

BUONE PRATICHE



BUONE PRATICHE

SPARK

Spaces for Participation, Action, Resilience and Knowledge

La presente pubblicazione è stata realizzata dal team del progetto SPARK grazie alla collaborazione tra Roter Baum Berlin (Germania), Curba de Cultură (Romania) e Comune di Macerata (Italia).



Co-funded by
the European Union

È cofinanziata dall'Unione Europea.

Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o di Jugend für Europa - Nationale Agentur. Né l'Unione Europea né l'ente finanziatore possono essere ritenuti responsabili a riguardo.

Numero del progetto: 2025-1-DE04-KA220-YOU-000354175

Data di pubblicazione: giugno 2026

INDICE

BUONE PRATICHE

- 1 Dipingere il nuovo centro giovanile (Germania)
- 2 Zentrale - Ground Up (Germania)
- 3 Tag the Deck – Style Ahoi! (Germania)
- 4 ASK - Art Social Kitchen (Italia)
- 5 Build the Future (Italia)
- 6 Consiglio dei Giovani (Italia)
- 7 RadioTin (Romania)
- 8 Parks and Recreation (Romania)
- 9 BYSC-E (Romania)
- 10 Progettare la Galaxy Room (Germania)



Questo BOOKLET presenta una selezione di casi di studio e pratiche partecipative sviluppate in Germania, Italia e Romania. Gli esempi illustrano come le metodologie di co-progettazione possano essere applicate in diversi contesti giovanili e comunitari, mettendo in evidenza metodi trasferibili, sfide e insegnamenti pratici per il lavoro con i giovani.



Le esperienze scelte mostrano **diversi approcci alla creazione di luoghi partecipativi**, tra cui centri giovanili, scuole, progetti comunitari, interventi artistici e partecipazione di giovani provenienti da zone rurali. Sebbene siano state attuate in contesti diversi, queste pratiche condividono principi comuni: **apprendimento esperienziale, collaborazione, creatività e trasformazione tangibile degli spazi**.

L'obiettivo di questo booklet non è fornire una documentazione esaustiva di ogni pratica, ma evidenziare **metodi trasferibili e insegnamenti pratici** che possano ispirare operatori giovanili, educatori, amministrazioni comunali e organizzazioni locali. Casi studio completi e materiali aggiuntivi sono disponibili sulla piattaforma online di SPARK ***youthcentres.eu***



1. DIPINGERE IL NUOVO CENTRO GIOVANILE (GERMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Nelle prime settimane dopo l'apertura dello "Jugendzentrum - Unterm Dach" a Berlino, i locali necessitavano ancora di interventi di base come pitturare le pareti e allestire lo spazio. Poiché nessun gruppo di giovani era ancora stabilmente attivo nel centro, il team ha avviato una serie di **attività itineranti di animazione giovanile** al fine di costruire relazioni e coinvolgere gradualmente i giovani della zona. In questo modo, un piccolo gruppo di ragazzi e ragazze di età compresa tra i 13 e i 14 anni hanno iniziato a partecipare regolarmente, rendendo possibile l'avvio di una prima esperienza di co-progettazione.



Metodologia

Le attività scelte erano **semplici e accessibili**: scelta in gruppo dei colori, preparazione collettiva dello spazio, sessioni di pittura collaborativa, pasti condivisi e personalizzazione spontanea delle magliette. Il processo era volutamente di facile accesso e non richiedeva competenze tecniche specifiche. La partecipazione si basava su relazioni informali, apprendimento esperienziale e coinvolgimento diretto nella trasformazione fisica dello spazio. I giovani non sono solo stati consultati, **ma hanno contribuito attivamente a plasmare l'ambiente attraverso azioni concrete.**



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato che le **attività pratiche e di facile accessibilità** sono strumenti efficaci per stimolare la partecipazione, costruire fiducia e creare senso di appartenenza. L'ambiente informale e conviviale ha contribuito a consolidare le relazioni. Inoltre, il caso studio ha evidenziato l'importanza della **continuità e del lavoro di sensibilizzazione**, soprattutto in contesti in cui non è già presente un gruppo giovanile consolidato. Il lavoro itinerante con i giovani si è rivelato essenziale nella fase iniziale, mentre le strategie di coinvolgimento a lungo termine sono state necessarie per consolidare la partecipazione nel tempo.



Importanza per SPARK

Questa pratica rappresenta un esempio efficace di **co-progettazione accessibile nella sua fase iniziale**, dimostrando come interventi semplici e pratici possano attivare la partecipazione e incoraggiare i giovani a lasciare un segno visibile in uno spazio specifico. Il caso studio evidenzia l'importanza **del lavoro di sensibilizzazione, di un coinvolgimento graduale, della trasformazione tangibile, dell'apprendimento esperienziale e di metodi di partecipazione facilmente accessibili** al fine di costruire processi partecipativi dal basso. Per quanto riguarda il Toolkit SPARK, questo caso studio offre un modello trasferibile per avviare processi partecipativi in contesti in cui il coinvolgimento dei giovani deve ancora essere progressivamente sviluppato.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Dipingere il nuovo centro giovanile	Berlino, Germania, Jugendzentrum Unterm Dach; fase iniziale di attivazione del centro giovanile	Riqualficazione partecipativa di uno spazio giovanile permanente attraverso pittura collaborativa e allestimento condiviso	Basso (tecnologie semplici, materiali di base e facilitazione didattica)	Fase 1. Attivazione e analisi del contesto

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso studio evidenzia il valore di attività semplici e pratiche al fine di costruire fiducia, attivare la partecipazione e creare forme tangibili di appartenenza attraverso la trasformazione degli spazi. Inoltre, questa esperienza dimostra il ruolo strategico dell'**animazione giovanile itinerante e dell'apprendimento esperienziale** nel coinvolgere gradualmente i giovani e nel gettare le basi per futuri processi di co-progettazione.

2. ZENTRALE – GROUND UP (GERMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Zentrale – Ground Up si è concentrato sulla riqualificazione partecipativa del polo centrale di Roter Baum Berlin, situato nel distretto di Marzahn-Hellersdorf. Lo spazio è attivo come centro di coordinamento in cui il personale e i giovani sviluppano le attività, si scambiano idee e danno vita a iniziative guidate dai giovani stessi. L'obiettivo della riqualificazione era migliorare l'accessibilità, la funzionalità e l'inclusività dell'ambiente, che è stato trasformato in uno spazio più accogliente e partecipativo sia per i giovani che per l'organizzazione stessa.



Metodologia

Il progetto ha utilizzato il **metodo Planning for Real**, un approccio di pianificazione partecipativa basato su processi pratici e collaborativi. Giovani, membri dello staff e i partecipanti a un progetto di scambio giovanile internazionale hanno contribuito alla riprogettazione dello spazio attraverso discussioni, raccolta di feedback e processi decisionali di gruppo. **Il processo è incentrato sull'utilizzo di un modello fisico tridimensionale**, che ha aiutato i partecipanti a esprimere idee, priorità e soluzioni in modo concreto e accessibile. La metodologia combina strumenti visivi, post-it, discussioni di gruppo e momenti di condivisione comunitaria al fine di favorire una partecipazione inclusiva.



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato come **strumenti tangibili e visivi possono rendere i processi di co-progettazione più accessibili** anche per partecipanti privi di competenze tecniche. L'utilizzo di modelli fisici ha contribuito a trasformare idee astratte in proposte realistiche e condivise, rafforzando così il dialogo e la collaborazione. Il progetto ha inoltre evidenziato l'importanza delle tempistiche, delle capacità di facilitazione, della flessibilità e della comunicazione continua durante tutti i processi partecipativi. **La gestione delle aspettative si è rivelata fondamentale**, poiché non tutte le proposte possono essere attuate nella pratica.



Importanza per SPARK

Zentrale – Ground Up dimostra come la riqualificazione partecipativa possa favorire la collaborazione, l'inclusione e la condivisione delle decisioni attraverso **metodi pratici e visivi**. In particolare, l'utilizzo di un modello tridimensionale si è dimostrato uno **strumento altamente versatile a supporto della comunicazione**, della creatività, della riflessione spaziale, della pianificazione collaborativa e dei processi di co-progettazione. Per il Toolkit SPARK, questo caso offre un esempio pratico di come la progettazione partecipativa possa contribuire alla creazione di ambienti più funzionali, inclusivi e adatti ai giovani.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Zentrale – Ground Up	Berlino, Germania, Roter Baum Berlin, distretto di Marzahn-Hellersdorf; riqualificazione e partecipativa della sede centrale dell'organizzazione	Riqualificazione partecipativa di uno spazio organizzativo e comunitario (centro giovanile e ufficio per i giovani)	Medio-alto (strumenti di facilitazione, modello tridimensionale, coordinamento internazionale e interventi di ristrutturazione)	3. Co-progettazione e ideazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso studio evidenzia l'efficacia del **metodo Planning for Real**, che utilizza strumenti tangibili e visivi **per rendere la co-progettazione accessibile e comprensibile anche a partecipanti privi di competenze tecniche**. L'esperienza dimostra inoltre come la progettazione partecipativa possa rafforzare la collaborazione, la responsabilità condivisa e il processo decisionale collettivo, traducendo al contempo le idee in soluzioni spaziali concrete.

3. TAG THE DECK – STYLE AHOI! (GERMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Il Centro giovanile mobile “Langer See”, ideato da Roter Baum Berlin, utilizza una casa-barca come spazio giovanile mobile per raggiungere i giovani in aree in cui le infrastrutture permanenti dedicate ai giovani sono limitate. Nell’ambito di questa iniziativa, “Tag the Deck – Style Ahoi!” ha coinvolto i giovani nella definizione dell’identità visiva della barca attraverso un concorso partecipativo di graffiti.



Metodologia

L'attività unisce la libertà creativa a un quadro tecnico ben definito. I giovani artisti potevano partecipare individualmente o in gruppo e ricevevano indicazioni tecniche specifiche, disegni tecnici, modelli, fotografie e supporto professionale. Ciò ha permesso ai giovani di sperimentare in modo creativo, nel rispetto dei requisiti funzionali e di sicurezza dello spazio.



Lezioni apprese

- I giovani hanno contribuito attivamente alla progettazione e all’identità dello spazio giovanile.
- I graffiti e l’arte urbana si sono rivelati strumenti efficaci per favorire la partecipazione e il senso di appartenenza.
- Gli strumenti di progettazione visiva e tecnica hanno reso il processo di co-progettazione più accessibile.
- Un approccio basato su “un quadro di riferimento chiaro + libertà creativa” ha favorito sia la creatività che il raggiungimento di risultati concreti.
- La guida di professionisti ha aiutato a trasformare le idee dei giovani in interventi realistici.



Importanza per SPARK

Questa esperienza dimostra che il co-design può essere applicato non solo a spazi fissi, ma anche ad ambienti giovanili mobili e non convenzionali. Fornisce a SPARK un esempio trasferibile di progettazione partecipativa basata sull'arte, mostrando come i giovani possano diventare co-creatori attivi di spazi pur operando entro limiti tecnici realistici.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Tag the Deck – Style Ahoi!	Berlino, Germania – progetto di animazione giovanile itinerante realizzato lungo il Langer See da Roter Baum Berlin	Co-progettazione partecipativa e basata sull'arte di uno spazio mobile per i giovani (casa galleggiante) e definizione della sua identità visiva	Medio-alto (infrastruttura mobile, strumenti di progettazione professionali, materiali artistici e assistenza tecnica)	3. Co-progettazione e ideazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso mette in luce l'efficacia del principio "quadro chiaro + libertà creativa", dimostrando come un quadro strutturato e vincoli tecnici chiaramente definiti possano favorire, anziché limitare, la creatività e la qualità del risultato. L'esperienza dimostra inoltre la trasferibilità del co-design basato sull'arte applicato a contesti mobili, sottolineando il valore dell'arte urbana e degli strumenti di progettazione professionale nel promuovere l'empowerment dei giovani, il loro senso di appartenenza e la creazione partecipativa degli spazi.

4. ASK – ART SOCIAL KITCHEN (ITALIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

ASK – Art Social Kitchen è un progetto comunitario sviluppato a Recanati, Italia, dall'associazione APS Fonti San Lorenzo. Concepita come uno **spazio intergenerazionale e partecipativo**, l'iniziativa coinvolge persone di diverse età, con i giovani che svolgono un ruolo centrale a livello di co-progettazione, organizzazione e contributo attivo. Il progetto combina convivialità, creatività e innovazione sociale, promuovendo l'idea di **spazio come bene comune condiviso**, creato collettivamente attraverso la partecipazione e la collaborazione.



Metodologia

Il progetto è stato sviluppato attraverso un **approccio basato sull'autocostruzione** e incentrato sulla realizzazione collaborativa di **arredi modulari e spazi comunitari condivisi**. Giovani, residenti, architetti specializzati nell'autocostruzione, un falegname e partecipanti internazionali hanno collaborato alla progettazione, alla realizzazione di prototipi e alla sperimentazione di tavoli e sedie adattabili a diversi utilizzi. Il processo ha combinato **apprendimento pratico, sperimentazione, collaborazione interculturale e utilizzo collettivo dello spazio**. La partecipazione è stata integrata non solo nella fase di progettazione, ma anche nella vita quotidiana dell'ambiente, rafforzando così le relazioni, il senso di responsabilità e il senso di appartenenza.



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato come le attività incentrate sulla crescita personale possono rafforzare la collaborazione, il senso di appartenenza e il coinvolgimento attivo nella comunità. La trasformazione dello spazio fisico è diventata **uno strumento per creare relazioni, fiducia e inclusione sociale**. Al contempo, il progetto ha evidenziato come la riqualificazione partecipativa richieda tempo, sperimentazione e la capacità di superare barriere sociali e culturali. Inoltre, questo caso mostra l'importanza dell'**immaginazione e di un "sognare" collettivo** al fine di creare motivazioni a lungo termine e supportare i processi di trasformazione.



Importanza per SPARK

ASK rappresenta un valido esempio di co-progettazione e riqualificazione partecipativa basata sulla comunità. Il progetto dimostra come i giovani riescono a modellare attivamente il significato fisico e sociale di uno spazio attraverso **l'autocostruzione, la collaborazione e la responsabilità condivisa**. Per il Toolkit SPARK, questo caso evidenzia l'importanza di combinare trasformazione di materiali, creatività, inclusione e sviluppo della comunità all'interno di processi partecipativi. Inoltre, offre un esempio concreto di come la co-progettazione possa dar vita non solo a spazi riqualificati, ma anche a relazioni più solide, cittadinanza attiva e senso di appartenenza collettivo.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
ASK – Art Social Kitchen	Recanati, Italia, progetto comunitario promosso dall'associazione e APS Fonti San Lorenzo in un contesto urbano di medie dimensioni	Riqualificazione partecipativa di uno spazio comunitario attraverso autocostruzione, convivialità e innovazione sociale	Medio (competenze tecniche, materiali per l'autocostruzione, supporto professionale e coordinamento della comunità)	4. Prototipazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso studio evidenzia il valore dell'**autocostruzione legata alla comunità** come strumento di co-progettazione. La **costruzione collaborativa di arredi e spazi condivisi** diventa un processo di apprendimento collettivo che promuove l'empowerment e una comunità attiva. Inoltre, l'esperienza dimostra come la **trasformazione fisica dello spazio possa rafforzare le relazioni, la partecipazione e il senso di appartenenza**, promuovendo al contempo pratiche di riqualificazione partecipative e sostenibili.

5. BUILD THE FUTURE (ITALIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Build The Future è un progetto educativo e partecipativo sviluppato nella provincia di Macerata, che coinvolge **bambini e preadolescenti in diverse fasi** del proprio percorso scolastico. L'iniziativa coniuga istruzione, partecipazione e cittadinanza attiva, favorendo lo sviluppo di competenze personali e civiche attraverso esperienze di cambiamento legate a spazi scolastici e pubblici. Il progetto coinvolge progressivamente studenti che frequentano la scuola primaria e i primi anni della scuola secondaria, promuovendo la **continuità educativa a lungo termine** e l'empowerment giovanile fin dalla tenera età.



Metodologia

Il progetto è stato strutturato in **tre fasi interconnesse: laboratori psicosociali, progettazione partecipativa e implementazione delle trasformazioni**. Inizialmente, gli studenti hanno preso parte ad attività volte a rafforzare competenze emotive, relazionali e sociali. Quindi hanno individuato bisogni e opportunità all'interno degli ambienti scolastici e urbani, sviluppando proposte di riqualificazione attraverso attività di co-progettazione. Infine, gli interventi proposti sono stati **realizzati in collaborazione con scuole e amministrazioni locali**, rendendo così il contributo dei giovani visibile e concreto. Il processo ha combinato apprendimento esperienziale, partecipazione attiva e trasformazione pratica degli spazi.



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato che la **combinazione di istruzione e progettazione partecipativa** può rafforzare le abilità sociali, la creatività, la responsabilità civica e il senso di appartenenza. I giovani partecipanti hanno sviluppato una maggiore consapevolezza della propria **capacità di influenzare e migliorare gli spazi che li circondano**. Il progetto ha inoltre evidenziato l'importanza della **continuità nei percorsi educativi e partecipativi**, nonché l'importanza della collaborazione tra scuole, amministrazioni locali e comunità al fine di consolidare nel tempo le trasformazioni realizzate.



Importanza per SPARK

Build The Future rappresenta un esempio significativo di **co-progettazione educativa**, poiché dimostra come i processi partecipativi possano essere avviati fin **dall'infanzia e diventare parte integrante di percorsi di apprendimento a lungo termine**. Inoltre, conferma che l'educazione non formale, la cittadinanza attiva e la riqualificazione urbana possono essere integrate al fine di favorire l'empowerment giovanile. Per il Toolkit SPARK, il caso studio offre un modello replicabile creato per coinvolgere i giovani nella trasformazione di **spazi scolastici e pubblici**, promuovendo al contempo ambienti più inclusivi, significativi e adatti ai giovani.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Build The Future	Provincia di Macerata, Italia, progetto educativo realizzato in collaborazione con scuole e amministrazioni locali	Co-progettazione educativa e riqualificazione partecipata di spazi scolastici e pubblici	Medio (guida didattica, coordinamento istituzionale, materiali per workshop e interventi di rigenerazione urbana)	4. Prototipazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso studio mette in luce l'efficacia della co-progettazione educativa, un processo in cui la **progettazione partecipativa e lo sviluppo delle abilità sociali sono integrati** al fine di promuovere l'empowerment e la cittadinanza attiva fin dalla più tenera età. Inoltre, questa esperienza dimostra il valore dei **percorsi di apprendimento continuo ed esperienziale**, in cui la trasformazione concreta degli spazi rende visibile il contributo dei giovani e rafforza il loro senso di appartenenza e responsabilità verso la comunità.

6. CONSIGLIO DEI GIOVANI (ITALIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Il Consiglio dei Giovani è una struttura permanente di partecipazione civica che coinvolge i giovani di età compresa tra i 13 e i 16 anni di Macerata. Il Consiglio offre uno spazio formale in cui i giovani possono esprimere le proprie esigenze, elaborare proposte e interagire direttamente con l'amministrazione locale in qualità di interlocutori e co-progettisti.



Metodologia

Il Consiglio può comprendere fino a 42 studenti eletti provenienti dalle scuole locali. Il suo funzionamento si basa su un processo democratico strutturato che comprende:

- attività di promozione e sensibilizzazione nelle scuole;
- autocandidatura ed elezione dei rappresentanti dei giovani;
- attenzione all'equilibrio di genere;
- riunioni mensili regolari;
- dialogo strutturato con l'amministrazione comunale.

Questo approccio coniuga rappresentanza democratica, continuità e sostegno istituzionale, creando un'infrastruttura stabile per la partecipazione dei giovani.



Lezioni apprese

- Crea uno spazio permanente per la partecipazione e la rappresentanza dei giovani.
- Rafforza le competenze civiche, sociali e democratiche.
- Promuove il dialogo tra i giovani, le scuole e le istituzioni pubbliche.
- Accresce il senso di appartenenza e di responsabilità dei giovani nei confronti della loro comunità.
- Dimostra che la partecipazione richiede un seguito istituzionale concreto per rimanere credibile e significativa.
- I vincoli economici e organizzativi possono limitare l'attuazione delle proposte dei giovani.



Importanza per SPARK

Il Consiglio dei Giovani offre a SPARK un esempio trasferibile di co-progettazione istituzionale e governance partecipativa. Dimostra come strutture di partecipazione stabili e riconosciute possano rafforzare l'autonomia dei giovani e integrare le loro prospettive nelle decisioni relative alle politiche, alle comunità e agli spazi pubblici.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Consiglio dei giovani	Macerata, Italia – struttura istituzionale promossa dal Comune in collaborazione con le scuole e l'Osservatorio comunale	Governance partecipativa e co-progettazione istituzionale delle politiche pubbliche e degli spazi urbani	Livello medio (struttura organizzativa, sostegno istituzionale, coordinamento didattico e spazi per le riunioni)	Fase 1. Attivazione e analisi del contesto

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso evidenzia il valore delle strutture permanenti di partecipazione giovanile come strumenti di attivazione civica e di analisi dei bisogni, in grado di integrare sistematicamente le prospettive dei giovani nei processi decisionali pubblici.

L'esperienza dimostra inoltre come la co-progettazione istituzionale rafforzi il dialogo tra i giovani e le amministrazioni locali, promuovendo l'empowerment, la cittadinanza attiva e lo sviluppo di politiche e spazi più inclusivi e sostenibili.

7. RADIOTIN (ROMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

RadioTin è una **stazione radio online gestita da giovani** e nata a Izvoarele, Romania, in un **contesto rurale in cui le opportunità di espressione sono spesso limitate**. Nato dall'iniziativa di un piccolo gruppo di giovani, il progetto si è gradualmente ampliato fino a coinvolgere una comunità giovanile più ampia. RadioTin non è solo un'attività temporanea, ma si è trasformata in uno spazio partecipativo dedicato alla comunicazione, alla creatività e all'espressione di sé, in cui i giovani possono discutere di argomenti a loro cari, sperimentare ruoli attivi e **sviluppare la propria voce pubblica**.



Metodologia

Il progetto si è sviluppato gradualmente attraverso diverse fasi, prendendo spunto da un'altra esperienza radiofonica locale e partendo dalla creazione di un piano di sviluppo sostenuto da un progetto del Corpo europeo di solidarietà. I giovani partecipanti hanno contribuito ad **allestire lo studio radiofonico, organizzare palinsesti e playlist, creare un sito web e produrre con regolarità podcast e trasmissioni in diretta**. Nel corso del tempo, il processo si è evoluto in un'iniziativa guidata dai giovani, con alcuni partecipanti che hanno assunto **asola responsabilità del coordinamento e della gestione**. La metodologia ha combinato progettazione condivisa, apprendimento esperienziale, sperimentazione tecnica e una graduale responsabilizzazione.



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato che i **progetti mediatici guidati dai giovani possono rafforzare l'autonomia, le competenze tecniche, il senso di responsabilità e le connessioni sociali**. L'atmosfera informale e i buoni rapporti all'interno del gruppo hanno contribuito in modo significativo al successo dell'iniziativa. Allo stesso tempo, il progetto ha evidenziato l'importanza della **continuità, dell'attività di tutoraggio e del supporto organizzativo** al fine di mantenere la partecipazione nel tempo. Inoltre, il caso studio dimostra che le iniziative guidate dai giovani richiedono un **equilibrio tra spontaneità e struttura**, consentendo lo sviluppo della creatività e garantendo al contempo sostenibilità e coordinamento.



Importanza per SPARK

RadioTin assume un particolare valore per SPARK perché **estende il concetto di co-progettazione oltre gli spazi fisici**, dimostrando che i processi partecipativi possono coinvolgere anche strumenti di comunicazione e infrastrutture mediatiche. Il progetto rappresenta una prova del fatto che i giovani possono diventare **creatori attivi di ambienti partecipativi** quando vengono dati loro fiducia, supporto e opportunità significative di esprimersi. Per il Toolkit SPARK, questo caso offre un **esempio replicabile di partecipazione guidata dai giovani in contesti rurali**, mettendo in evidenza il valore della creatività, dell'autonomia e dell'apprendimento non formale nella creazione di spazi inclusivi e significativi per i giovani.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
RadioTin	Izvoarele, Romania – contesto rurale	Spazio partecipativo legato ai media e radio online gestita da giovani	Medio (attrezzature tecniche, formazione, tutoraggio e supporto organizzativo)	4. Prototipazion e

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso studio mostra come la **co-progettazione possa estendersi oltre gli ambienti fisici, includendo infrastrutture mediatiche** e spazi digitali partecipativi gestiti dai giovani. Inoltre, l'esperienza dimostra che i processi guidati dai giovani possono favorire l'empowerment, lo sviluppo di competenze e la creazione di una voce pubblica, pur necessitando di continuità, tutoraggio e supporto organizzativo per rimanere sostenibili nel tempo.

8. PARKS AND RECREATION (ROMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Parks and Recreation è un progetto di partecipazione giovanile sviluppato a Teişani, Romania, volto a coinvolgere i giovani nella **progettazione condivisa di spazi pubblici dedicati al tempo libero in un contesto rurale**. I giovani partecipanti hanno agito come co-progettisti e consulenti, contribuendo all'individuazione dei bisogni della comunità e alla trasformazione degli spazi pubblici. Il progetto mirava a promuovere la **creazione partecipativa di spazi pubblici** come strumento per migliorare la qualità della vita e rafforzare il ruolo dei giovani come agenti attivi nello sviluppo locale.



Metodologia

Il progetto ha seguito un **processo partecipativo** strutturato che combina ricerca, collaborazione con esperti e dialogo istituzionale. Le attività prevedevano incontri regolari con i giovani partecipanti, analisi dei bisogni della comunità con il supporto di un antropologo, workshop e campus intensivi di progettazione, consultazioni con le autorità locali e la **presentazione di proposte al consiglio comunale**. Uno dei progetti proposti è stato poi realizzato, consentendo ai giovani di partecipare a **tutte le fasi del processo, dall'analisi e ideazione alla realizzazione concreta di uno spazio pubblico**.



Lezioni apprese

L'esperienza ha dimostrato che i giovani possono diventare **agenti attivi del cambiamento territoriale** se supportati da attività di tutoraggio, facilitazione e collaborazione con esperti e istituzioni. Il progetto ha rafforzato la fiducia in sé stessi dei partecipanti, il senso di appartenenza e una partecipazione attiva alla vita civica. Al tempo stesso, il caso ha evidenziato **l'importanza di avere un dialogo con le autorità locali al fine di garantire la sostenibilità e l'implementazione** delle attività. Inoltre, ha dimostrato che i processi partecipativi richiedono competenze di mediazione, supporto a lungo termine e la capacità di **affrontare sfide politiche e amministrative**.



Importanza per SPARK

Parks and Recreation rappresenta un valido esempio di **riqualificazione urbana guidata dai giovani in contesti rurali**. Il progetto dimostra che la co-progettazione può generare trasformazioni tangibili negli spazi pubblici, rafforzando al contempo l'autonomia e la partecipazione della comunità. Inoltre, prova che la progettazione partecipativa può avere successo anche in contesti con risorse limitate, purché la collaborazione tra giovani, esperti e istituzioni venga efficacemente supportata. Per quanto riguarda il Toolkit Spark, questo caso rappresenta un **modello replicabile di riqualificazione partecipativa basato su processi di progettazione inclusiva**, coinvolgimento a livello locale e capacità dei giovani di prendere decisioni.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Parks and Recreation	Teişani, distretto di Prahova, Romania – contesto rurale	Progetto partecipativo di riqualificazione urbana per la co-progettazione e di spazi pubblici dedicati al tempo libero	Medio-alto (ricerca, supporto di esperti, collaborazione istituzionale e implementazione e di infrastrutture)	3. Co-progettazione e ideazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso dimostra l'efficacia della creazione partecipativa di spazi urbani come strumento di sviluppo territoriale, coinvolgendo i giovani in tutte le fasi del processo, dall'analisi dei bisogni alla **realizzazione concreta degli spazi**. Inoltre, l'esperienza evidenzia come la collaborazione tra giovani, esperti e autorità locali possa rafforzare il senso di appartenenza, promuovere la sostenibilità e rendere replicabili i processi di co-progettazione anche in contesti rurali con risorse limitate.

9. COSTRUIRE COMUNITÀ SOLIDALI CON I GIOVANI - BYSC-E (ROMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Il progetto BYSC-E, sviluppato da Curba de Cultură nelle zone rurali della Romania, coniuga l'educazione ambientale con la partecipazione dei giovani. In collaborazione con le scuole locali e i volontari internazionali, i giovani sono stati coinvolti in qualità di co-progettisti nell'individuazione delle esigenze ambientali e nello sviluppo di soluzioni pratiche per le loro comunità scolastiche.



Metodologia

È stata individuata un'esigenza concreta: la mancanza di contenitori per la raccolta differenziata nelle aule. Questo è diventato il punto di partenza di un processo partecipativo che ha comportato:

- l'individuazione delle esigenze all'interno delle scuole;
- la progettazione e la realizzazione dei contenitori per la raccolta differenziata;
- la costruzione pratica insieme agli studenti;
- attività di sensibilizzazione ambientale;
- visite a un impianto locale di raccolta dei rifiuti;
- iniziative di pulizia della comunità.

L'approccio combina l'apprendimento attraverso la pratica, le esigenze reali e i risultati tangibili, sostenuto dalla collaborazione tra scuole, organizzazioni giovanili e volontari internazionali.



Lezioni apprese

- Nelle aule di due importanti scuole locali sono stati introdotti dei contenitori per la raccolta differenziata.
- Centinaia di studenti hanno partecipato ad attività di sensibilizzazione ambientale.
- Il coinvolgimento pratico ha rafforzato il senso di appartenenza e di responsabilità.
- Risultati visibili e concreti hanno contribuito a rendere l'educazione ambientale più coinvolgente.

- La stretta collaborazione con gli insegnanti e le scuole è stata fondamentale.
- Un impegno a lungo termine richiede continuità, al di là delle attività sporadiche.



Importanza per SPARK

BYSC-E offre a SPARK un esempio replicabile di co-progettazione pratica e basata sui bisogni. Dimostra come i giovani possano trasformare un'esigenza individuata nella comunità in una soluzione concreta e come piccoli interventi visibili possano promuovere il senso di appartenenza, la sostenibilità e la cittadinanza attiva.

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Costruire comunità solidali con i giovani - BYSC-E	Scuole rurali, Romania	Progetto di co-progettazione e ambientale in contesti educativi	Basso-medio (materiali semplici, supporto didattico e volontariato internazionale)	4. Prototipazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso dimostra come il co-design possa essere efficacemente applicato all'educazione ambientale, traducendo esigenze reali in soluzioni concrete e tangibili attraverso un approccio pratico e partecipativo. L'esperienza evidenzia inoltre che interventi semplici, visibili e contestualizzati favoriscono il senso di appartenenza dei giovani, rafforzano la responsabilità civica e promuovono pratiche sostenibili attraverso la collaborazione tra scuole, comunità locali e reti internazionali.

10. PROGETTARE LA GALAXY ROOM (GERMANIA)



Contesto, gruppo target e approccio generale

Dopo due mesi di attività itineranti rivolte ai giovani, Roter Baum ha coinvolto un piccolo gruppo di ragazze nella trasformazione di una sala all'interno del centro giovanile. Le giovani partecipanti hanno proposto di creare una "Galaxy Room": una sala dedicata alla PlayStation con un'atmosfera buia, simile a quella di una grotta, illuminazione a LED, costellazioni e grandi cuscini da pavimento.

Il progetto ha garantito ai giovani una forte autonomia creativa all'interno di uno spazio chiaramente definito, mentre gli animatori giovanili hanno svolto principalmente il ruolo di facilitatori.



Metodologia

Il processo ha portato alla creazione di uno spazio riconoscibile e progettato dai giovani, caratterizzato da pareti blu scuro, costellazioni dipinte, illuminazione a LED e arredi informali.

L'esperienza ha messo in luce il valore dell'autonomia creativa, del coinvolgimento pratico e di una facilitazione flessibile. Allo stesso tempo, la partecipazione irregolare ha reso difficile garantire la continuità e ha dimostrato che i processi di co-progettazione più lunghi richiedono flessibilità, pazienza e una buona comunicazione con i partecipanti.



Lezioni apprese

Il processo ha portato alla creazione di uno spazio riconoscibile e progettato dai giovani, caratterizzato da pareti blu scuro, costellazioni dipinte, illuminazione a LED e arredi informali.

L'esperienza ha messo in luce il valore dell'autonomia creativa, del coinvolgimento pratico e di una facilitazione flessibile. Allo stesso tempo, la partecipazione irregolare ha reso difficile garantire la continuità e ha dimostrato che i processi di co-progettazione di lunga durata richiedono flessibilità, pazienza e una buona comunicazione con i partecipanti.



Importanza per SPARK

La Galaxy Room dimostra che la co-progettazione guidata dai giovani non segue sempre un processo lineare. I progetti possono prevedere interruzioni, cambiamenti nella partecipazione e contributi da parte di gruppi diversi in fasi differenti. Per SPARK, questo rappresenta un esempio significativo di autonomia creativa supportata: gli operatori giovanili creano le condizioni e forniscono un supporto pratico, mentre i giovani contribuiscono attivamente a definire l'identità e lo sviluppo continuo dello spazio

CASO	CONTESTO	TIPO DI SPAZIO/ PROGETTO	LIVELLO DI RISORSE RICHIESTE	FASE PRINCIPALE DEL METODO SPARK
Progettare la Galaxy Room	Berlino, Germania – Jugendzentru m Unterm Dach; progettazion e partecipata di una stanza tematica all'interno del centro giovanile	Progettazion e condivisa di uno spazio permanente dedicato ai giovani (sala PlayStation a tema astronomico)	Medio (materiali per l'allestimento, vernici, illuminazione a LED e arredi)	3. Co- progettazion e e ideazione

Elementi metodologici emersi dall'analisi:

Il caso mette in luce il valore di un approccio guidato dai giovani, in cui questi ultimi esercitano piena autonomia creativa all'interno di un quadro facilitato dagli operatori giovanili, trasformando idee e ispirazioni digitali in soluzioni spaziali concrete. L'esperienza dimostra inoltre che la co-progettazione è un processo evolutivo e non lineare, che richiede flessibilità, apertura ai contributi successivi e capacità di adattamento, favorendo lo sviluppo progressivo del senso di appartenenza e dell'identità spaziale.

RINGRAZIAMENTI

La realizzazione di questa pubblicazione è stata possibile grazie all'impegno, alla competenza e alla collaborazione di numerose persone e organizzazioni coinvolte in tutte le fasi del progetto, dall'ideazione al completamento. Le ringraziamo sentitamente per il prezioso contributo fornito nelle seguenti aree:

Coordinamento e gestione del progetto

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Team editoriale e sviluppo contenuti

Claudia Guerrero I Almirall - Roter Baum Berlin

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Iulian Lungu - Curba de Cultură

Mihai-Cosmin Catană - Curba de Cultură

Massimiliano Cascata - Spazio Sperimentale Giovanile ALTROVE

Marco Del Gobbo - Spazio Sperimentale Giovanile ALTROVE

Francesca Gallucci - Comune di Macerata

Ilaria Ribichini - Comune di Macerata

Riccardo Nardi - Comune di Macerata

Progettazione grafica e layout

Helena Fernandez Sanchez - Roter Baum Berlin

Maria Vrbešić - Roter Baum Berlin

Juliette Cayrel - Roter Baum Berlin

Traduzione

Alessandro Cannas

Revisione

Juliette Cayrel - Roter Baum Berlin

Maria Vrbesic - Roter Baum Berlin

Comunicazione e divulgazione del progetto

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Anno di pubblicazione e copyright

© 2026 – SPARK Toolkit

Questa pubblicazione è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0).



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto è stato realizzato in
collaborazione con

