

Corso di formazione

# Progettare insieme la prevenzione

Matera, 22 feb. 1 e 8 mar. 2010

dott. Natale Pepe, sociologo dirigente ASM

# Leggi il tuo futuro ...



Braistorming:  
PROGETTARE E' ...

# Metafore:

## PARTECIPARE

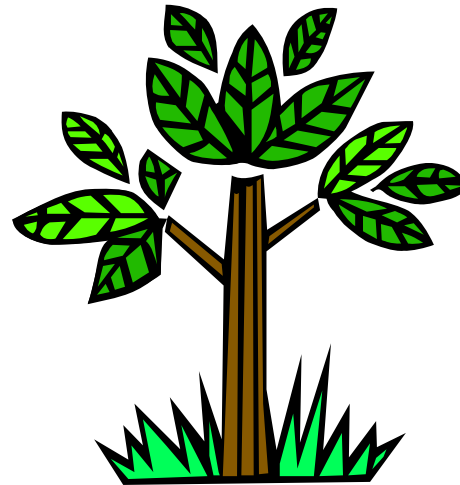
1. Partendo dalla propria esperienza cercare 10 aggettivi che qualificano la propria esperienza di partecipazione.
2. Condividere e sceglierne tre.
3. Costruire un oggetto metafora a partire dai tre aggettivi qualificativi.

# IL LAVORO DI GRUPPO

IL PROCESSO

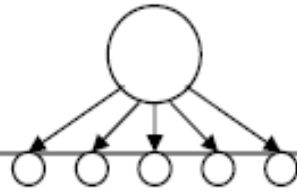


IL PRODOTTO



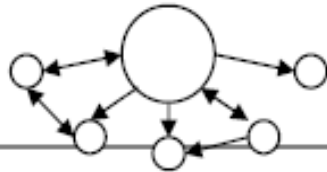
# GESTIONE DI PROCESSI PARTECIPATI

La comunicazione ecologica, Ed. La Meridiana di Jerome K. Liss



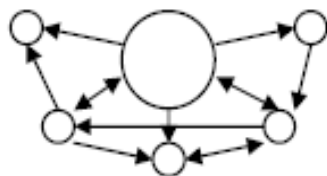
## PURA GERARCHIA

Il **leader** prende tutte le decisioni. Nessun feedback da parte di subordinati e nessuna comunicazione tra di loro.



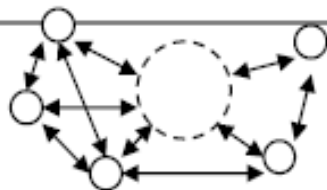
## GERARCHIA MODIFICATA

Il **leader** accetta comunicazioni in feedback dai subordinati, sebbene prenda ancora tutte le decisioni.



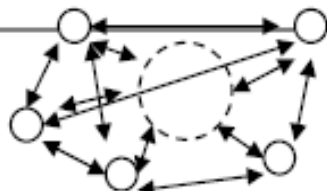
## MISTO DI GERARCHIA E MUTUA PARTECIPAZIONE

Il **leader** prende la maggior parte delle decisioni e accetta feedback da quasi tutti i membri. C'è un grado moderato di comunicazione tra membri.



## MUTUA PARTECIPAZIONE

Il **leader-facilitatore** condivide il processo decisionale con il gruppo. C'è piena comunicazione in tutte le direzioni.



## PURA MUTUA PARTECIPAZIONE

Il **facilitatore** coordina soltanto la comunicazione, altrimenti "non lo si usa".

# Progettare

**E' un percorso (processo) che vede coinvolte più persone nello stabilire dei risultati da raggiungere in un determinato tempo, nel definire in che modo farlo e con quali risorse.**

# Progetto

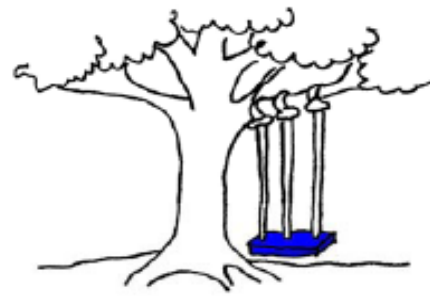
**E' anche il prodotto formale del processo del progettare (es. formulario compilato del progetto di un bando di concorso pubblico).**

# SEMPLICI SCHEMI

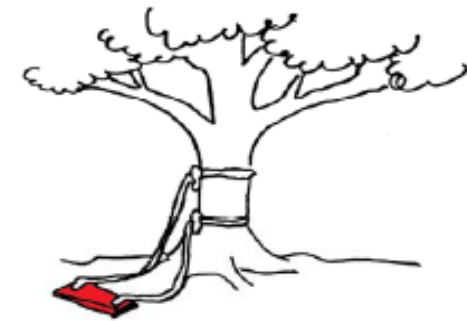
Un esperimento di progettazione democratica di C. Alexander, 1977



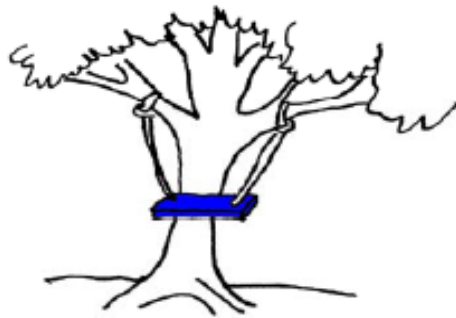
Proposta del finanziatore



Proposta ufficiale



Proposta del tecnico



Proposta del programmatore



Proposta realizzata



Ciò che gli utenti volevano

# Progettare è un processo decisionale

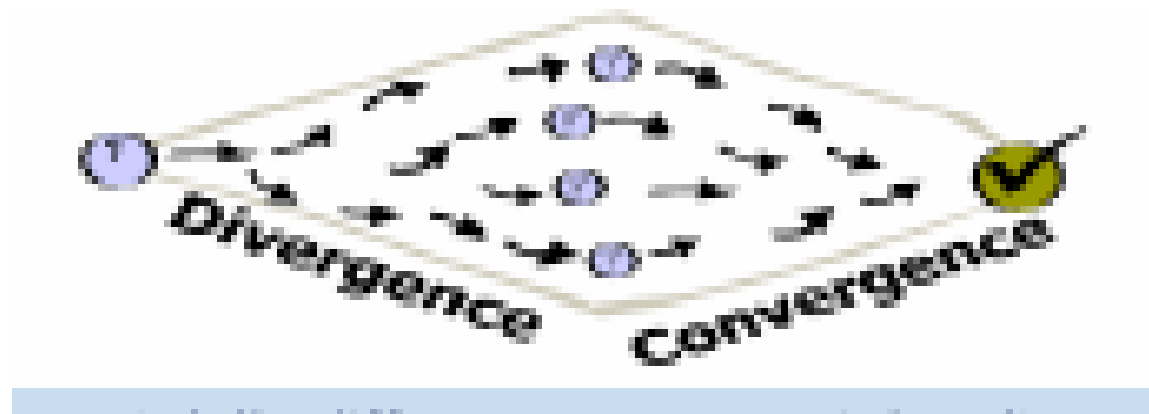


problema

decisione

???

# DECIDERE NELLA PROGETTAZIONE PARTECIPATA



# PRENDERE DECISIONI NELLA PROGETTAZIONE PARTECIPATA

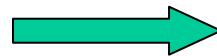
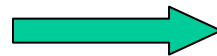
## **FASE DIVERGENTE**

Genera le alternative

Favorisce la libera  
discussione

Raccoglie i diversi punti  
di vista

Analizza ogni problema  
in dettaglio



## **FASE CONVERGENTE**

Valuta le alternative

Sintetizza i punti chiave

Organizza le idee in  
categorie

Formula conclusioni  
generali

## LA PROGETTAZIONE PARTECIPATA

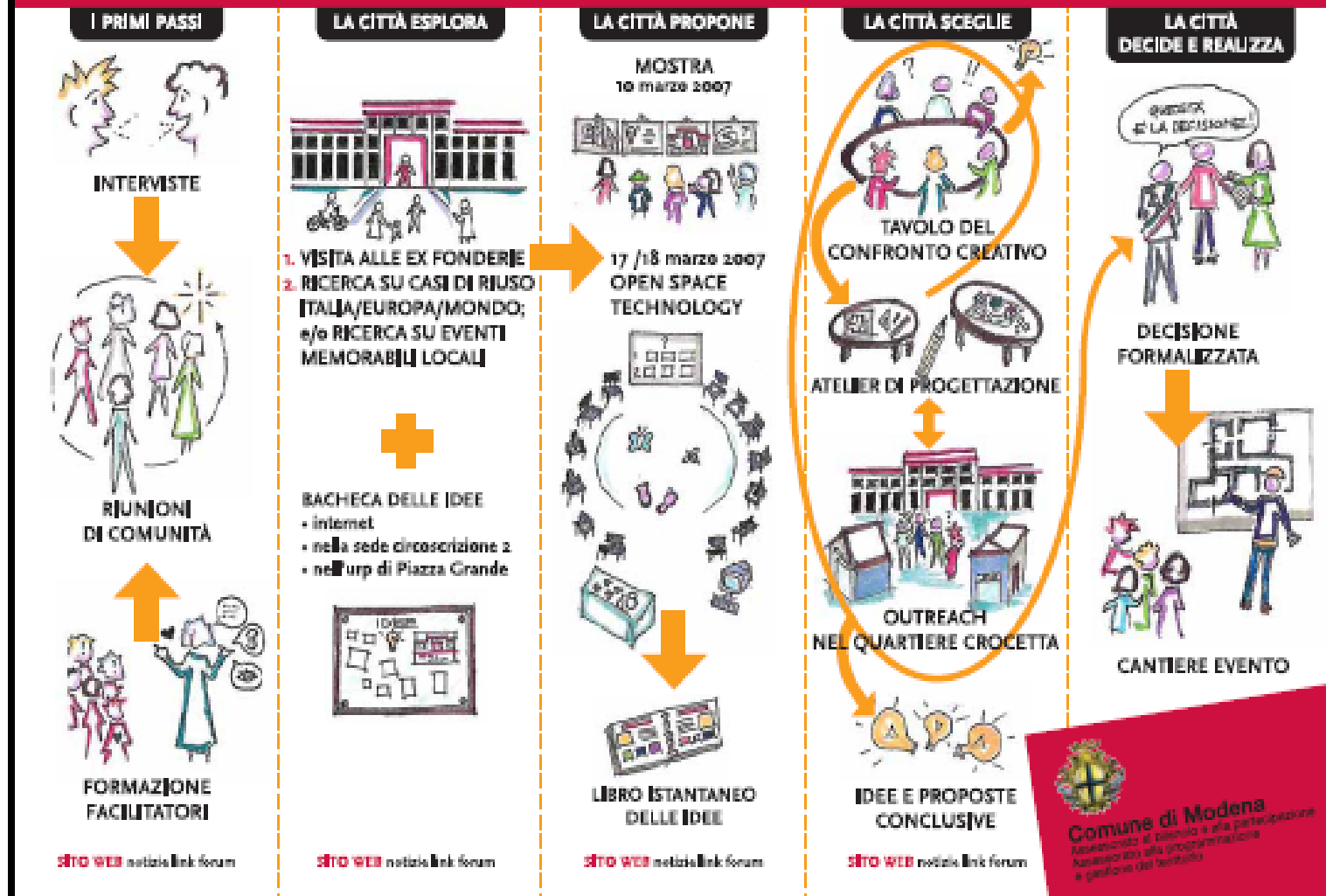
*La progettazione partecipata è una forma di progettazione che implica l'associazione e l'unione di più punti di vista al fine di creare **la migliore soluzione possibile** in termini di piani, progetti e strategie. È indispensabile fare interagire differenti capacità, competenze ed esperienze. [Jeff Bishop - City planner - BDOR Bristol UK]*

*La progettazione partecipata è **un processo educativo**. Facendo lavorare insieme diverse persone si permette la conoscenza reciproca, si comprendono i problemi degli altri. Tutto concorre alla crescita del senso di appartenenza alla località costruendo il concetto di "comunità". [Raymond Lorenzo - City Planner - ABCittà Milano]*



**exfonderie**

# PROGETTO PARTECIPATIVO



Che cos' è un  
problema?



Un bisogno che chiede di  
essere soddisfatto!

# LA “PIRAMIDE” DEI BISOGNI DI MASLOW



## PIRAMIDE dei BISOGNI di MASLOW

### **Bisogni fisiologici**

**fame, sete, sonno, potersi coprire e ripararsi dal freddo, sono i bisogni fondamentali connessi con la sopravvivenza**

## PIRAMIDE dei BISOGNI di MASLOW

**Bisogni di sicurezza**  
devono garantire all'individuo  
protezione e tranquillità

## PIRAMIDE dei BISOGNI di MASLOW

### **Bisogno di appartenenza (socializzazione)**

**consiste nella necessità di sentirsi parte di un gruppo, di essere amato e di amare e di cooperare con altri .**

## PIRAMIDE dei BISOGNI di MASLOW

### **Bisogno di stima (stima)**

**riguarda il bisogno di essere  
rispettato, apprezzato ed approvato,  
di sentirti competente e produttivo**

## PIRAMIDE dei BISOGNI di MASLOW

### **Bisogno di autorealizzazione**

**inteso come l'esigenza di realizzare la propria identità e di portare a compimento le proprie aspettative, nonché di occupare una posizione soddisfacente nel proprio gruppo**

# La gerarchia dei bisogni

- L'individuo **agisce** per soddisfare propri bisogni
- I bisogni nascono dalla percezione di **assenza** e dalla relativa tensione
- Possono essere “classificati” secondo un **ordine**
- Per **Maslow** (1964) la **scala è gerarchica**

# I problemi sociali sono “complessi”

- Spesso sono INEDITI e NON RISOLVIBILI definitivamente.
- Riguardano una molteplicità di soggetti diversi tra loro.
- Riguardano aspetti immateriali della vita (es. relazionali)
- Non hanno una sola soluzione.

# Problemi sociali

- I problemi sociali sono problemi collettivi perché occorre l'apporto di tutti per:
  - **Riconoscerli**
  - **Nominarli**
  - **Gestirli**

I PROBLEMI SOCIALI NON SONO GIA' DATI.  
SONO COSTRUZIONI SOCIALI

## Portare alla luce le risorse

- Portare alla luce “beni” già presenti nella comunità, ma non visti, per dare risposte non di routine a problemi inediti.

# EASW

## European Awareness Scenario Workshop

**Metodo strutturato** di discussione che consente di guidare i partecipanti, rappresentanti delle diverse componenti di una comunità, in un **processo** per l'elaborazione di **scenari** ed **azioni** concrete per il **futuro sostenibile** di un territorio.

## *Workshop*

Riunione di lavoro

- *Awareness*

- finalizzata all'accrescimento della consapevolezza

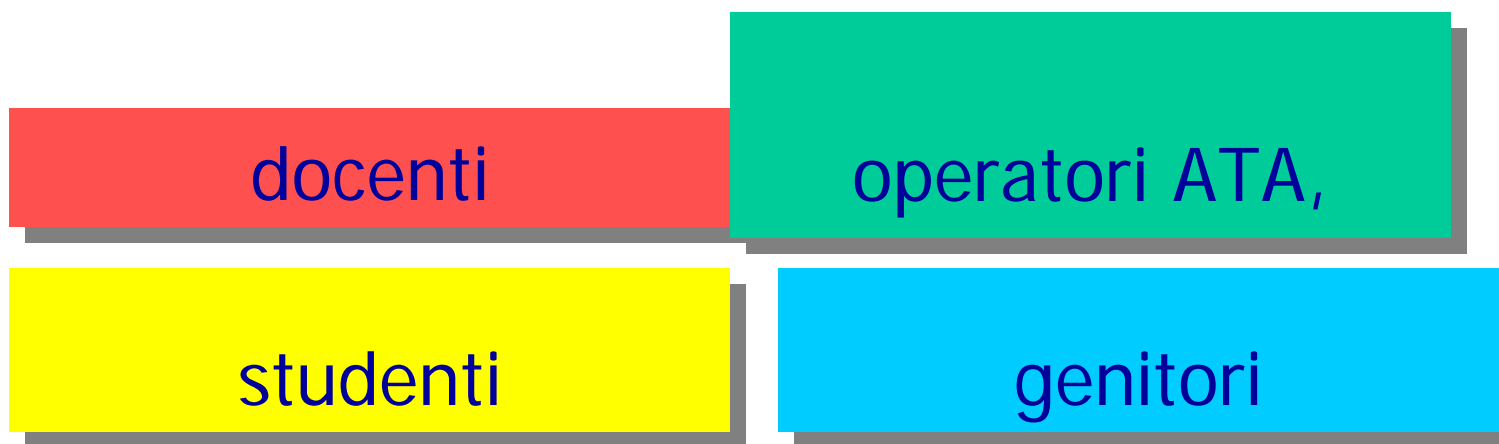
## *Scenario*

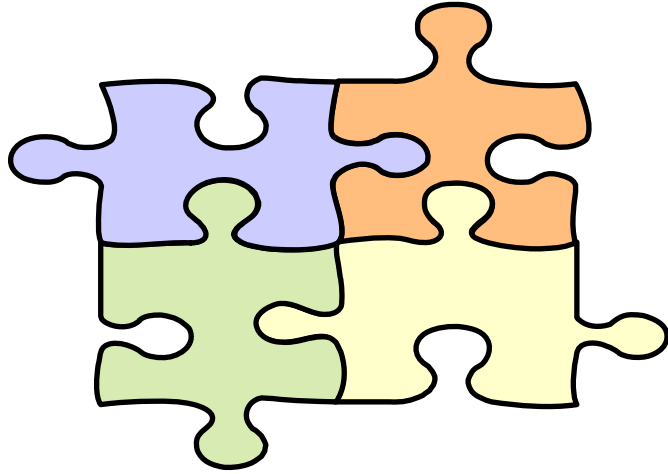
basata sull'impostazione di scenari futuri di un territorio

## *European*

sperimentata ed applicata a livello europeo

**20-40 persone in rappresentanza di  
4 diversi gruppi di interesse**





Ogni categoria di  
partecipanti sviluppa  
un tassello della  
**visione del futuro**

# Cosa si fa in un EASW

## **SI ELABORANO VISIONI**

Per definire scenari di sviluppo

## **SI PROPONGONO IDEE**

Che possano contribuire da oggi alla realizzazione di tali scenari

## EASW

E' un metodo che consente di promuovere il dibattito e la **partecipazione**.

E' risultato particolarmente efficace nei contesti locali in cui dei gruppi vengono guidati nella identificazione dei **problemi** e nell'elaborazione e gestione condivisa di **soluzioni** ed azioni.

# LABORATORIO EASW

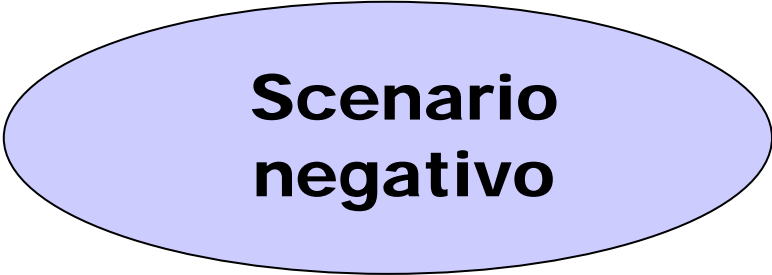
“Promuovere nella scuola stili di vita salutari contrari all’uso di sostanze psicoattive legali e non”

# Fasi del laboratorio


1. Doppie interviste
2. Elaborazione di uno scenario negativo e di uno positivo
3. Elaborare visione comune positiva del gruppo
4. Scegliere alcuni elementi positivi
5. Stabilire gli obiettivi

## Un scenario futuro da immaginare

**“2013, la scuola ha realizzato un progetto per promuovere tra gli studenti stili di vita salutari contrari all’uso di sostanze psicoattive legali e non”**



Scenario  
negativo



Scenario  
positivo

# Le doppie interviste

## **scenario *negativo*** (10 minuti)

Siamo nel 2013. Due partecipanti a questo seminario si incontrano. Dal 2010 non si sono più visti. La loro scuola ha **fallito** nella realizzazione del progetto. Il partecipante A viene intervistato dal partecipante B.

- **cosa è andato male?**

- **cosa è stato trascurato e da parte di chi?**

- **quali sono state le cause dell' insuccesso?**

Le parti poi si invertono.

## **scenario *positivo*** (10 minuti)

Siamo nel 2013. Il progetto ha avuto un grande **successo**.

Il partecipante A viene intervistato dal partecipante B.

- **cosa è andato bene?**

- **cosa è stato fatto e da parte di chi?**

- **quali sono state le cause del successo ?**

# 1. Definire uno scenario negativo

**Si costituiscono dei sottogruppi di lavoro**

Definizione di uno scenario *negativo* (15-20 minuti)

- Cosa è accaduto?
- Come è stato possibile?
- Chi ne è responsabile?

**Riportare su un cartellone**

## 2. Definire uno scenario positivo

Definizione di uno **scenario *positivo*** (15-20 minuti)

- Cosa è accaduto?
- Come è stato possibile?
- Chi ne è responsabile?

**Riportare su un cartellone**

# Le visioni 1

Il cartellone di sintesi del gruppo riporta lo scenario positivo condiviso

**Cosa è accaduto**

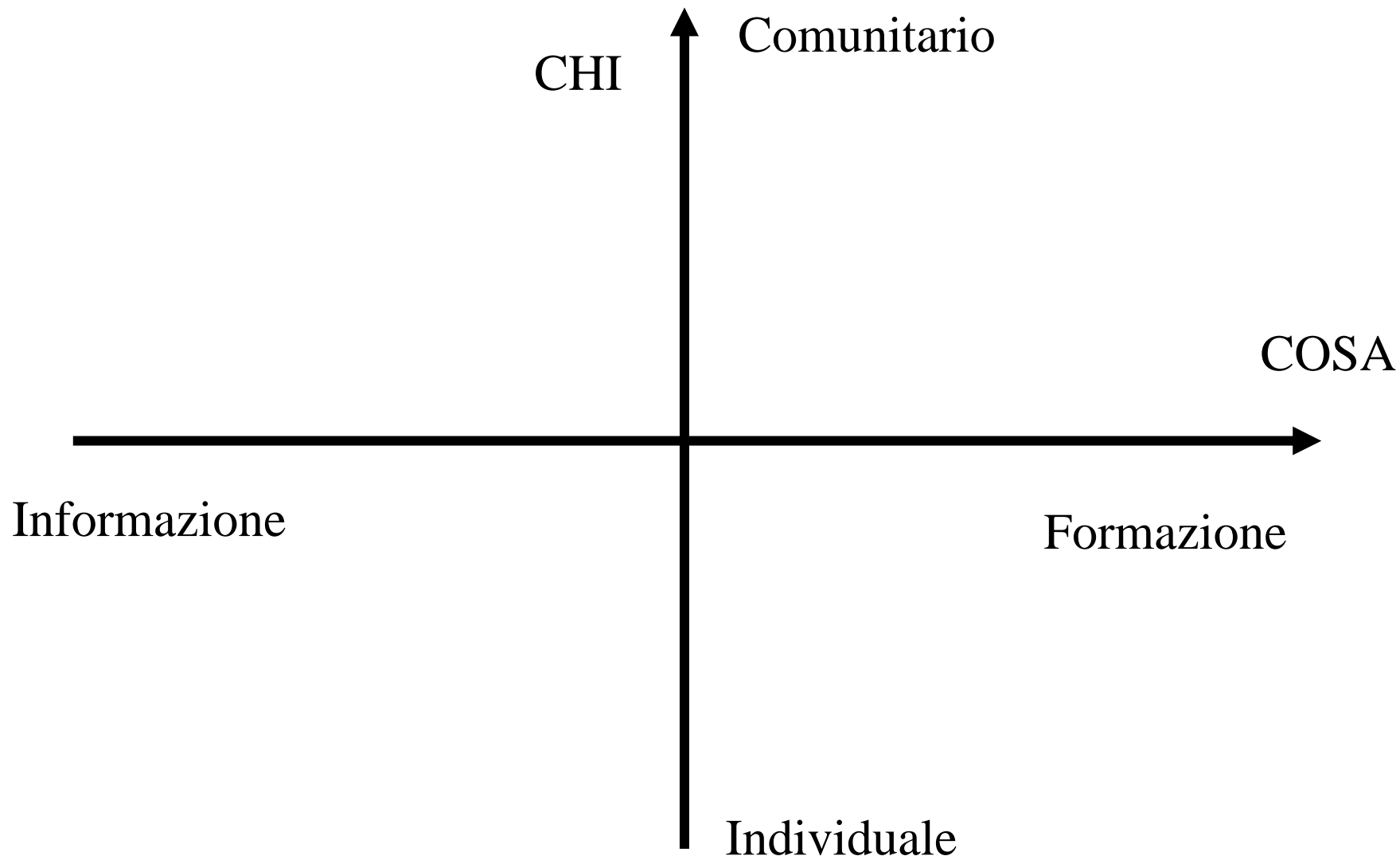
**Come è stato  
possibile**

**Chi ne è stato  
responsabile**

Le visioni 2

LO SLOGAN

# Le visioni 3



### 3. Condividere gli scenari

1. Un rappresentante di ciascun gruppo presenta in plenaria lo scenario positivo. Si discutono gli scenari cercando gli elementi comuni. Si elabora uno scenario condiviso.

## **4. Scegliere gli elementi positivi**

**Scegliere gli elementi dello scenario positivo maggiormente condivisi (es. votandoli)**

## 5. Stabilire gli obiettivi

**Gli elementi positivi dello scenario selezionati si riformulano in obiettivi.**

# Definizione di obiettivo

Un obiettivo è un **risultato concreto e realistico** che si vuole raggiungere in un dato periodo di **tempo**

## **Per ogni obiettivo si definisce:**

- 1. Cosa** fare concretamente (attività)
- 2. Come** (strumenti, attrezzature, risorse, competenze)
- 3. Quando** ( i tempi necessari)
- 4. Chi** (i compiti di ognuno)
- 5. Dove** ( le sedi, i luoghi di svolgimento)