facendo una mappatura dati molto ampia, che tocca diversi ambiti e sfere quotidiane, lo stesso individuo potrebbe appartenere sia all'ambito del volontariato, che a quello scolastico, che a quello sportivo. Per questo l'analisi conclusiva dei dati è stata restituita tramite percentuali non correlate tra loro.

Mappare il mondo dell'imprenditoria: sono state trovate difficoltà nel reperimento dei dati relativi al mondo dell'imprenditoria giovanile, o al settore lavorativo. I ragazzi che hanno un'età universitaria, ma non risultano iscritti, si ipotizza lavorino.

Disponibilità e collaborazione: in alcuni casi, dei quali per privacy si omettono i riferimenti, la raccolta dati quantitativa e anonima ha trovato ostacoli dovuti alla mancanza di fiducia e relazione pregressa. La creazione di un rapporto di fiducia, tramite conoscenza diretta si è rivelata una strategia chiave per l'ottenimento dei dati. Si evidenzia come

le scuole superiori di Forlì e i campus UniBo hanno dimostrato grande responsività nel comunicare i dati per questa ricerca. Si ipotizza che il database già presente nei loro sistemi di archivio abbia facilitato il fornire tali informazioni.

Aggiornamento degli archivi: la mancanza di aggiornamento dei database interni, ha determinato una fornitura di dati non completa. Un'organizzazione intervistata infatti, fino a un paio di anni fa registrava gli iscritti senza monitorarne la residenza.

Mancanza di contatti con Forlì: l'assenza di rapporti con la provincia, ha rallentato e/o ostacolato il recupero di dati sul grande centro, nonostante sia nota per conoscenza di passaparola e osservazione l'alta concentrazione di meldolesi a Forlì.

Piccoli numeri: nel caso di dati piccoli, si ha un numero talmente esiguo che unendo le informazioni di residenza, iscrizione, genere e data di nascita potrebbero ricondurre facilmente alla granularità del singolo individuo, facendo così venir meno il requisito dell'anonimato garantito dall'aggregazione dei dati. Per questa ragione, non sempre tutte le organizzazioni hanno fornito dati completi delle richieste.

Database aperti: è stato identificato il database EmiliaRomagnaINNODATA (ART-ER, 2023) utile per ottenere i dati relativi ai laureati, con residenza a Meldola. Non è stato però possibile usarlo per ricercare i dati, poiché faceva riferimento come ultimo a.a al 2022.

## Osservazioni

- I luoghi maggiormente frequentati spesso si imparano per passaparola e osservazione, e quindi non sempre inserirli in una mappatura completa
- Instaurando rapporti con realtà locali molto piccole è necessario l'adattamento nel ricevere dati anche verbalmente (al bar o al telefono)
- Nell'attività di ricerca sono state identificate organizzazioni prive di un archivio dati (come la parrocchia), ma molto influenti per le relazioni con il target. Questo ha reso incompleta la mappatura.

Le riflessioni fatte evidenziano un data gap, cioè una mancanza di dati e una non uniformità di tali informazioni negli archivi. Questi due fattori delineano una situazione critica e complessa in contesti di progettazione locali. È importante abilitare una rete di contatti e relazioni da cui poter attingere informazioni per ricostruire e completare il quadro.

**Partendo da questa condizione di data gap, come possiamo generare una comunicazione e archiviazione dei dati accessibile e sostenibile, sia per i progettisti che per la cittadinanza locale?**

Una proposta di risposta a questa sfida può trovarsi nell'area del transitional design. Il campo viene descritto da Irwin (2015) come lo spazio di interconnessione e interdipendenza tra i sistemi economici, politici, culturali e naturali. Si basa sul concetto di cosmopolitan localism (Sachs, 1999) secondo cui le soluzioni ai problemi globali sono concepite in modo da essere adeguate alle condizioni sociali e ambientali locali. Da qui si può parlare di design trasformativo o, in modo più allargato, di innovazione trasformativa. Come scrivono infatti Battistoni et al. (2022), la necessità di trasformare sistemi parte da problemi di policy che implicano un cambiamento di paradigma nelle soluzioni a problemi e, prima ancora, nella capacità di “vedere” queste stesse questioni sociali, economiche, ambientali e culturali da una prospettiva diversa e interconnessa. Facendo riferimento a Maffei (2020) infatti, “l'atteggiamento del design verso la soluzione dei problemi cambia quindi in una prospettiva di problem setting o piuttosto di problem finding”. Si parla quindi “non di problem solver ma di problem seeker”. In questo cambiamento di paradigma, hanno un ruolo fondamentale i programmi direzio-

nali, nazionali ed europei: prima fra tutti l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, il Next Generation Eu con le declinazioni nazionali o il EU Youth Strategy 2019-2027, che evidenziano direzioni di progettazione.

Nello specifico caso di Meldola, capitalizzare le informazioni quantitative, rendendole accessibili e archiviabili, può essere una prima azione progettuale trasformativa. Questo vorrebbe dire costruire gli strumenti per attuare una progettazione strategica, in modo che le istituzioni possano “guidare e governare processi di trasformazione su lungo periodo” (Battistoni et al. 2022) con un approccio data-driven, e nel mettere a disposizione tali dati a progettisti nel campo dell'innovazione sociale e non solo. Lo sforzo richiesto è di un lavoro sinergico che comprenda la dimensione pubblica e privata insieme che, come visto in fase di raccolta dati, si ritiene di grande importanza per una completa mappatura e ricostruzione del quadro locale.

## Fase 0 \ Preparare il campo

0.1 RICERCA QUANTITATIVA

0.2 RICERCA QUALITATIVA

### Conoscere il target

Tra le sfide emerse dal workshop strategico con gli stakeholder, all'interno del progetto WEL.CO.ME., emergono: come possiamo rendere la città più attrattiva per i giovani adolescenti (15-25)? Da qui ci si è chiesti, che significato ha questa sfida per le ragazze e i ragazzi di Meldola? Esiste un significato comune per ciò che si intende con attrattività, oppure adulti e ragazzi hanno campi semantici differenti tra loro?

Per rispondere a queste domande, si sono interpellati i giovani cittadini (nella fascia 15-25 anni), indagando con loro i significati che essi stessi attribuiscono alle parole di: socializzazione, coinvolgimento, aggregazione e intrattenimento. Prima di iniziare l'azione progettuale infatti, è fondamentale stabilire un terreno lessicale comune, per porre tutti sullo stesso piano di significato.

A questo scopo, si è scelto lo strumento del Focus Group come metodo di ricerca non-stan-

dard<sup>1</sup>. Il focus group è un “metodo utile per esplorare le opinioni, gli atteggiamenti o i comportamenti di una certa collettività e per approfondire gli atteggiamenti sottostanti al pensiero ed al comportamento umano” (Trincherò, 2009, p.101). Le interviste individuali avrebbero potuto creare un senso di disagio tra i partecipanti, e un questionario avrebbe rischiato di produrre risultati con limitate possibilità di approfondimento. Il focus group è stato interamente organizzato online. Questo ha consentito la presenza di ragazzi che erano fuori Meldola per ragioni di studio, rendendo la partecipazione dei ragazzi autonoma (non dipendente da adulti). La durata è stata fissata di 45 minuti, per rendere l'incontro più invitante e percepito come breve e gestibile (rispetto a un'ora). Dovendo gestire un focus group online, si sono adottati strumenti che consentissero l'interattività. La piattaforma principale è stata Mural (<https://www.mural.co/>) che presenta funzionalità e modelli intuitivi e facili da usare per le interazioni di gruppo. In aggiunta, è stata progettata una presentazione su Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>) che consente di creare slide con cui i partecipanti in tempo reale possono interagire. L'intera videochiamata si è svolta su Google Meet (<https://meet.google.com/landing>), piattaforma diffusa in contesti scolastici per le chiamate di gruppo online.

La struttura delle attività presenta fasi consequenziali.

1. Inteso come approccio di ricerca, non come metodo. Serve abbandonare la dicotomia tra quantità/qualità per adottare quella di standard/non-standard. Infatti, quando si effettua un'analisi di dati statistici e se ne effettua un'analisi ermeneutica, si svolge implicitamente una ricerca qualitativa (Marradi, 1997).

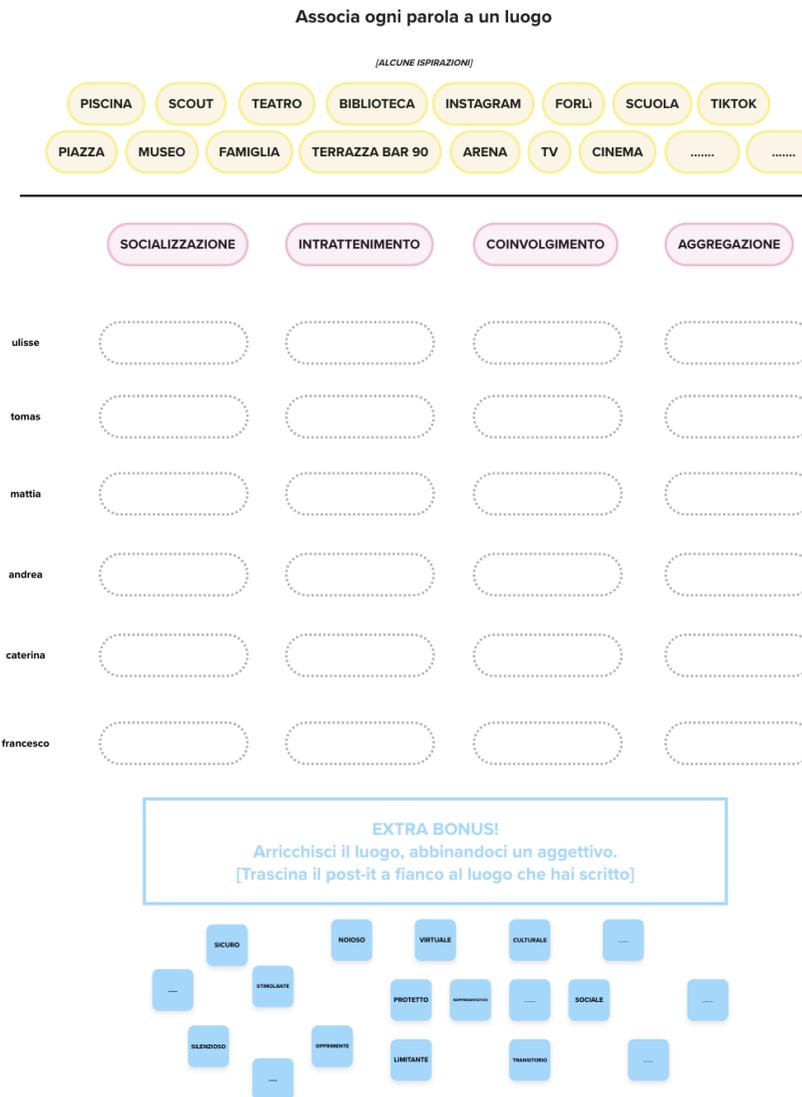
Icebreaking (rif. Immagine 1 e 2): attività progettata per favorire l'interazione iniziale su Mural. Considerando la partecipazione di ragazzi di diverse età, a partire dai 15 anni, è fondamentale creare un ambiente virtuale accogliente per garantire il successo del focus group. “Le attività di ice breaking possono aiutarli a conoscersi un po' meglio, a costruire relazioni e a favorire un ambiente più produttivo in cui si sentano a proprio agio” (Blue, 2022). Sulla board i ragazzi avevano meme e domande: dovevano scegliere uno di ciascuno e presentarsi tramite quelli.



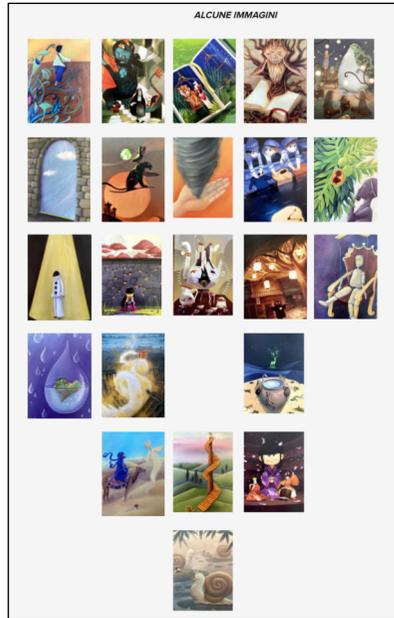
Presentazione del Focus Group: è stato condiviso lo schermo con la presentazione interattiva di Mentimeter, chiedendo loro di interagire, rispondendo alle domande. In questo modo si è presentata l'attività di Focus Group, facendo già una prima mappatura dei significati di "socializzazione" e "aggregazione" per i partecipanti.

Associazioni e condivisione: l'attività di associazione, composta da due parti, e si è svolta su Mural. Era richiesto di associare a ogni parola (socializzazione, aggregazione, coinvolgimento e intrattenimento) un luogo, sia digitale che fisico. A completamento dell'attività, è stato richiesto di associare un aggettivo qualitativo (noioso, sicuro, protetto, divertente, ecc) ad ogni luogo che hanno individuato. In questa fase l'obiettivo è stato comprendere a quali luoghi loro associano le parole date, partendo dalla loro quotidianità, e come li considerano a livello qualitativo (rif. Immagine 3).

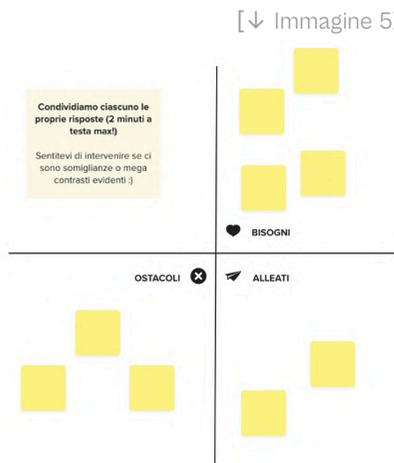
Nella seconda parte di associazioni hanno abbinato alle stesse parole una metafora (luogo, oggetto, contesto ecc), aiutandosi con alcune carte di Dixit presentate a lato. "Le metafore sono strumenti eccellenti per generare una risposta emotiva immediata grazie alle immagini vivide e alle associazioni che evocano" (Thibodeau & Flusberg, 2021). Lo scopo in questo caso è indagare la parte più emotiva che connettono alle singole parole (rif. Immagine 4). È stato poi previsto un quadrante in cui inserire le informazioni aggregate che emergevano dalla condivisione finale (rif. Immagine 5).



[Immagine 3]



[↑ → Immagine 4]



[↓ Immagine 5]

**Associa ad ogni parola una metafora:**  
 può essere una parola/oggetto  
 oppure ti puoi aiutare con un'immagine qui a lato.  
 La metafora deve rispecchiare la parola, per come essa ti  
 appare oggi a Meldola.

ALCUNE IMMAGINI DI ISPIRAZIONE

	SOCIALIZZAZIONE	INTRATTENIMENTO	COINVOLGIMENTO	AGGREGAZIONE
ulisse	è come un/ una.....			
tomas	è come un/ una.....			
mattia	è come un/ una.....			
caterina	è come un/ una.....			
andrea	è come un/ una.....			
francesco	è come un/ una.....			

**Follow-up:** come chiusura del Focus Group, si è lasciato un qr-code per un form online (rif. Immagine 6) ed è chiesto loro di diffonderlo tra i loro amici/compagni che non hanno partecipato al focus group, in una logica peer-to-peer. In questo modo è possibile contribuire alla ricerca non-standard, esprimendo significati, connessioni e percezioni sulle quattro parole, ma in una modalità meno interattiva e più breve.

**TOCCA A VOI!**

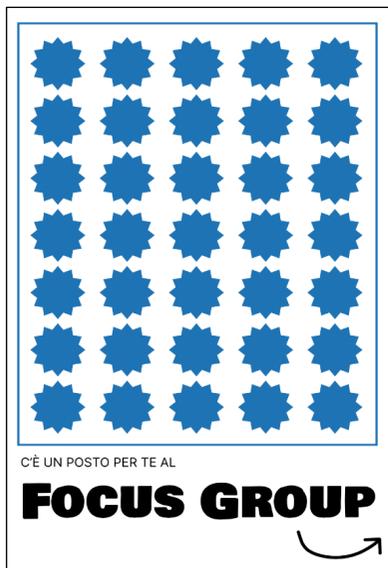
Se vi va di **contribuire attivamente** a questa ricerca, diffondete il questionario (meno divertente ma più breve :) ) per sapere cosa ne pensano anche i vostri amici di **Meldola**, su questi temi!

[Immagine 6]

**Ingaggio**

Per intercettare i giovani e invitarli al focus group, sono state usate diverse modalità, adattandosi al contesto e al tipo di contatto precedentemente stabilito con i ragazzi.

– 4 inviti sono stati preparati in forma (analogica), sotto forma di una card fronte-retro (rif. Immagine 7). Sono stati distribuiti di persona ai ragazzi presenti al primo laboratorio di co-progettazione del percorso di WEL.CO.ME. L'invito consegnato di



[Immagine 7]

**ASPE... COS'È?**  
Sarà un **momento online di gruppo** (di 45 minuti) in cui, attraverso diverse **attività interattive**, esploreremo insieme i temi della *socializzazione, dell'intrattenimento, dell'aggregazione e del coinvolgimento*.  
L'obiettivo è favorire un **confronto dinamico**, stimolando la partecipazione attiva e il dialogo, in un **ambiente virtuale** coinvolgente e stimolante.

**QUANDO, DOVE, COME?**  
Martedì 17 settembre  
Ore 18.00, Google Meet

**LINK PER LA CHIAMATA!**  
Sono riuscita a convincerti? Compila questo form con nome e cognome e riceverai per mail il link per partecipare al Focus Group.



**TI ASPETTO :)**

Per altre info, scrivimi a: [eleonorabedeschi@gmail.com](mailto:eleonorabedeschi@gmail.com)



[Immagine 8]

**ASPE... COS'È?**  
Sarà un **momento online di gruppo** (di 45 minuti) in cui, attraverso diverse **attività interattive**, esploreremo insieme i temi della *socializzazione, dell'intrattenimento, dell'aggregazione e del coinvolgimento*.  
L'obiettivo è favorire un **confronto dinamico**, stimolando la partecipazione attiva e il dialogo, in un **ambiente virtuale** coinvolgente e stimolante.

**QUANDO, DOVE, COME?**  
Martedì 17 settembre  
Ore 18.00, Google Meet

**LINK PER LA CHIAMATA!**  
Sono riuscita a convincerti? Compila **questo form** con nome e cognome e riceverai per mail il link per partecipare al Focus Group.

**TI ASPETTO :)**

Per altre info, scrivimi a: [eleonorabedeschi@gmail.com](mailto:eleonorabedeschi@gmail.com)

persona ha portato con sé cura e responsabilità per ciò a cui stava venendo invitati. Sono anche le piccole azioni di cura che determinano l'impegno e la serietà con cui i partecipanti affrontano le attività proposte.

- 2 inviti sono stati mandati con la versione digitale della stessa card, via Whatsapp (rif. Immagine 8). In questo caso si è trattato di ragazze che erano state invitate precedentemente ai laboratori ma non avevano dato la disponibilità poiché non presenti fisicamente a Meldola.

- 2 inviti sono stati mandati in formato digitale via mail, a ragazzi che erano stati invitati ai laboratori, ma anche loro non sono riusciti a partecipare al primo

- si è lasciata la libertà di invitare con la modalità peer-to-peer un amico/amica, e questo ha fatto aderire al Focus Group altre 2 persone, dimostrando che l'approccio tra pari è potente e coinvolgente rispetto a quello che può essere con una persona sconosciuta.

Il gruppo dei partecipanti quindi è stato composto da: 1 ragazza (già precedentemente invitata ai laboratori), 1 ragazza presente al primo laboratorio (ma purtroppo causa problemi di connessione ha dovuto interrompere la chiamata), 3 ragazzi presenti al primo laboratorio, 2 ragazzi invitati tramite ingaggio peer-to-peer. Per un totale di 5 ragazzi e 1 ragazza, residenti a Meldola. Alla ricerca hanno partecipato anche altri ragazzi, tramite il form invia-

to loro da chi aveva partecipato al Focus Group online.

**Risultati**

Di seguito vengono riportati i risultati aggregati per tema di indagine (socializzazione, aggregazione, coinvolgimento e intrattenimento). Possono apparire non uniformi, poiché sono state proposte domande differenziate sui vari strumenti per contenere i tempi di svolgimento (rif. Immagine 9,10,11,12)

- **Scuola-Università:** queste due parole sono state citate come “luogo” in ognuna delle quattro sezioni. È stata maggiormente citata in associazione alla parola “socializzazione”, come posto tra i primi in cui si socializza con le altre persone. È un’occasione che si ha, obbligatoriamente, che non prevedere generalmente una scelta di partecipazione (soprattutto tra i 15 e i 19 anni). I risultati però mostrano quanto la scuola/univeristà sia influente nella percezione che i ragazzi hanno, anche degli altri temi. Infatti è stata citata da più persone anche in abbinamento al coinvolgimento, e da una persona in intrattenimento e aggregazione. Questo delinea quanto la vita sociale dei soggetti presi in analisi sia incentrata sulla scuola.

- **Somiglianza:** le risposte sono state organizzate secondo gruppi tematici e questo mette in risalto



[→ Immagine 9]

[↓ Immagine 10]

ulisse	SCUOLA <small>intesa come processo di passaggio di info tra le generazioni</small>	MEDUSA <small>perché è il luogo in cui negli ultimi mesi mi sono divertito di più</small>	PIAZZA <small>si fa tutti parlare della storia perché luogo di frequentazione in comune anche se non ci si conosce</small>	FAMIGLIA <small>concetto della piezza, ma più ristretto legato e affetto</small>
tomas	medusa	forlì \ medusa	medusa	scuola \ medusa <small>è prioritario e quindi bisogna ponderare le sue risposte</small>
mattia	CAMPETTO <small>ho sempre girato a casa i miei amici e l'ho conosciuto male perché così</small>	CINEMA <small>luogo più classico dove andare a vedere un film</small>	MEDUSA <small>lo frequento di più ora</small>	FAMIGLIA <small>è il luogo più forte, con una ragione, ma anche amore ecc.</small>
andrea	SCUOLA <small>è il primo posto in cui si socializza</small>	TEATRO <small>oggi sono 2 anni che cerco di andare al teatro e mi piace molto il teatro di animazione con i pupazzi</small>	MEDUSA	FORLÌ <small>luogo di ritrovo principale negli ultimi anni</small>
caterina	scuola <small>malinconia</small>	film \ divano \ cinem <small>culturale</small>	servizio scout <small>appagante</small>	scout <small>famiglia</small>
francesco	scuola <small>tutti gli amici li ho conosciuti lì</small>	concerto <small>forma d'arte che mi diverte di più è la musica</small>	medusa	medusa

ulisse	è come una PIANTINA processo per il quale una pianta cresce (soli, acqua, terra) mi rappresenta il passaggio della conoscenza umana	è come un FUOCO musica > movimento > sudore > caldo > fuoco	è come un PROFUMO come un caro amico che ti coinvolge, come venne investiti da un ottimo profumo	è come una GOCCIA sinonimo di forza, la goccia per quanto debole: o nel tempo può erodere la roccia, ma tante gocce insieme fanno un fiume, lago, mare
tomas	è come un'UNA MAREA persone che vanno insieme come onde sulla spiaggia, rumore, chiacchiericcio	CONCERTO immagine della musica, qualcosa che ascolti, interagisci con limiti, ma bello	è come un'UNA MANO SULLA SPALLA ti prende e ti porta con sé a fare qualcosa	PIAZZA luogo di scambio, ci si ritrova un po' tutti, sai che quel luogo c'è sempre, finisci per incontrare qualcuno
matia	è come uno slancio: ?	è come un solievo: mi permette di essere passivo e subire e non dover "fare" come sempre, ma mettermi lì e vedere cosa	è come un sorriso: credo che coinvolgere più di un sorriso sia difficile(?)	è come una festa: ?
caterina	nuove opportunità \ timidezza	 cultura	come un esempio da seguire per non sentirsi soli	come la semplicità dei gesti di chi ti vuole bene
andrea	?		è come un abbraccio	?
francesco	 è come un palazzo, ognuno ha la propria fondamenta a cui aggiunge piano per piano, le persone che incontra	 bambino che si estranea dal mondo per vedere le stelle	 modo di collaborare tutti assieme, trovare l'utilità in una cosa che apparentemente non ce l'ha	 una volta che si aggregano le persone c'è la possibilità di congiungere i mondi che uno ha dentro

[Immagine 11]

l'uniformità di idee e pensieri in associazione alle parole proposte. L'immagine di "pianta" è stata citata da più ragazzi, come anche "formiche", "comunità" e "gruppo". Questo suggerisce un'uniformità a più voci dello stesso territorio, ma al contempo può essere frutto dell'aver intercettato giovani provenienti dalle stesse reti sociali.

...aggregazione

8 risposte

progetti, benessere, comunità, condivisione
Comunità, gruppo, conoscenza
Festa
Comunità
Idea comune
Obiettivo comune
Capacità di adattamento
Comunità, gruppo, solidarietà

SOCIALIZZAZIONE

il luogo/luoghi che connetto a questa parola sono:

8 risposte

biblioteca, bar/caffetteria, piazzetta, giardini, locale musicale
Sede degli scout, sede protezione civile (non per ragazzi però), piscina di Meldola,
Terrazza di meldola
Università
Università, casa di amici
Mare, locale, università
Bar piscina
Scout scuola sport

AGGREGAZIONE

è come un/una... perché...

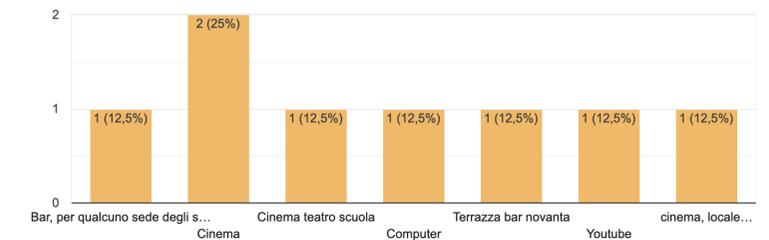
8 risposte

un formicaio che si spande. l'unione fa la forza :)
Inserire un nuovo elemento in un gruppo già formato
Formicaio
Formiche
Un atomo che unito ad altri atomi forma una molecola
Macchinario composto da piccoli pezzi (che metafora del cavolo)
Un oasi nel deserto
È come un gregge di pecore

INTRATTENIMENTO

il luogo/luoghi che connetto a questa parola sono:

8 risposte



[Immagine 12]



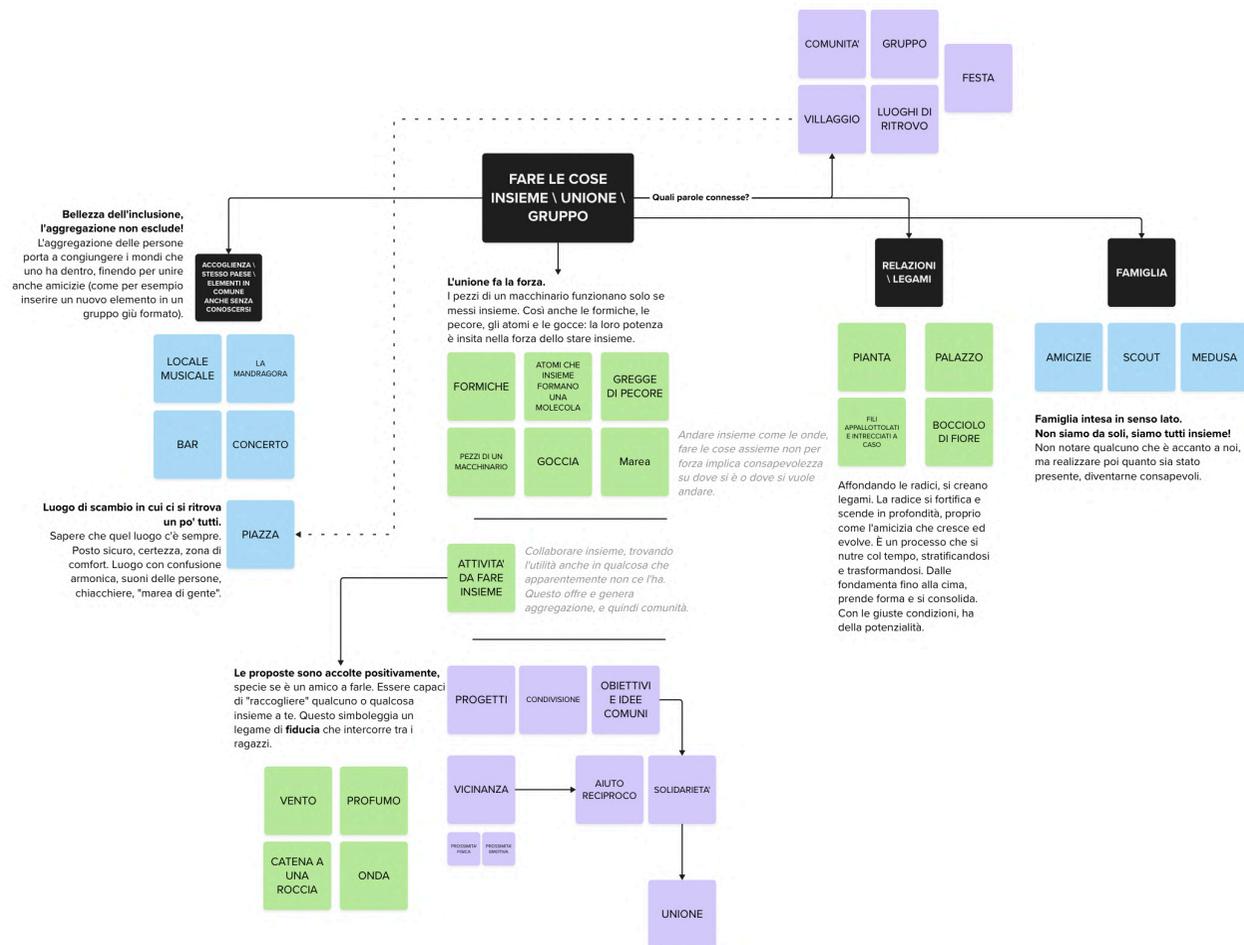
re di “formiche”, “gocce”, “pezzi di una macchina”. Il fare assieme però presuppone una condizione di fiducia, emersa dai dati, determinata dal fatto che la proposta provenga direttamente da un amico/persona della propria rete sociale.

Le relazioni con i propri pari hanno molta importanza per gli intervistati. Alcuni identificano le relazioni di amicizia o della propria comunità di riferimento con il termine di “famiglia”, stressando sul concetto dello stare insieme, della condivisione, anche emotiva. I legami instaurati sono indicati da molti con la metafora di “pianta”, un ragazzo li definisce come un “palazzo”, un altro come “bocciolo di fiore” per indicare la potenzialità dei legami che a volte insorgono casualmente.

**Stimoli**

Dalla raccolta dati emerge una descrizione territoriale generale che presenta una scarsità di stimoli. La metafora “oasi nel deserto” connessa all'intrattenimento ne è la spiegazione, in quanto lo descrive con accezione sia positiva (qualcosa che fa stare bene), sia in chiave negativa (una rarità). La ricerca degli stimoli e delle novità, richiedono di rivolgere lo sguardo al cambiamento, conoscendo nuove persone con “slancio”.

I luoghi connessi all'intrattenimento sono stati Meldola (per quanto riguarda bar, casa, e sedi di due associazioni) e Forlì (per molti più luoghi tra cui: scuole, cinema, teatro).

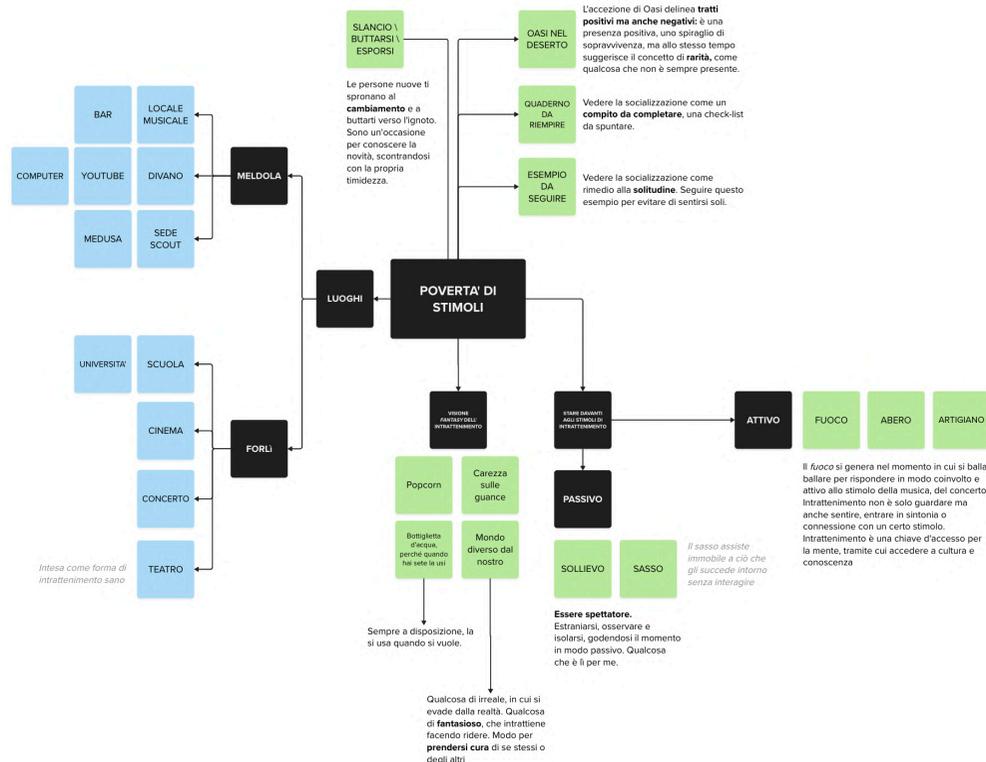


Tra le metafore espresse per l'intrattenimento, se ne evidenzia una in particolare: "mondo diverso dal nostro". Questa, insieme alle altre affermazioni, è molto significativa in quanto potrebbe far intendere come l'intrattenimento sia visto come qualcosa di fantasy, di fantasioso, che non esiste, qualcosa di irreali. In associazione anche alle carte scelte per questa parola, l'intrattenimento viene visto come una pratica per evadere dalla realtà, in cui conoscere nuovi mondi lontani dal proprio contesto.

Emergono chiaramente due approcci a come vivere l'intrattenimento: attivo e passivo. Mentre il primo esprime una reazione da parte dell'individuo, che entra quindi una connessione con ciò di cui sta aspettando, il secondo identifica l'individuo come un puro spettatore. Metafore come "sollievo" e "sasso" sono espressive di questo concetto: come il sasso è assente e immobile a ciò che lo circonda, così ci si sente estraniati, isolati e attratti dalla forma di intrattenimento senza bisogno di dover (o voler) reagire.

**Osservazioni e criticità**

• Ingaggiare partecipanti in un territorio su cui non si hanno conoscenze forti e capillari, porta al coinvolgimento di "pochi", coloro che già si espongono. Nel caso di questo lavoro, la maggior parte è stata invitata tramite di persona tramite il primo laboratorio del progetto WEL.CO.ME, a cui però erano presenti 3 ragazzi appartenenti alla stessa cooperati-



va/gruppo. Loro tre hanno a loro volta coinvolto in modalità peer-to-peer altri due ragazzi, non generando varietà all'interno del Focus Group. Essendo ragazzi che frequentano lo stesso ambiente, con gli stessi amici, i risultati emersi sono stati molto simili.

• Dall'altro lato, diffondere l'invito in modo aperto anche su gruppi online per esempio avrebbe portato o a una vastissima partecipazione non controllata, o a un'adesione nulla, poiché non si era creato precedentemente un rapporto di fiducia tra me e loro, tale da consentire un'adesione collaborativa all'attività di ricerca.

• L'opportunità però di avere questi cinque ragazzi è che tutti hanno dimostrato di avere grande passione, spirito riflessivo e voglia di mettersi in gioco.

• I partecipanti totali erano 6, che si è rivelato il numero perfetto per lo svolgimento online di un focus group da un'ora, con ragazzi adolescenti.

• I luoghi citati ed emersi nel corso del focus group sono utili per leggere il contesto territoriale (per comprendere quali luoghi i giovani meldolesi frequentano e a cosa li connettono). Pertanto, questa attività di focus group si ritiene utile non solo per la ricerca esplorativa qualitativa, ma anche territoriale (in modo da poter sfruttare i luoghi citati come spazi in cui promuovere il percorso partecipato). Infine, osservando la partecipazione a questo momento, e di come sia stato di ingaggio per alcuni ragazzi per poi partecipare al secondo incontro del percorso di WELCOME, si definisce il focus group

come strumento di ingaggio e attrazione al progetto.

- L'attività di icebreaking è stata funzionale. Inizialmente le videocamere erano spente, magari abituati a non esporti in videochiamate con esterni, ma sicuramente due fattori hanno aiutato: il primo è stato che la maggior parte dei ragazzi si conoscevano tra loro, portando così a sciogliere gli imbarazzi iniziali, il secondo è stato l'attività di icebreaking con meme e domanda rompighiaccio.

- Dall'altra parte, l'attività di associazioni tramite metafore è stata complessa per i ragazzi, l'hanno descritta come "difficile, ma le carte di dixit sono state d'aiuto".

- Aggiungere l'aggettivo accanto al luogo, come attività bonus/extra, è stata percepita proprio come extra, ovvero facoltativa, portando tutti i ragazzi tranne uno a completarla. Il ruolo del facilitatore in questo passaggio di presentazione delle attività gioca un ruolo fondamentale.

- Il tempo a disposizione era di circa un'ora. È stato sufficiente, ma questo ha comportato dei ragionamenti rapidi nei ragazzi, per temi che forse richiedevano "tempo di pensiero" maggiore. Il gruppo era molto riflessivo, e i risultati sono soddisfacenti, ma alcuni non hanno avuto modo di pensare bene alle risposte. Un'ipotesi sarebbe potuta essere lanciare l'attività da fare a casa, in modo asincrono, su cui poi confrontarsi al focus group, ma questo avrebbe richiesto più impegno e tempo da parte

dei ragazzi, con una possibile perdita di interesse.

- Il Focus Group è stato interamente organizzato online, e questo comporta la capacità di gestione dell'imprevisto. I ragazzi si sono dovuti interfacciare con una board virtuale nuova per loro, facendo l'accesso con le credenziali, e questo ha rallentato lo svolgimento del focus group. Una soluzione sarebbe stata quella di aver mandato prima dell'inizio del focus group il link alla board, in modo che loro potessero fare l'accesso e prendere confidenza con lo strumento.

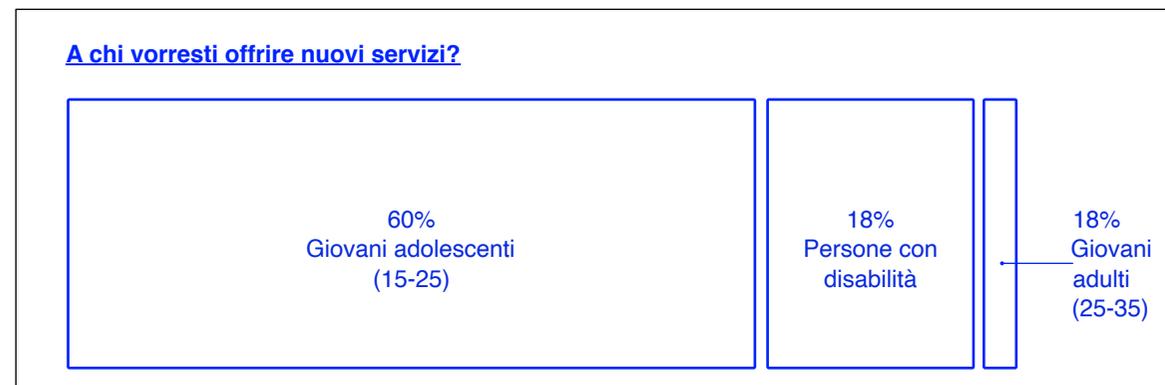
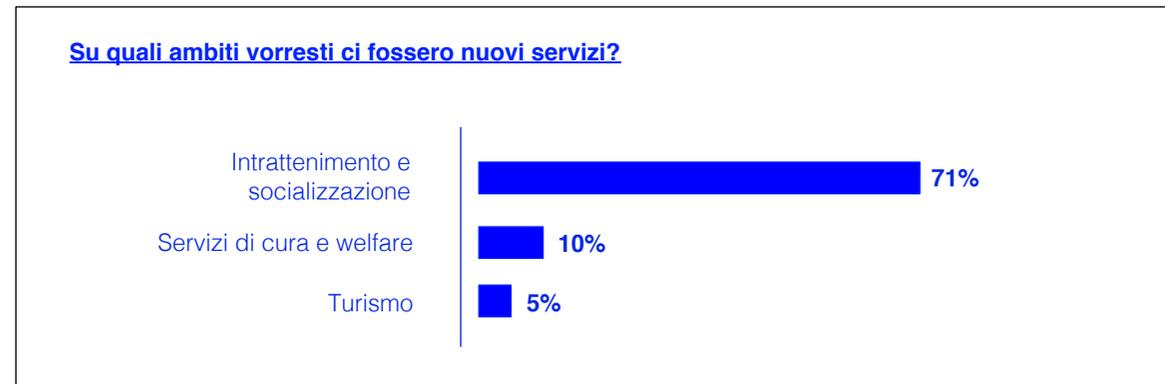
- La progettazione del qr-code di follow-up è stata utile sia per la ragazza che ha dovuto sconnettersi sia per altri ragazzi che non sono stati intercettati, potendo così contribuire alla ricerca. La modalità di invio di questo form peer-to-peer è stata efficace, per l'ingaggio di ragazzi esterni al progetto.

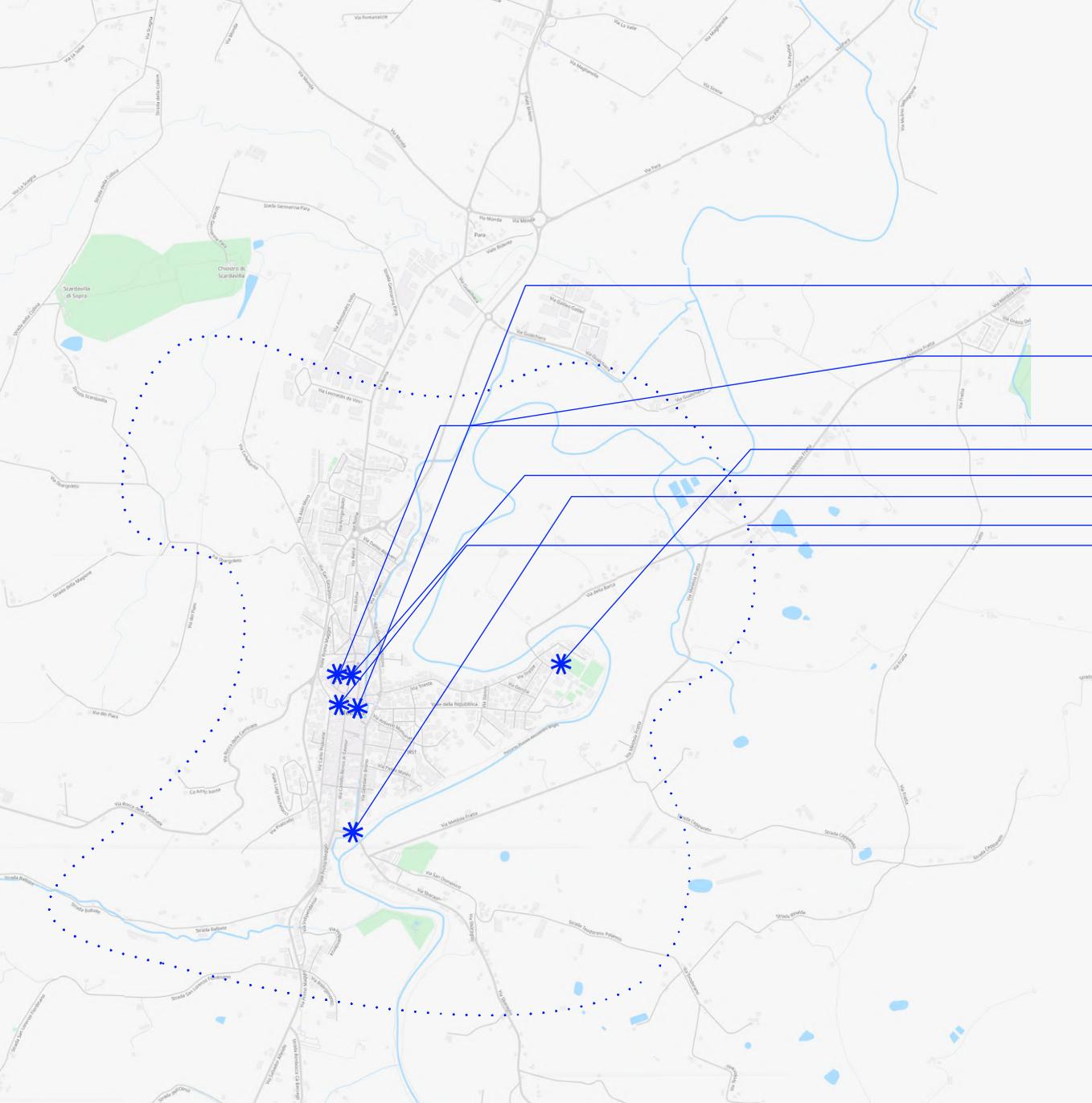
- La diversificazione delle modalità di indagine ha permesso buon livello di partecipazione. La sovrapposizione di dati provenienti da diversi strumenti di indagine ha reso complessa l'analisi degli stessi.

- Durante lo svolgimento del focus group sono emerse alcune non-risposte, mentre nel questionario online tutte le domande sono state completate. È probabile che la presenza di un facilitatore esterno e di altri partecipanti abbia messo a disagio alcuni ragazzi. La presenza di una figura familiare o di partecipanti che non si conoscono tra loro potrebbe quindi favorire un ambiente più confortevole, incoraggiando ragazzi e ragazze a rispondere con

**Indagine qualitativa tramite questionario, all'interno del progetto WEL.CO.ME**

Ad integrazione della ricerca qualitativa svolta tramite il focus group, all'interno della cornice del progetto WEL.CO.ME. è stato progettato un form online da sottoporre alla cittadinanza, per raccogliere informazioni qualitative utili allo svolgimento per percorso. Le aree principali d'indagine sono state i desideri sulla propria città, gli ambiti su cui intervenire, il target a cui rivolgersi, un punto di forza della propria città e una parola con cui descrivere Meldola. Si riportano qui i principali risultati. Si sono raccolte in totale 40 risposte.





### Dicci un punto di forza / caratteristica della tua città

#### **Identificarsi con i luoghi**

- \* Monumenti storici
- \* Centro storico
- \* Dimensione rurale
- \* Piazza Orsini
- \* La storia
- \* Il paesaggio
- \* La Rocca e la Piazza
- \* Area del consorzio
- \* Museo San Domenico
- \* Castello
- \* Palazzetto
- \* Terrazza del bar 90
- \* Il ponte dei Veneziani
- \* Contorno paesaggistico
- \* Teatro

#### **Si collabora insieme**

- Gruppo scout
- IRST
- Partecipazione - aggregazione
- Persone solari
- Popolazione
- Associazionismo
- Comunità (r)esistente

### Definisci Meldola con 1 parola

#### TARGET 15-40

*Magnifica ma spenta*  
**Con pochi eventi**  
**Incompleta**  
 Poco giovanile  
**Spiaggiata**  
**Poco vivace**  
 Con poche possibilità  
 Poco attrattiva socialmente  
**Vuota**  
**Chiusa**  
**Spenta**

#### TARGET 40-80

**Giusta dimensione**  
 In cambiamento  
**Solare**  
 Raccolta  
 Casa  
 Solidale  
**Tranquilla**  
 Coltivabile  
**Completa**  
**Bel paesino**  
 Da valorizzare  
**Bella**  
**Semplice**

# Fase 1 \

## Ingaggiare e attrarre

COME DEFINIRE GLI STRUMENTI DI INGAGGIO

Come appare nello schema (pag. 84-85), una delle prime fasi in cui appare l'elemento del coinvolgimento è la parte iniziale di attrazione e ingaggio. Come far conoscere ai giovani il progetto? Come attrarli? L'importanza del coinvolgimento in questa fase è di notevole importanza per creare una buona base di potenziali "utenti partecipanti". A seguire, sono presentate le applicazioni progettuali relative al sistema di touchpoint messo in campo attraverso il progetto WEL.CO.ME, la loro validazione critica e proposte progettuali di implementazione, connessa al territorio e contesto meldolese.

### Quali strumenti di ingaggio sono stati attivati?

#### Manifesto

Il progetto si sviluppa sia sul piano strategico che comunitario. Per questo motivo, è stato prodotto materiale informativo che comunicasse lo stato di avanzamento del progetto, la sua origine e gli obiettivi. Questo per informare la comunità, che si vedrà coinvolta in un processo già avviato, permettendole di comprendere meglio il contesto e i progressi raggiunti finora. È stato realizzato un manifesto in versione analogica e digitale. Questo strumento è stato sia un touchpoint informativo che di ingaggio, in quanto presenta sia la sezione informativa sia un link tramite cui segnarsi ai laboratori. Questo manifesto è stato diffuso su:

#### Sito web Comune \ Sito web Cavare

Queste due piattaforme digitali sono state identificate come i due siti ufficiali del progetto, in quanto di appartenenza agli enti promotori (Comune di Meldola e CavaRei Impresa Sociale).

#### Luoghi specifici di Meldola

Al contempo, con l'aiuto dell'assessore responsabile del progetto, si sono identificati luoghi specifici di Meldola. Secondo la loro osservazione, questi luoghi sarebbero frequentati dai giovani, e proprio per tale ragione si è pensato di affiggere i manifesti in queste aree della città. I luoghi presi in considerazione sono stati: CavaRei, piscina comunale, palazzetto dello sport, campo da calcio, campi da tennis, campetti da basket, giardini pubblici, fer-

mate degli autobus, bar e circolo di San Colombano, bar Dozza, scuole medie, pizzeria La Mandragola, ristorante Resiliente, edicola sotto al Comune, biblioteca, farmacia, Parco delle Fonti durante gli eventi/festival “Chiari di Luna” e “Vitignanostock”. A completare questa mappatura si sono proposti luoghi che durante la ricerca di questo lavoro di tesi sono emersi come “contenitori” territoriali di giovani, auspicando una diffusione capillare del manifesto. Tra questi: sede scout, palestra Energy, scuole superiori di Forlì, Campus di Forlì, aule studio di Forlì e Forlimpopoli e Autoscuola il Sorpasso.

#### Festival Vitignanostock

In occasione del festival musicale annuale di Meldola del 30-31 agosto, è stato attaccato un manifesto allo stand di CavaRei. Durante la serata è stato anche promosso a voce il progetto, con lo scopo di intercettare numerosi giovani presenti.

#### Inviti personali e passaparola

Facendo riferimento a un contesto locale di piccole dimensioni, l'azione di passaparola è molto efficace per la diffusione di iniziative e proposte. In questa fase sono stati fondamentali anche i singoli contatti che la cabina di regia possedeva, con i quali relazionarsi per divulgare il percorso (spesso si è trattato di singoli cittadini, con una valenza particolare sul territorio, riconosciuti come “attivi”).

#### Associazioni

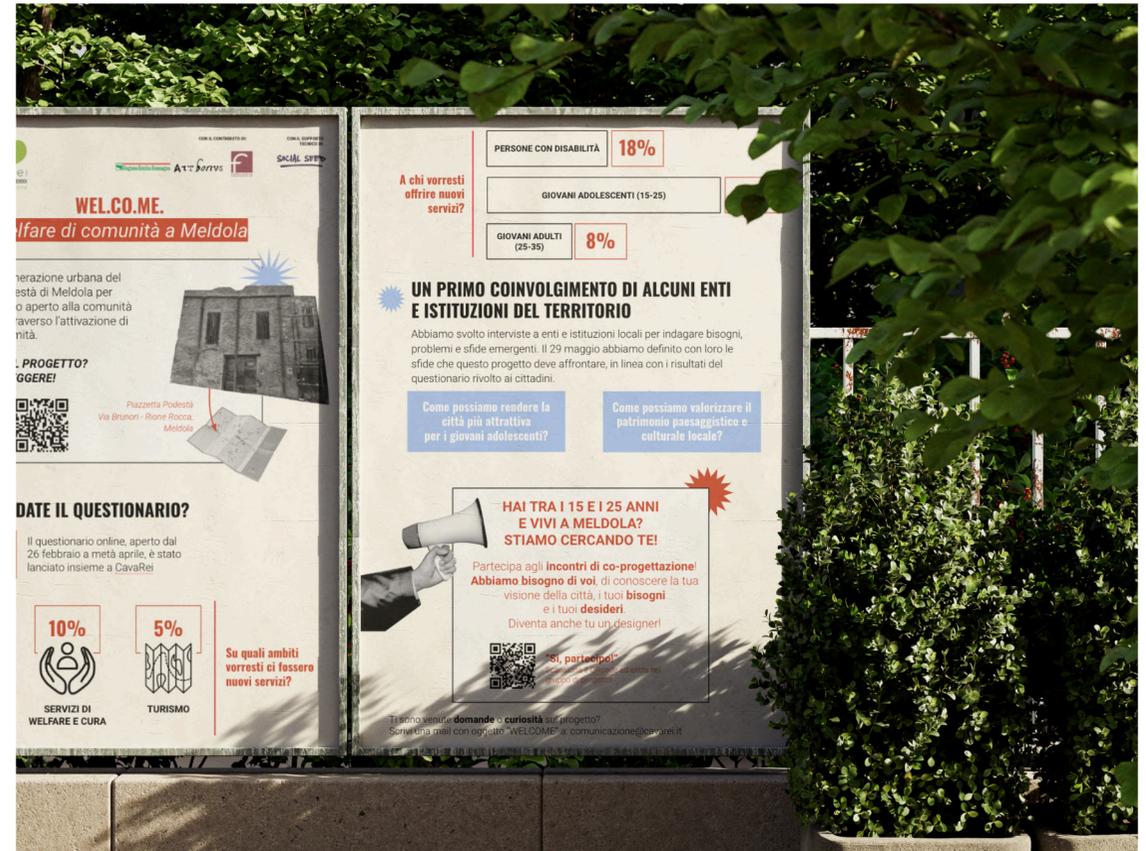
La ricerca quantitativa territoriale ha messo in luce associazioni culturali e sportive, gruppi di volontariato e informali, che presentano avere diversi giovani come associati/partecipanti. A partire da questi risultati ci si è messi in contatto con tali organizzazioni, che sono diventate touchpoint nella diffusione del percorso per i giovani a loro tesserati.

#### Questionario online

Un primo contatto con la cittadinanza è stato intrapreso da fine febbraio a fine aprile tramite un questionario esplorativo per indagare la loro percezione della città, i bisogni presenti e le visioni future. Il form è stato lanciato dalla cabina di regia del progetto, con il supporto tecnico di “Social Seed”. Tramite questo strumento i partecipanti al form potevano manifestare la loro volontà di essere coinvolti nel ciclo di laboratori di co-progettazione, e suggerire anche altre figure di Meldola che secondo loro non potevano mancare.

#### Evento di lancio

Il progetto WEL.CO.ME è stato lanciato nel mese di febbraio tramite un evento a teatro in cui sono stati presentati i partner e promotori di progetto. Sempre in questa occasione è stato lanciato il questionario online tra i presenti cittadini di Meldola, chiedendo a loro di diffonderlo a cittadini e conoscenti.





Scatto al Vitignanostock

### Quali fattori hanno reso difficile questa fase?

Le risorse con la rispettiva allocazione nelle diverse fasi del processo, determinano la fattibilità di attività che, pur potendo sembrare marginali (come la diffusione del manifesto), rivestono un ruolo cruciale nella fase di coinvolgimento della comunità. Per assegnare correttamente le risorse, è essenziale avere una conoscenza approfondita dell'intero processo di progettazione, delle sue complessità e delle azioni sistemiche necessarie. Solo attraverso una visione globale e una comprensione completa è possibile curare anche quelle attività considerate touchpoint fondamentali per l'ingaggio e la comunicazione. In questo caso, l'esclusione di attività come la diffusione del manifesto a Forlì e Meldola e la cura generale ha portato a una riduzione del numero di partecipanti.

Uno dei paradossi della partecipazione risiede nel timore di coinvolgere troppe persone, perché potrebbe essere difficile gestirle. Limitare però il numero di partecipanti è, di fatto, una scelta che può ridurre la democraticità del processo. È quindi responsabilità degli enti promotori raggiungere il maggior numero possibile di persone realmente interessate. Pertanto, destinare risorse adeguate alla facilitazione e alla gestione delle attività partecipative diventa fondamentale nell'allocazione complessiva delle risorse, per garantire che la partecipazione resti inclusiva ed efficace.

Le risorse non comprendono solo quelle economiche, ma anche temporali. La fase di invito e di ingaggio è una finestra progettuale che richiede un determinato tempo, che va rendicontato e a cui va dato spazio nel processo. L'invito infatti comprende anche la mappatura territoriale e la progettazione di modalità con cui intercettare i giovani.

Tra gli spazi identificati come potenzialmente utili al fine di diffondere il progetto, per quanto fossero bacino di giovani, non sono stati presi in considerazione dal Comune in quanto immobili non di loro proprietà, in cui non è possibile affiggere materiale. Queste condizioni rappresentano vincoli di stampo politico che influenzano la capacità di azione dei progettisti già in queste fasi.

Lo strumento del form è stato molto utile come aggancio informativo per la comunità, oltre che consistere in una prima fase di indagine. Le persone hanno espresso la loro volontà nel partecipare al progetto mediamente intorno a marzo, mentre i laboratori sono iniziati a settembre (pag. 84-85). Durante questo periodo, non è stato svolto un lavoro approfondito di community management, rischiando così di perdere l'interesse della cittadinanza e di non mantenerla coinvolta. Le relazioni con la "comunità partecipante" sono state avviate in estate per invitarla ai laboratori, ai quali molte persone non hanno poi preso parte. Sebbene le ragioni della mancata partecipazione non siano da attribuire esclusivamente a questo aspetto, dall'analisi

del progetto emerge come un fattore significativo da considerare.

### **Quali fattori invece l'hanno facilitata?**

Nel contesto specifico di Meldola (o altri contesti di piccola scala di riferimento), le persone tendono a conoscersi direttamente o indirettamente, formando una rete sociale stretta e interconnessa. Questo facilita la circolazione rapida delle informazioni. Inoltre, la fiducia tra i membri di queste piccole comunità gioca un ruolo chiave: il consiglio o un'informazione di un conoscente ha spesso più peso rispetto a campagne promozionali più formali. Il legame personale rende il messaggio più credibile e rilevante, aumentando le probabilità che l'iniziativa venga recepita positivamente e partecipata.

Continuando sul tema della fiducia, la mappatura delle associazioni realizzata nella fase di ricerca, ha delineato un elenco di organizzazioni che coinvolgono i giovani sul territorio. Questo dato è stato utile (inaspettatamente) in questa fase di ingaggio. È stata inoltrata la comunicazione di invito ai laboratori AVIS, Protezione Civile e Agesci ai quali ci siamo appellati per chiedere aiuto nella diffusione di tale invito ai singoli ragazzi che facevano parte delle loro associazioni. Una proposta infatti proveniente da un soggetto con cui esiste già una relazione consolidata ha maggiori probabilità di essere presa in considerazione.

*Ma queste strategie hanno funzionato? Come potevano essere migliorate? Quale implementazione progettare, in risposta e coerentemente alle caratteristiche del contesto?*

## Forme laboratoriali come ingaggio per i giovani

COME SISTEMATIZZARE GLI STRUMENTI DI INGAGGIO?

### Promozione comunicativa interattiva

L'informazione destinata alla cittadinanza richiede strumenti per una comunicazione ad ampio spettro. Di questi, si possono suddividere in due macro gruppi: analogici e digitali (anche per considerare i differenti livelli di digitalizzazione degli utenti). La scelta di un touchpoint di una sola di queste categorie, risulta essere riduttiva e non inclusiva. Tra gli analogici si parla di flyer, manifesti, sticker da distribuire in città. Questi touchpoint possono avere un QR-code per la registrazione al percorso, tracciando al contempo gli accessi e le scansioni, eseguendo così una continua azione di moni-

toraggio. L'implementazione digitale potrebbe avvenire tramite la creazione di contenuti social per i canali Instagram e Facebook della città. Qui, la pubblicità può essere dinamica e visivamente attraente, utilizzando storie, post e contenuti interattivi (sondaggi, quiz, dirette).

Infine, poiché Meldola fa parte dell'Unione dei Comuni della Romagna Forlivese, potrebbe essere vantaggioso sfruttare la rete amministrativa del territorio, sia per promuovere l'iniziativa che per creare una rete iniziale di supporto e consenso attorno al progetto.

### Identificazione dei luoghi abitati da giovani

La diffusione mirata in tutti luoghi (anche quelli di passaggio) frequentati dai giovani è di fondamentale importanza per la distribuzione dell'informazione in modo capillare. Se dalla parte di ricerca sono emersi luoghi come: stazione dell'autobus, scuola superiore a Forlì, giardini pubblici, bar specifici, è importante diffondere il materiale comunicativo anche in questi spazi. Di fatto, è il materiale comunicativo che deve raggiungere gli individui, superando gli ostacoli burocratici e politici, verso una democratizzazione e un'inclusione del processo. A completare questa mappatura si sono proposti luoghi che durante la ricerca di questo lavoro di tesi sono emersi come "contenitori" territoriali di giovani, auspicando una diffusione capillare del manifesto. Tra questi compaiono: la sede scout, palestra

Energy, scuole superiori di Forlì, Università di Forlì, aule studio di Forlì e Forlimpopoli e Autoscuola il Sorpasso.

#### Eventi preparatori

Identificati gli eventi territoriali, per i quali si prevede adesione, è importante sfruttare la presenza attiva delle persone per divulgare e presentare il progetto. La presenza di cittadine e cittadini a singoli eventi è un potenziale insieme di comunità partecipante. Sul caso di Meldola inoltre, questa pratica può essere fatta con meno risorse rispetto a città più estese, in quanto l'offerta di eventi e iniziative culturali è ridotta.

#### Azione peer-to-peer

La strategia del peer-to-peer risulta particolarmente efficace con i ragazzi perché si fonda sulla fiducia tra pari e sulla responsabilizzazione individuale, valorizzando il contributo di ciascuno attraverso l'empowerment. Questo approccio genera un senso di appartenenza e coinvolgimento più profondo, poiché i giovani si sentono protagonisti e non semplici destinatari dell'iniziativa. Tuttavia, per far funzionare efficacemente queste dinamiche, è essenziale fornire strumenti adeguati che le attivino. Un primo passo potrebbe essere la creazione di un gruppo iniziale di giovani (per esempio chi si riconosce già attivo sul territorio vedi ricerca esplorativa), da coinvolgere direttamente nella fase di pro-

gettazione e promozione. Affidare loro compiti specifici, come creare e diffondere un modulo di partecipazione o aprire una call, non solo consente di condividere la responsabilità, ma offre anche un'esperienza concreta di collaborazione e leadership. Lavorare insieme a loro in queste fasi cruciali rafforza ulteriormente il legame e la fiducia reciproca, rendendo l'intero processo più partecipativo e autentico.

L'obiettivo è trasformare il passaparola in una vera comunicazione peer-to-peer, in cui il messaggio non solo si diffonde tra i ragazzi, ma viene anche interiorizzato e promosso attivamente da loro stessi. In questo modo, il coinvolgimento non è più passivo, ma diventa una dinamica collettiva, in cui ogni partecipante si sente responsabile e motivato a contribuire. Fornire strumenti e creare meccanismi che favoriscano questo tipo di interazione è fondamentale per attivare una rete solida di collaborazione, capace di sostenere il progetto in modo organico e duraturo.

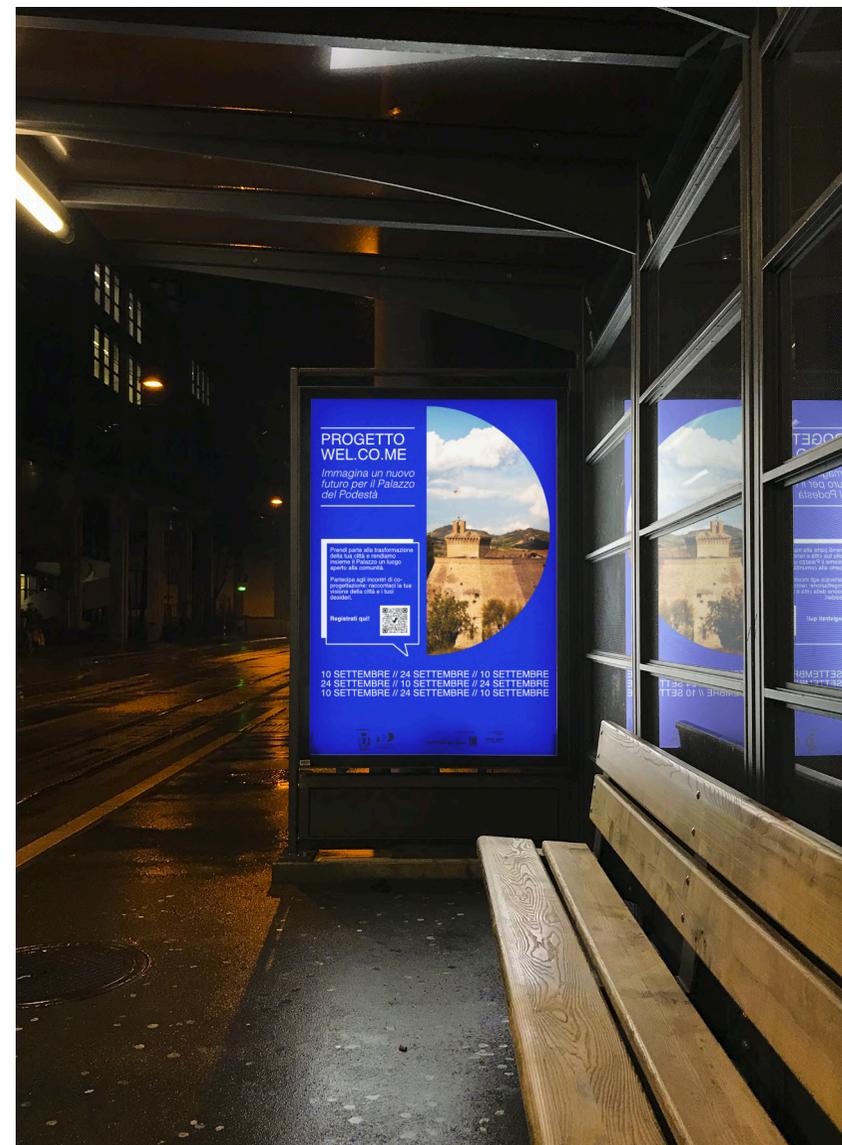
#### Farsi conoscere dalla Community

Lasciare troppo tempo tra l'invito alla partecipazione e l'inizio effettivo dei laboratori porta a una sorta di "selezione", dove solo chi è davvero interessato al progetto resta coinvolto. Questa esperienza suggerisce la necessità di progettare una forma di ancoraggio diluito nel tempo, mantenendo informata la cittadinanza nel corso di finestre di pro-

gettazione in cui altrimenti sarebbe esclusa. Utili in questo senso sono: eventi preparatori (non direttamente legati al progetto ma utili a promuovere la cittadinanza attiva) e la newsletter. Questa può essere adattata al target, con l'obiettivo di aggiornare sui progressi e lanciare call to action peer-to-peer che li coinvolga direttamente. In questo modo, la cittadinanza si trasforma fin da subito in una comunità partecipante, diventando alleata dei progettisti e avviando un processo di empowerment.

### Focus Group

La pratica del Focus Group è stata inserita in questo lavoro come strumento di ricerca qualitativa sui significati che i ragazzi attribuiscono a specifiche parole (rif. Capitolo Fase 0 - preparare il campo). Si è inserito nel processo tra il primo e il secondo laboratorio. Nel corso della sperimentazione con gli utenti però, si è dimostrato come tale strumento sia stato il motore per attivare una relazione con tali utenti, e non solo. L'attività laboratoriale sviluppata digitalmente e in forma ludica, ha fatto loro percepire qual era l'approccio che avremmo usato. Ne è l'esempio M., un ragazzo che dopo aver partecipato al focus group ha deciso di unirsi anche al percorso di WEL.CO.ME. poiché gli era effettivamente sembrata un'iniziativa interessante.



Comunicazione urbana



## Fase 2 \ Attivare e ascoltare

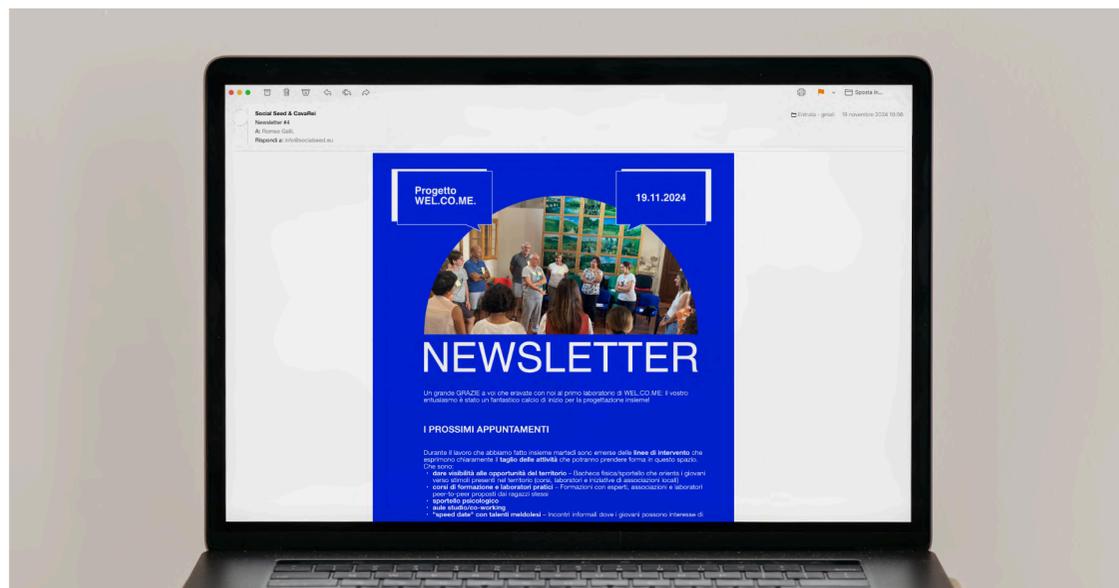
COME ASCOLTARE ATTIVAMENTE I GIOVANI COINVOLTI?

Il coinvolgimento, iniziato con la fase di ingaggio e intercettazione dei giovani, prosegue con la pratica di ascolto. Come possiamo attivare i giovani coinvolti? Come ascoltarli, dando loro modalità e strumenti per esprimersi?

È a partire da queste sfide che entra in gioco la pratica dell'ascolto attivo<sup>1</sup>, che "consente di comprendere l'idea di un oratore riproponendola" (Brailon & Taiebi, 2020). Secondo i due ricercatori, l'ascoltatore si propone di riassumere verbalmente il discorso di chi parla, cercando di ripetere le parole esatte che sono state usate, soffermandosi i punti chiave espressi. Questo metodo è capace di rivelare le principali preoccupazioni e valori del singolo, ed è il primo passo verso una considerazione positiva incondizionata<sup>2</sup> che sta a significare la capacità di prendersi cura di ciò che viene espresso e condiviso. Riferendosi quindi, a un percorso partecipativo con la comunità, può essere utile scomporre questa espressione, nelle tre singole parole:

1. Per libertà di scrittura, si è scelto come aggettivo "attivo" anche se è da attribuire la nascita di questo concetto a Carl Rogers quando nel 1942 identifica per la prima volta il termine "ascolto riflessivo" (Rogers, 2008).

2. Termine di cui si attribuisce la nascita a Stanley Standal (Standal, 1954).



- considerazione: anzitutto, essere capaci di costruire contesti volti a tener conto del pensiero dell'altro, prendendo in esame il suo punto di vista e individualità;
- positiva: ascoltare identificando elementi di opportunità, focalizzandosi sui lati costruttivi;
- incondizionata: questo aggettivo sottolinea che le azioni partecipative devono essere libere da interessi personali o dal bisogno di approvazione da parte di chi le compie (istituzioni/amministrazione). Non devono esserci circostanze che limitino la legittimità dell'ascolto; esso deve essere sempre privo di condizionamenti esterni, soprattutto da quelli politici.

Si può concludere quindi seguendo le parole di Dalila De Pasquale (2021) che esprimono come l'ascolto attivo sia una metodologia utile per la gestione dei conflitti, spostando il focus dai problemi alle opportunità, per identificare le risorse disponibili verso il cambiamento e favorire l'empowerment degli individui.

L'ascolto attivo è solo verbale? Esistono strumenti che danno la possibilità di esprimersi e di sentirsi coinvolti nel processo? Spostandosi infatti nel campo della progettazione e del service design, si può continuare a parlare della pratica di ricerca-azione (già introdotto all'inizio di questa sezione), come metodo progettuale capace di incorporare in

un unico flusso azioni di ricerca scientifica (anche partecipata) e azioni sperimentali. Il modello di ricerca-azione infatti, come si vedrà in questo capitolo fornisce strumenti utili alla ricerca partecipata e al coinvolgimento, specialmente attivando la dimensione comunitaria, per arrivare a formare una comunità di pratiche<sup>3</sup>.

Nelle prossime pagine si analizzeranno gli strumenti attivati durante lo svolgimento del progetto WELCOME, in particolare durante i momenti laboratoriali<sup>4</sup>. Cosa ha funzionato bene, e cosa invece ha determinato elementi di criticità? Quali proposte progettuali possono costituire fonte di implementazione?

3. Espressione coniata da Jean Lave & Etienne Wenger. Le comunità di pratiche sono gruppi di persone che condividono un interesse comune e che interagendo regolarmente tra loro apprendono e condividono conoscenze (Lave & Wenger 1991).

4. L'analisi proposta parte dal riconoscimento all'interno dei laboratori di tutte le forme classificabili come ascolto attivo, ma è da sottolineare che il laboratorio è già di per sé classificabile come strumento. In un processo infatti la forma del laboratorio non è necessaria affinché il progetto sia identificato come partecipativo, ma è sicuramente utile se le condizioni del contesto permettono di realizzarlo.

## Quali strumenti di ascolto sono stati attivati durante WEL.CO.ME?

### Narrare le progettualità in corso

Durante la fase di ingaggio sono emerse progettualità territoriali (associazioni, singoli progetti, cooperative) guidate da giovani ragazzi del territorio. Per questo motivo quindi, durante i laboratori, si sono creati momenti in cui i giovani potessero prendere parola e raccontare le loro esperienze e contributi di cittadinanza attiva nella città di Meldola. Hanno condiviso le loro progettualità già in essere o in avvio sul territorio meldolese: da dove è nata l'idea, come hanno deciso di portarla avanti e a che punto sono.

### Mappatura collettiva

Come attività di accoglienza e ice-breaking (e per anticipare i possibili ritardi di arrivo dei partecipanti al laboratorio) è stata progettata un'attività di dal nome "waiting activity". Attraverso una mappa di meldola stampata nella stanza, i partecipanti sono stati invitati ad attaccare sopra due bollini: uno che identificasse il proprio luogo del cuore, l'altro invece che segnasse il luogo dell'organizzazione di cui facevano parte (associazione, lavoro, cooperativa, sport, etc). Autonomamente potevano completare questa mappatura che si popolava man mano che arrivavano i partecipanti. Inoltre, era stato dato loro un post-it su cui segnare il loro super-

potere, e condividere insieme a inizio laboratorio.

### Intervistarsi

Lo scopo di questa attività era completare lo strumento delle personas<sup>5</sup> (uno per la fascia d'età 15-20 anni, e l'altro 20-25 anni).

Per usare lo strumento, la comunità partecipante è stata divisa in 3 gruppi: 2 gruppi misti di adulti in cui ciascun gruppo aveva da completare le due tipologie di personas, e un gruppo di soli giovani ai quali è stata data una personas a testa, chiedendo loro di completarla pensando a loro stessi. Da queste informazioni sono emersi dati e informazioni per descrivere il target, che sono state raggruppate sotto tre aree tematiche: benessere interiore, visione del futuro (scuola/università), socialità. Dall'aggregazione dei dati, per ognuna di queste aree tematiche si sono identificati desideri, alleati, e bisogni.

### Laboratori di Design Thinking

Oltre alle personas, sono state proposte al gruppo di lavoro attività tramite strumenti di ragionamento e di schematizzazione del design thinking. La parte laboratoriale (al primo laboratorio) ha riguardato la compilazione delle personas, mentre la seconda aveva lo scopo di stimolare i partecipanti nell'identificare le risorse presenti e attive nel territorio e su queste generare idee di progetti da attuare.

5. "Racconta i diversi tipi di utente, basate su in base a gruppi di comportamenti e bisogni. Sono chiamate anche: Human Archetypes, Behavioural Archetypes, User Profiles" (Service Design Tools, 2024).

### Relazioni di comunità

Parallelamente ai laboratori è stato svolto un lavoro di comunità, parallelo e trasversale, da parte dei facilitatori. Si sono invitati direttamente i singoli partecipanti all'interno del percorso, sollecitando, e chiedendo di fare azioni peer-to-peer per l'ingaggio di nuovi componenti. Come specificano Zimmerman e Rappaport (1988), una comunità infatti può definirsi empowered se i suoi componenti dimostrano la volontà di prendere parte attivamente per identificare bisogni, e delineare strategie di azione che sempre più possano rispondere alle necessità dei singoli individui. In questo tipo di lavoro è una pratica molto importante e necessaria, ma allo stesso tempo richiede molte risorse in termini di tempo e di competenze professionali. In questi contesti sociali, le dinamiche interpersonali giocano un ruolo decisivo nel coinvolgimento attivo della comunità, e nel suo mantenimento.



Volantino di accoglienza







personale del percorso, o tramite un adulto coinvolto da noi.

Il periodo dell'anno, giorni e orari non sono stati favorevoli per la partecipazione di molti ragazzi.

Sono stati scelti per i laboratori giornate infrasettimanali, con orario dalle 17 in poi. Questo ha impossibilitato molte ragazze e ragazzi a partecipare, causa impegni universitari (che obbligavano i ragazzi a restare a Forlì almeno fino a tardo pomeriggio), scolastici o sportivi.

L'attività iniziale di mappatura dei luoghi è stata usata come "waiting activity", e per ragioni di tempo non si è discussa né analizzata. Sarebbe potuta essere in un'opportunità di conoscenza territoriale in modo condiviso. Ragionare su una comunità significa infatti anche riflettere sui luoghi che essa abita e popola. Questa attività sarebbe consistita in un'attività di ricerca, alla quale venivano richieste più informazioni messe a sistema tra loro (per esempio chiedendo più tipologie di luoghi, in quale fascia della giornata erano frequentati, con chi erano vissuti)

### **Quali elementi positivi si sono verificati?**

Sostituire un'intervista con il completamento della scheda della personas ha permesso di raccogliere informazioni in modo mirato e spontaneo, evitando la formalità dell'intervista tradizionale, che avrebbe richiesto più tempo e potenzialmente mes-

so i ragazzi in uno stato di soggezione.

Il confronto in plenaria ha avuto lo scopo di condividere in plenaria i risultati del lavoro in gruppo, ed è stato iniziato dando la parola proprio ai ragazzi presenti. In questo modo il focus è subito passato sulla loro visione, che ha fatto emergere le aree tematiche entro cui far sviluppare l'intero confronto. Sono stati proprio i giovani che hanno sollevato i temi da portare a galla, e su cui fare proposte concrete. L'attività si è poi avvalsa dei contributi di tutti i partecipanti presenti.

Un fattore di notevole interesse all'interno del percorso è stata la nascita della cooperativa giovanile "Medusa", a cura di un gruppo di ragazzi meldolesi, proprio in concomitanza (qualche mese prima) dell'avvio dei laboratori. Questo elemento ha sorprendentemente arricchito e alimentato il percorso: sia in termini di inviti peer-to-peer ai giovani, sia per le competenze e struttura giuridica che i ragazzi hanno portato sul "tavolo" del laboratorio come ingrediente progettuale (risorsa locale).

Questo momento è stato un'occasione per i ragazzi per diffondere le attività che stanno portando avanti in associazioni e/o cooperative. Inoltre, la comunità partecipante ha potuto ascoltare da vicino le storie di questi progetti, talvolta scoprendo iniziative di cui non era a conoscenza, dando così valore ai talenti già presenti nel tessuto locale. Durante il racconto, i ragazzi hanno anche messo luce sugli aspetti critici di queste attività (dal punto di vista po-

litico, economico, finanziario e organizzativo), mostrandosi consapevoli delle sfide del progetto ma pro-attivi nel generare cambiamenti concreti per la comunità.

Durante il laboratorio sono stati condivisi i dati sulla mappatura svolta su Meldola, all'interno della

## Ad ognuno il suo

DIVERSE MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE PER PROMUOVERE  
L'INCLUSIONE A PIÙ LIVELLI

### Focus Group

Il momento di ricerca non-standard<sup>1</sup> che si è svolto tramite la pratica del focus group è già di per sé da identificare come momento di ascolto nei confronti dei giovani. La modalità di ricerca infatti consente ai partecipanti di esplorare diversi temi su cui poter esprimere il loro pensiero, del tutto personale. Le tematiche di cui si discute possono derivare dagli stimoli dati ai ragazzi, ma altre emergono dal dialogo e dalla condivisione tra loro.

### Flash Mob

Come racconta Gianfrate (2024) in relazione al progetto "Stazioniamo", la pratica del flash mob può raccogliere in modo rapido, e con strumenti maggiormente adeguati al target giovani, informa-

1. Inteso come approccio di ricerca, non come metodo. Serve abbandonare la dicotomia tra quantità/qualità per adottare quella di standard/non-standard. Infatti, quando si effettua un'analisi di dati statistici e se ne effettua un'analisi ermeneutica, si svolge implicitamente una ricerca qualitativa (Marradi, 1997).

zioni su desideri ed esigenze giovanili. L'azione potrebbe consistere nel coinvolgere i ragazzi fuori da scuola, nel caso di questo progetto quindi a Forlì, e in modo informale invitarli a lasciare un desiderio o una difficoltà/bisogno.

### Indagine peer

Come per la fase di ingaggio, anche in questa fase si ritiene fondamentale la pratica del peer-to-peer per interagire con i ragazzi, responsabilizzandoli e facendoli sentire protagonisti del processo. Alcune azioni da mettere in campo possono riguardare la realizzazione di un form (sul tema del progetto) pensato dai ragazzi stessi, facendolo poi sottoporre a loro amici o compagni (di scuola, di sport, etc), le interviste che possono essere condotte uscendo dalla forma classica, tramite audio di whatsapp. Infine, come ricerca empatica sulla città, può essere lanciata l'attività di photovoice, che incoraggia i ragazzi a raccogliere foto e scatti di vita quotidiana (una sorta di diario della giornata, ma fotografico) per discuterne insieme in un gruppo più allargato, per mettere in risalto temi e difficoltà.

### Tipologia di incontro adeguata al target

La conoscenza delle abitudini del target assume ancor più rilevanza nel momento in cui si propongono attività che richiedono la loro presenza fisica. È fondamentale progettare momenti di interazione che si adattino il più possibile al loro linguaggio

gio e ai loro interessi. Di fatto, si sta chiedendo loro di donare il proprio tempo libero ai fini del progetto. La cornice dei laboratori la si può decidere con i giovani, includendo loro nella scelta delle giornate e degli orari, sulle reward (merenda, aperitivo, musica a fine laboratorio) in modo da incentivare la loro partecipazione. Si può anche considerare l'ipotesi di svolgere i laboratori a tappe, “fuori dalle case!”<sup>1</sup> spostandosi di volta in volta in una delle sedi delle realtà emerse, o in alcuni posti della città citati da loro stessi e che frequentano abitualmente. La scelta di variare i luoghi, partendo da quelli da loro citati può dimostrarsi come pratica di ascolto attivo della fase esplorativa.

#### Board per la partecipazione asincrona

Non tutti i giovani desiderano o si sentono a proprio agio nel partecipare attivamente a percorsi partecipativi. Le ragioni di questa reticenza possono essere molteplici e non devono essere generalizzate. È importante riconoscere che la responsabilità di chi progetta tali iniziative non si limita solo a coinvolgere chi è già predisposto, ma anche a fornire strumenti che permettano a tutti di sentirsi inclusi o almeno informati sul processo.

Un'opzione efficace potrebbe essere la creazione di una piattaforma o di una board digitale che raccolga aggiornamenti continui sullo stato di avanzamento del percorso. Questo strumento consentirebbe anche a chi non desidera partecipare attiva-

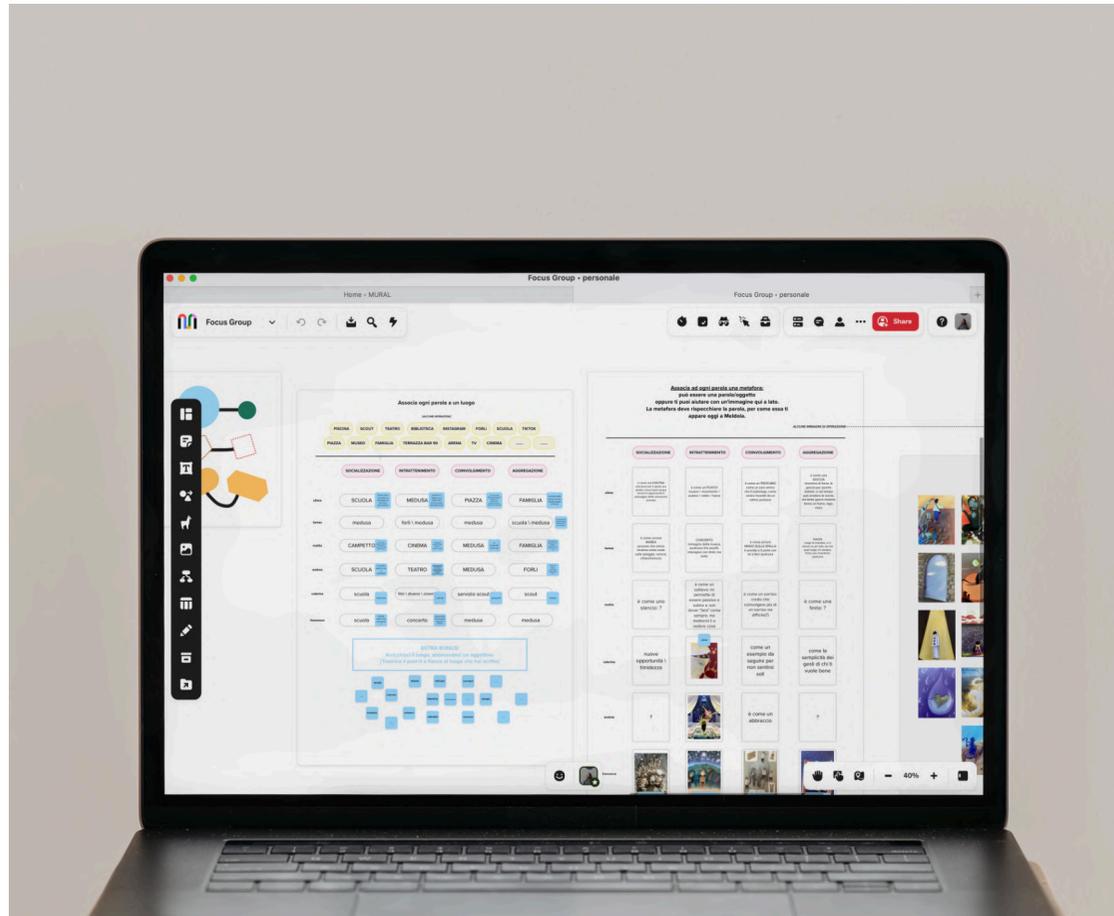
mente di rimanere comunque connesso e informato, rispondendo così alle esigenze di chi è curioso o interessato a seguire il progetto, ma non se la sente di partecipare in prima persona. In questo modo, si offre un'alternativa di partecipazione più discreta e accessibile, promuovendo una forma di inclusione che rispetta i diversi livelli di coinvolgimento.

#### Feedback post percorso

A conclusione del percorso laboratoriale, per avere un riscontro sulla percezione dei ragazzi, si chiede ai partecipanti di esprimere valutazioni e commenti sull'andamento del percorso, la modalità, il grado di coinvolgimento e se hanno suggerimenti per implementare queste aree. Le modalità di restituzione possono anche in questo caso essere diversificate, in base alle preferenze di ciascuno: per esempio, si dà la possibilità di compilare un form online o inviare una traccia audio.

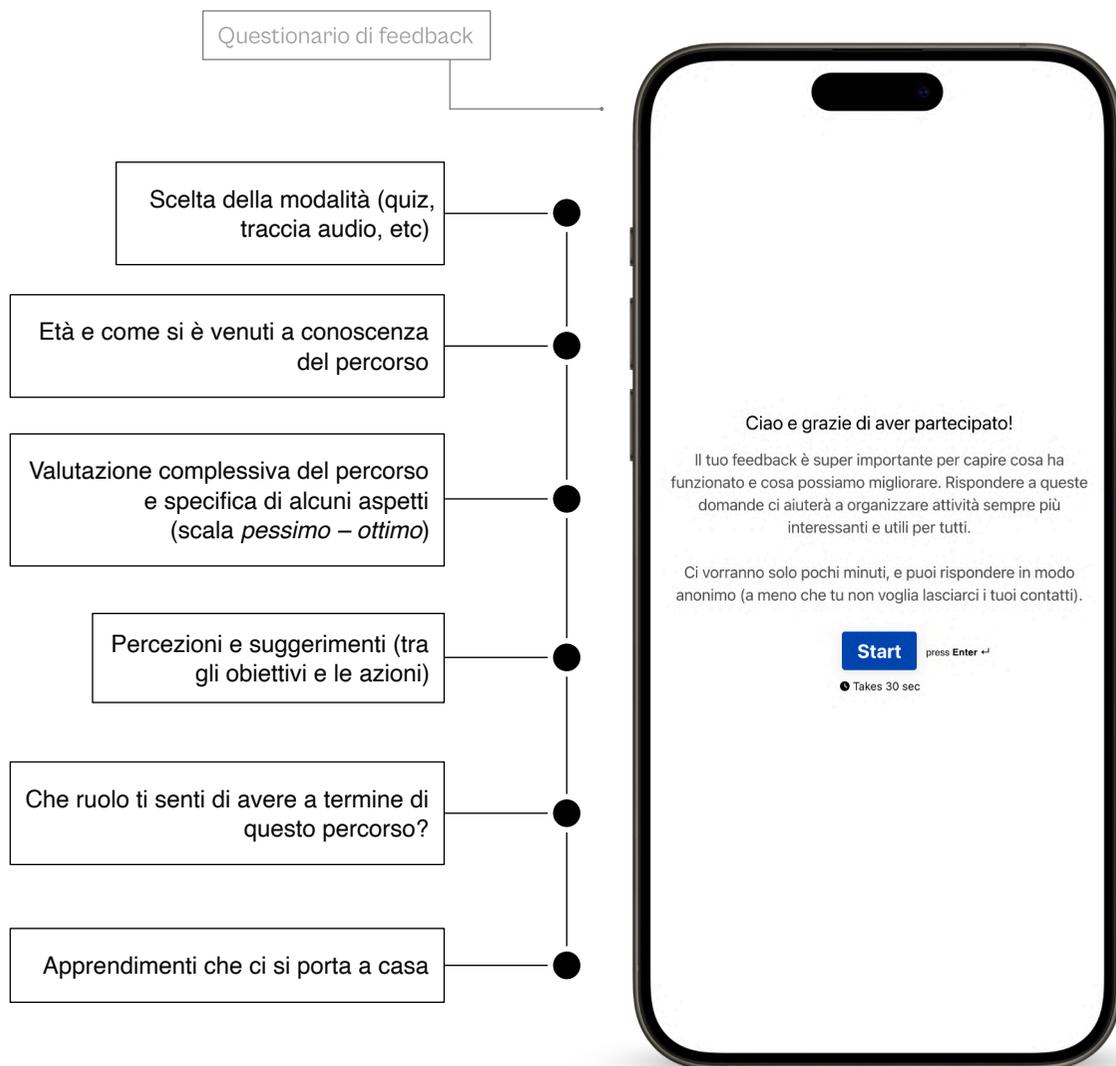
1. Espressione di Stefano Laffi, 14 luglio 2023, Piazza dei Beni Comuni.

Board di lavoro - Focus group online



Comunicazione analogica urbana





## Fase 3 \ Diffondere

LEGACY È AZIONE (E SPERIMENTAZIONE). QUALI FORME DI LEGACY SI POSSONO SPERIMENTARE A SEGUITO DI PROCESSI DI CO-DESIGN?

Esistono forme di legacy che si incaricano di restituire il progetto, risolvendo tutte questioni aperte che da esso emergono? La capacità di rispondere in modo puntuale ed esaustivo a sfide complesse non sempre è sinonimo di soluzioni complete che possano durare nel tempo. Come raccontano Battistoni et al. (2022) i grandi temi necessitano di alleanze multi stakeholder per interconnettere i problemi connessi alla sfida, e generare direzioni di cambiamento, uscendo dalla logica a silos, producendo cambiamenti e innovazioni efficaci. Nel capitolo precedente sono state messe in luce criticità e opportunità riscontrate nel lavorare a tale progetto, che però aprono a questioni ancora aperte. Ma quindi, *come possiamo intendere la legacy in processi partecipativi che adottano soluzioni sperimentali?*

Marco Berni e Andrea Del Bono (2022, p. 132) definiscono la legacy come “focalizzarsi su quello che rimane e può essere nutrito al di fuori dei

processi di co-design; significa cessione di potere a partire dalle idee nascenti dai processi stessi". È compito della legacy quindi non solo "impacchettare" il patrimonio del progetto, ma anche diventare portavoce degli approcci e dei metodi operativi acquisiti durante il percorso, al di fuori e in prosecuzione di essi. Quale modo migliore di rappresentare un approccio partecipativo e di ricerca-azione, di superamento del double-diamond, se non attraverso pratiche e azioni che, nel loro stesso svolgimento, incarnano un "modo di fare le cose" che costituisce la legacy stessa del progetto? In questo senso, rapporti di legacy multi-attoriali, e pratiche a loro volta partecipate, possono fungere da "contenitore" in grado di integrare tutte le figure e i ruoli che emergono al termine del percorso.

La composizione della comunità, sia quella direttamente coinvolta nel progetto sia quella esterna, aiuta a identificare il pubblico a cui è rivolta l'operazione di legacy, così come i possibili alleati. Durante il progetto WEL.CO.ME, la comunità si è evoluta e trasformata, in termini di ruoli e di responsabilità. Di seguito sono raccontati i ruoli principali che è stato possibile identificare prima, dopo, e durante il percorso, sollevando dove necessario punti di criticità su cui porre le basi per riflessioni progettuali.

1. Attivare processi di retrospettiva significa mappare i perché, ovvero fare sense-making (Weick, 1995), che precede il decision-making. È la capacità, a partire dalle cose che si fanno e che si sono sperimentate, di riuscire a dare senso agli effetti, cercando di attivare nuove azioni più consone ai problemi che si esplorano. È anche un'attività interattiva e sociale, fatta in collaborazione, che dona un significato collettivo agli eventi avvenuti per poter quindi costruire nuove traiettorie future.

2. Battistoni, F., Cattapan, N. (2024, settembre). Una scuola di politiche sulle trasformazioni e i nuovi modelli di sviluppo. Relazioni. <https://relazioni.online/una-scuola-di-politiche-sulle-trasformazioni-e-i-nuovi-modelli-di-sviluppo/>

3. L'Unione dei Comuni è un'associazione tra Comuni di piccole dimensioni che non implica una fusione, permettendo a ciascun Comune di mantenere la propria autonomia. Grazie a questa rete di Comuni limitrofi, l'Unione può condividere costi fissi e risorse, ottimizzando l'impiego delle risorse disponibili. In tal senso, l'Unione diventa sia un portavoce che un "contenitore di risorse", fondamentale per piccoli centri, poiché consente di ottenere economie di scala e gestire meglio le risorse (Openpolis, 2022).

## POLICY MAKER

A seguito del percorso partecipato, è bene lavorare con i policy maker per attivare con e su di loro un processo di retrospettiva: quali competenze hanno, e quali mancano, per dare voce alla legacy del progetto? A questa figura, principale promotore del processo davanti alla comunità, sono affidate le seguenti azioni:

- Monitorare l'andamento del percorso e del coinvolgimento. In questo senso non si può far meno di risorse, sia temporali che di competenze, per ri-progettare in itinere sia il percorso, che le forme di legacy a seguito dello stesso.
- Interconnettere le sfide emerse creando un piano strategico, non costituito da politiche di aggiustamento<sup>2</sup>, ma da azioni trasformative che adottino un approccio cross-settoriale, costituendo alleanze e relazioni, per affrontare sfide contemporanee.
- Comprendere lo sviluppo del processo, in tutte le sue fasi, per sostenere e dare valore alle azioni (anche le più piccole) che messe insieme concorrono nell'aumentare il grado di coinvolgimento e inclusività dei processi partecipativi.

Queste citate sono grandi sfide per le quali ancora oggi, specialmente nelle piccole amministrazioni, non esistono soluzioni ma solo sperimentazioni e tentativi di risposta. Affrontare queste sfide vorrebbe dire aprire un altro lavoro di ricerca, ma quello su cui si vuole riflettere sono possibili elementi di risposta, dati dall'esperienza di aver condotto questo lavoro di tesi. È necessaria in primo luogo la formazione delle figure che, all'interno di amministrazioni locali, si incaricano di essere i portavoce e i coordinatori dei percorsi partecipativi. Un'altra strada è invece l'introduzione di nuove figure, che incarnano competenze specifiche (per esempio il community manager).

Nel caso di Meldola, l'Unione dei Comuni<sup>3</sup> costituisce una risorsa territoriale strategica, in grado di mettere a disposizione una figura esperta in processi partecipativi condivisa tra i diversi comuni dell'Unione. Questa soluzione può sopperire alla limitatezza delle risorse e alla non frequente necessità di attivare percorsi partecipativi, creando al contempo un collegamento tra i Comuni per condividere esperienze positive e buone pratiche. Non esiste un'unica soluzione riguardo alla scelta tra formare figure già presenti o introdurne di nuove: la decisione dipende dalle caratteristiche di ciascuna amministrazione e dalle opportunità che il territorio offre.

## COMUNITÀ PARTECIPANTE

Indica l'insieme di persone che fin da subito si sono sentite chiamate dal progetto: i primi believers. Si tratta di coloro che partecipano in modo attivo alle occasioni di co-progettazione che il percorso offre, attivando intelligenze collettive<sup>4</sup> e mettendo a disposizione della comunità il loro know-how.

Al termine di WEL.CO.ME, la comunità partecipante si è divisa in due sotto gruppi.

- **COMUNITÀ ATTIVANTE:** ha avuto il compito di co-progettare le forme di legacy e le forme di governance del progetto, e di portare avanti il progetto, coerentemente con l'approccio adottato nel percorso di partecipazione, e in risposta ai bisogni del territorio. Nel caso di WEL.CO.ME è composta da un'associazione ben radicata sul territorio, con grande know-how e risorse, e una cooperativa nascente meldolese, composta da giovani, con grande passione e voglia di fare per il loro territorio. Il team coordinerà le attività, e avrà la responsabilità anche economica della sostenibilità del progetto.

- **COMUNITÀ SOSTENITRICE:** sono gli inseguitori, i sostenitori, i primi followers degli esiti del percorso partecipativo. In WEL.CO.ME sono coloro che hanno partecipato attivamente al percorso partecipativo. Avranno la responsabilità di informare ed essere ambassadors del progetto, saranno coinvolti nella generazione di idee, con dinamiche di co-progettazione, a supporto della comunità attivante. Saranno megafono umano della sperimentazione post-percorso e saranno i primi a testarla.

Mentre la comunità sostenitrice si è generata da una naturale prosecuzione del ruolo di "comunità partecipante" (a condizione che si fossero creati buoni presupposti di interesse alla partecipazione), è interessante esplorare l'origine della comunità attivante. Come è avvenuta questa evoluzione? Tramite quali ingaggi?

Affrontare nell'interesse questo tema richiederebbe un ulteriore lavoro di ricerca, per questa tesi però si mettono in evidenza gli elementi principali: relazioni e responsabilità.

La dimensione relazionale, costruita mano mano durante WEL.CO.ME, ha fatto sì che si costruissero forme di fiducia con il facilitatore e con i policy maker, portando a un crescente senso di responsabilità condivisa all'interno della comunità. Inoltre, sono stati condotti momenti laboratoriali con l'obiettivo di far emergere le risorse presenti sul territorio. Questo ha interrogato i singoli componenti delle realtà sulla loro responsabilità nell'offrire risorse utili al progetto, trasformandosi in una componente più attiva. In questo senso, davanti alla proposta di collaborazione per la richiesta di finanziamenti tramite un bando, o all'allargamento della cabina di regia, alcuni soggetti specifici della comunità partecipante hanno iniziato a far parte della comunità attivante.

4. Lévy, P. (1994). *L'intelligenza collettiva. Per Un'Antropologia Del Cyberspazio*. Éditions La Découverte

## COMUNITÀ NON PARTECIPANTE

Con questo termine si definisce quell'insieme di persone che non si sente coinvolto (o non è stato coinvolto) nei processi partecipati. Le cause sono molteplici: includono l'inefficacia di metodologie di ingaggio, o l'insoddisfazione e sfiducia nei confronti delle istituzioni e della società. Dietro a questo si nasconde la visione delle proprie azioni come minimale e priva di impatto, su una comunità più grande. Non basta quindi dire "Partecipa!", occorre ascoltare attivamente la comunità, prevedendo diverse possibilità di accesso al percorso, in modo inclusivo. In questo senso, è necessario creare un gruppo iniziale di persone che si senta coinvolto e interpellato, un gruppo testimonial (la comunità sostenitrice), pochi ma fidelizzati, in modo che a ricaduta l'impatto poi si diffonda.

## COMMUNITY MANAGER

In WEL.CO.ME è un ruolo emergente, fondamentale per concretizzare le proposte progettuali emerse dal percorso. Questa figura si insedia nel contesto, occupandosi di:

- analizzare bisogni del target tramite interviste/questionari/focus group, contribuendo alla definizione dei problemi e delle sfide;
- stimolare la partecipazione di cittadini e cittadini alle iniziative, utilizzando competenze relazionali per gestire una rete efficace di partecipazione;
- monitorare l'andamento della sperimentazione, comunicando in modo strategico (per la cabina di regia) e narrativo (per la comunità) gli apprendimenti e i risultati del periodo di sperimentazione e di co-gestione.

**Prato Urban Jungle**Prato  
2020-2021

Progetto per la realizzazione di infrastrutture urbane. <https://www.criticity.org/futuri-urbani/#3>

Perché è rilevante? Apre riflessioni su quali significati dare alla legacy a seguito di processi di co-design.

Il progetto Prato Urban Jungle mira, con particolare attenzione, alla creazione di una legacy duratura, puntando non solo su interventi urbani come la forestazione di edifici e l'installazione di infrastrutture verdi, ma anche su processi di impatto trasformativo.

Nella sua strategia di legacy, il progetto guidato da Co-design Toscana, ha visto l'organizzazione dei *Junglathon*: maratone di co-design che hanno coinvolto attivamente stakeholder locali, cittadini e comunità. Questi incontri non si sono limitati alla raccolta di idee per il miglioramento immediato degli spazi urbani, ma hanno puntato a responsabilizzare i partecipanti, rendendoli parte integrante del processo decisionale e della successiva implementazione. Questo approccio ha quindi contribuito a costruire un capitale sociale e relazionale intorno agli spazi rigenerati, rafforzando il senso di appartenenza e la volontà di collaborare per la cura del territorio.

La legacy del progetto si concretizza così non solo nella trasformazione ambientale, ma anche nella creazione di nuove relazioni e dinamiche di governance partecipativa, capaci di perdurare nel tempo e di ispirare altri interventi urbani sostenibili.

**OPER | Osservatorio Partecipazione Emilia Romagna**Emilia Romagna  
2008 - in corso

Spazio digitale in cui raccogliere i processi e le esperienze di partecipazione attivate nella Regione, statistiche valutative dei processi conclusi e strumenti (guide) utili allo svolgimento dei processi partecipati. <https://www.osservatoriopartecipazione.it/>

Perché è rilevante? Per riflettere in che modo uno strumento che colleziona esperienze di partecipazione possa anche considerarsi uno strumento di legacy.

L'Osservatorio è una piattaforma digitale che raccoglie e presenta i percorsi partecipativi attivi o conclusi nella Regione. Il sito funge da vetrina, organizzando i progetti per ambito tematico e valutazione. Grazie allo strumento dello IAP, è possibile valutare i percorsi partecipativi assegnando loro un punteggio. Inoltre, il sito offre una panoramica delle statistiche e della distribuzione dei processi partecipativi sul territorio regionale.

Nel 2022 sono stati aggiunti nuovi contenuti, tra cui la guida "Voglia di Partecipazione", disponibile nella sezione dedicata agli strumenti. La guida, in formato pdf, mira a diffondere conoscenze progettuali sul tema e supportare chi gestisce questi percorsi. Questo toolkit include una sezione dedicata al "metodo", con pratiche e suggerimenti utili per gestire i percorsi partecipativi, valorizzare le informazioni raccolte e promuovere le best practices nel settore.

## Verso dispositivi di legacy dinamici

RINNOVARE LE FORME DI LEGACY TRAMITE L'APPROCCIO DELLA RICERCA-AZIONE

Per completare il quadro di che cosa si intende con “coinvolgimento” (per ora composto da ingaggio e attivazione), è necessario porsi una terza domanda guida. Come si possono diffondere le pratiche sperimentali e il “modo di fare” appresi durante il percorso partecipato? Gli apprendimenti delle istituzioni e della comunità non sono contenuti all'interno di dispositivi statici, ma vivono e permangono all'interno delle comunità. Con le proposte che seguiranno si vuole riflettere sui modi di legacy confinati a cornici statiche come atlanti, osservatori e manuali di istruzioni, che avvertono il progettista su quanto non siano sempre esaustivi e completi delle informazioni necessarie, ma solo d'ispirazione alla progettazione. Questi strumenti accentrano l'informazione, sono “custodi passivi” di sapere e buone pratiche: ma quanto possono farsi strada all'interno delle intelligenze collettive della comunità? Non esisterà mai un contesto uguale all'altro e i processi dovranno essere sempre reiterati e ri-pro-

gettati a partire dalla comunità e dal territorio. Da qui la domanda che sarà guida dell'ultimo tentativo di sperimentazione di questo lavoro: possiamo immaginare forme di legacy che non accentrano, ma che raccontano e diffondono; che siano testimoni di apprendimenti; che incontrino le comunità?

L'obiettivo primario, a termine del percorso WEL.CO.ME, è concretizzare e realizzare le idee e i risultati emersi dal processo. La sfida è quella di partire dal piccolo, solidificando le idee man mano. Dove sta quindi la legacy?

La si può intendere come l'approccio che guiderà la fase di concretizzazione. Questo significa continuare ad applicare i metodi di capacity building, peer-to-peer e ricerca-azione anche nei momenti successivi al percorso, dando vita alla legacy stessa attraverso pratiche apprese e interiorizzate. In questo senso, se la partecipazione è anche sperimentazione, non vanno ricercati strumenti che accentrano (atlanti, manuali, etc) ma dispositivi dinamici e ogni volta diversi. L'obiettivo non è la forma in sé (che può essere una micro-interazione o un semplice touchpoint), bensì la loro capacità di capitalizzare gli apprendimenti, diventando essi stessi portavoce del metodo e dell'approccio con cui sono stati realizzati. Qui di seguito quindi, verranno descritti i risultati che si sono generati da WEL.CO.ME. Per ciascuno di essi si immaginano approcci di legacy inerenti agli apprendimenti originati da questo lavoro.

Tali approcci permettono al Comune di Meldola di diventare esso stesso portavoce di una cultura progettuale basata sull'apprendimento continuo il ragionamento sistemico e l'inclusione di una comunità più ampia possibile all'interno di percorsi partecipati, che si estende oltre la durata dei percorsi di co-progettazione. Questo modello non solo favorisce la sostenibilità degli esiti raggiunti, ma mira anche a consolidare la capacità della comunità di attivarsi e rispondere autonomamente alle sfide future, incarnando un'eredità che non si limita a risposte statiche ma evolve con il contesto

#### Eventi co-ideati

Diversi luoghi - empowerment della comunità sostenitrice - continuo monitoraggio - azione sistemica sul territorio. Il progetto si occuperà di agire come campo di prova, in modalità diffusa, di servizi che saranno attivati nel Palazzo del Podestà. Tra questi si sono identificati: sistema di aule studio, sportello di comunità e spazi di aggregazione e intrattenimento in vari spazi del paese già identificati (sede della Cooperativa Medusa, Loggiato Aldobrandini, Saletta Pit, Biblioteca). Questi spazi faranno emergere le attività promosse dal progetto, facendole arrivare in modo capillare alla comunità, aumentando le forme di accessibilità al progetto. Permetterà inoltre di sperimentare l'efficacia dei servizi, monitorando la risposta. Pertanto, il progetto -in quanto sperimentazione- si riserva di variare

le attività e i soggetti/organizzazioni coinvolte (espandendo la rete), monitorando la risposta della popolazione, e (ri)progettare in itinere le attività che meglio si adattano alla comunità. La comunità sostenitrice avrà un ruolo fondamentale nel diffondere le iniziative diffuse, facendosi portavoce e primi ambasciatori del proseguimento del progetto.

Le attività sono inserite nel "programma talenti" che mira a valorizzare il talento come leva per attrarre giovani nel territorio di Meldola, incentivando il loro ritorno dopo esperienze all'estero e promuovendo attività economiche locali. Il programma include iniziative ludico-ricreative e momenti di networking per aggregare la comunità e coinvolgere nuove figure professionali, artigiani e adolescenti. Tra gli obiettivi ci sono: favorire incontri tra giovani e talenti locali in vari ambiti (culturale, artistico, musicale, imprenditoriale) e adottare un approccio intergenerazionale, con un focus sull'artigianato giovanile, per rinnovare i lavori tradizionali in modo innovativo e sostenibile. Le attività proposte comprendono visite aziendali, laboratori pratici, speed-date conoscitivi e corsi di formazione. Queste attività quindi nascondono non solo la volontà da parte dei giovani di responsabilizzarsi come principali coordinatori e organizzatori, ma anche l'intento dell'Amministrazione di agire in modo sistemico sul territorio, ibridando bisogni appartenenti alle politiche giovanili, con necessità dettate dall'imprenditoria locale.

### Storytelling collaborativo

Diversi luoghi coinvolti - diversificazione dei supporti. Supporti di comunicazione che raccontano, con uno storytelling rivolto ai giovani, ciò che è emerso dalle attività di ricerca-azione nelle fasi del percorso partecipativo (ingaggio e attivazione). I dispositivi sono sia fisici che digitali, raggiungendo e incuriosendo una comunità più ampia possibile. Tali dispositivi, posizionati in diversi luoghi della città, consistono in micro-interazioni urbane che adottano anch'esse un approccio di ricerca-azione, o meglio di diffusione-azione.

### Hackathon co-creato

Empowerment dei ragazzi - ricerca partecipata. A termine 2025, verrà organizzato un hackathon, come azione di retrospettiva per riunire giovani e comunità attorno al tema dello spazio, condividendo i risultati della sperimentazione. Occasione progettuale, in cui stimolare i giovani nel chiedere idee, attività o nuovi servizi che possano rispondere ai bisogni emersi. Verrà anche lanciata la seconda fase dello spazio, che nel 2026 avrà la forma non più di sperimentazione ma di co-gestione.

### Bando co-redatto

Coprogettare la co-gestione, insieme alla comunità attivante. Al termine della progettazione partecipata di WEL.CO.ME, la comunità attivante è

stata coinvolta nella stesura di un bando per la richiesta di finanziamenti per poter mandare avanti il progetto. Si è trattata di un'attività di backstage, sviluppata dalla comunità attivante, insieme alla cabina di regia allargata. La stesura del bando in modo collettivo ha significato sia descrivere il progetto, solidificando idee e obiettivi, ma anche connettere gli attori tramite relazioni di fiducia. In questo modo, il bando è diventato non solo uno strumento per garantire continuità al progetto, ma anche un mezzo per radicare ulteriormente l'approccio partecipativo ed estendere l'impatto di WEL.CO.ME.

### Comunicazione co-gestita

Coinvolgere direttamente i giovani nelle attività del progetto è un modo efficace per promuovere il loro empowerment. Per questo, la comunicazione può essere affidata a loro, incaricandoli di diffondere eventi e notizie attraverso i principali canali del progetto. Questo approccio ha un doppio vantaggio: responsabilizza i ragazzi e garantisce un tono comunicativo più vicino al target di riferimento. Può trattarsi di comunicazione supportata dalla realizzazione di materiale promozionale, o i ragazzi stessi possono diventare "giovani agenti di prossimità" per la creazione di reti e diffusione del progetto alle realtà territoriali, a supporto dell'azione del community manager.

<p>SOCIALIZZAZIONE È</p> <h1>Una boccata d'aria dopo l'apnea.</h1> <p><i>Le persone nuove ti spronano al cambiamento e a buttarti verso l'ignoto</i></p> <p>MELDOLESE, 22 ANNI</p>	<p>INTRATTENIMENTO È</p> <h1>Un mondo diverso dal nostro.</h1> <p>MELDOLESE, 19 ANNI</p>	<p>SOCIALIZZAZIONE È</p> <h1>Fili intrecciati a caso.</h1> <p><i>Perché socializzare non significa necessariamente che ti trovi con amici, puoi non conoscere nessuno e parlarti. Sei con altri fili e vi intrecciate per un po' di tempo.</i></p> <p>MELDOLESE, 19 ANNI</p>
<p>SOCIALIZZAZIONE È</p> <h1>Come una pianta</h1> <p><i>che affondando le radici stringe legami con ciò che la circonda.</i></p> <p>MELDOLESE, 22 ANNI</p>	<p>AGGREGAZIONE È</p> <h1>Un'oasi nel deserto.</h1> <p>MELDOLESE, 22 ANNI</p>	<p>COINVOLGIMENTO È</p> <h1>Come un vento che soffia.</h1> <p><i>Perché è la capacità di raccogliere qualcosa o qualcuno insieme a te.</i></p> <p>MELDOLESE, 17 ANNI</p>



15.03.2025  
 ↳ 30.05.2025

# Mèdla in Progress

15.03	Turismo sostenibile
23.04	Giovani imprenditori
10.05	Che forma dare al proprio futuro
30.05	Artigianato locale

ORE 18.30  
 BIBLIOTECA // BAR MANDRAGOLA // SALA PIT

Durante l'Hackathon condivideremo i dati relativi a questo primo anno di sperimentazione

Tramite un'attività guidata vi chiediamo di essere nostri alleati nel generare idee e bisogni che sentite di avere!

---

Ore 09:30-17:00  
 Cooperativa Medusa  
 A seguire aperitivo insieme!

# Hackathon

# Visualizzare la strategia

PROGETTAZIONE DI MATRICI RAPPRESENTATIVE

Sono state sviluppate due rappresentazioni per visualizzare il processo, combinando diverse chiavi di lettura.

## Prima rappresentazione | Gantt

[Immagine 1-3]

Si focalizza sull'ecosistema dei touchpoint e sul loro sviluppo temporale, attraverso un diagramma di Gantt strutturato su due assi: asse orizzontale per rappresentare la durata del progetto, asse verticale per le caratteristiche di ricerca-azione.

I touchpoint sono indicati con linee verticali, accompagnate da una banda orizzontale trasparente che ne mostra lo sviluppo temporale. La posizione dei touchpoint nel grafico si basa su quanto ciascuno di essi integri ricerca o azione, determinando la collocazione della linea di partenza. Inoltre, il livello di coinvolgimento dei giovani è evidenziato per ogni touchpoint, indicando il contributo di ciascuno nel coinvolgimento.

- Sono state elaborate tre varianti del grafico:
- Immagine 1 | Mappa delle azioni effettivamente attivate nel progetto WEL.CO.ME.
  - Immagine 2 | Integrazione delle proposte di questa tesi con il processo esistente di WEL.CO.ME.
  - Immagine 3 | Valutazione dell'utilità della rappresentazione come strumento per i progettisti, sia per pianificare il coinvolgimento sia per semplificare o accorpare strumenti con obiettivi simili nello stesso periodo, o per identificare sinergie tra strumenti con obiettivi complementari.

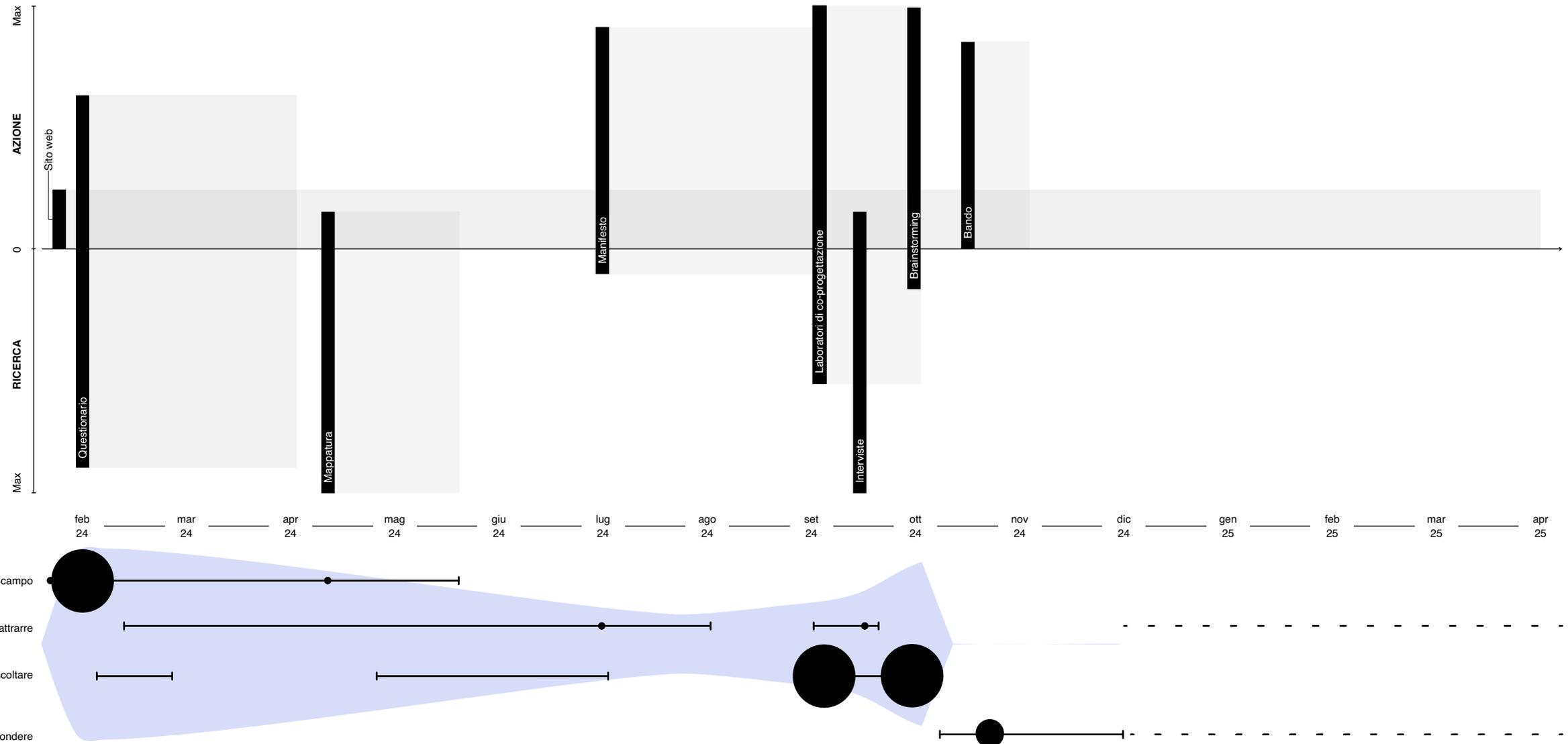
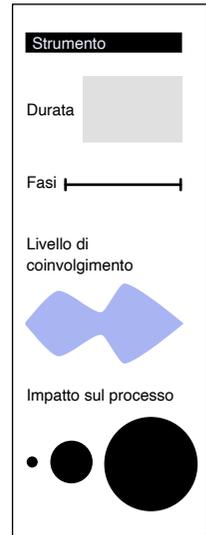
## Seconda rappresentazione | System map

[Immagine 4]

Si presenta come una system map che illustra come alcuni touchpoint siano progettati per supportare specifiche fasi del processo, ma si rivelino indirettamente utili anche per fasi successive. Questa mappa offre una visione sistemica del contributo e della versatilità di ciascun touchpoint nel percorso complessivo.

[Immagine 1]  
PROCESSO AS-IS

Legenda



[Immagine 2]  
PROCESSO TO-BE

Legenda

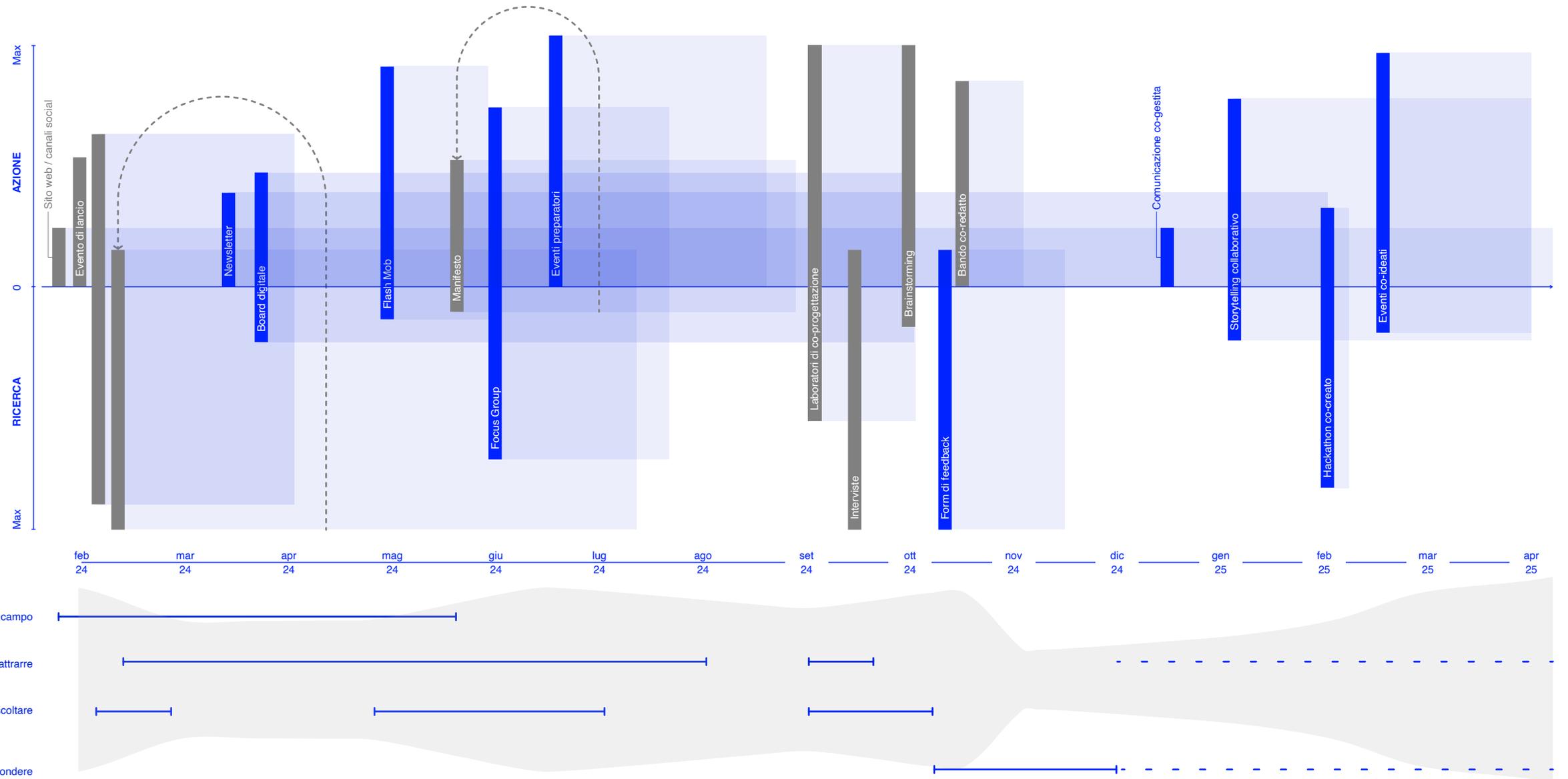
Sezione

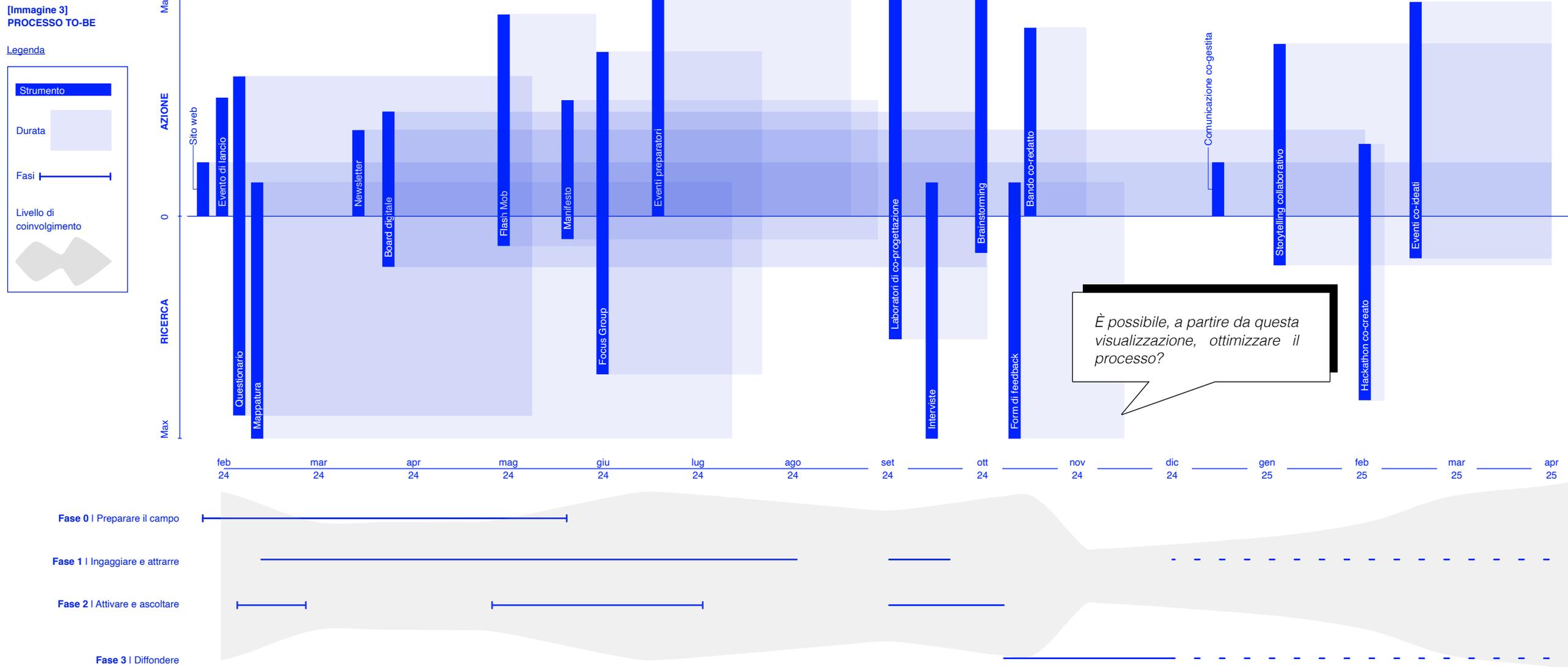
Strumento

Durata

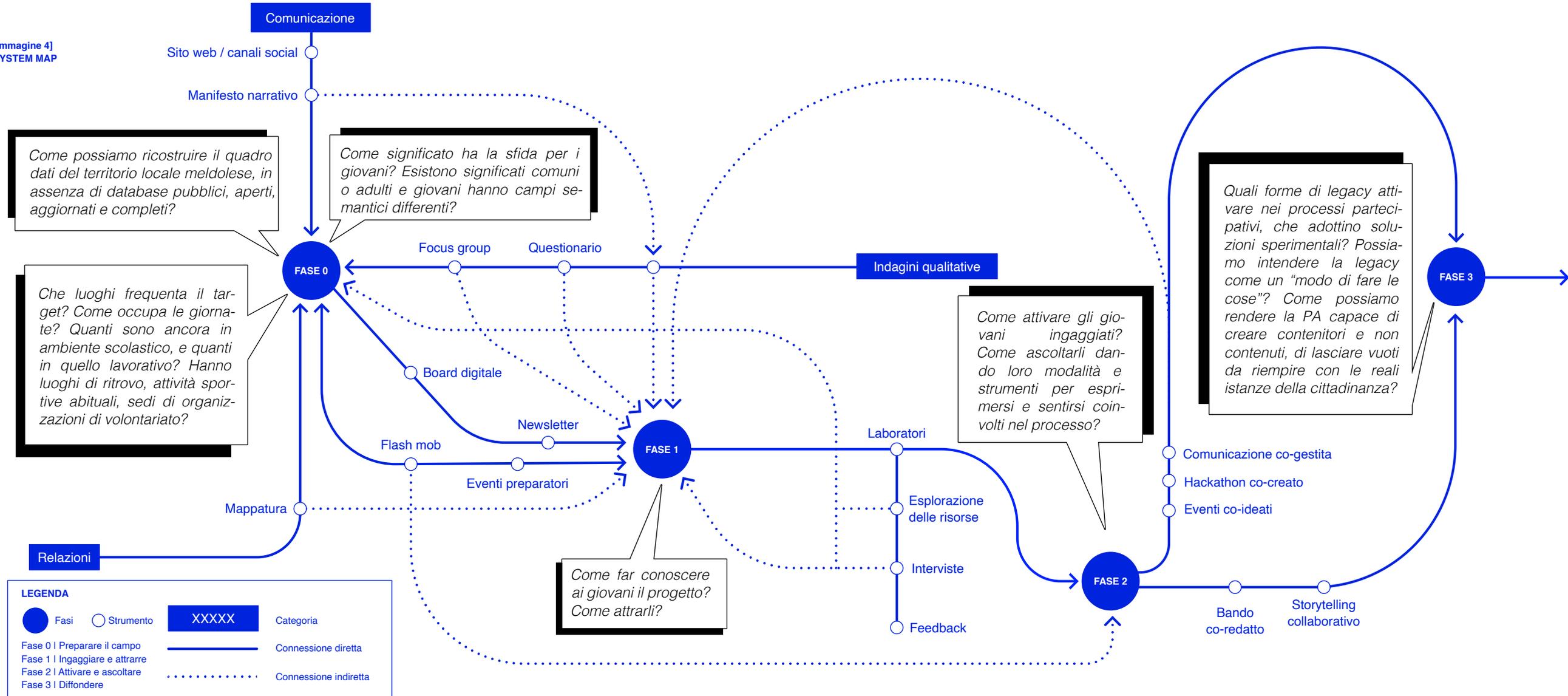
Fasi

Livello di coinvolgimento





[Immagine 4]  
SYSTEM MAP



**Bibliografia capitolo 04**

Berni, M. & Del Bono, A. (2022). Riflessioni sulla legacy dei processi di co-design: l'innesto all'interno di progetti di innovazione urbana. *Criticcity*, 3(9), pp. 124-141. <https://www.criticcity.org/futuri-urbani/#3>

Braillon, A. & Taiebi, F. (2020). Practicing "Reflective listening" is a mandatory prerequisite for empathy. *Patient Education and Counseling*, 103(9), pp. 1866-1867. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2020.03.024>

Cattapan, N., Battistoni, F. (22 novembre 2022). Dalle transizioni alle sfide per l'innovazione trasformativa. *cheFare*. <https://che-fare.com/almanacco/politiche/dalle-transizioni-alle-sfide-per-linnovazione-trasformativa/>

Criticcity. (2024). <https://www.criticcity.org/>

De Ambrogio, U., Guidetti, C. (2016). *La coprogettazione. La partnership tra pubblico e Terzo Settore*. Carocci.

De Pasquale, D. (2021). *Tra mediazione sociale e antropologia urbana: processi partecipativi nell'area verde di via Colombo a Prato*. Lu::Ce Edizioni. [10.5281/zenodo.5245060](https://zenodo.org/record/5245060)

Gianfrate, V. (2024). *Innovare la città dei servizi. Co-design responsabile inclusivo sostenibile*. Allemandi.

Guidetti, C. (2023). Dalla progettazione partecipata alla coprogettazione. In U. De Ambrogio & G. Marocchi (Eds.), *Coprogrammare e coprogettare. Amministrazione condivisa e buone pratiche* (1 ed., pp. 119-129). Carrocci.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>

Lazzarini, L. & Marchionni, S. (2020). *Spazi e corpi in movimento. Fare urbanistica in cammino*. SdT edizioni. (Collana Ricerche e Studi Territorialisti, n. 7).

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>

Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Egea.

Marradi, A. (1997). Esperimento, associazione, insieme non standard. In L. Cavalli, & G. Bettin (cur.). *Politica e società: studi in onore di Luciano Cavalli* (pp. 675-89). CEDAM.

Openpolis. (2022, 24 novembre). *Che cosa sono le unioni di comuni?* <https://www.openpolis.it/parole/che-cosa-sono-le-unioni-di-comuni/>

Rogers, C. (2008). *Counseling and Psychotherapy: Newer Concepts in Practice*. Rogers Pr. [https://www.amazon.it/Counseling-Psychotherapy-Newer-Concepts-Practice/dp/1443729701#detailBullets\\_feature\\_div](https://www.amazon.it/Counseling-Psychotherapy-Newer-Concepts-Practice/dp/1443729701#detailBullets_feature_div) (Lavoro originale pubblicato nel 1942).

Saija, L. (2016). *La ricerca-azione in pianificazione territoriale e urbanistica*. Franco Angeli.

Sennett, R. (2012). *Together. The Rituals, Pleasures, and Politics of cooperation*. Yale University Press.

Service Design Tools. (2024). <https://servicedesigntools.org/tools/personas>

Standal, SW. (1954). *The need for positive regard: a contribution to client-centered therapy*. Doctoral dissertation, The University of Chicago.

Stickdorn, M. & Schneider, J. (2011). *This is Service Design Thinking*. John Wiley & Sons Inc.

Tesseræ. (2020). *Remembrance in transition*. <http://www.tesseræ.eu/project/zeig-mir-dein-hohenschonhausen/>

Tinati, R., Simperl, E., Luczak-Roesch, M., Van Kleek, M., Shadbolt, N. (2014). "Collective Intelligence in Citizen Science. A Study of Performers and Talkers", in arXiv, giugno [<https://arxiv.org/abs/1406.7551>].

Weick, K. E. (1995). *Senso e significato nell'organizzazione*. Franco Angeli.

Zimmerman M. A. & Rappaport J. (1988). Citizen Participation, Perceived Control and Psychological Empowerment. *American Journal of Community Psychology*, 16(16), 725-750

05

Apprendimenti

## Parola d'ordine: sperimentazione

DA CRITICITÀ E OPPORTUNITÀ DERIVANO APPRENDIMENTI

In questo lavoro si è tentato di intendere il service design come chiave di innovazione per progettare strumenti di coinvolgimento per i giovani, nei percorsi di partecipazione e cittadinanza attiva. La ricerca si è innestata all'interno del progetto WEL.CO.ME., un percorso di rigenerazione urbana partecipata nel Comune di Meldola, con l'obiettivo di interrogare la comunità sui bisogni presenti e realizzare servizi di welfare e prossimità. Le sfide scelte a livello strategico hanno direzionato il focus sulla componente giovane della cittadinanza, in target 15-25 anni, con l'obiettivo di creare per loro maggiori opportunità di intrattenimento e socializzazione. Il lavoro di tesi parte da questa cornice progettuale, adottando una metodologia capace di analizzare e conoscere il territorio. Lo fa attraverso la raccolta di dati quantitativi, e indagando insieme ai giovani stessi il significato delle sfide presentate, qual è la loro visione e lettura del territorio. È stato proprio grazie allo sviluppo di queste due parti di ricer-

ca che ci si è accorti di quanto la raccolta dati o la conduzione di focus group qualitativi non siano confinati solo alla fase di ricerca, ma possano essi stessi costituire modalità di coinvolgimento dei giovani. Si possono dunque definire strumenti di ricerca-azione, in cui la ricerca è quella conoscitiva del territorio, e l'azione è la dinamicità e l'interattività di questi strumenti volti a coinvolgere all'interno del progetto il target che incontrano. Lo sviluppo e la prototipazione degli strumenti è stata organizzata in tre fasi, legate al significato di coinvolgimento: ingaggio, attivazione e diffusione.

Innestare il lavoro su WEL.CO.ME ha portato vantaggi ed elementi di arricchimento.

- Target e relazioni: coloro che sono stati invitati ai laboratori sono stati contatti fondamentali per l'organizzazione del focus group. Si è potuto osservare il target da vicino, conoscere i singoli ragazzi e ragazze coinvolti, e il loro ingaggio nell'attività di focus group è stato mediato da una conoscenza pregressa. La raccolta dati ha tratto beneficio dalla rete di contatti partner di progetto e Pubblica Amministrazione, con i quali si erano già instaurate delle relazioni. Questo ha facilitato il contatto con diversi responsabili di attività e servizi di Meldola, permettendo di richiedere dati quantitativi. È stato comunque necessario instaurare un rapporto di fiducia con i singoli individui, specialmente coloro che ap-

partengono alla comunità educante, per indagare dal loro osservatorio le tematiche legate ai giovani, e conoscere in modo più autentico il territorio.

- Piano strategico e piano comunitario: il lavoro preparatorio del progetto WEL.CO.ME sul piano strategico è stato un punto di forza per l'esplorazione di sfide contemporanee, e allo stesso tempo per identificare una specifica sfida su cui far lavorare la comunità.

- *Community ongoing*: proprio durante il percorso di WEL.CO.ME a Meldola era in corso la nascita e formazione di una Cooperativa composta da giovani ragazzi meldolesi che hanno deciso di volersi impegnare per il proprio territorio. Questo è stato fortemente determinante per il progetto, perché ha generato particolari condizioni fertili, non solo per la partecipazione della componente giovanile al percorso ma anche per le azioni di diffusione.

- Sperimentare e immaginare: è stato possibile acquisire maggiore consapevolezza sulle meccaniche di processi di rigenerazione urbana, legate ai tempi, agli obiettivi, e al monitoraggio degli impatti. Al tempo stesso si è lasciato lo spazio per la dimensione di sperimentazione e immaginazione, facendo allenare la mente a trovare sempre più soluzioni innovative che possono tornare utili anche in altri progetti simili. In questo senso, quanto la figura del

progettista è esaustiva e quanto invece richiede l'ibridazione di altre competenze derivanti dalla sociologia, per sviluppare strumenti e approcci relazionali efficaci per lavorare con i ragazzi?

- Retrospectiva sul progetto: man mano che il progetto WEL.CO.ME avanzava, è stato possibile seguire le varie fasi e studiare il loro andamento, sia come progettazione che come processo di retrospettiva<sup>1</sup>. L'analisi di criticità, lo studio continuo della comunità e del territorio costituivano la base per possibili implementazioni e innovazioni.

Nel corso del progetto sono stati riscontrati elementi di criticità, legati alla dimensione temporale e alle contraddizioni in termini di partecipazione. Prima fra tutte è la sfida temporale. Lo svolgimento del progetto di tesi si è scontrato con la dimensione temporale di WEL.CO.ME che invece procedeva secondo tempistiche dettate dal bando. Le implementazioni non sono state sempre possibili nel progetto WEL.CO.ME (per esempio la mappatura dei giovani sul territorio ha richiesto tempo che il progetto non aveva disposizione). Altro tema critico è stata l'attività di mappatura dei giovani sul territorio. Il progetto aveva come sfida prioritaria quella di rivolgersi ai giovani, progettando per loro. Questo ha richiesto la mappatura dei luoghi frequentati dal target e le sue abitudini. La zona di Meldola infatti, non presentando scuole superiori o università, du-

1. Attivare processi di retrospettiva significa mappare i perché, ovvero fare sense-making (Weick, 1995), che precede il decision-making. È la capacità, a partire dalle cose che si fanno e che si sono sperimentate, di riuscire a dare senso agli effetti, cercando di attivare nuove azioni più consone ai problemi che si esplorano. È anche un'attività interattiva e sociale, fatta in collaborazione, che dona un significato collettivo agli eventi avvenuti per poter quindi costruire nuove traiettorie future. Weick K. E. (1995). Senso e significato nell'organizzazione. Franco Angeli.

rante il giorno non ospita molti giovani, che invece si spostano a Forlì o fuori città. In questo senso, si sono riscontrate difficoltà nel recupero di dati, facendo emergere una situazione generalizzata di data gap territoriale. Non sono presenti anche dati aggiornate degli iscritti nell'ambito sportivo, di volontariato, o scolastico. Questo, come visto nella "Fase 0", ha richiesto grandi sforzi in termini di risorse relazionali e di tempo, per recuperare dati sull'iscrizione scolastica o ad attività sportive. Conoscere un territorio e la distribuzione degli abitanti su esso, è fondamentale per attivare delle azioni efficaci e puntuali in termini di coinvolgimento. *Come si possono infatti coinvolgere i ragazzi se non si sa dove andarli a chiamare?* Infine, sono emerse le contraddizioni e i paradossi della partecipazione. La gestione delle attività promozionali del percorso partecipativo da parte dell'Amministrazione ha evidenziato diverse contraddizioni e ostacoli che ne limitano l'efficacia in termini di diffusione, nonostante l'intento dichiarato di coinvolgere attivamente una larga parte della comunità. Le azioni sono rimaste circoscritte al Comune di Meldola, anche se dall'analisi è emerso che molti giovani della zona gravitano anche su Forlì. Nell'ambito del progetto WEL.CO.ME è stato sviluppato un manifesto come touchpoint per far conoscere l'iniziativa e iscriversi ai laboratori di settembre. Tuttavia, per motivi politici, non è stato possibile affiggere il manifesto nei luoghi strategici della città frequentati dai giovani, li-

mitando l'affissione ad alcuni punti specifici nel Comune. Le risorse investite dall'Amministrazione sono state limitate e, senza una visione d'insieme sul processo, non è risultata loro chiara la logica di alcune azioni richieste di promozione del percorso. A seguito di ciò, rimane aperta la questione sull'effettiva intenzionalità e motivazione dell'Amministrazione riguardo agli inviti personali rivolti a certi partecipanti, e su quanto tali inviti fossero influenzati dall'immagine politica del progetto.

Questo lavoro di tesi ha tentato di far fronte alle criticità emerse, comprendendo la loro possibile presenza anche in altri percorsi di questo tipo. Gli elementi di innovazione del progetto non vogliono dare una risposta diretta a queste criticità, ma hanno lo scopo di immaginare strade per innovare il processo di lavoro, attivando modifiche culturali all'approccio solitamente usato nei percorsi partecipativi, caratterizzato dal *silos thinking*, *double-diamond* e vedere la partecipazione solo come strumento e tassello intermedio per giungere poi al servizio finale.

Introdurre nel processo attività di ricerca-azione significa coinvolgere il target in attività ibride, non solo di ricerca territoriale o dei bisogni, ma anche attirarlo sempre più dentro al progetto, agendo fin da queste fasi sulla componente del coinvolgimento. Il superamento del *double-diamond* indica un processo ciclico e iterativo. Inoltre, per restare

su questo processo iterativo, è necessario riconoscere che la mappatura del contesto può avvenire in più momenti del progetto, non si esaurisce nelle fasi iniziali ma prosegue ogni volta che si inseriscono nuovi attori nel progetto.

Vedere la partecipazione fuori dallo schema *double-diamond* significa intendere la partecipazione come servizio a sé stante (*partecipazione-as-a-service*), e non solo come strumento per giungere al servizio finale. In questo senso, l'intero approccio sarà orientato verso una visione più sistemica, che connette le varie fasi. Il momento di ricerca è già azione, e il momento di coinvolgimento è anche ricerca. In quest'ottica è possibile mappare il processo di coinvolgimento del segmento di target e la correlazione degli strumenti messi in campo.

Per concludere, le implementazioni progettuali originate da questo lavoro di tesi hanno lo scopo di superare il metodo a *silos thinking*, progettando una metodologia che riconosca il valore delle ibridazioni delle fasi della partecipazione, verso l'obiettivo di generare *capacity building*<sup>2</sup>.

In ultimo, il lavoro di ricerca è stato anche fonte di apprendimenti trasversali sul tema della partecipazione e sul come approcciarsi a progetti che includano percorsi partecipativi all'interno del loro sviluppo.

- Comprendere le dinamiche reali: seguire da vi-

cino il progetto WEL.CO.ME è stato un modo per apprendere dinamiche e processi generali di progetti di rigenerazione urbana. L'approccio dell'Amministrazione, la necessità di stare dentro le tempistiche dettate dal bando, mantenere la coerenza tra le risorse a disposizione e ciò che è richiesto. In questo senso, anche il tempo è una risorsa, e richiede di impostare attività selezionate per stare nei confini di ore a disposizione previste. *Come poter integrare nelle ore a disposizione per il progetto attività di ricerca e approfondimento?*

- Sartorialità e contestualizzazione: non ci sarà mai un contesto di progettazione uguale all'altro, e per quanto esistano linee guida, non ci sono manuali da seguire passo passo su come operare in contesti simili. Fare pratica in WEL.CO.ME ha messo in luce criticità e stimolato la generazione di approcci che possono risultare utili in altri progetti, non per essere seguiti alla perfezione ma per adottare visioni e intenti rinnovati.

- Cambiare in corso d'opera: le persone sono imprevedibili, come le comunità. Le azioni delineate all'inizio non sempre risultano immutabili e fisse, ma evolvono via via che la comunità si fa conoscere e si tessono relazioni con essa. È anche la conoscenza delle singole persone che offre una panoramica sul contesto, spingendo a fare una continua revisione sulla tipologia degli strumenti adottati.

2. Il design è strumento di innovazione sociale per lavorare insieme alle comunità per sviluppare capacità interne, permettendo alle persone di diventare attori del cambiamento nelle loro vite. Il capacity-building sostiene quindi le persone nella co-creazione di soluzioni durature. Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs. The MIT Press.

- Partire da ciò che già c'è: dare valore al territorio scoprendo quali risorse sono presenti, e partire da questi punti per valorizzare le potenzialità locali, tessendo relazioni e connessioni. Questo approccio sostiene uno sviluppo inclusivo, rendendo la comunità protagonista stessa del proprio cambiamento, creando occasioni di empowerment per coloro che sono o vorrebbero essere attivi sul territorio.

- Partecipazione è sperimentazione: il metodo della ricerca-azione risulta efficace per ibridare i processi, uscendo da schemi connotati. Studiare il territorio in modo partecipato, non solo fa emergere nuove informazioni, ma risulta efficace anche come strumento di ingaggio all'interno del processo. Partecipazione è uscire dal seminato, creando nuove strade a partire da piccoli strumenti. Infatti, il focus group, il form co-realizzato, o l'hackathon conclusivo non costituiscono nuovi strumenti, ma è la loro combinazione all'interno di un percorso partecipativo che rende l'Amministrazione stessa di Meldola portavoce di un nuovo approccio alla co-progettazione basato sulla ricerca-azione.

## E dopo la legacy?

COME CAPITALIZZARE L'ESPERIENZA

Le cornici progettuali in cui ci si ritroverà a progettare, in qualità di progettisti, saranno sempre diverse e richiedono ogni volta di ricominciare da capo, studiando il territorio e il contesto. Il processo stesso è poi costruito tramite strumenti di service design, volti all'innovazione complessiva della procedura di coinvolgimento. Per queste ragioni, l'innovazione di processo che è stata trattata in questo lavoro non potrà essere applicata senza mutamenti ad altri progetti: non potrà essere replicata. Questo avviene sempre, ogni progetto diviene caso studio per ispirare altri territori. Cosa farne allora di questa esperienza?

In questo lavoro è stata affrontata un'innovazione di processo. Considerando il processo come "partecipazione", le risorse impiegate nella tesi sono state orientate a intendere la partecipazione come servizio. L'obiettivo è stato quello di studiare se e come sia possibile implementare e rinnovare il processo partecipativo interpretandolo come un vero e

proprio servizio. La prototipazione degli elementi è stata realizzata per dare una panoramica il più concreta possibile sugli strumenti integrati nel processo, ma questo richiederebbe maggiore approfondimento (per esempio, come sviluppare un servizio di e-democracy?) Le sfide che si aprono allora sono legate all'innovazione dei micro-servizi. È richiesto di andare in profondità, sviluppando singoli touch-point che in questo lavoro si sono proposti.

Ulteriori riflessioni si aprono al modo in cui rispondere agli elementi territoriali che sono stati punti di criticità nello sviluppo del lavoro, come la situazione di data gap presente a Meldola o la mancanza di comprensione e consapevolezza da parte dei policy maker su questi processi. In questo insieme di sfide, ciò che deve essere perno per i prossimi passi che si aprono a termine di questo lavoro, è la potenza dell'empowerment sui giovani, e il valore della sperimentazione. Rendere il target protagonista responsabile e consapevole non significa solo generare strumenti abilitanti, ma radicare sempre di più una cultura che valorizzi e renda possibile la partecipazione. I cambiamenti e le evoluzioni culturali sono spesso silenziosi ma potenti, fatti da piccole azioni, semplici strumenti. Significa mettere in campo azioni trasparenti, che diano l'esempio, e che fungano come catalizzatore verso una sempre maggiore fiducia e volontà di partecipazione. Che cosa si intende, dunque, con azioni trasparenti capaci di generare una fiducia

sempre maggiore? La riflessione si concentra sull'approccio adottato dalla Pubblica Amministrazione nel condurre questi processi e sulla necessità di garantire loro un seguito. Piuttosto che proporre soluzioni preconfezionate, è fondamentale abbracciare un approccio aperto, orientato al futuro, capace di creare il contenitore e non il contenuto. Un approccio che accetti e valorizzi l'inatteso, lasciando spazi vuoti affinché emergano le istanze della cittadinanza e, in particolare, quelle dei giovani.

In questo contesto, non sono tanto gli strumenti di *legacy* a essere cruciali, quanto il modo in cui un approccio inclusivo e partecipativo si radica e permea tali strumenti. Il ruolo del progettista non si limita quindi a far nascere e sviluppare questa visione: diventa essenziale garantire che essa sia in grado di camminare da sola, sviluppando dinamiche relazionali solide tra i membri della comunità che la anima e la sostiene. Saranno loro i veri protagonisti e portavoce attivi di ciò che la comunità immagina, disegna e costruisce insieme.

