Spazi per la **Partecipazione,** l'**Azione,** la **Resilienza** e la **Conoscenza**

Giovani co-progettano spazi per il cambiamento

Manuale

MANUALE

SPARK
Spaces for Participation, Action, Resilience and Knowledge

Scopri di più sul progetto:

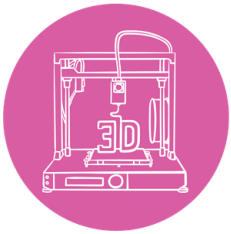
Scansiona il codice QR per avere accesso a ulteriori risorse e aggiornamenti.

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



S.P.A.R.K
Spazi per la **Partecipazione**, l'**Azione**, la **Resilienza** e la **Conoscenza**

Una guida metodologica per potenziare la co-progettazione da parte dei giovani di spazi per il cambiamento

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).

INDICE

1 INTRODUZIONE 06

1.1 Scopo e obiettivi 08
1.2 Gruppi target del Toolkit 10
1.3 Valori europei e la visione degli spazi sociali 12
1.4 Partnership e collaborazioni 16
1.5 Come utilizzare il Toolkit 19

2 PRINCIPI DI CO-PROGETTAZIONE NEL LAVORO CON I GIOVANI 22

2.1 Partecipazione reale e protagonismo giovanile 24
2.2 Educazione non formale e learning by doing 25
2.3 Etica e creazione di spazi sicuri 26
2.4 Azioni concrete e risultati tangibili 27
2.5 Senso di appartenenza e responsabilità 28
2.6 Trasformare gli spazi in ambienti adatti ai giovani 28

3 METODOLOGIA SPARK PER LA CO-PROGETTAZIONE 30

3.1 Attivazione e analisi del contesto 32
3.2 Team Building 38
3.3 Co-progettazione e ideazione 43
3.4 Prototipazione e test 51
3.5 Presentazione, responsabilizzazione e divulgazione 59
3.6 Valutazione partecipativa nei progetti guidati dai giovani 63

4 COME FACILITARE LA CO-PROGETTAZIONE 70

4.1 Il ruolo dell'operatore giovanile come facilitatore, mediatore e traduttore 73
4.2 Gestire la partecipazione e le aspettative 75
4.3 Creare spazi sicuri e inclusivi 76
4.4 Creare fiducia e motivazioni 78
4.5 Considerazioni etiche nella co-progettazione 79
4.6 Consigli pratici per la facilitazione 80

5 CASI STUDIO 82

5.1 Pitturare il nuovo centro giovanile (Germania) 85
5.2 Zentrale - Ground Up (Germania) 87
5.3 ASK - Art Social Kitchen (Italia) 89
5.4 Build The Future (Italia) 91
5.5 RadioTin (Romania) 93
5.6 Parks and Recreation (Romania) 95

6 CONCLUSIONI E MOTIVAZIONI 97

6.1 Bibliografia e approfondimenti 101
6.2 Ringraziamenti 104

INTRO-
DUZIONE

01

Questo capitolo introduce il progetto SPARK, la sua visione, gli obiettivi e le basi metodologiche. Il testo spiega come la co-progettazione può favorire la partecipazione giovanile, l'inclusione sociale e la creazione di spazi più accessibili e adatti ai giovani in diversi contesti comunitari.

1.1 SCOPO E OBIETTIVI

Vi presentiamo il **Toolkit SPARK.** Se siete operatori giovanili, educatori, rappresentanti di organizzazioni giovanili, responsabili politici o giovani attivi, sapete bene quanto sia importante creare **spazi inclusivi, partecipativi e stimolanti.** Progettare ambienti che **rispondano realmente alle esigenze dei giovani** è una sfida complessa, ma anche un'importante opportunità per promuovere la cittadinanza attiva, l'innovazione sociale e lo sviluppo sostenibile.
Il Toolkit SPARK nasce proprio in questo contesto.

SPARK - Spaces for Participation, Action, Resilience and Knowledge è un progetto internazionale finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, nell'ambito dell'Azione chiave 2 - Partenariati di cooperazione nel settore della gioventù (KA220-YOU). Il progetto mira a **rafforzare la partecipazione dei giovani** coinvolgendoli direttamente nella **progettazione e prototipazione** di spazi creati per le loro esigenze.
Il progetto ha una durata di 24 mesi, dal 13 dicembre 2025 al 12 dicembre 2027, per un budget totale di 120.000 €.

Cos'è SPARK?

SPARK è un'iniziativa innovativa che promuove le **pratiche di co-progettazione** come strumento per coinvolgere i giovani nella **trasformazione di spazi pubblici e comunitari.** Attraverso un approccio pratico e collaborativo, i partecipanti sviluppano competenze creative, tecniche e sociali, diventando **protagonisti attivi del cambiamento.**

Perché è stato creato SPARK?

In un contesto europeo caratterizzato da trasformazioni sociali, economiche e ambientali, sempre più spesso i giovani vengono **esclusi dai processi decisionali** riguardanti gli spazi pubblici e comunitari. Molti centri giovanili e luoghi di aggregazione sono ancora progettati attraverso **processi top-down**, con il risultato che gli spazi non rispondono adeguatamente alle reali esigenze dei giovani. SPARK nasce per colmare questa lacuna, promuovendo un **approccio collaborativo che coinvolge direttamente i giovani** nella progettazione, realizzazione e valutazione degli spazi creati per loro.

Il progetto adotta un **approccio pratico e sperimentale,** basato su **laboratori di co-progettazione, workshop creativi** e **attività di prototipazione.** Attraverso queste esperienze, i giovani sviluppano **competenze pratiche e sociali,** rafforzano il proprio senso di appartenenza alla comunità e contribuiscono alla creazione di ambienti sostenibili e pensati per loro.

SPARK ha l'obiettivo di supportare i giovani affinché diventino **co-creatori attivi** delle proprie comunità, promuovendo la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'innovazione nel settore degli operatori giovanili. Inoltre, il progetto promuove lo **scambio di buone pratiche** tra le organizzazioni europee, contribuendo così allo sviluppo di approcci replicabili e sostenibili a livello internazionale.

Obiettivi del progetto

L'obiettivo generale di SPARK è sperimentare approcci partecipativi e di co-progettazione al fine di sviluppare, testare e validare una **metodologia strutturata e replicabile** per la creazione di spazi pubblici dedicati ai giovani, rafforzando la qualità e l'innovazione del lavoro con i giovani in Europa.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- promuovere **la partecipazione attiva dei giovani**, coinvolgendoli nei processi decisionali relativi agli spazi comuni;
- sviluppare **una metodologia di co-progettazione replicabile** da applicare a contesti urbani, rurali e periferici;
- migliorare **la qualità e l'innovazione del lavoro con i giovani** attraverso strumenti pratici e percorsi di formazione;
- rafforzare **le capacità e le competenze dei giovani e degli operatori giovanili**, in particolar modo per quanto riguarda la progettazione partecipativa, la capacità di collaborare e il problem-solving;
- promuovere **l'inclusione sociale e la diversità**, garantendo pari opportunità di partecipazione;
- promuovere **la cittadinanza attiva**, il coinvolgimento nella comunità e il senso di appartenenza;
- sviluppare **soluzioni sostenibili e modulari** attraverso attività di prototipazione e sperimentazione;
- incoraggiare **la cooperazione europea** attraverso lo scambio di conoscenze e buone pratiche tra i partner.

1.2 GRUPPI TARGET DEL TOOLKIT

Il Toolkit SPARK si rivolge a una **vasta gamma di soggetti interessati,** che a vario titolo sono coinvolti nella progettazione, implementazione e valorizzazione degli spazi per i giovani e la comunità. Attraverso un approccio aperto e collaborativo, il Toolkit promuove la cooperazione tra giovani, professionisti del settore, istituzioni e comunità locali, contribuendo così alla creazione di ambienti sostenibili e socialmente innovativi.

Il Toolkit è rivolto a:

- **Giovani e gruppi informali**
- **Operatori giovanili, educatori e formatori**
- **Organizzazioni giovanili e della società civile**
- **Autorità locali, istituzioni e decisori politici**
- **Università, ricercatori e comunità locali**

Giovani e gruppi informali

I giovani di età compresa tra i 14 e i 30 anni rappresentano il nucleo del progetto SPARK. Poiché sono coinvolti nei processi di progettazione e prototipazione, assumono un **ruolo attivo** nella trasformazione di spazi pensati per loro. Il Toolkit propone strumenti e opportunità per sviluppare **competenze trasversali,** rafforzare il **senso di appartenenza alla comunità** e diventare **protagonisti attivi del cambiamento sociale.** Questa dimensione è strettamente legata ai principi di partecipazione autentica e protagonismo giovanile illustrati nei capitoli seguenti.

Operatori giovanili, educatori e formatori

Il Toolkit è concepito come una **risorsa concreta** per operatori giovanili, educatori e formatori impegnati nell'educazione formale e non formale. Fornisce metodologie, strumenti e linee guida al fine di favorire i **processi partecipativi**, promuovere **l'apprendimento esperienziale** e sostenere lo sviluppo delle competenze dei giovani. In particolare, i capitoli dedicati ai principi e alla metodologia della co-progettazione offrono un quadro pratico e pedagogico per supportare tali figure nel ruolo di facilitatori.

Organizzazioni giovanili e organizzazioni della società civile

Il Toolkit si rivolge anche a organizzazioni giovanili, associazioni culturali ed enti del terzo settore che operano a livello locale, nazionale ed europeo. Per questi soggetti, esso rappresenta una **risorsa preziosa per co-progettare iniziative, migliorare la qualità del lavoro con i giovani** e promuovere l'innovazione sociale. I casi studio descritti nel Toolkit presentano **esempi concreti e replicabili.**

Autorità locali, istituzioni e decisori politici

Il Toolkit è diretto anche a enti pubblici, amministrazioni locali e governanti interessati a promuovere **politiche giovanili inclusive e sostenibili**. Grazie al suo approccio metodologico, SPARK contribuisce a integrare i **processi di co-progettazione** nelle strategie di sviluppo territoriale, favorendo la creazione di **spazi pubblici pensati per i giovani** e rafforzando il **dialogo tra i giovani e le istituzioni.**

Università, ricercatori e comunità locali

Infine, il Toolkit si rivolge anche a università, ricercatori e comunità locali interessati a sviluppare e diffondere **pratiche innovative** nel settore delle politiche giovanili. Il Toolkit rappresenta una risorsa preziosa per la **ricerca, la sperimentazione e la divulgazione di metodologie partecipative**, contribuendo così alla crescita di una **cultura di collaborazione e apprendimento condiviso.**

1.3 VALORI EUROPEI E LA VISIONE DEGLI SPAZI SOCIALI

Il progetto SPARK si fonda sulla convinzione che i giovani debbano essere riconosciuti come s**oggetti attivi** nello sviluppo delle comunità in cui vivono. Attraverso metodologie di co-progettazione e pratiche collaborative, il progetto promuove la creazione di **spazi sociali accessibili, democratici e sostenibili** in cui i giovani non sono semplici destinatari di servizi o politiche, ma **co-creatori di ambienti** che rispondono ai loro bisogni, aspirazioni e realtà quotidiane.
Finanziato dal programma Erasmus+, SPARK è pienamente in linea con **le priorità strategiche e i valori fondamentali dell'Unione Europea**. Il progetto contribuisce a rafforzare **la partecipazione giovanile, l'innovazione nel lavoro con i giovani, l'inclusione sociale e l'impegno democratico**, promuovendo al contempo il dialogo interculturale, la collaborazione e la cittadinanza attiva.
Attraverso processi di co-progettazione pratici e collaborativi, SPARK supporta i giovani affinché diventino **protagonisti attivi della vita comunitaria e della trasformazione a livello locale**. Questo approccio riflette l'impegno dell'Unione Europea nel promuovere **opportunità di apprendimento inclusive e innovative** che affrontino le sfide sociali contemporanee e rafforzino la partecipazione democratica.

Allineamento con le priorità di Erasmus+ e le politiche europee per i giovani

SPARK contribuisce direttamente a diverse priorità chiave del programma Erasmus+ e della strategia dell'Unione Europea per la gioventù (2019-2027), in particolare attraverso i principi di:

- **Coinvolgere** – incoraggiare la partecipazione democratica e la cittadinanza attiva;
- **Connettere** – rafforzare la cooperazione, l'inclusione e il dialogo interculturale;
- **Empowerment** – sostenere l'autonomia, lo sviluppo delle competenze e la capacità dei giovani di prendere decisioni.

In particolare, il progetto promuove:

- **inclusione e diversità**, garantendo pari opportunità di partecipazione a giovani provenienti da differenti contesti sociali, culturali ed economici;
- **qualità e innovazione nel lavoro con i giovani,** attraverso lo sviluppo di metodologie replicabili di co-progettazione;
- **cittadinanza attiva e partecipazione democratica**, coinvolgendo i giovani in processi decisionali e di trasformazione concreti;
- **solidarietà e cooperazione a livello europeo,** attraverso la collaborazione tra partner provenienti da Germania, Italia e Romania.

La **dimensione transnazionale** di SPARK consente lo scambio di esperienze, approcci e buone pratiche tra diversi contesti territoriali e culturali, contribuendo così alla creazione di **approcci sostenibili e replicabili alla partecipazione giovanile.**

Creare spazi sociali pensati per i giovani

La visione di SPARK prende forma attraverso la **creazione e la trasformazione di spazi sociali** che promuovono l'interazione, la creatività, l'apprendimento e il coinvolgimento della comunità. Questi spazi non sono intesi semplicemente come **ambienti fisici**, ma anche come **luoghi relazionali e simbolici** in cui i giovani possono sviluppare **senso di appartenenza, responsabilità civica e connessioni sociali.**

Le ricerche sulla pianificazione partecipativa e sul lavoro con i giovani mostrano come questi ultimi si impegnino più attivamente quando la partecipazione è **radicata in contesti quotidiani** come quartieri, scuole, centri giovanili e spazi pubblici. Per questo motivo, SPARK promuove **processi di co-progettazione che partono dalle esperienze di vita dei giovani** e incoraggiano il loro coinvolgimento attivo nel dare forma agli ambienti che li circondano.

Secondo questa prospettiva, gli spazi sociali partecipativi contribuiscono a:

- **rafforzare** la partecipazione democratica e il dialogo intergenerazionale;
- **promuovere** accessibilità, inclusione e diversità;
- **incoraggiare** creatività, collaborazione e innovazione sociale;
- **supportare** l'impegno nella comunità e la responsabilità civile;

- **promuovere** il senso di appartenenza e la sostenibilità a lungo termine di progetti e spazi.

Capacità di prendere decisioni, fiducia e co-progettazione

Un principio centrale del progetto è la **capacità di prendere decisioni**. Grazie alla co-progettazione, i giovani **partecipano attivamente a tutte le fasi del processo**, dall'analisi dei bisogni all'ideazione, prototipazione, implementazione e valutazione. Questo approccio favorisce lo sviluppo di **competenze pratiche e trasversali**, tra cui collaborazione, pensiero critico, comunicazione, leadership e capacità di risolvere problemi.

I processi partecipativi diventano più efficaci quando includono **azioni concrete e visibili**. Interventi temporanei, prototipi, installazioni creative e attività comunitarie permettono ai giovani di **passare dalle idee all'azione**, rafforzando le motivazioni, il senso di appartenenza e l'**impegno civico.**

Anche la **fiducia** riveste un ruolo fondamentale nei processi di co-progettazione e si sviluppa gradualmente attraverso trasparenza, continuità, dialogo e responsabilità condivisa. Quando un giovane vede **che le sue idee possono portare a risultati concreti**, la partecipazione diventa più significativa e i rapporti con le istituzioni e le comunità si rafforzano.

Fondamenti etici e pedagogici

Il Toolkit SPARK si basa su un **quadro etico e pedagogico condiviso** che delinea tutte le attività del progetto e i metodi di lavoro. Questi principi sono in linea con le raccomandazioni europee riguardanti il lavoro con i giovani, la partecipazione e la ricerca sociale.

I valori fondamentali includono:

- partecipazione significativa e inclusiva;
- empowerment giovanile e co-responsabilità;
- educazione non formale e apprendimento esperienziale;
- creazione di spazi sicuri e inclusivi;
- trasparenza e consenso informato;
- protezione della privacy e dei dati personali;

- equità, diversità e accessibilità;
- sostenibilità e responsabilità sociale;
- senso di appartenenza e identificazione.

L'etica della co-progettazione non riguarda solo i risultati della partecipazione, ma anche **le modalità con cui questa si concretizza.** Pertanto, la co-progettazione richiede che durante l'intero processo ci sia grande attenzione verso aspetti come **dignità, inclusione, benessere emotivo e coinvolgimento autentico.**

Attraverso il Toolkit SPARK, il progetto si propone di contribuire allo sviluppo di una cultura più forte in materia di partecipazione giovanile e innovazione sociale, supportando i giovani come protagonisti attivi nella creazione di comunità più democratiche, resilienti e a misura di giovane.

I **principi etici e metodologici** qui introdotti saranno ulteriormente approfonditi nel **capitolo 2**, dedicato ai fondamenti della co-progettazione nel lavoro con i giovani.

1.4 PARTNERSHIP E COLLABORAZIONI

Il progetto è il risultato della **collaborazione tra tre organizzazioni europee provenienti da Germania, Italia e Romania**. La partnership riunisce competenze complementari nei settori del lavoro giovanile, dell'educazione non formale, dell'innovazione sociale e delle politiche pubbliche, garantendo così un approccio multidisciplinare e transnazionale. Questa cooperazione propone la condivisione di buone pratiche, lo sviluppo di approcci innovativi e la creazione e il raggiungimento di risultati sostenibili e replicabili a livello europeo.

Grazie alla sinergia tra organizzazioni della società civile e un ente pubblico, SPARK promuove la partecipazione giovanile e rafforza la qualità del lavoro con i giovani, contribuendo così alla creazione di comunità più inclusive e resilienti.

- **Roter Baum Berlin** (Germania)
- **Comune di Macerata** (Italia)
- **Curba de Cultură** (Romania)

Roter Baum Berlin (Germany)

Roter Baum Berlin UG è un'organizzazione non governativa fondata nel 2011 da "Roter Baum" e.V., un'associazione giovanile costituitasi nel 1993. Gestisce i progetti della rete Roter Baum nella città di Berlino, in particolare nel distretto di Marzahn-Hellersdorf, sostenendo lo sviluppo sociale e culturale dei giovani attraverso l'educazione non formale e la partecipazione giovanile. L'organizzazione realizza progetti educativi, eventi culturali, iniziative internazionali finanziate dall'Unione Europea (tra cui Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà) e campi estivi per giovani che vivono in condizioni svantaggiate.

Nell'ambito del progetto SPARK, Roter Baum Berlin svolge un ruolo di coordinamento, occupandosi della gestione complessiva della partnership, della supervisione amministrativa e finanziaria, della comunicazione con la Commissione Europea e del monitoraggio della qualità dei risultati del progetto.

Inoltre, contribuisce a sviluppare la metodologia di co-progettazione, la facilitazione dei laboratori di co-progettazione, le attività di prototipazione e la divulgazione dei risultati del progetto.

Comune di Macerata (Italia)

Il Comune di Macerata è un ente pubblico situato nella Regione Marche, nell'Italia centrale. Con circa 40.000 abitanti, la città è nota per il suo patrimonio storico e culturale e per la presenza di importanti istituzioni culturali come lo Sferisterio, sede del Macerata Opera Festival. Attraverso i suoi uffici e il centro giovanile, l'amministrazione comunale promuove politiche educative, sociali e culturali per i giovani, favorendo la partecipazione e l'inclusione sociale. Inoltre, possiede una vasta esperienza nella gestione di progetti europei.

Nell'ambito del progetto SPARK, il Comune di Macerata svolge un ruolo chiave nello sviluppo e validazione della metodologia di co-progettazione. Contribuisce alla ricerca e alla pubblicazione del Toolkit, coordina l'incontro che segna l'avvio ufficiale del progetto e implementa attività pilota a livello locale. Inoltre, partecipa alle attività di prototipazione e verifica e alla definizione del Toolkit, garantendo così l'integrazione dei risultati del progetto nelle politiche pubbliche e la loro sostenibilità a lungo termine.

Curba de Cultură (Romania)

Curba de Cultură è un'organizzazione non governativa impegnata nello sviluppo giovanile in zone rurali della Romania. L'organizzazione promuove l'educazione non formale, la cultura e la partecipazione giovanile, con l'obiettivo di migliorare le opportunità formative e il coinvolgimento dei giovani nella comunità, contribuendo al contempo a rivitalizzare i territori rurali. Con sede a Izvoarele, nel distretto di Prahova, l'organizzazione lavora principalmente con adolescenti e giovani, fornendo loro strumenti e opportunità per diventare membri attivi delle proprie comunità. Le sue attività sono incentrate sulla creazione di spazi sicuri e inclusivi, sulla tutela dei diritti dei giovani e sul rafforzamento delle politiche giovanili a livello locale, nazionale ed europeo.

Nell'ambito del progetto SPARK, Curba de Cultură svolge un ruolo centrale nello sviluppo metodologico e nella formazione.

Contribuisce all'analisi dei bisogni e alla raccolta dei dati dai gruppi target, supportando lo sviluppo di approcci di co-progettazione e delle attività del progetto. Inoltre, organizza un corso di formazione internazionale per operatori giovanili, contribuisce alla gestione dei laboratori di co-progettazione, partecipa ad attività di prototipazione e alla divulgazione dei risultati, e vanta una solida esperienza nel coinvolgimento dei giovani provenienti da contesti rurali e nell'utilizzo dell'educazione non formale come motore di partecipazione e sviluppo.

1.5 COME UTILIZZARE IL TOOLKIT

Il Toolkit SPARK è la **principale risorsa pratica e metodologica** sviluppata all'interno del progetto. È pensato per essere una **guida flessibile** per promuovere la partecipazione giovanile attraverso la co-progettazione. Fornisce un quadro teorico e operativo per operatori giovanili, organizzazioni, istituzioni e giovani attivi, supportandoli nella progettazione e trasformazione di spazi sostenibili, accessibili e a misura di giovani.

Il Toolkit è stato sviluppato per guidare i lettori attraverso un **percorso progressivo** che va dalla comprensione dei principi di co-progettazione all'applicazione pratica di strumenti e approcci. Grazie alla sua **struttura modulare**, può essere utilizzato sia come guida completa che come risorsa di riferimento per specifiche attività di progetto. Può essere di supporto nella pianificazione di un intero processo di co-progettazione, oppure aiutare l'utente a selezionare singoli strumenti e spunti pratici da adattare ai propri contesti.

Gli **strumenti pratici di partecipazione e i metodi per la conduzione di workshop** connessi alle diverse fasi della metodologia sono raccolti nell'**Appendice**; possono essere adattati e combinati in base al contesto, ai partecipanti e agli obiettivi di ciascun progetto.

Struttura del Toolkit

Il Toolkit è strutturato in **sei capitoli principali**, ognuno dei quali è pensato per fornire conoscenze, strumenti e spunti al fine di supportare i processi di co-progettazione nel lavoro con i giovani.

- **Capitolo 1** → Introduzione
- **Capitolo 2** → Principi di co-progettazione nel lavoro con i giovani
- **Capitolo 3** → Metodologia SPARK per la co-progettazione
- **Capitolo 4** → Come favorire la co-progettazione
- **Capitolo 5** → Casi studio
- **Capitolo 6** → Conclusioni e motivazioni

Capitolo 1 → Introduzione

Presenta il contesto del progetto SPARK, chiarendo la visione, gli obiettivi e l'importanza del Toolkit. Descrive il collegamento con le priorità europee, la natura della partnership e i principi etici alla base del Toolkit, offrendo una comprensione condivisa dello scopo e dell'impatto.

Capitolo 2 → Principi di co-progettazione nel lavoro con i giovani

Definisce le basi etiche e pedagogiche che guidano l'intero Toolkit. Queste includono una partecipazione significativa, la capacità di prendere decisioni, l'educazione non formale, l'apprendimento esperienziale, la creazione di spazi sicuri, il senso di appartenenza e l'importanza di risultati concreti e visibili. Inoltre, il capitolo descrive il ruolo dell'operatore giovanile nei processi di co-progettazione.

Capitolo 3 → Metodologia SPARK per la co-progettazione

Presenta un quadro metodologico strutturato e replicabile, organizzato in fasi adattabili. Queste includono analisi del contesto, ideazione, prototipazione, sperimentazione, valutazione e divulgazione. Il capitolo chiarisce gli obiettivi, gli attori coinvolti e i risultati attesi, evidenziando il ruolo dei giovani e degli operatori giovanili durante tutto il processo.

Capitolo 4 → Come favorire la co-progettazione

Analizza il ruolo degli operatori giovanili nel facilitare i processi di co-progettazione, con particolare attenzione alla costruzione della fiducia, all'inclusione, alla comunicazione, al mantenere una condotta etica e all'equilibrio tra il ruolo di guida e autonomia dei giovani. Inoltre, il capitolo affronta i temi della gestione dei conflitti, delle dinamiche di partecipazione e della creazione di contesti sicuri e di supporto alla collaborazione.

Capitolo 5 → Casi studio

Presenta esempi concreti e buone pratiche derivanti dalla ricerca e dall'esperienza dei partner. I casi sono collegati alle differenti fasi del processo di co-progettazione e dimostrano come la metodologia possa essere applicata in contesti diversi e con risorse e livelli di tecnologia differenti.

Capitolo 6 → Conclusioni e motivazioni

Il capitolo finale riassume i messaggi chiave del Toolkit e offre una riflessione conclusiva rivolta ai giovani e agli operatori giovanili. Incoraggia la sperimentazione, l'iniziativa e la fiducia nei processi di co-progettazione, promuovendo la creazione e la cura di spazi inclusivi pensati per i giovani.

Come utilizzare il Toolkit

Il Toolkit SPARK non richiede un ordine di lettura rigoroso e può essere utilizzato in modo flessibile in base alle esigenze degli utenti e agli obiettivi del progetto.

Ecco alcuni modi per utilizzarlo:

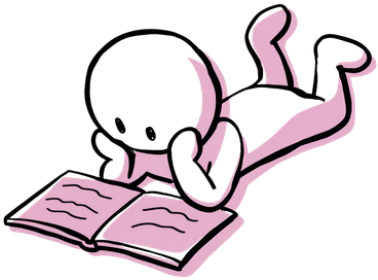
- **leggere** il documento dall'inizio alla fine per ottenere una comprensione generale della metodologia;
- **analizzare** i singoli capitoli in base a interessi specifici o alle fasi del progetto;
- **avere** un supporto nei workshop, nelle attività di co-progettazione e nelle pratiche di lavoro con i giovani;
- **adattare** strumenti e approcci a diversi contesti locali e gruppi target;
- **integrare** le metodologie di co-progettazione in progetti educativi, sociali e culturali.

Il Toolkit è pensato per essere una **risorsa flessibile e adattabile** piuttosto che un modello fisso. Gli utenti sono incoraggiati a sperimentare, riflettere e adattare gli approcci proposti a seconda della realtà e della comunità in cui operano.

Questo Toolkit deve essere utilizzato come una **bussola per il cambiamento**: esplorare, sperimentare, co-progettare. Grazie a SPARK, ogni spazio può diventare un'opportunità di partecipazione, collaborazione e crescita.

PRINCIPI DI CO-PROGETTAZIONE NEL LAVORO CON I GIOVANI

02



Questo capitolo descrive i principi etici, pedagogici e collaborativi alla base del Toolkit SPARK. Spiega come la co-progettazione può supportare una partecipazione significativa dei giovani, l'apprendimento non formale, il senso di appartenenza e la creazione di spazi sicuri e adatti ai giovani.

La co-progettazione nel lavoro con i giovani è **più di una semplice metodologia**: è un modo per riconoscere i giovani come **protagonisti attivi** degli ambienti, delle comunità e dei progetti che danno forma alle loro vite. Piuttosto che considerare i giovani come beneficiari passivi di attività o servizi, gli approcci di co-progettazione li pongono al centro **dell'identificazione dei bisogni, della generazione di idee, del processo decisionale e dell'implementazione delle azioni.**

La ricerca e le pratiche portate avanti in tutta Europa dimostrano come i processi di co-progettazione possono **rafforzare la partecipazione,** accrescere il **senso di appartenenza e responsabilità**, e **creare spazi e iniziative più pertinenti e adatti ai giovani**. Inoltre, la co-progettazione favorisce l'apprendimento, lo sviluppo della fiducia in sé stessi e l'impegno civico, consentendo così ai giovani di **passare dalle idee all'azione** attraverso un coinvolgimento diretto in processi reali.

Questo capitolo presenta i principi chiave alla base del Toolkit che forniscono una **base etica e pedagogica condivisa** per tutte le attività di co-progettazione presentate nei capitoli successivi.

2.1 PARTECIPAZIONE REALE E PROTAGONISMO GIOVANILE

Alla base della co-progettazione c'è il principio della **partecipazione significativa dei giovani**. I giovani non dovrebbero essere solo consultati, ma **coinvolti attivamente come co-creatori, decisori e collaboratori** durante tutto il processo.

Questo approccio è strettamente legato al concetto di **protagonismo giovanile**, poiché riconosce i giovani come **attori capaci, dotati di conoscenze, esperienze e idee preziose**. I processi di co-progettazione sono più efficaci quando i giovani possono **influenzare dei risultati reali**, piuttosto che partecipare simbolicamente o in modo superficiale.

Le ricerche sulla partecipazione giovanile mostrano come i giovani si impegnino più attivamente quando vedono che il proprio contributo può **portare a cambiamenti tangibili** e quando sono coinvolti in **processi decisionali concreti**. I modelli tradizionali di partecipazione, caratterizzati da una **struttura top-down**, spesso non riescono a coinvolgere un grande

numero di giovani, soprattutto quando la partecipazione rimane astratta o scollegata dalla loro realtà quotidiana.

In pratica, tutto questo significa:

- coinvolgere i giovani sin dalle fasi iniziali del progetto;
- fare in modo che le loro idee possano dar vita a dei risultati;
- creare processi decisionali condivisi;
- riconoscere diverse forme di partecipazione ed espressione;
- valorizzare l'esperienza vissuta come una forma di competenza.

Gli operatori giovanili svolgono un ruolo importante nel garantire che la partecipazione sia **genuina e non solamente di facciata**. Il loro compito non è controllare il processo, ma **creare le condizioni** affinché i giovani possano contribuire attivamente e assumersi delle responsabilità.

2.2 EDUCAZIONE NON FORMALE E LEARNING BY DOING

I processi di co-progettazione sono profondamente connessi ai **principi dell'educazione non formale**. I giovani imparano di più quando sono attivamente coinvolti in esperienze pratiche, discussioni e sperimentazioni.

Pertanto, il concetto di **learning by doing (letteralmente imparare facendo)** rappresenta un principio fondamentale della co-progettazione. Piuttosto che discutere di partecipazione solo in termini teorici, i giovani si sentono partecipi attraverso il **coinvolgimento diretto in processi e azioni concrete.**

Attraverso la progettazione, la creazione, la sperimentazione, la discussione e la riflessione collettiva sviluppano una serie di competenze, tra cui:

- lavoro di squadra e comunicazione;
- problem-solving e creatività;
- pianificazione e organizzazione di progetti;
- impegno civico e partecipazione democratica;
- autostima e capacità di esprimersi

Gli studi sugli a**pprocci esperienziali e collaborativi** dimostrano che le attività pratiche e la sperimentazione sul campo contribuiscono a mantenere alte le motivazioni e a rafforzare la capacità dei giovani di identificarsi con progetti e spazi. Spesso **interventi su piccola scala, soluzioni temporanee e prototipi** sono particolarmente efficaci perché consentono ai partecipanti di constatare rapidamente **l'impatto del loro contributo.**
Proprio per questo la co-progettazione considera i giovani non semplicemente come partecipanti alle attività, ma come **studenti attivi, ricercatori e creatori.**

2.3 ETICA E CREAZIONE DI SPAZI SICURI

Una condotta etica è essenziale in tutti i processi di co-progettazione che coinvolgono i giovani. La partecipazione può essere significativa solo quando i giovani si sentono **rispettati, inclusi ed emotivamente al sicuro.**

Creare spazi sicuri vuol dire dar vita ad ambienti in cui i giovani possono esprimere idee, preoccupazioni ed emozioni senza timore di essere giudicati, esclusi o derisi. Ciò è particolarmente importante quando si lavora con giovani provenienti da contesti marginalizzati o poco rappresentati.

Le ricerche mostrano che **gli ostacoli alla partecipazione devono essere attivamente ridotti** attraverso metodi accessibili, un supporto efficace e una particolare attenzione all'inclusione. La partecipazione dovrebbe adattarsi alla realtà dei giovani anziché aspettarsi che siano loro a conformarsi a rigidi modelli istituzionali.

Una condotta di co-progettazione etica include:

- garantire una **partecipazione volontaria**;
- rispettare la **privacy e il consenso**;
- riconoscere **diversi stili e abilità comunicative**;
- adattare i metodi ai **bisogni dei partecipanti**;
- risolvere gli **squilibri di potere tra adulti e giovani**;
- valorizzare il **benessere emotivo** insieme ai risultati del progetto.

Gli spazi sicuri non nascono da soli; richiedono un processo di guida consapevole, la costruzione di un clima di fiducia e una riflessione costante da parte degli operatori giovanili e degli organizzatori.

2.4 AZIONI CONCRETE E RISULTATI TANGIBILI

Uno dei punti di forza della co-progettazione nel lavoro con i giovani è la sua attenzione a **risultati concreti e visibili**. La partecipazione diventa più significativa quando i giovani possono constatare che **le loro idee si traducono in azioni concrete e cambiamenti tangibili.**

Le ricerche sui progetti di comunità dimostrano che **interventi temporanei, prototipi e micro-progetti** contribuiscono a mantenere vivo l'impegno e rafforzare il senso di appartenenza. I giovani sono spesso più motivati da **azioni pratiche e realizzabili** piuttosto che da processi astratti di pianificazione a lungo termine.

I risultati tangibili possono includere:

- la riprogettazione di spazi dedicati ai giovani;
- installazioni temporanee;
- mostre o presentazioni pubbliche;
- murales o interventi creativi;
- eventi o campagne comunitarie;
- prototipi e modelli;
- miglioramenti per la comunità.

Il valore di queste azioni non dipende solo dalla loro portata. Quando i giovani si rendono conto che **le loro idee contano e possono influenzare l'ambiente circostante**, anche dei piccoli cambiamenti possono rafforzare la **fiducia in sé stessi, la visibilità e il senso di autodeterminazione.**

Celebrare i successi e rendere il contributo dei giovani visibile all'intera comunità sono elementi importanti di questo processo.

2.5 SENSO DI APPARTENENZA E RESPONSABILITÀ

I processi di co-progettazione aiutano i giovani a sviluppare **legami emotivi più forti con gli spazi, le comunità e i progetti**. Quando i giovani contribuiscono a dare forma a un ambiente, è più probabile che se ne prendano cura, lo utilizzino attivamente e si identifichino con esso.

La partecipazione incentrata sugli **ambienti vissuti ogni giorno dai giovani**, come quartieri, centri giovanili, scuole o spazi pubblici, tende a incoraggiare un coinvolgimento più forte e significativo. Partire da luoghi che sono già importanti per i giovani aiuta a **colmare il divario tra partecipazione e vita quotidiana.**

Appartenenza non vuol dire controllo individuale, bensì una **sensazione collettiva** per cui:

- **"questo posto riflette la nostra identità";**
- **"le nostre idee vengono valorizzate";**
- **"abbiamo contribuito a creare tutto questo".**

Questo **senso di appartenenza** rafforza l'inclusione sociale, il coinvolgimento nella comunità e la partecipazione a lungo termine. Può anche incoraggiare i giovani a diventare cittadini attivi all'interno delle proprie comunità locali.

2.6 TRASFORMARE GLI SPAZI IN AMBIENTI ADATTI AI GIOVANI

La co-progettazione contribuisce a rendere gli spazi fisici e sociali più accoglienti, accessibili e significativi per i giovani.

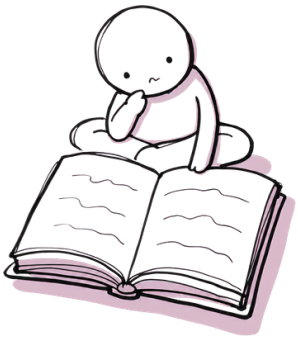
Gli spazi influenzano il modo in cui i giovani interagiscono, imparano, provano emozioni e partecipano.

Gli spazi adatti ai giovani non sono solo funzionali, ma sono luoghi dove i ragazzi possono sentirsi **a proprio agio, valorizzati e rispettati.** Attraverso la co-progettazione, i giovani possono dare forma agli spazi in base alle proprie esigenze, interessi e identità.

Questo processo può includere:

- migliorare estetica e comfort;
- migliorare accessibilità e inclusione;
- promuovere la creatività e l'interazione informale;
- ripensare il modo di utilizzare gli spazi;
- trasformare aree poco utilizzate o trascurate in spazi comunitari attivi.

Gli studi mostrano che i processi di co-progettazione sono particolarmente efficaci quando sono **collegati a spazi che i giovani già utilizzano e a cui tengono.** Anche **interventi su piccola scala** possono influenzare positivamente il rapporto dei giovani con il proprio ambiente e incoraggiare un maggiore coinvolgimento nella comunità.



METODOLOGIA SPARK PER LA CO-PROGETTAZIONE

03

3

Questo capitolo presenta la metodologia SPARK per la co-progettazione nelle sue fasi principali, dall'attivazione e team building all'ideazione, prototipazione, divulgazione e valutazione partecipativa. La metodologia è concepita come una struttura flessibile che può essere adattata a diversi contesti di lavoro con i giovani e nella comunità.

3.1 ATTIVAZIONE E ANALISI DEL CONTESTO

Questa fase si concentra sul **comprendere la realtà, le esperienze e le relazioni dei giovani con gli spazi e la comunità,** favorendo al contempo la creazione di una motivazione iniziale.

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Comprendere **le esperienze, i bisogni e le relazioni dei giovani con gli spazi e la comunità,** creando motivazioni, curiosità e un coinvolgimento iniziale nel processo di co-progettazione.
Processo	**Esplorazione → Osservazione → Riflessione → Identificazione di bisogni e opportunità.** Il processo è partecipativo, esperienziale e radicato nella realtà quotidiana dei giovani.
Risultati attesi	**Comprensione condivisa dei bisogni e delle sfide a livello locale,** individuazione di priorità e opportunità, documentazione visiva tramite strumenti come mappe, foto e osservazioni, migliorare coesione e fiducia iniziali del gruppo e la motivazione a partecipare.
Attori coinvolti	**I giovani** come esploratori e protagonisti attivi, **gli operatori giovanili** come facilitatori e creatori di fiducia, **i partner e le istituzioni** nel fornire supporto e accesso alle risorse, **i membri della comunità** nel contribuire con conoscenze e prospettive locali.

Obiettivo

La fase di attivazione e analisi del contesto rappresenta il **punto di partenza del processo di co-progettazione.** L'obiettivo principale è quello di **comprendere i bisogni, le esperienze e le prospettive dei giovani** in relazione agli spazi, alle comunità o alle problematiche affrontate. Allo stesso tempo, si propone di creare **interesse iniziale, curiosità e un legame emotivo con il progetto.**

Nei processi di co-progettazione, la partecipazione è legata **alla vita quotidiana dei giovani**, anziché a programmi istituzionali predefiniti o a supposizioni fatte da adulti. I giovani sono più propensi a partecipare quando il processo è legato a spazi che già utilizzano, a sfide che già affrontano o a cambiamenti che desidererebbero realmente vedere nel proprio ambiente.

Pertanto, questa fase ha l'obiettivo di:

- **analizzare come i giovani vivono uno spazio o una comunità;**
- **individuare bisogni, sfide e opportunità;**
- **creare motivazioni e interesse nel partecipare;**
- **incoraggiare i giovani a riflettere in modo critico sul proprio ambiente;**
- **costruire le basi per future decisioni e azioni collettive.**

L'obiettivo non è solo raccogliere informazioni, ma anche aiutare i giovani a sentire che le loro prospettive ed esperienze vengono prese in considerazione.

Il processo

La fase di attivazione deve essere percepita come **esplorativa, collaborativa e accessibile,** anziché come tecnica o eccessivamente formale. Spesso i giovani partecipano più volentieri a **esperienze creative e pratiche** piuttosto che a consultazioni strutturate o incontri incentrati esclusivamente sulla discussione.

Per questo motivo, gli operatori giovanili iniziano incontrando i giovani nei luoghi che già frequentano: centri giovanili, scuole, parchi, società sportive, spazi di quartiere o ambienti online. **Conversazioni informali, attività ludiche e piccoli gesti tangibili** sono spesso più efficaci di inviti formali a partecipare.

Il processo può includere:

- camminate e osservazioni del quartiere;
- esercizi di mappatura;
- attività di fotografia e photovoice;
- storytelling e discussioni di gruppo;
- interviste con membri della comunità;
- individuare spazi che i giovani usano, evitano o apprezzano;
- riflessioni su ciò che risulta accogliente o escludente in un determinato spazio.

In questa fase, l'obiettivo non è trovare immediatamente delle soluzioni, ma **creare uno spazio per l'analisi, l'ascolto e la riflessione collettiva**. I giovani hanno bisogno di tempo per analizzare l'ambiente che li circonda, esprimere le proprie frustrazioni e condividere idee prima di passare a proposte di progettazione.

La partecipazione diventa più forte quando i giovani possono constatare rapidamente che il loro impegno si traduce in azioni o cambiamenti tangibili. Pertanto, piccoli interventi creativi, attività temporanee o azioni pratiche rivestono un ruolo importante nel **mantenere l'energia e la motivazione** durante questa fase.

Ad esempio, azioni semplici come creare una mappa visiva dei luoghi preferiti, organizzare una piccola attività all'aperto o trasformare temporaneamente una piccola parte di uno spazio dedicato ai giovani possono aiutare i partecipanti a sentire che: **"Insieme stiamo già dando forma a questo processo".**

Risultati attesi

I risultati di questa fase sono sia **pratici che relazionali.** Oltre a raccogliere informazioni sullo spazio o la comunità, la fase di attivazione dovrebbe **rafforzare il senso di appartenenza e coinvolgimento dei giovani** durante l'intero processo.

I risultati attesi possono includere:

- **una comprensione condivisa dei bisogni e delle problematiche** presenti in un certo spazio o nella comunità;
- identificare **priorità, opportunità e temi** per azioni future;
- **documentazione visiva o creativa dello spazio** (mappe, foto, disegni, osservazioni);
- maggiore **motivazione e curiosità** da parte dei partecipanti;
- un maggiore **legame emotivo** tra i giovani e il progetto;
- coesione iniziale del gruppo e **fiducia.**

I risultati non devono essere eccessivamente tecnici o strutturati. Nel campo del lavoro con i giovani, spesso **le forme di documentazione creative e collaborative sono più accessibili** e coinvolgenti rispetto ai report formali.

Attori coinvolti

Giovani

I giovani sono i **protagonisti di questa fase.** Contribuiscono fornendo le proprie **esperienze, percezioni e conoscenze** relative allo spazio o alla comunità. Attraverso l'osservazione, la discussione e l'esplorazione creativa contribuiscono a identificare ciò che ritengono importante e quali tipi di cambiamenti vorrebbero vedere. Il loro ruolo non consiste solo nel formulare opinioni, ma anche **nell'analizzare e interpretare attivamente l'ambiente che li circonda.**

Operatori giovanili

Gli operatori giovanili svolgono un **ruolo cruciale** nel creare condizioni in cui i giovani si sentano **sicuri, motivati e capaci di dare il proprio contributo.**

In questa fase, agiscono principalmente come:

- facilitatori;
- creatori di fiducia;

- motivatori;
- mediatori;
- garanti del processo.

Il **loro ruolo è quello di favorire il coinvolgimento di tutti senza controllare direttamente il processo.** Contribuiscono a rendere la partecipazione accessibile, favoriscono la riflessione e garantiscono l'inclusione anche dei partecipanti più riservati o marginalizzati.

Gli operatori giovanili dovrebbero:

- ascoltare attivamente le esperienze dei giovani;
- utilizzare metodi creativi e inclusivi;
- incoraggiare la curiosità e l'esplorazione;
- essere trasparenti riguardo a possibilità e limitazioni;
- dare valore alle prospettive e alle idee dei partecipanti;
- creare un'atmosfera di sicurezza emotiva e rispetto.

Allo stesso tempo, gli operatori giovanili dovrebbero evitare di:

- imporre troppo presto delle interpretazioni da adulti;
- affrettarsi alle conclusioni;
- complicare i processi partecipativi;
- dominare le discussioni o i processi decisionali;
- creare aspettative non realistiche sui risultati.

Partner e istituzioni

Scuole, comuni, organizzazioni culturali o partner della comunità possono contribuire fornendo **informazioni di contesto, accesso agli spazi o prospettive istituzionali.** Il loro coinvolgimento può contribuire a collegare le idee dei giovani a processi comunitari più ampi e a potenziali opportunità di implementazione. Tuttavia, i partner dovrebbero supportare il processo piuttosto che guidarlo.

Membri della comunità

I residenti, gli utenti dello spazio o altri attori della comunità possono contribuire con **conoscenze, storie ed esperienze locali.** Il loro coinvolgimento può **rafforzare il dialogo intergenerazionale** e aiutare i giovani a comprendere meglio il contesto sociale più ampio che circonda lo spazio.

3.2 TEAM BUILDING

Questa fase mira a creare **fiducia, coesione di gruppo e senso di appartenenza** tra i partecipanti coinvolti nel processo di co-progettazione.

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Creare **fiducia, coesione di gruppo e senso di responsabilità condiviso** tra i partecipanti, creando così le basi sociali ed emotive necessarie per una collaborazione efficace durante tutto il processo di co-progettazione.
Processo	**Costruire relazioni → Creare fiducia → Regole di gruppo → Responsabilità condivisa.** Il processo combina attività esperienziali, riflessione collettiva e co-creazione di una cultura di gruppo e strutture di partecipazione.
Risultati attesi	Un **gruppo coeso e motivato**, maggiore **fiducia e senso di appartenenza**, accordi e **metodi di comunicazione condivisi**, strutture di partecipazione consolidate, ruoli e responsabilità più chiari e un maggiore senso di responsabilità rispetto al processo.
Attori coinvolti	**I giovani** nel dare un contributo attivo alla cultura di gruppo e al processo decisionale, **gli operatori giovanili** come facilitatori delle dinamiche di gruppo e dell'inclusione, **i partner** nel fornire risorse e supporto, e **gli attori della comunità** nel contribuire con attività di tutoraggio, competenze e opportunità di collaborazione.

Obiettivo

L'obiettivo della fase di team building è **creare un gruppo collaborativo e inclusivo** che sia capace di lavorare insieme durante l'intero processo di co-progettazione. Co-progettare non significa solo migliorare gli spazi o proporre idee, ma anche **costruire relazioni, responsabilità collettiva e senso di appartenenza condiviso.**

I giovani sono più propensi a sentirsi coinvolti in un progetto quando si sentono **legati al gruppo, emotivamente al sicuro e riconosciuti come preziosi collaboratori.** L'aspetto motivazionale all'interno dei processi collaborativi è strettamente legato alla fiducia, al senso di appartenenza e a dinamiche di gruppo positive.

Questa fase ha lo scopo di:

- creare **fiducia e relazioni** tra i partecipanti;
- creare un **ambiente di gruppo accogliente** e inclusivo;
- stabilire **modalità di lavoro condivise;**
- rafforzare le motivazioni e l'impegno;
- incoraggiare **responsabilità collettiva e senso di appartenenza;**
- sostenere i giovani nell'assumere gradualmente un ruolo attivo all'interno del processo.

Il team building non è un'attività una tantum, ma un **processo continuo che prosegue per tutta la durata del progetto.**

Il processo

Creare un gruppo di co-progettazione richiede una **struttura equilibrata e flessibilità.** Inizialmente, l'obiettivo dovrebbe essere quello di aiutare i partecipanti a **sentirsi a proprio agio gli uni con gli altri** e creare un'atmosfera di gruppo positiva.

Questo processo può includere:

- attività di conoscenza reciproca;
- giochi e attività che stimolano la collaborazione;
- conversazioni informali e pause condivise;
- esercizi creativi di gruppo;
- discussioni su **aspettative e motivazioni;**
- **co-creare regole di gruppo e linee guida per la comunicazione;**
- decidere insieme la frequenza degli incontri e le modalità di partecipazione.

I gruppi di co-progettazione funzionano al meglio quando i giovani partecipano attivamente **alla definizione della cultura del proprio gruppo**. Piuttosto che imporre regole dall'alto, gli operatori giovanili dovrebbero coinvolgere i partecipanti **nel definire le modalità di collaborazione.**

Le discussioni possono includere:

- comunicazione rispettosa;
- inclusione e lotta alla discriminazione;
- riservatezza e sicurezza emotiva;
- processi decisionali;
- puntualità e impegno;
- come gestire disaccordi o conflitti.

Una definizione condivisa della **cultura del gruppo** contribuisce a rafforzare il senso di appartenenza e la responsabilità collettiva.

Inoltre, è importante riconoscere che **non tutti i giovani possono garantire una partecipazione costante**. Scuola, lavoro, situazioni familiari o livelli di fiducia e autostima particolari possono influire sulla frequenza e sul coinvolgimento. In questo senso, delle strutture di partecipazione flessibili possono contribuire a rendere il processo più accessibile e sostenibile.

I giovani dovrebbero anche avere l'opportunità di **dare il proprio contributo in modi diversi.** Alcuni partecipanti potrebbero prediligere il parlare in pubblico e assumere ruoli di leadership, mentre altri potrebbero preferire compiti creativi, pratici o organizzativi. **Valorizzare diverse forme di partecipazione** aiuta a prevenire l'esclusione e favorisce dinamiche di gruppo più equilibrate.

Risultati attesi

I risultati attesi dalla fase di team building sono principalmente di natura **relazionale e organizzativa.**

Possono includere:

- la creazione di un **gruppo unito e motivato**;
- maggiore fiducia e senso di appartenenza tra i partecipanti;
- **regole di gruppo e metodi di comunicazione condivisi**;
- pianificazione degli incontri e modalità di partecipazione prestabilite;
- **comprensione chiara di ruoli e responsabilità**;
- maggior senso di responsabilità collettivo rispetto al processo di co-progettazione;
- maggiore autostima e disponibilità a partecipare attivamente.

Una fase di team building efficace crea le basi **emotive e sociali** necessarie per il processo decisionale collettivo e la co-creazione nelle fasi successive del progetto.

Attori coinvolti

Giovani

I giovani contribuiscono attivamente a **creare una cultura di gruppo**; collaborano al fine di definire il funzionamento del gruppo, la natura dei processi decisionali e il tipo di ambiente che desiderano creare.

Il loro coinvolgimento nell'**indirizzare il processo stesso** è essenziale al fine di sviluppare un senso di responsabilità e impegno a lungo termine.

Operatori giovanili

In questa fase, gli operatori giovanili agiscono come:

- facilitatori delle dinamiche di gruppo;
- mediatori;
- responsabili dell'inclusione;
- figure di supporto emotivo;

- garanti del processo.

Gli operatori giovanili hanno la responsabilità di **creare delle condizioni per cui i giovani si sentano al sicuro, valorizzati e incoraggiati a partecipare.** Contribuiscono a bilanciare struttura e autonomia, supportando i partecipanti nell'assumersi gradualmente maggiori responsabilità all'interno del processo.

Gli operatori giovanili dovrebbero:

- incoraggiare la partecipazione di tutti i membri del gruppo;
- creare momenti informali e di divertimento;
- controllare continuamente le dinamiche di gruppo;
- supportare i partecipanti più silenziosi o meno sicuri di sé;
- gestire tempestivamente eventuali tensioni;
- adattare metodi e strutture alla realtà dei partecipanti.

Allo stesso tempo, gli operatori giovanili dovrebbero evitare di:

- imporre strutture eccessivamente rigide;
- consentire ai partecipanti con un carattere più dominante di controllare il processo;
- caricare i giovani di responsabilità troppo in fretta;
- ignorare esclusioni o conflitti all'interno del gruppo;
- considerare il team building come un'attività una tantum.

Partner e attori della comunità

I partner possono essere di supporto al gruppo **fornendo spazi, risorse, competenze o visibilità.** Il loro ruolo dovrebbe rafforzare - anziché indebolire - il coinvolgimento dei giovani nel processo.

Inoltre, **gli attori della comunità** possono contribuire con attività di tutoraggio, conoscenza del territorio o opportunità di collaborazione intergenerazionale.

3.3 CO-PROGETTAZIONE E IDEAZIONE

Questa fase è di supporto ai giovani nel trasformare esperienze, bisogni e idee in **concetti e proposte condivise** attraverso **metodi creativi e collaborativi.**

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Trasformare esperienze, bisogni e idee dei giovani in **concetti di progettazione condivisa per spazi, servizi o attività.**
Processo	**Analisi → Ideazione → Selezione → Sviluppo di un concetto iniziale.** Il processo è iterativo e si basa su metodi creativi e partecipativi.
Risultati attesi	Priorità condivise, idee visualizzate tramite mappe, disegni e moodboard, **concetti iniziali pronti per la prototipazione.**
Attori coinvolti	I **giovani** come co-progettisti, gli **operatori giovanili** come facilitatori, i partner nel dare un supporto tecnico e i **soggetti interessati della comunità** nel fornire feedback e validazione.

Obiettivo

L'obiettivo della fase di co-progettazione e ideazione è **trasformare esperienze, osservazioni e bisogni dei giovani in concetti condivisi e possibili soluzioni** per spazi, servizi o attività comunitarie.

Nell'ambito del lavoro con i giovani, la co-progettazione è un processo collaborativo in cui i giovani danno un contributo attivo nella **definizione di priorità, proposte e soluzioni**. Piuttosto che essere consultati solo in momenti specifici, i partecipanti vengono coinvolti durante tutto il processo di sviluppo di attività, proposte e spazi.

I processi di co-progettazione sono più efficaci quando i giovani comprendono chiaramente:

- **cosa si può cambiare;**
- **quali sono i vincoli;**
- **come vengono prese le decisioni;**
- **come le loro idee influenzano il processo.**

Per questo motivo, trasparenza, feedback e riflessione condivisa sono elementi essenziali della pratica partecipativa.

Perché la co-progettazione è importante

Nei progetti dedicati a spazi per i giovani, scuole, quartieri o servizi pubblici, la co-progettazione aiuta a **superare i preconcetti degli adulti** e crea opportunità per i giovani di esprimere il proprio modo di vivere gli spazi, le loro preferenze e quali cambiamenti vorrebbero realizzare.

La co-progettazione è importante perché i giovani vivono gli spazi pubblici, le istituzioni e i servizi **in modo diverso rispetto agli adulti.** Spesso le loro esperienze quotidiane rimangono inascoltate all'interno dei tradizionali processi di pianificazione e decisionali.

Quando ai giovani non viene permesso di partecipare alla definizione degli spazi, i progetti rischiano di **perdere il contatto con la realtà, i ritmi e le pratiche sociali della vita quotidiana.**

La partecipazione acquista maggiore significato quando è legata agli ambienti vissuti dai giovani e alle loro esperienze quotidiane, toccando aspetti come mobilità, interazione sociale, sicurezza, senso di appartenenza e opportunità di incontro informale.

Inoltre, una co-progettazione significativa può avere **maggiori effetti sia a livello educativo che sociale**, tra cui:

- **autostima e capacità di prendere decisioni;**
- **capacità di comunicazione e collaborazione;**
- **impegno civico;**
- **fiducia nelle istituzioni;**
- **maggior senso di responsabilità e appartenenza.**

Secondo questa prospettiva, la co-progettazione non è solo un metodo per sviluppare idee e spazi, ma anche un processo di apprendimento e promozione della cittadinanza attiva.

La co-progettazione richiede anche di **andare al di là di una partecipazione simbolica**. Per questo motivo, i giovani dovrebbero comprendere chiaramente:

- **quali decisioni si possono prendere in modo partecipativo;**
- **quali sono le limitazioni o i vincoli;**
- **come verranno valutate le idee;**
- **che livello di influenza avranno i partecipanti.**

Spesso la frustrazione non **deriva** dall'esistenza di limitazioni, ma dal fatto che sono poco chiare o nascoste. Pertanto, una **comunicazione onesta** riguardo a risorse, tempistiche e contesto istituzionale risulta essenziale.

Una collaborazione genuina dipende da **due elementi interconnessi:**

- **opportunità reali di dare un contributo;**
- **comunicazione trasparente riguardo a possibilità e limitazioni.**

Una buona co-progettazione non richiede che tutte le decisioni siano aperte, bensì che ci sia **chiarezza** sui modi in cui le prospettive dei giovani possono davvero influenzare il processo.

Il processo

La co-progettazione risulta più efficace quando si basa sulle esperienze quotidiane dei giovani piuttosto che su supposizioni fatte da adulti riguardo a come andrebbero organizzati gli spazi.

Spesso i giovani danno valore ad usi informali e flessibili degli spazi, come ad esempio:

- passare del tempo con gli amici;
- ascoltare musica;
- osservare gli altri;
- fruire di momenti liberi tra le varie attività;
- poter passare del tempo senza essere allontanati.

Agli occhi di un adulto, queste pratiche potrebbero apparire insignificanti, ma spesso rappresentano **importanti forme di interazione sociale, costruzione di identità e senso di appartenenza.**

Per questo motivo, la fase di ideazione non dovrebbe arrivare troppo velocemente a soluzioni predefinite. Prima di chiedere ai giovani cosa vogliono creare, **spesso è più utile valutare:**

- **dove passano il tempo;**
- **quali luoghi sono percepiti come accoglienti o escludenti;**
- **a cosa danno valore o cosa non gli piace;**
- **che tipo di cambiamenti vorrebbero sperimentare.**

Metodi come mappatura collaborativa, storytelling, photovoice, camminate esplorative e diari visivi possono favorire questo processo di esplorazione. I giovani non si esprimono tutti allo stesso modo, pertanto i processi di co-progettazione dovrebbero **evitare di basarsi esclusivamente sulla discussione verbale o su feedback scritti.**

Gli **approcci multimodali** rendono la partecipazione più accessibile perché consentono la coesistenza di diversi stili comunicativi, abilità e livelli di sicurezza.

Esempi di **metodi utili** possono includere:

- attività di mappatura;
- collage e moodboard;
- fotografia e photovoice;
- esercizi di storytelling;
- creazione di modelli;
- disegno collaborativo;
- votazione a punti e attività volte a definire le priorità.

Spesso combinare metodi creativi, visivi, pratici e di dialogo dà vita a discussioni più ricche e inclusive. Piuttosto che affidarsi a un unico formato di workshop, gli operatori giovanili dovrebbero creare **sequenze di attività complementari** che consentano ai partecipanti di riflettere, rivedere e sviluppare le proprie idee nel corso del tempo, condividendole tra loro.

Ad esempio:

- una camminata esplorativa può essere seguita da una discussione fotografica;
- le attività di mappatura possono portare alla creazione di un collage di gruppo;
- le discussioni di gruppo possono favorire la definizione di priorità e lo sviluppo di concetti;
- dei semplici modelli o prototipi possono aiutare a visualizzare idee o stimolare feedback.

Questa **differenziazione dei metodi** offre ai giovani molteplici opportunità di **partecipare, pensare in modo critico e dare il proprio contributo in modi diversi.** Il processo dovrebbe rimanere iterativo e flessibile. Spesso le idee si evolvono attraverso riflessione, discussione, sperimentazione e feedback, piuttosto che attraverso una sequenza lineare di passaggi.

Risultati attesi

Una fase di co-progettazione e ideazione ben coordinata **non dovrebbe essere valutata solo in base al numero di idee prodotte.** Il suo valore dipende anche da:

- qualità della partecipazione;
- inclusività del processo;
- la creazione di un senso di appartenenza;
- la chiarezza rispetto alle fasi future del progetto.

Al termine di questa fase, gli operatori giovanili dovrebbero aver raggiunto i seguenti obiettivi:

- una comprensione più chiara delle esperienze e delle priorità dei giovani;
- **temi e linee d'azione comuni;**
- **narrazione o visualizzazione di concetti;**
- **concetti iniziali pronti per la prototipazione;**
- maggiore collaborazione e senso di appartenenza al gruppo.

Inoltre, è fondamentale che i partecipanti, una volta terminato il processo, sentano che **le loro prospettive sono state prese sul serio** e che le loro idee possano contribuire a un cambiamento reale.

In questo senso, la co-progettazione ha successo non solo quando genera idee per la prototipazione, ma anche quando i giovani si sentono **riconosciuti come contributori attivi** nel dare forma agli spazi e alle comunità che li circondano.

Attori coinvolti

Giovani

I giovani sono i **protagonisti della fase di co-progettazione e ideazione.** Contribuiscono con esperienze, idee, creatività e conoscenza degli spazi e delle comunità coinvolte.

Il loro ruolo non è solo formulare opinioni, ma anche:

- esplorare e interpretare il proprio ambiente;

- individuare priorità e sfide;
- generare idee e proposte;
- collaborare ai processi decisionali;
- contribuire allo sviluppo dei concetti.

I giovani possono partecipare attraverso discussioni, metodi visivi, attività pratiche, prototipazione, storytelling o risoluzione collaborativa dei problemi.

Operatori giovanili

In questa fase, gli operatori giovanili agiscono principalmente come:

- facilitatori;
- mediatori;
- responsabili dell'inclusione;
- garanti del processo;
- creatori di fiducia.

Il loro ruolo è quello di **creare le condizioni affinché i giovani possano contribuire attivamente e con fiducia.** Gli operatori giovanili supportano il dialogo, la creatività, la collaborazione e la riflessione, garantendo al contempo che i giovani rimangano al centro del processo.

Gli operatori giovanili dovrebbero:

- utilizzare metodi creativi e inclusivi;
- incoraggiare forme diverse di partecipazione;
- supportare i partecipanti più silenziosi o meno sicuri di sé;
- essere trasparenti riguardo a possibilità e limitazioni;
- aiutare i gruppi a passare dalle idee a priorità condivise;
- incoraggiare la sperimentazione e la riflessione.

Allo stesso tempo, gli operatori giovanili dovrebbero evitare di:

- imporre troppo presto soluzioni da adulti;
- ingabbiare la creatività;
- filtrare le idee dei giovani secondo metodi non trasparenti;
- privilegiare partecipanti che hanno maggiore fiducia in sé stessi;
- affrettare le decisioni finali.

3.4 PROTOTIPAZIONE E TEST

Questa fase si concentra sulla **trasformazione delle idee in esperimenti concreti,** consentendo ai giovani di testare, adattare e migliorare le soluzioni attraverso attività pratiche.

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Trasformare le idee in **esperimenti concreti**, consentendo ai giovani di **testare, adattare e migliorare le soluzioni** attraverso attività pratiche, sperimentazioni e apprendimento collettivo.
Processo	**Sviluppo del concetto → Prototipazione → Test → Riflessione → Adattamento.** Il processo è iterativo, partecipativo e basato su sperimentazione, feedback e miglioramento continuo.
Risultati attesi	**Testare concetti, prototipi, modelli o interventi temporanei,** migliorare le idee di progetto, le competenze dei partecipanti e i feedback della comunità, accrescere la fiducia e il senso di appartenenza, e comprendere più chiaramente **l'attuabilità e le esigenze relative all'implementazione.**
Principi chiave	**Learning by doing,** sperimentazione, tangibilità delle azioni, **sviluppo iterativo,** risoluzione collettiva dei problemi e **accettazione del fallimento come parte integrante del processo di apprendimento.**
Attori coinvolti	I **giovani** in qualità di ideatori, collaudatori, valutatori e co-creatori, gli **operatori giovanili** in qualità di facilitatori e sostenitori della riflessione, i **partner e le istituzioni** nel fornire competenze tecniche e risorse, e i **membri della comunità** nell'offrire feedback e prospettive concrete.

Obiettivo

L'obiettivo della fase di prototipazione e test è quello di **passare dalle**

idee astratte a sperimentazioni concrete.

Dopo aver individuato le priorità e sviluppato i concetti iniziali, i giovani iniziano a esplorare **come le loro idee possono funzionare nella pratica** attraverso azioni temporanee, modelli, prototipi, esperimenti spaziali e attività di test collaborative.

Nei processi di co-progettazione, la prototipazione **non è solo una fase tecnica incentrata sulla produzione di soluzioni.** È anche un processo partecipativo ed educativo che permette ai giovani di **imparare attraverso l'azione, la riflessione, l'adattamento e la collaborazione.** Attraverso la sperimentazione, i partecipanti possono comprendere meglio i punti di forza, i limiti e il potenziale impatto delle proprie idee, rimanendo al contempo attivamente coinvolti nella definizione dei risultati.

Questa fase ha lo scopo di:

- trasformare i concetti in esperimenti pratici e tangibili;
- incoraggiare l'apprendimento attraverso l'azione diretta e la sperimentazione;
- testare le idee prima che vengano messe in atto definitivamente;
- rafforzare il senso di appartenenza e le motivazioni grazie a una partecipazione concreta;
- sostenere la risoluzione collettiva dei problemi e le capacità di adattamento;
- raccogliere feedback dai partecipanti, dalla comunità e dai soggetti interessati;
- migliorare le proposte attraverso la riflessione e lo sviluppo iterativo.

Piuttosto che ricercare immediatamente soluzioni perfette o definitive, la prototipazione incoraggia **l'esplorazione, la flessibilità e l'apprendimento continuo.**

Perché la prototipazione è importante

Spesso i giovani si impegnano più attivamente quando la partecipazione diventa **visibile e concreta.** Sebbene le discussioni e il brainstorming siano

importanti, molte volte le motivazioni aumentano quando i partecipanti possono costruire, testare, modificare o trasformare temporaneamente spazi e idee in modo concreto.

Gli studi sulla progettazione partecipativa e la creazione di spazi urbani evidenziano come **la sperimentazione e gli interventi temporanei** possono ridurre la distanza tra immaginazione e implementazione. I prototipi in piccola scala aiutano i partecipanti a dare un aspetto reale alle soluzioni proposte, a discutere le idee in modo più concreto e a identificare le sfide pratiche fin dalle prime fasi del processo.

La prototipazione è particolarmente preziosa perché fa sì che le idee **rimangano aperte al cambiamento e adattabili.** Piuttosto che considerare la proposta iniziale come una soluzione finale, i partecipanti possono **testare alternative, ricevere feedback e rivedere le proprie idee in modo collaborativo.** Questo processo contribuisce a ridurre la paura del fallimento e incoraggia creatività, curiosità e apprendimento collettivo.

Spesso, nei contesti di lavoro con i giovani, interventi temporanei ed **esperimenti non complessi** si dimostrano particolarmente efficaci, poiché permettono di sperimentare in breve tempo un cambiamento tangibile. Persino piccoli cambiamenti – come riarredare un locale, creare installazioni temporanee, sperimentare attività in spazi pubblici, costruire semplici strutture o riprogettare parte di una stanza – possono rafforzare il senso di autonomia e di appartenenza dei partecipanti.

In questo contesto, la prototipazione non consiste solo nel "testare le idee", ma anche nel creare opportunità affinché i giovani possano **plasmare attivamente il proprio ambiente attraverso la sperimentazione e azioni condivise.**

Il processo

La fase di prototipazione e test dovrebbe rimanere flessibile, partecipativa e iterativa. Raramente i processi di co-progettazione si sviluppano attraverso sequenze lineari, e spesso le idee si evolvono in modo significativo una volta che i partecipanti iniziano a sperimentare nella pratica.

Questa fase può includere diverse attività interconnesse:

1. Trasformare i concetti in esperimenti
I giovani iniziano a trasformare i concetti iniziali in elementi concreti che possono essere esplorati, visualizzati o testati. A seconda del progetto, questi possono includere:

- disegni e planimetrie;
- modelli in cartone o fisici;
- riorganizzazioni temporanee degli spazi;
- modelli di prova e prototipi non rifiniti;
- giochi di ruolo e simulazioni;
- prototipi digitali o esperimenti multimediali;
- attività collaborative di autocostruzione;
- eventi o interventi temporanei in spazi pubblici.

In questa fase, i prototipi n**on devono essere tecnicamente perfetti né considerati come versioni finali.** L'obiettivo è rendere le idee **sufficientemente concrete così da generare discussioni, osservazioni e riflessioni.**

2.Test e sperimentazioni
Una volta che i prototipi o gli interventi temporanei sono stati realizzati, i partecipanti possono iniziare a **testarne il funzionamento nella pratica.** Questo può voler dire osservare come le persone interagiscono in uno spazio, raccogliere feedback da parte di colleghi e membri della comunità, oppure sperimentare diverse configurazioni e modalità d'uso. I test possono includere:

- osservare movimenti e interazioni all'interno di uno spazio;
- raccogliere feedback e reazioni informali;
- sperimentare layout o utilizzi alternativi;
- testare accessibilità e comfort;
- valutare usabilità e inclusione;
- documentare le esperienze attraverso foto, video o appunti.

I test dovrebbero incoraggiare la **curiosità piuttosto che un atteggiamento giudicante.** L'obiettivo non è "dimostrare" se un'idea sia giusta o sbagliata, ma capire come può essere migliorata.

3. Riflessione e adattamento

La riflessione è una parte essenziale della prototipazione. Al termine delle attività di test, i partecipanti dovrebbero avere l'opportunità di confrontarsi collettivamente su:

- cosa ha funzionato;
- cosa è risultato difficile o poco chiaro;
- quali sono state le reazioni all'intervento;
- cosa si può adattare o migliorare;
- quali idee sono ancora realistiche e sostenibili.

Questa dimensione riflessiva aiuta i giovani a comprendere che la co-progettazione è un processo di apprendimento continuo e non un'attività decisionale una tantum. **L'attività di rivedere e adattare le idee dovrebbe essere riconosciuta come un aspetto positivo e necessario della partecipazione.**

Metodi e strumenti

Le attività di prototipazione e test possono essere supportate da una varietà di **metodi pratici e creativi.** La scelta degli strumenti dovrebbe dipendere dagli interessi dei partecipanti, dalle risorse disponibili e dalla portata del progetto.

Esempi di metodi utili possono essere:

- workshop di prototipazione rapida;
- creazione collaborativa di modelli;
- attività di autocostruzione;
- installazioni temporanee;
- interventi di urbanistica tattica;
- giochi di ruolo e simulazione di scenari;
- prototipazione con materiali riciclati o a basso costo;
- testare diverse configurazioni spaziali e arredamenti;
- attività di mappatura e osservazione dei feedback;
- discussioni finalizzate a una valutazione partecipativa.

Spesso **approcci accessibili che non fanno un uso eccessivo della tecnologia** sono particolarmente efficaci, poiché **riducono le barriere alla partecipazione** e consentono di sperimentare in modo rapido e collaborativo.

Risultati attesi

I risultati di questa fase sono **sia pratici che educativi.** Oltre alla realizzazione di prototipi fisici o interventi temporanei, il processo di prototipazione dovrebbe rafforzare la fiducia in sé stessi, le capacità di collaborazione e il senso di appartenenza dei giovani.

I risultati attesi possono includere:

- concetti testati ed esperimenti pratici;
- prototipi, modelli o installazioni temporanee;
- idee di progetto migliorate e adattate;
- feedback dai partecipanti e dalla comunità;
- maggiore fiducia e motivazione da parte dei partecipanti;
- maggiore senso di responsabilità nei confronti del processo e dei risultati;
- migliore comprensione dell'attuabilità e delle esigenze di implementazione;
- apprendimento pratico attraverso sperimentazione e riflessione.

È bene sottolineare che **non tutti i prototipi devono necessariamente trasformarsi in soluzioni definitive.** Anche gli esperimenti non riusciti possono generare conoscenze preziose e contribuire a miglioramenti futuri.

Attori Coinvolti

Giovani

I giovani sono i protagonisti della fase di prototipazione e test. Contribuiscono attivamente a costruire, sperimentare, verificare, osservare e migliorare le idee. Il loro ruolo va al di là della semplice consulenza: sono **ideatori, collaudatori, valutatori e co-creatori** di soluzioni pratiche.

A seconda dei propri interessi e capacità, i partecipanti possono contribuire ricoprendo **ruoli creativi, tecnici, organizzativi o comunicativi**.

Operatori giovanili

In questa fase, gli operatori giovanili agiscono soprattutto come:

- facilitatori;
- coordinatori dei processi di sperimentazione;
- responsabili di inclusione e sicurezza;
- agevolatori della riflessione;
- sostenitori del processo.

Il loro ruolo è **supportare la sperimentazione cercando di lasciare il controllo ai partecipanti.** Gli operatori giovanili contribuiscono a mantenere un equilibrio tra creatività, attuabilità, inclusione e sicurezza, garantendo al contempo che i giovani rimangano al centro dell'intero processo.

Gli operatori giovanili dovrebbero:

- incoraggiare la sperimentazione e la flessibilità;
- promuovere la risoluzione collaborativa dei problemi;
- aiutare i partecipanti a riflettere sui successi e sulle difficoltà;
- garantire accessibilità e sicurezza emotiva;
- fornire supporto pratico e organizzativo quando necessario;
- evitare di giudicare le idee troppo in fretta o di imporre soluzioni da adulti.

Partner e istituzioni

Partner, comuni, scuole, progettisti, architetti o organizzazioni della comunità possono contribuire con **competenze tecniche, materiali, permessi o supporto logistico.** Il loro ruolo dovrebbe agevolare l'attuabilità della sperimentazione, rispettando al contempo l'autonomia dei giovani durante il processo.

Membri della comunità

Membri della comunità, utenti dello spazio a livello locale o altri soggetti interessati possono fornire **feedback, osservazioni e prospettive pratiche durante le attività di test.** Il loro coinvolgimento può aiutare i partecipanti a comprendere meglio come i prototipi interagiscono con esigenze e aspettative più ampie della comunità.

Azioni tangibili, senso di appartenenza e motivazioni

Uno dei punti di forza della prototipazione è la **capacità di rendere visibile la partecipazione.**

Spesso i giovani sviluppano maggiori motivazioni e un maggiore attaccamento al progetto quando possono **constatare concretamente l'impatto delle loro idee** all'interno di uno spazio o di una comunità.

Interventi temporanei, prototipi ed esperimenti visibili possono creare un **senso di realizzazione** e rafforzare l'idea che la partecipazione porti ad azioni concrete. Questa visibilità contribuisce anche a comunicare il valore della partecipazione giovanile alla comunità, alle istituzioni e agli altri soggetti interessati.

Allo stesso tempo, la prototipazione incoraggia i partecipanti a considerare i progetti come **processi in evoluzione piuttosto che come risultati fissi.** Le idee possono essere adattate, migliorate, semplificate, ampliate o reinventate in base all'esperienza e ai feedback.

In questo senso, la prototipazione rappresenta un importante **ponte tra immaginazione e implementazione,** consentendo alla co-progettazione di diventare un processo attivo e collettivo di sperimentazione, apprendimento e trasformazione.

3.5 PRESENTAZIONE, RESPONSABILIZZAZIONE E DIVULGAZIONE

Questa fase si concentra sul **rendere visibile la partecipazione** supportando i giovani nel presentare, comunicare e condividere i risultati del processo di co-progettazione.

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Rendere visibile la partecipazione, consentendo ai giovani di **presentare, comunicare e condividere i risultati** del processo di co-progettazione, rafforzando al contempo il senso di responsabilità, la consapevolezza e l'impegno a lungo termine.
Processo	Riflessione → Interpretazione dei Risultati → Piano di comunicazione → Presentazione pubblica → Divulgazione → Azioni di follow-up. Il processo è partecipativo, creativo e incentrato sulla comunicazione e la narrazione guidate dai giovani.
Risultati attesi	Presentazioni pubbliche, mostre, campagne, film, contenuti digitali, eventi o altri prodotti di divulgazione, maggiore visibilità dei contributi proposti dai giovani, rafforzamento del senso di appartenenza, **maggiore consapevolezza dei risultati del progetto** tra pubblici diversi.
Principi chiave	Coinvolgimento dei giovani, **autenticità**, accessibilità, visibilità, responsabilità condivisa e partecipazione significativa nel comunicare i risultati e definire azioni future.
Pubblico e impatto	Coinvolgere giovani, famiglie, scuole, membri della comunità, autorità locali, organizzazioni e comunità online attraverso formati che promuovano **il dialogo, la consapevolezza, la difesa dei diritti** e future opportunità di partecipazione.

Attori coinvolti	I **giovani** come narratori, presentatori, sostenitori e comunicatori, gli **operatori giovanili** come facilitatori e figure di supporto, i **partner e le istituzioni** nel garantire una visibilità e un impatto maggiori, i **membri della comunità** come pubblico, contributori e potenziali collaboratori.

La fase finale di un progetto di partecipazione **non consiste semplicemente nel "mostrare i risultati"**, ma nel garantire che i giovani possano presentare le proprie idee, sentirsi responsabili del processo e dei risultati, e **condividere il proprio lavoro con gli altri in modo significativo.** Si tratta di una fase fondamentale perché **chiude il ciclo di partecipazione**: i giovani comprendono l'importanza del proprio contributo, le loro voci vengono ascoltate pubblicamente e il loro lavoro può generare un cambiamento che va oltre il progetto stesso.

In molti progetti di partecipazione giovanile, la divulgazione dei risultati viene considerata un aspetto secondario. Spesso sono gli adulti a preparare le relazioni finali, decidere come presentare i risultati e comunicarli alle parti interessate senza coinvolgere i giovani partecipanti. Le ricerche sui progetti di partecipazione giovanile dimostrano come queste condotte possano ridurre il senso di autodeterminazione dei giovani e far sì che la partecipazione sia percepita come simbolica anziché significativa. Gli studi sulla valutazione partecipativa sottolineano che i giovani dovrebbero essere coinvolti attivamente non solo nella raccolta dei dati o nei workshop, ma anche nell'**interpretazione, presentazione e comunicazione dei risultati** (Gaye & Tanaka, 2011).

In questa fase, **il senso di responsabilità e appartenenza è un principio chiave.** I giovani devono sentire che il progetto appartiene a loro, non solo all'organizzazione che lo sta portando avanti. Questa percezione può essere incoraggiata consentendo ai partecipanti di decidere **come presentare i risultati,** quali messaggi sono più importanti da comunicare e quale pubblico desiderano raggiungere. Ad esempio, possono scegliere di organizzare mostre, presentazioni pubbliche, podcast, cortometraggi, riviste, campagne digitali, spettacoli, contenuti per i social media o eventi comunitari.

Il formato dovrebbe essere in linea con gli interessi, le competenze e gli stili comunicativi dei partecipanti stessi.

Le ricerche su come strutturare una divulgazione efficace di informazioni tra i giovani evidenziano un maggiore impegno quando i processi di diffusione sono **basati sulle relazioni, flessibili, creativi e connessi a un pubblico reale.** Uno studio sui processi di divulgazione guidati dai giovani dimostra che questi danno più valore alle attività in cui possono rafforzare le relazioni, influenzare conversazioni reali e **mantenere il controllo su come le loro storie e idee vengono condivise.** Gli autori descrivono la divulgazione non come un compito comunicativo di natura tecnica, ma come un processo di "responsabilità relazionale" in cui rispetto, fiducia e responsabilità condivisa rimangono centrali fino alla fine del progetto (Reich et al, 2017).

Pertanto, gli operatori dovrebbero **evitare di assumere il controllo della fase finale relativa alla comunicazione.** Piuttosto che rielaborare il tutto secondo un formato professionale pensato da adulti, spesso è meglio aiutare i giovani a esprimere **il proprio linguaggio, il proprio stile e i propri punti di vista. L'autenticità è più importante della perfezione.** I giovani potrebbero scegliere forme di comunicazione che percepiscono come più accessibili ai loro coetanei e alla comunità rispetto alle relazioni formali. Ad esempio, un breve video realizzato dai partecipanti può avere un impatto maggiore su chi prende decisioni a livello locale e su altri giovani rispetto a un lungo documento scritto.

Le attività di presentazione possono anche diventare **esperienze di apprendimento ed empowerment**. Quando i giovani hanno l'opportunità di parlare pubblicamente del proprio lavoro, sviluppano fiducia in sé stessi, capacità comunicative e un forte senso di partecipazione civica. Gli studi sulla valutazione partecipativa hanno dimostrato che il coinvolgimento dei giovani nella presentazione dei risultati può rafforzare il pensiero critico, la leadership e il coinvolgimento nella comunità (Wells et al, 2009). Inoltre, le presentazioni pubbliche danno **visibilità alle competenze dei giovani** e mettono in discussione il luogo comune secondo cui gli adulti sono le uniche voci legittime nei processi di pianificazione e decisionali.

La divulgazione dovrebbe rivolgersi a **pubblici diversi.** Alcuni progetti si

concentrano esclusivamente sui finanziatori o sulle istituzioni, ma i giovani spesso desiderano comunicare con coetanei, familiari, scuole, quartieri, autorità locali o comunità online. È utile discutere insieme questioni come:

- **Chi ha bisogno di conoscere questi risultati?**
- **Quali cambiamenti speriamo di creare?**
- **Quali formati possono raggiungere il pubblico in modo efficace?**

Inoltre, è necessario tenere in considerazione l'accessibilità. Le informazioni dovrebbero essere presentate con un linguaggio chiaro e usando formati comprensibili a pubblici diversi. L'utilizzo di **metodi visivi, storytelling, arti creative o materiali multilingue** può contribuire a rendere la divulgazione più inclusiva e coinvolgente. Gli studi sulla partecipazione giovanile alla pianificazione e ai progetti comunitari dimostrano che la partecipazione diventa più efficace quando i metodi di comunicazione vengono adattati alla **realtà quotidiana e alle forme di espressione tipiche dei giovani** (Hennig et al., 2024).

Infine, la divulgazione **non dovrebbe segnare la "fine" della partecipazione**, ma piuttosto **aprire la strada a possibili azioni future.** I giovani dovrebbero essere informati su cosa accadrà dopo la conclusione del progetto: come verranno usati i risultati? Quali proposte possono essere implementate? Ci sono opportunità per un coinvolgimento continuo? Le ricerche sulle campagne guidate dai giovani e sulle attività di partecipazione dimostrano che i giovani rimangono più motivati quando vedono **azioni concrete di follow-up e un impatto a lungo termine** (Christison, 2025).

Pertanto, una fase di presentazione, responsabilizzazione e divulgazione efficace garantisce che la partecipazione sia **visibile, significativa e sostenibile**. Questo consente ai giovani non solo di contribuire a un progetto, ma anche di **rivendicare pubblicamente il proprio ruolo di creatori di conoscenza, cittadini attivi e fautori del cambiamento.**

3.6 VALUTAZIONE PARTECIPATIVA NEI PROGETTI GUIDATI DAI GIOVANI

Questa fase spiega come la valutazione può diventare un **processo collaborativo e riflessivo** che rafforza l'apprendimento, il senso di appartenenza e il miglioramento continuo nell'ambito dei progetti guidati dai giovani.

DIMENSIONE	DESCRIZIONE
Obiettivo	Valutare e migliorare i progetti guidati dai giovani attraverso **riflessione collaborativa, apprendimento e processo decisionale condiviso,** rafforzando al contempo senso di appartenenza, empowerment e miglioramento continuo.
Processo	**Riflessione → Raccolta dati → Analisi di gruppo → Interpretazione dei risultati → Piano d'azione → Adattamento.** Il processo è partecipativo, ciclico e focalizzato sull'apprendimento e sul miglioramento piuttosto che sul dare un giudizio critico.
Risultati attesi	**Risultati della valutazione condivisi**, individuazione dei punti di forza e delle aree di miglioramento, **suggerimenti per azioni future**, maggiore responsabilizzazione rispetto ai risultati del progetto e potenziamento delle capacità di riflessione, comunicazione e pensiero critico.
Principi chiave	Inclusività, empowerment, trasparenza, collaborazione, dialogo, utilizzo dei risultati, adattabilità e **apprendimento continuo.**
Metodi e strumenti	Focus group, interviste, sondaggi, riflessione, workshop partecipativi, **strumenti di valutazione visiva**, esercizi di valutazione, **attività di analisi collaborativa** e altri metodi di valutazione creativi.

Attori coinvolti	I **giovani** in qualità di valutatori e co-ricercatori, gli **operatori giovanili** in qualità di facilitatori e mediatori, i **partner e le istituzioni** nel fornire competenze e supporto, e i **membri della comunità** nell'offrire feedback e prospettive concrete.

La valutazione partecipativa è diventata sempre più un approccio centrale nella valutazione dei progetti sociali e di comunità, in particolare quelli guidati dai giovani. A differenza dei modelli di valutazione tradizionali, che si avvalgono principalmente di esperti esterni, la valutazione partecipativa **coinvolge attivamente i soggetti interessati, in questo caso i partecipanti al progetto, in tutte le fasi del processo di valutazione**. Questo cambiamento riflette una trasformazione più ampia del modo in cui conoscenza, potere e processi decisionali vengono distribuiti all'interno dei progetti, ponendo l'accento su collaborazione, inclusività e apprendimento.

Introduzione

La valutazione partecipativa si basa sull'idea che **coloro che sono direttamente coinvolti o influenzati da un progetto debbano svolgere un ruolo chiave in come questo viene valutato.** Ciò vuol dire includere non solo gli operatori giovanili o i mediatori, ma soprattutto i partecipanti, i membri della comunità e, nel caso di iniziative guidate dai giovani, i giovani stessi. Tale coinvolgimento può spaziare dall'essere di supporto nel **definire le domande di valutazione, alla raccolta e analisi dei dati, fino all'interpretazione dei risultati** (Sette, n.d.).

Questo approccio nasce come risposta ai **modelli di valutazione più tradizionali, di natura top-down**, che spesso non tengono conto delle voci dei beneficiari. Piuttosto che considerare la valutazione come un esercizio neutrale e puramente tecnico, gli approcci partecipativi riconoscono tale processo come intrinsecamente legato a **valori, prospettive e dinamiche sociali**. Pertanto, il coinvolgimento di diverse parti interessate contribuisce a garantire che **vengano presi in considerazione molteplici punti di vista,** aumentando sia la rilevanza che la legittimità del processo di valutazione (Arts et al., 2024).

La valutazione partecipativa può anche essere intesa come un processo che si basa su principi chiave differenti. Da un lato, si concentra sul miglioramento dell'**utilizzo pratico dei risultati della valutazione**, dall'altro, pone l'accento sull'**empowerment, l'apprendimento e il cambiamento sociale.**

Nei progetti rivolti ai giovani, spesso queste due dimensioni si intersecano: la valutazione è sia uno **strumento per migliorare i programmi** che un processo attraverso il quale i giovani sviluppano competenze e fiducia in sé stessi.

Principi chiave

Esistono diversi principi alla base della valutazione partecipativa e risultano particolarmente rilevanti nei contesti giovanili:

- L'**inclusività** è fondamentale. È bene coinvolgere una vasta gamma di soggetti interessati, garantendo che le voci marginalizzate o meno influenti, comprese quelle dei giovani, vengano ascoltate (Kranias, 2017).
- L'**empowerment** è un altro principio chiave. Partecipando alle attività di valutazione, i giovani possono sviluppare capacità di pensiero critico, comunicazione e analisi. Inoltre, acquisiscono fiducia nella propria capacità di influenzare le decisioni riguardanti la loro vita e la comunità.
- La **trasparenza** garantisce che tutti i partecipanti comprendano scopo, metodi e risultati della valutazione. Una comunicazione aperta favorisce fiducia e responsabilità, che sono elementi essenziali quando si lavora con gruppi eterogenei.
- La **collaborazione** e il **dialogo** sono altrettanto fondamentali. La valutazione partecipativa non consiste semplicemente nel raccogliere dei pareri, ma nel creare degli spazi per uno scambio significativo, in cui diverse prospettive possono essere condivise, discusse e negoziate (Arts et al., 2024).
- Il **modo in cui i risultati vengono utilizzati** e la **capacità di adattamento** garantiscono che la valutazione sia pratica e in grado di rispondere a esigenze mutevoli. Nei progetti rivolti ai giovani, in cui i contesti possono evolversi rapidamente, i processi di valutazione flessibili e orientati all'azione risultano particolarmente preziosi (Kranias, 2017).

Valutazione partecipativa nei progetti rivolti ai giovani

La valutazione partecipativa è particolarmente adatta ai progetti guidati dai giovani. Spesso le iniziative rivolte ai giovani non mirano solo a raggiungere dei risultati specifici, ma anche a promuovere la crescita personale e l'empowerment. In questo contesto, la valutazione diventa **sia un processo di apprendimento che uno spazio di riflessione.**

Coinvolgere i giovani nella valutazione può rafforzare il loro senso di appartenenza al progetto. Quando hanno la possibilità di contribuire alla **definizione del concetto di successo e di come questo deve essere misurato**, è più probabile che si sentano coinvolti nei risultati e motivati ad apportare miglioramenti (Arts et al., 2024).

Inoltre, la valutazione partecipativa favorisce lo sviluppo di una "**cultura della riflessione**". Piuttosto che essere vista come un'attività una tantum al termine di un progetto, la valutazione diventa così un **ciclo continuo di azione, riflessione e adattamento**. Questo processo è particolarmente significativo nel caso di gruppi formati da giovani, poiché incoraggia l'apprendimento continuo e l'innovazione (Kranias, 2017).

Metodologie e strumenti

La valutazione partecipativa utilizza una vasta gamma di metodi, come **focus group, interviste, sondaggi e workshop partecipativi**. Spesso questi metodi sono affiancati da tecniche più creative e interattive che incoraggiano il coinvolgimento e la capacità di espressione.

Ad esempio, le discussioni a scopo valutativo consentono ai partecipanti di **riflettere collettivamente sulle proprie esperienze** e individuare punti di forza e aree di miglioramento. Colloqui riflessivi strutturati offrono uno spazio più sicuro e mirato in cui ognuno può condividere le proprie prospettive. Strumenti visivi e interattivi, come esercizi di valutazione o diagrammi, possono aiutare i partecipanti a **esprimere idee complesse in modo accessibile** e facilitare l'analisi di gruppo (Sette, n.d.).

È importante notare che queste metodologie **non sono puramente estrattive**, poiché integrano la raccolta e l'analisi dei dati nei processi partecipativi. I partecipanti non sono solo fonti di informazione, ma **contribuiscono attivamente alla costruzione del significato.**

Un'analisi collaborativa di questo tipo accresce la validità e la profondità dei risultati, poiché le interpretazioni si basano su esperienze vissute.

Nell'Appendice sono descritti ulteriori strumenti partecipativi, metodi di workshop e attività pratiche connesse alle diverse fasi della metodologia SPARK.

Benefici della valutazione partecipativa

La valutazione partecipativa offre numerosi vantaggi, specialmente nei progetti guidati dai giovani. Questi sono:

- **Migliorare la rilevanza e l'accuratezza della valutazione.** Coinvolgendo tutti coloro che hanno avuto un'esperienza diretta del progetto, è più probabile che la valutazione affronti questioni significative e colga diverse sfumature della realtà (Kranias, 2017).
- **Promuovere senso di appartenenza e impegno.** Quando i giovani sono coinvolti nella definizione dei risultati, è più probabile che li accettino e li mettano in pratica. Questo può stimolare una fase di implementazione più efficace e miglioramenti duraturi del progetto (Arts et al., 2024).
- **Contribuire allo sviluppo delle capacità.** I partecipanti acquisiscono competenze in materia di raccolta dati, analisi, comunicazione e riflessione critica. Tali competenze sono preziose anche al di là del progetto stesso, poiché supportano lo sviluppo personale e professionale.
- **Rafforzare la partecipazione democratica.** Creando spazi per il dialogo e la discussione, la valutazione partecipativa incoraggia la cittadinanza attiva e il processo decisionale collettivo (Arts et al., 2024).

Sfide e limitazioni

Nonostante i suoi vantaggi, la valutazione partecipativa presenta anche delle sfide significative. Uno dei problemi principali è rappresentato dal **tempo e dalle risorse necessarie per completare il processo**. Una partecipazione significativa richiede un'attenta pianificazione, facilitazione e supporto continuo (Kranias, 2017; Sette, n.d.).

Un'altra sfida è legata alle **dinamiche di potere**. Non tutti i partecipanti hanno la stessa capacità o la stessa sicurezza nell'esprimere le proprie opinioni.

Senza una guida attenta, **le voci più dominanti potrebbero sovrastare le altre,** compromettendo così l'inclusività del processo (Arts et al., 2024).

Qualcuno potrebbe avere dei **pregiudizi o potrebbe esserci una minore rigorosità dal punto di vista metodologico.** I partecipanti potrebbero avere interessi personali nel progetto e il loro coinvolgimento nella raccolta e analisi dei dati potrebbe influire sull'obiettività. Inoltre, delle **competenze tecniche limitate**, senza un adeguato supporto, possono influire sulla qualità della valutazione (Arts et al., 2024).

Infine, a volte i processi partecipativi possono sfociare in **conflitti o risultare inefficaci**. Prospettive diverse possono portare a disaccordi difficili da risolvere. Sebbene tali conflitti possano rivelarsi produttivi - se gestiti correttamente - possono anche rallentare il processo decisionale.

Per affrontare queste sfide, è necessario che alcune condizioni siano soddisfatte:

- I partecipanti, soprattutto i giovani, necessitano di **informazioni, formazione e supporto adeguati.** Ciò consente loro di partecipare in modo significativo al processo di valutazione e riduce le disuguaglianze nella partecipazione (Arts et al., 2024).
- È importante creare **spazi sicuri e inclusivi** in cui tutti i partecipanti si sentano a proprio agio nel condividere le proprie opinioni. Questo include prestare attenzione alle dinamiche di gruppo e utilizzare tecniche di facilitazione che incoraggino una **partecipazione equa** (Kranias, 2017).
- Il processo di valutazione deve essere **ben strutturato ma flessibile**. Una pianificazione chiara è essenziale, ma è buona prassi lasciare dello spazio per adattare metodi e obiettivi in risposta alle nuove conoscenze e a contesti in continua evoluzione (Kranias, 2017).

Per questi motivi, è fondamentale che **un operatore giovanile agisca come facilitatore o mediatore**, supportando il dialogo e garantendo l'**integrazione di diverse prospettive nella valutazione** (Arts et al., 2024).

Conclusioni

La valutazione partecipativa rappresenta un approccio efficace per valutare e migliorare i progetti guidati dai giovani. Coinvolgendo i giovani e altri soggetti interessati nel **dare un contributo attivo**, permette di accrescere **la rilevanza, la legittimità e l'impatto** dei processi di valutazione. Al contempo, promuove l'apprendimento, l'empowerment e la partecipazione democratica.

Tuttavia, la valutazione partecipativa presenta anche delle difficoltà. Per affrontare questioni legate a potere, pregiudizi e complessità, sono necessari **tempo, risorse e competenze nella facilitazione**. Quando si verificano queste condizioni, la valutazione partecipativa non è più un mero esercizio tecnico, ma diventa un **processo trasformativo** che non si limita a misurare il cambiamento ma contribuisce attivamente ad esso.

COME FACILITARE LA CO-PROGETTAZIONE

04

Questo capitolo si concentra sul ruolo degli operatori giovanili nel facilitare i processi di co-progettazione. Analizza come questi possono favorire la partecipazione, la creazione di fiducia, l'inclusione, la comunicazione e le pratiche etiche, aiutando al contempo i giovani a prendere gradualmente il controllo delle varie attività.

La co-progettazione dipende in larga misura dalla **qualità della facilitazione**, oltre che dai metodi e dalle attività scelti durante l'intero processo. Una facilitazione efficace crea le condizioni affinché i giovani partecipino attivamente, esprimano le proprie opinioni, contribuiscano al processo decisionale e si **assumano gradualmente delle responsabilità all'interno del processo stesso.**

In questo contesto, il ruolo dell'operatore giovanile si trasforma da quello di organizzatore o istruttore a quello di **facilitatore, mediatore, traduttore e garante del processo.** Gli operatori giovanili contribuiscono a creare ambienti favorevoli in cui il dialogo, la collaborazione, la riflessione e la partecipazione possono svilupparsi efficacemente, garantendo al contempo che **le idee dei giovani rimangano al centro del processo.**

Inoltre, gli operatori e le organizzazioni giovanili fungono da **ponte tra i giovani, le istituzioni, i partner e le comunità locali.** Contribuiscono a tradurre le prospettive dei giovani in proposte realistiche, a rendere chiare le opportunità e i vincoli, a favorire un dialogo con le parti interessate e a **promuovere il contributo dei giovani nei processi decisionali.**

Questo capitolo analizza il **ruolo pratico della facilitazione all'interno della co-progettazione**, concentrandosi sulla costruzione di fiducia, l'inclusione, la comunicazione, le pratiche etiche, la trasformazione dei conflitti e l'equilibrio tra il ruolo di guida e il lasciare autonomia ai giovani nelle diverse fasi del processo.

L'Appendice integra questo capitolo con **strumenti partecipativi adattabili e metodi di facilitazione** che gli operatori giovanili possono utilizzare durante l'intero processo di co-progettazione.

4.1 IL RUOLO DELL'OPERATORE GIOVANILE COME FACILITATORE, MEDIATORE E TRADUTTORE

AMBITO	COSA FARE	COSA NON FARE
Facilitazione	Creare **spazi sicuri e inclusivi,** utilizzare metodi diversi e garantire che tutte le voci siano ascoltate	Lasciare che gli operatori o i partecipanti più sicuri di sé dominino la discussione
Mediazione	**Fare da ponte tra i giovani e le istituzioni**, rendendo le idee comprensibili e realizzabili	Filtrare, rimodellare o interpretare le idee dei giovani **secondo metodi non trasparenti**
Gestione del processo	Chiarire le fasi, le tempistiche e i processi decisionali **garantendo continuità**	Organizzare workshop isolati senza continuità o attività di follow-up
Gestione delle aspettative	**Essere trasparenti riguardo alle limitazioni** (budget, attuabilità e potere decisionale)	Promettere risultati che non si possono raggiungere o creare **aspettative non realistiche**
Gestione dei conflitti	Riconoscere le tensioni, **facilitare il dialogo** e valorizzare prospettive diverse	Ignorare i conflitti, evitare conversazioni difficili o **ignorare eventuali disaccordi**
Creare fiducia	Fornire feedback, mostrare i progressi e garantire continuità	Richiedere partecipazione **senza mostrare risultati o progressi tangibili**
Sicurezza ed etica	**Garantire una partecipazione volontaria,** consenso informato e protezione dei dati	Raccogliere informazioni personali in modo non trasparente o esporre i partecipanti a rischi non necessari

Nei processi di co-progettazione, gli operatori giovanili **non sviluppano idee per conto dei giovani,** né dovrebbero nascondersi dietro una falsa neutralità. Il loro ruolo è quello di **creare condizioni** per cui i giovani possano esprimersi attivamente, collaborare, prendere decisioni e influenzare i risultati. Questo significa svolgere contemporaneamente il **ruolo di facilitatori, mediatori, traduttori e garanti del processo.**

In qualità di facilitatori, gli operatori giovanili creano contesti partecipativi che favoriscono il dialogo, la creatività, la riflessione e la collaborazione. Supportano un coinvolgimento inclusivo e aiutano a **bilanciare diversi stili di comunicazione, livelli di fiducia** e forme di partecipazione all'interno del gruppo.

In quanto mediatori, contribuiscono a gestire le relazioni tra i giovani, le istituzioni, gli attori della comunità e altri soggetti interessati. Spesso i processi di co-progettazione comportano **aspettative, priorità e rapporti di potere diversi.** Gli operatori giovanili svolgono quindi un ruolo importante nel promuovere il dialogo, ridurre le incomprensioni e tutelare una partecipazione attiva dei giovani durante tutto il processo.

Il loro ruolo di traduttori è altrettanto importante. I giovani possono comunicare le proprie priorità attraverso **storie, emozioni, immagini, battute, frustrazioni o con un linguaggio informale,** mentre le istituzioni spesso operano attraverso procedure, criteri tecnici, budget e vincoli amministrativi. Gli operatori giovanili aiutano a creare un codice comune tra queste diverse forme di comunicazione, evitando di distorcere le prospettive dei giovani e senza appropriarsi di esse.

Inoltre, la facilitazione si sviluppa su **due livelli interconnessi:**

Facilitazione frontale. Relativa alla dimensione visibile del processo:

- progettare workshop e attività;
- scegliere metodi e strumenti di partecipazione;
- facilitare la discussione e le riflessioni;
- gestire dinamiche di gruppo e ritmi di partecipazione.

Facilitazione nascosta. Relativa all'aspetto organizzativo e relazionale che spesso rimane invisibile:

- mantenere una continuità tra gli incontri;
- comunicare con partner e istituzioni;
- adattare il processo alle esigenze pratiche;
- documentare progressi e feedback;
- garantire la coerenza e l'inclusività del processo in tutte le sue fasi.

Per questo motivo, il successo della co-progettazione non dipende solo dalla qualità dei workshop creativi, ma anche da **una struttura di facilitazione ben supportata e basata su continuità, trasparenza, collaborazione e fiducia.**

Un buon facilitatore di co-progettazione sa quando intervenire, quando farsi da parte e come supportare la partecipazione senza togliere il controllo ai giovani.

4.2 GESTIRE LA PARTECIPAZIONE E LE ASPETTATIVE

Durante la fase di attivazione e analisi del contesto, il ruolo dell'operatore giovanile va al di là della semplice facilitazione. L'operatore giovanile ha la responsabilità di creare un processo che risulti **accessibile, inclusivo e significativo per i partecipanti.**

Inizialmente, molti giovani potrebbero sentirsi **incerti riguardo all'idea di partecipare o dubitare che le loro opinioni possano davvero avere un peso.** Creare fiducia diventa quindi una delle responsabilità più importanti dell'operatore giovanile.

Gli operatori giovanili dovrebbero **favorire una partecipazione graduale,** riconoscendo che i giovani si lasciano coinvolgere **con modalità e tempi diversi.** Alcuni partecipanti possono contribuire a livello verbale, mentre altri possono esprimersi più liberamente attraverso attività creative o pratiche.

In questa fase, è importante anche saper **gestire i conflitti.** Quando si discute di spazi e problematiche nella comunità, è facile che emergano frustrazioni, percezioni o priorità diverse. Gli operatori giovanili dovrebbero incoraggiare un dialogo rispettoso e aiutare i partecipanti a comprendere che il disaccordo è parte naturale del lavoro collaborativo.

Una comunicazione chiara riguardo a limitazioni e aspettative è altrettanto essenziale. **I giovani devono comprendere:**

- cosa si può cambiare realisticamente;
- i tempi e le risorse disponibili;
- il ruolo delle istituzioni e chi prende le decisioni;
- il livello di influenza che avranno i partecipanti.

La **trasparenza** aiuta a prevenire la frustrazione e una partecipazione superficiale.

Inoltre, l'operatore giovanile deve contribuire a gestire aspettative e responsabilità all'interno del gruppo. **I giovani devono capire chiaramente:**

- il livello di impegno atteso;
- le possibilità e le limitazioni del progetto;
- come verranno prese le decisioni;
- che tipo di supporto possono avere dagli adulti e dalle istituzioni.

In sostanza, gestire la partecipazione significa creare un processo in cui i giovani possono sentire che il loro contributo è importante e che la partecipazione può portare a risultati visibili e concreti.

4.3 CREARE SPAZI SICURI E INCLUSIVI

Durante la fase di team building, l'operatore giovanile svolge un ruolo centrale nel **mantenere dinamiche di gruppo sane** e garantire un coinvolgimento inclusivo.

Il conflitto è parte naturale del lavoro di gruppo. All'interno del gruppo possono emergere diverse opinioni, stili di comunicazione o livelli di impegno. Gli operatori giovanili non dovrebbero cercare di eliminare ogni conflitto, ma piuttosto aiutare i giovani a imparare a gestire i disaccordi **in modo rispettoso e costruttivo.**

Questo processo include:

- incoraggiare un ascolto attivo;
- supportare il dialogo e la mediazione;
- affrontare tempestivamente casi di esclusione o comportamenti dannosi;
- promuovere la risoluzione collaborativa dei problemi;
- aiutare i partecipanti a riflettere sulle dinamiche di gruppo.

La creazione di spazi sicuri e inclusivi non è un'attività a sé stante, ma una responsabilità continua durante tutto il processo di co-progettazione. La sicurezza non deve essere intesa solamente in termini fisici, ma anche come benessere emotivo e relazionale.

A seconda del contesto, gli operatori giovanili potrebbero doversi occupare di:

- garantire la sicurezza durante attività all'aperto o visite guidate;
- forme di consenso e privacy in caso di foto o interviste;
- requisiti di accessibilità e inclusione;
- sicurezza emotiva durante le discussioni;
- comunicazione rispettosa all'interno del gruppo.

Inoltre, è necessario prestare particolare attenzione a:

- atti di bullismo o esclusione;
- comportamenti discriminatori;
- stress emotivo o burnout;
- misure di sicurezza e protezione dei minori;
- garantire che tutti i partecipanti si sentano rispettati, inclusi e ascoltati.

Gli operatori giovanili dovrebbero prestare costante attenzione all'**atmosfera del gruppo, all'inclusione, all'equilibrio nella partecipazione e al benessere emotivo** durante tutto il processo.

In definitiva, il ruolo dell'operatore giovanile è quello di creare un processo in cui i giovani si sentano parte di un gruppo, in cui il loro contributo sia valorizzato e in cui abbiano la possibilità di dare forma al gruppo e agli spazi che li circondano.

4.4 CREARE FIDUCIA E MOTIVAZIONI

Nella co-progettazione con i giovani, **la fiducia non è per forza un punto di partenza**. In molti casi, inizialmente la fiducia è bassa, dato che molti giovani hanno avuto esperienze precedenti in cui sono stati ignorati, istruiti o consultati senza che ci fossero conseguenze concrete. Tutto questo risulta particolarmente vero quando i giovani vengono invitati a partecipare a processi istituzionali che sono già stati definiti dagli adulti. Per questo motivo, la creazione di fiducia dovrebbe essere considerata **una pratica a tutti gli effetti piuttosto** che una vaga atmosfera condivisa (progetto Trustmaking; Commissione europea, 2021).

La creazione di fiducia inizia con la chiarezza. **I giovani devono sapere:**

- di cosa si occupa il progetto;
- su cosa possono avere influenza;
- quali sono le tempistiche;
- quali attività di follow-up possono essere implementate.

La fiducia dipende anche dalla **consapevolezza**. L'uso quotidiano dello spazio da parte dei giovani, compreso l'uso informale o a bassa intensità, **dovrebbe essere riconosciuto come una forma legittima di conoscenza.**

Si assiste a una crescita di fiducia quando le **idee diventano visibili** attraverso manifesti, modelli, prototipi, interventi temporanei, mostre o presentazioni pubbliche. L'ottenimento di risultati tangibili contribuisce a dimostrare che la **partecipazione ha conseguenze concrete**

Infine, la fiducia si basa anche sulla continuità. Un singolo workshop può generare idee, ma raramente porta a un impegno a lungo termine. Sono gli **incontri ripetuti, le riflessioni condivise e i cicli di feedback** a trasformare gradualmente la partecipazione in una relazione continua e significativa (Knabe, 2024; progetto Trustmaking; Hagemann et al., 2024).

4.5 CONSIDERAZIONI ETICHE NELLA CO-PROGETTAZIONE

La co-progettazione a livello giovanile non è solo una scelta metodologica, ma anche una **pratica etica**. Poiché la co-progettazione implica una voce, visibilità, aspettative e spesso esperienze personali, i processi di partecipazione dovrebbero essere ideati con **cura, responsabilità e trasparenza.**

Le linee guida etiche dell'Unione Europea per la ricerca sociale sottolineano che la partecipazione deve essere **volontaria, consapevole e attenta a situazioni di vulnerabilità.** Quando si lavora con bambini e adolescenti, assumono particolare importanza il consenso, l'autorizzazione dei genitori o dei tutori - se previsto dalla legge - le possibilità di rinuncia e la **riduzione al minimo dei danni psicologici o sociali** (Commissione europea, 2021).

In pratica, la co-progettazione etica richiede **un'attenzione costante durante tutto il processo.**

Innanzitutto, **il consenso informato dovrebbe essere considerato come una pratica continuativa** piuttosto che come un singolo modulo da firmare nelle fasi iniziali. I giovani dovrebbero avere la facoltà di riconsiderare ciò che sentono di poter condividere, soprattutto quando si tratta di foto, video, interviste, citazioni, mappe o mostre pubbliche.

Secondariamente, gli operatori dovrebbero prestare attenzione a **relazioni di potere sbilanciate** sia all'interno del gruppo che tra i giovani e le istituzioni. Se alcune voci hanno più peso a livello decisionale, la partecipazione può inavvertitamente generare esclusioni o pressioni.

In terzo luogo, la **privacy e la visibilità dovrebbero essere tutelate attivamente**. Le ricerche sulla visibilità dei giovani nelle aree urbane dimostrano che l'esposizione pubblica può assumere connotazioni socialmente delicate o rischiose, specialmente in contesti governati dal digitale, dove **immagini e comportamenti possono diffondersi al di fuori del contesto originario** (Balleys et al., 2024).

Pertanto, la co-progettazione etica richiede una riflessione non solo sulla partecipazione in sé, ma anche sulla visibilità, sulla rappresentanza e sul controllo delle informazioni:

- chi può vedere cosa;
- dove vengono diffusi i materiali;
- come vengono usate le informazioni;
- chi mantiene il controllo su rappresentanza e visibilità.

4.6 CONSIGLI PRATICI PER LA FACILITAZIONE

La tabella seguente collega delle **sfide comuni di facilitazione** tipiche dei processi di co-progettazione con una selezione di strumenti partecipativi presentati nell'Appendice. Gli strumenti non sono pensati per essere soluzioni fisse, ma **risorse adattabili** che gli operatori giovanili possono combinare e modificare in base al contesto, ai partecipanti e agli obiettivi del progetto. La tabella è pensata per supportare l'utilizzo del Toolkit e aiutare gli operatori nell'individuazione di metodi che potrebbero essere particolarmente utili nelle diverse fasi del processo di co-progettazione.

AREA DI FACILITAZIONE	COSA NON FARE	STRUMENTI CONSIGLIATI
Incoraggiare una partecipazione inclusiva	**Privilegiare solo chi partecipa a livello verbale o mostra grande sicurezza di sé**	World Café, Workshop di teatro applicato, Laboratorio di mappatura, Storytelling digitale
Gestire dinamiche di gruppo e conflitti	**Ignorare le tensioni o tollerare comportamenti di esclusione**	World Café, Workshop di teatro applicato, Workshop per la creazione di fiducia
Creare fiducia e motivazioni	**Processi di consultazione sporadici senza feedback né follow-up**	Sistema di tutoraggio a coppie, Workshop per la creazione di fiducia, Visibilità della co-creazione
Supportare la co-progettazione e lo sviluppo di idee	**Rendere il processo creativo eccessivamente complesso o imporre soluzioni da adulti**	Model building, Workshop di scenografia partecipativa, Interviste tra giovani
Testare e migliorare le idee	**Considerare le idee iniziali come soluzioni finali**	Prototipazione rapida, Ciclo PDCA, Co-creazione di arredi urbani
Entrare a contatto con istituzioni e soggetti interessati	**Filtrare o reinterpretare le voci dei giovani in modo non trasparente**	Analisi degli spazi pubblici con i giovani, mappatura di comunità
Visibilità, divulgazione e promozione	**Considerare la divulgazione come semplice documentazione**	Storytelling digitale, Co-realizzazione di film, Visibilità della co-creazione

CASI STUDIO

05

Questo capitolo presenta una selezione di casi studio e pratiche partecipative sviluppate in Germania, Italia e Romania. Gli esempi mostrano come le metodologie di co-progettazione possono essere applicate in diversi contesti giovanili e comunitari, presentando metodi replicabili, 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 capitolo 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***

5.1 PITTURARE 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 ha 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 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 possono attivare la partecipazione e incoraggiare i giovani a lasciare un segno visibile in uno spazio specifico. Il caso 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 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
Pitturare il nuovo centro giovanile	Berlino, Germania, Jugendzentrum Unterm Dach; fase iniziale di attivazione del centro giovanile	Riqualificazione 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.

5.2 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 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.

5.3 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 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.

5.4 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 e 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.

5.5 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 si **sono assunti la 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 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. Prototipazione**

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.

5.6 PARKS AND RECREATION (ROMANIA)

Contesto, gruppo target e approccio generale

Parks and Recreation è un progetto di partecipazione giovanile sviluppato a Teișani, 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	Teișani, distretto di Prahova, Romania – contesto rurale	Progetto partecipativo di riqualificazione urbana per la co-progettazione di spazi pubblici dedicati al tempo libero	Medio-alto (ricerca, supporto di esperti, collaborazione istituzionale e implementazione 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.

CONCLUSIONI E MOTIVAZIONI

06

Il capitolo finale analizza le principali lezioni emerse dal progetto SPARK e incoraggia gli operatori giovanili, le organizzazioni e i giovani a continuare a sperimentare la co-progettazione partecipativa. Sottolinea l'importanza di fiducia, collaborazione, creatività e di un ruolo attivo dei giovani nella costruzione di comunità più inclusive e democratiche.

Questo Toolkit evidenzia che l**a co-progettazione non è una semplice metodologia, ma una pratica relazionale, educativa e democratica.** Le esperienze raccolte nel Toolkit dimostrano che una partecipazione significativa non dipende da budget ingenti, tecnologie sofisticate o condizioni perfette. **La partecipazione spesso inizia da piccole azioni,** come pitturare insieme una parete, riprogettare un centro giovanile, creare un prototipo, organizzare una discussione, costruire fiducia all'interno di un gruppo o semplicemente ascoltare attentamente le esperienze e le idee dei giovani.

SPARK ci ha insegnato che **la partecipazione è un processo, non una singola attività.** Fiducia, senso di appartenenza, collaborazione e inclusione si sviluppano gradualmente attraverso continuità, trasparenza, dialogo e condivisione di esperienze. I giovani si sentono coinvolti in modo più significativo quando **possono vedere risultati tangibili, influenzare le decisioni e sentirsi riconosciuti come membri attivi** delle loro comunità.

Inoltre, il Toolkit mostra come **la co-progettazione non sia mai completamente lineare o prevedibile.** Inevitabilmente, i processi partecipativi portano con sé sfide, tensioni, sperimentazione e adattamento. Non tutte le idee diventeranno realtà e non tutti i processi si svilupperanno regolarmente. È evidente che anche **esperienze partecipative su piccola scala possono dare vita a importanti processi di apprendimento,** rafforzare le relazioni e creare nuove possibilità di coinvolgimento e trasformazione.

Per i giovani, la co-progettazione rappresenta un'opportunità **per scoprire le proprie capacità, acquisire fiducia in sé stessi, stringere amicizie e comprendere che la loro opinione conta davvero.** È risaputo che il coinvolgimento è un ottimo modo per migliorare gli spazi, ma permette anche di creare senso di comunità, appartenenza e una cittadinanza attiva.

Questo Toolkit è come **una cassetta degli attrezzi che può essere sfruttata e adattata alle esigenze della comunità,** qualunque essa sia. È ricco di idee, metodi e spunti che si possono adattare a proprio piacimento. **Ogni contesto è diverso** e ogni processo di co-progettazione darà vita a ritmi, sfide e risultati unici.

La cosa più importante è **continuare a creare opportunità** che permettano ai giovani di immaginare, discutere, costruire, sperimentare e trasformare insieme.

La partecipazione acquista significato quando ai giovani viene data fiducia non solo nel partecipare, ma anche nel definire i risultati, influenzare le decisioni e **contribuire al futuro della loro comunità.**

6.1 BIBLIOGRAFIA E APPROFONDIMENTI

Arts, D., Rukodza, D., Heselmans, Y., Basheer, R., Uijterlinde, R., & Ganzen, W. (2024). Participatory evaluation: How to implement it (Part 2 of 3).

Balleys, C., et al. (2024). Youth and Public Space: Visibility, Performance and Social Media. Springer.

Blomkamp, E. (2018). The promise of co-design for public policy. Australian Journal of Public Administration, 77(4), 729–743.

Bowler, L., Wang, K., Lopatovska, I., & Rosin, M. (2021). The meaning of participation in co-design with children and youth: Relationships, roles, and interactions. Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 58(1), 13–24.

Christison, L., Railton, R., Glassey, R., Makirere-Haerewa, R., Tipene-Leach, D., & Swinburn, B. (2025). Rangatahi youth-led dissemination campaign for co-created eating and wellbeing guidelines: A process and pilot implementation evaluation. JMIR Formative Research.

Council of Europe. (2015). Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life.

Derr, V., Chawla, L., Mintzer, M., Cushing, D. F., & Van Vliet, W. (2013). A city for all citizens: Integrating children and youth from marginalized populations into city planning. Buildings, 3(3), 482–505.
European Commission. (2021). Ethics in Social Science and Humanities Research.

Gaye, L., & Tanaka, A. (2011). Beyond participation. Proceedings of the 8th ACM Conference on Creativity and Cognition.

Glumac, O. (2015). Design for youngsters' empowerment in their sustainable active citizenship. Nordes, 6.

Hagemann, F., Sang, Å. O., & Randrup, T. B. (2024). Enabling transformative participation with children and youth in urban public space planning: A scoping review. Urban Transformations.

Hart, R. (1992). Children's Participation: From Tokenism to Citizenship. UNICEF.

Heinrich, A. J., & Million, A. (2014). Young People as City Builders: Youth Participation in German Municipalities. Goethe-Institut.

Hennig, S., Vogler, R., Waltl, D., & Schötz, T. (2024). Zur Situation und Verbesserung von Partizipation junger Menschen in der Stadtplanung. Standort.

Kara, N. (2007). Beyond tokenism: Participatory evaluation processes and meaningful youth involvement in decision-making. Children, Youth and Environments, 17(2), 563–580.

Knabe, E. (2024). Co-designing participation with young people in the smart city: Learning from the early stages of a co-design process with an overlooked group. In What Could Possibly Go Wrong? Impact and Consequences in Design: DGTF Annual Conference 2024 in Lucerne (pp. 146–157).

Kranias, G. (2017). Participatory Evaluation Toolkit.

Le-van, T., Filatova, B., Chertkova, A., & Gurary, L. (2025). Tools and lifehacks for participatory design of public spaces with children as co-authors. Proceedings of the International Conference of Contemporary Affairs in Architecture and Urbanism (ICCAUA), 8(1), 170–175.

McNally, B., Guha, M. L., Mauriello, M. L., & Druin, A. (2016). Children's perspectives on ethical issues surrounding their past involvement on a participatory design team. Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

Percy-Smith, B. (2010). *Councils, Consultations and Community: Rethinking the Spaces for Children's Participation.*

Reich, J., et al. (2017). In this together. International Journal of Qualitative Methods, 16(1).

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign, 4(1), 5–18.

Sette, C. (n.d.). Participatory Evaluation.

Steen, M. (2013). Co-design as a process of joint inquiry and imagination. Design Issues, 29(2), 16–28.

Tamarack Institute. (2020). Participatory Evaluation: Community-Based Assessment and Strategic Learning.

Wells, E. E., Arnold, M. E., & Dolenc, B. (2009). Participatory evaluation with youth: Building skills for community action. Journal of Youth Development, 4(1), 120–125.

Wikberg Nilsson, Å. (2024). Young 2.0: Advancing an inclusive framework for co-creating futures with youth. CoDesign, 1–19.

Yip, J. C., Sobel, K., Pitt, C., Lee, K. J., Chen, S., Nasu, K., & Pina, L. R. (2017). Examining adult-child interactions in intergenerational participatory design. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

Zeldin, S., Petrokubi, J., & MacNeil, C. (2008). Youth-adult partnerships in decision making: Disseminating and implementing an innovative idea into established organizations and communities. American Journal of Community Psychology, 41(3–4), 262–277.

6.2 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:

CURBA DE CULTURĂ

Città di Macerata

ROTER
BAUM
GEMEINNÜTZIGE GESELLSCHAFT