

The background of the cover features several thick, rounded lines in yellow, green, blue, and purple. These lines are arranged in a way that they appear to be part of a larger, interconnected geometric structure, possibly representing a network or a series of paths. The lines are set against a light purple background.

Spaces for Participation, Action, Resilience and Knowledge

Spații pentru participare,
acțiune, reziliență și
cunoaștere

Manual

MANUAL

SPARK

Spații pentru participare, acțiune, reziliență și cunoaștere

Aflați mai multe despre proiect:



Scanează codul QR pentru a accesa resurse suplimentare și noutăți.

Această publicație a fost elaborată de echipa proiectului SPARK, o colaborare între Roter Baum Berlin (Germania), Curba de Cultură (România) și Primăria orașului Macerata (Italia).



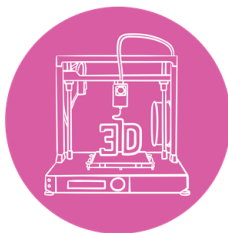
Co-funded by
the European Union

Cofinanțat de Uniunea Europeană.

Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctul de vedere al Uniunii Europene sau al Jugend für Europa - Agenția Națională. Nici Uniunea Europeană, nici autoritatea care acordă finanțarea nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Număr de proiect: 2025-1-DE04-KA220-YOU-000354175

Data publicării: iunie 2026



S.P.A.R.K

Spații pentru participare, acțiune, reziliență și cunoaștere

Youth Co-Designing Spaces for Change

Această publicație a fost elaborată de echipa proiectului SPARK, o colaborare între Roter Baum Berlin (Germania), Curba de Cultură (România) și Primăria orașului Macerata (Italia).

CUPRINS

INTRODUCERE

1.1 Scopul și obiectivele	08
1.2 Grupurile-țintă ale setului de instrumente	10
1.3 Valorile europene și viziunea asupra spațiilor sociale	12
1.4 Parteneriat și cooperare	16
1.5 Cum se utilizează setul de instrumente	19

PRINCIPIILE CO-DESIGNULUI ÎN DOMENIUL ACTIVITĂȚILOR PENTRU TINERET

2.1 Participarea reală și rolul activ al tinerilor	25
2.2 Educația nonformală și învățarea prin practică	26
2.3 Etica și crearea unor spații sigure	27
2.4 Acțiuni concrete și rezultate tangibile	28
2.5 Asumarea responsabilității și sentimentul de apartenență	28
2.6 Transformarea spațiilor în medii prietenoase pentru tineri	

METODOLOGIA DE CO-DESIGN SPARK

3.1 Activare și analiză contextuală	32
3.2 Formarea echipei	38
3.3 Co-design și generarea de idei	43
3.4 Prototipare și testare	50
3.5 Prezentare, asumarea responsabilității și diseminare	58
3.6 Evaluarea participativă în proiectele conduse de tineri	62

CUM SE FACILITEAZĂ DESIGNUL COLABORATIV

4.1 Rolul lucrătorului de tineret ca facilitator, mediator și traducător	71
4.2 Gestionarea participării și a așteptărilor	73
4.3 Crearea unor spații sigure și incluzive	74
4.4 Consolidarea încrederii și motivarea	76
4.5 Considerații etice în procesul de co-design	77
4.6 Sfaturi practice de facilitare	78

STUDII DE CAZ

5.1 Vopsirea noului centru de tineret (Germania)	83
5.2 Zentrale – Ground Up (Germania)	85
5.3 ASK – Art Social Kitchen (Italia)	87
5.4 Build the Future (Italia)	89
5.5 RadioTin (România)	91
5.6 Parks and Recreation (România)	93

CONCLUZII ȘI MOTIVAȚIE

6.1 Referințe și lecturi suplimentare	99
6.2 Credite	102

**INTRO-
DUCERE**

OSI



Acest capitol prezintă proiectul SPARK, viziunea, obiectivele și fundamentele sale metodologice. Acesta explică modul în care co-designul participativ poate sprijini participarea tinerilor, incluziunea socială și crearea unor spații mai accesibile și mai prietenoase pentru tineri în diferite contexte comunitare.

1.1 SCOP ȘI OBIECTIVE

Bine ați venit la **Setul de instrumente SPARK**. Dacă sunteți lucrători de tineret, educatori, reprezentanți ai organizațiilor de tineret, factori de decizie sau tineri activi, sunteți conștienți de importanța creării unor **spații incluzive, participative și stimulante**. Proiectarea unor medii care să răspundă cu adevărat nevoilor tinerilor reprezintă o provocare complexă, dar și o oportunitate importantă de a promova cetățenia activă, inovarea socială și dezvoltarea durabilă. În acest context a fost creat Setul de instrumente SPARK.

SPARK – Spații pentru participare, acțiune, reziliență și cunoaștere este un proiect internațional finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene, în cadrul Acțiunii-Cheie 2 – Parteneriate de cooperare în domeniul tineretului (KA220-YOU). Proiectul își propune să **consolideze participarea tinerilor** prin implicarea directă a acestora în **designul și prototiparea** spațiilor create pentru nevoile lor.

Proiectul are o durată de 24 de luni, de la 13 decembrie 2025 până la 12 decembrie 2027, cu un buget total de 120 000 de euro.

Ce este SPARK?

SPARK este o inițiativă inovatoare care promovează **practicile de co-design** ca instrumente de implicare a tinerilor în **transformarea spațiilor publice și comunitare**. Printr-o abordare practică și colaborativă, participanții își dezvoltă competențe creative, tehnice și sociale, **devenind actori activi ai schimbării**.

De ce a fost creat SPARK?

Într-un context european marcat de transformări sociale, economice și de mediu, tinerii sunt din ce în ce mai **excluși din procesele decizionale** privind spațiile publice și comunitare. Multe centre de tineret și locuri de întâlnire sunt încă proiectate prin **proces de sus în jos**, ceea ce duce la spații care nu răspund în mod adecvat nevoilor reale ale tinerilor. SPARK a fost creat pentru a umple acest gol prin promovarea unei **abordări colaborative care implică direct tinerii în proiectarea, implementarea și evaluarea** spațiilor concepute pentru ei.

Proiectul adoptă o **abordare practică și experimentală**, bazată pe **laboratoare de co-design, ateliere creative și activități de prototipare**. Prin aceste experiențe, tinerii își dezvoltă competențe practice și sociale, își consolidează sentimentul de apartenență la comunitate și contribuie la crearea unor medii durabile și prietenoase pentru tineri.

SPARK își propune să sprijine tinerii să devină **co-creatori activi ai comunităților** lor și să promoveze cetățenia activă, incluziunea socială și inovarea în domeniul activităților pentru tineret. Proiectul încurajează, de asemenea, schimbul de bune practici între organizațiile europene, contribuind la dezvoltarea unor abordări replicabile și durabile la nivel internațional.

Obiectivele proiectului

Obiectivul general al proiectului SPARK este de a experimenta abordări participative și de co-design pentru a dezvolta, testa și valida o metodologie structurată și replicabilă pentru proiectarea spațiilor destinate tinerilor și a spațiilor publice, consolidând calitatea și inovarea activităților de tineret în Europa.

Obiectivele specifice ale proiectului sunt:

- Promovarea **participării semnificative a tinerilor** prin implicarea acestora în procesele decizionale legate de spațiile comunitare
- Dezvoltarea unei **metodologii de co-design replicabilă**, aplicabilă în contexte urbane, rurale și periferice
- Îmbunătățirea calității și a caracterului **inovator al activităților de tineret** prin instrumente practice și cursuri de formare
- Consolidarea **abilităților și competențelor tinerilor și ale lucrătorilor de tineret**, în special în ceea ce privește designul participativ, colaborarea și rezolvarea problemelor
- Să încurajeze **incluziunea socială și diversitatea**, asigurând egalitatea de șanse în ceea ce privește implicarea
- Promovarea **cetățeniei active, a implicării în comunitate și a sentimentului de apartenență**
- Să dezvolte soluții durabile și modulare prin activități de prototipare și testare
- Să încurajeze **cooperarea europeană** prin schimbul de cunoștințe și bune practici între parteneri

1.2 GRUPURILE-ȚINTĂ ALE SETULUI DE INSTRUMENTE

Setul de instrumente SPARK se adresează unei **varietăți de stakeholderi** implicați, în diferite roluri, în proiectarea, implementarea și îmbunătățirea spațiilor destinate tinerilor și comunității. Printr-o abordare deschisă și colaborativă, setul de instrumente încurajează colaborarea între tineri, profesioniști din domeniu, instituții și comunități locale, contribuind la crearea unor medii sustenabile și inovatoare din punct de vedere social.

Acest set de instrumente se adresează:



- Tineri și grupuri informale
- Lucrători în domeniul tineretului, educatori și formatori
- Organizații de tineret și organizații ale societății civile
- Autorități locale, instituții și factori de decizie politică
- Universități, cercetători și comunități locale

Tinerii și grupurile informale

Tinerii cu vârste cuprinse între 14 și 30 de ani reprezintă nucleul proiectului SPARK. Implicați în procesele de design și prototipare, aceștia își asumă un rol activ în transformarea spațiilor concepute pentru ei. Setul de instrumente oferă metode și oportunități pentru dezvoltarea competențelor transversale, consolidarea sentimentului de apartenență la comunitate și transformarea lor în contribuitori activi la schimbarea socială. Această dimensiune este strâns legată de principiile participării autentice și ale protagonismului tinerilor, prezentate în capitolele următoare.

Lucrătorii de tineret, educatorii și formatorii

Ghidul este conceput ca o resursă operațională pentru lucrătorii de tineret, educatorii și formatorii implicați atât în educația formală, cât și în cea nonformală. Acesta oferă metodologii, instrumente și orientări pentru a facilita procesele participative, a promova învățarea experiențială și a sprijini dezvoltarea abilităților și competențelor tinerilor. În special, capitolele dedicate principiilor și metodologiei de co-design oferă un cadru practic și pedagogic pentru a le susține rolul de facilitatori.

Organizațiile de tineret și organizațiile societății civile

Ghidul se adresează, de asemenea, organizațiilor de tineret, asociațiilor culturale și entităților din societatea civilă care își desfășoară activitatea la nivel local, național și european. Pentru acești actori, ghidul reprezintă o resursă valoroasă pentru conceperea inițiativelor participative, consolidarea calității activităților de tineret și promovarea inovării sociale. Studiile de caz prezentate în ghid oferă exemple concrete și replicabile.

Autorități locale, instituții și factori de decizie

Setul de instrumente este destinat, de asemenea, organismelor publice, administrațiilor locale și factorilor de decizie interesați de promovarea unor politici de tineret incluzive și durabile. Datorită abordării sale metodologice, SPARK contribuie la integrarea proceselor de co-design în strategiile de dezvoltare teritorială, favorizând crearea de spații publice adaptate tinerilor și consolidând dialogul dintre tineri și instituții.

Universități, cercetători și comunități locale

În cele din urmă, setul de instrumente se adresează universităților, cercetătorilor și comunităților locale interesate de dezvoltarea și diseminarea practicilor inovatoare în sectorul de tineret. Setul de instrumente reprezintă o resursă valoroasă pentru cercetare, experimentare și diseminarea metodologiilor participative, contribuind la dezvoltarea unei culturi a colaborării și a învățării comune.

1.3 VALORILE EUROPENE ȘI VIZIUNEA ASUPRA SPAȚIILOR SOCIALE

Proiectul SPARK se bazează pe convingerea că **tinerii ar trebui recunoscuți ca factori activi** în dezvoltarea comunităților în care trăiesc. Prin metodologii de co-design și practici de colaborare, proiectul promovează crearea de spații sociale accesibile, democratice și durabile, în care tinerii nu sunt doar beneficiari ai serviciilor sau politicilor, ci **co-creatori ai unor medii care răspund nevoilor, aspirațiilor și realităților lor cotidiene**.

Finanțat prin Programul Erasmus+, SPARK este pe deplin aliniat la **prioritățile strategice și valorile fundamentale ale Uniunii Europene**. Proiectul contribuie la consolidarea participării tinerilor, la inovarea în domeniul activităților de tineret, la incluziunea socială și la angajamentul democratic, promovând în același timp dialogul intercultural, colaborarea și cetățenia activă.

Prin procese practice și colaborative de co-design, SPARK sprijină tinerii să devină contribuitori activi la viața comunității și la transformarea locală. Această abordare reflectă angajamentul Uniunii Europene de a promova **oportunități de învățare incluzive și inovatoare**, care să abordeze provocările sociale contemporane și să consolideze participarea democratică.

Alinierea la prioritățile Erasmus+ și la politicile europene în domeniul tineretului

SPARK contribuie direct la mai multe priorități-cheie ale programului Erasmus+ și ale Strategiei Uniunii Europene pentru tineret (2019–2027), în special prin următoarele principii:

- **Implicare** → încurajarea participării democratice și a cetățeniei active
- **Conectare** → consolidarea cooperării, a incluziunii și a dialogului intercultural
- **Împuternicire** → sprijinirea autonomiei, a dezvoltării competențelor și a inițiativei tinerilor

Proiectul promovează în mod specific:

- **Incluziunea și diversitatea**, asigurând șanse egale de implicare pentru tinerii provenind din medii sociale, culturale și economice diferite
- **Calitatea și inovarea în lucrul cu tinerii**, prin dezvoltarea unor metodologii de co-design replicabile
- **Cetățenia activă și participarea democratică**, prin implicarea tinerilor în procese concrete de luare a deciziilor și de transformare
- **Solidaritatea și cooperarea europeană**, prin colaborarea dintre parteneri din Germania, Italia și România

Dimensiunea transnațională a proiectului SPARK permite schimbul de experiențe, abordări și bune practici între diferite contexte teritoriale și culturale, contribuind la crearea unor abordări durabile și transferabile privind participarea tinerilor.

Crearea de spații sociale centrate pe tineri

Viziunea proiectului SPARK prinde contur prin crearea și transformarea spațiilor sociale care favorizează interacțiunea, creativitatea, învățarea și implicarea comunitară. Aceste spații nu sunt înțelese doar ca medii fizice, ci și ca **locuri relaționale și simbolice** în care tinerii pot dezvolta un sentiment de apartenență, responsabilitate civică și legături sociale.

Cercetările privind planificarea participativă și lucrul cu tinerii evidențiază faptul că tinerii se implică mai activ atunci când participarea este înrădăcinată în **contexte cotidiene**, precum cartierele, școlile, centrele de tineret și spațiile publice. Din acest motiv, SPARK promovează **proces de co-design care pornesc de la experiențele trăite de tineri** și încurajează implicarea lor activă în modelarea mediilor din jurul lor.

Din această perspectivă, spațiile sociale participative contribuie la:

- **Consolidarea** participării democratice și a dialogului intergenerațional
- **Promovarea** accesibilității, incluziunii și diversității
- **Încurajarea** creativității, colaborării și inovării sociale
- **Sprrijinirea** implicării comunitare și a responsabilității civice
- **Favorizarea** asumării responsabilității și a sustenabilității pe termen lung a proiectelor și spațiilor

Autonomia tinerilor, încredere și co-design

Un principiu central al proiectului îl reprezintă implicarea tinerilor. Prin co-design, tinerii participă activ la toate etapele procesului, de la analiza nevoilor și generarea de idei până la prototipare, implementare și evaluare. Această abordare susține dezvoltarea competențelor practice și transversale, precum colaborarea, gândirea critică, comunicarea, leadership-ul și rezolvarea problemelor.

Procesele participative devin mai eficiente atunci când includ acțiuni concrete și vizibile. Intervențiile temporare, prototipurile, instalațiile creative și activitățile comunitare permit tinerilor să treacă de la idei la acțiune, consolidând motivația, sentimentul de apartenență și implicarea civică.

Încrederea joacă, de asemenea, un rol fundamental în cadrul proceselor de co-design și se dezvoltă treptat prin transparență, continuitate, dialog și responsabilitate împărtășită. Când tinerii văd că ideile lor pot influența rezultate concrete, participarea devine mai semnificativă, iar relațiile cu instituțiile și comunitățile se consolidează.

Bazele etice și pedagogice

Setul de instrumente SPARK se bazează pe un cadru etic și pedagogic comun care stă la baza tuturor activităților proiectului și a metodelor de lucru. Aceste principii sunt aliniate la recomandările europene din domeniile lucrului cu tinerii, participării și cercetării sociale.

Valorile fundamentale includ:



- Participarea semnificativă și incluzivă
- Împuternicirea tinerilor și coresponsabilitatea
- Educația nonformală și învățarea experiențială
- Crearea unor spații sigure și respectuoase
- Transparența și consimțământul informat
- Protecția vieții private și a datelor cu caracter personal
- Echitate, diversitate și accesibilitate

- Durabilitate și responsabilitate socială
- Apartenență și sentimentul de apartenență

Etica co-designului se referă nu numai la rezultatele participării, ci și la **modul în care are loc participarea în sine**. Prin urmare, co-designul necesită acordarea unei atenții speciale **demnității, incluziunii, respectului, bunăstării emoționale și implicării autentice** pe parcursul întregului proces.

Prin intermediul setului de instrumente SPARK, proiectul își propune să contribuie la dezvoltarea unei culturi mai puternice a participării tinerilor și a inovării sociale, sprijinind tinerii ca factori activi în crearea unor comunități mai democratice, mai reziliente și mai favorabile tinerilor.

Principiile etice și metodologice prezentate aici vor fi explorate mai în detaliu în **capitolul 2**, dedicat fundamentelor co-proiectării în domeniul activităților pentru tineret.

1.4 PARTENERIAT ȘI COOPERARE

Proiectul este rezultatul **colaborării dintre trei organizații europene din Germania, Italia și România**. Parteneriatul reunește expertiză complementară în domeniile lucrului cu tinerii, educației nonformale, inovării sociale și politicilor publice, asigurând o abordare multidisciplinară și transnațională. Această cooperare favorizează schimbul de bune practici, dezvoltarea de abordări inovatoare și crearea de rezultate durabile și replicabile la nivel european.

Prin sinergia dintre **organizațiile societății civile și o autoritate publică**, SPARK promovează participarea tinerilor și consolidează calitatea lucrului cu tinerii, contribuind la crearea unor comunități mai incluzive și mai reziliente.



- **Roter Baum Berlin** (Germania)
- **Curba de Cultură** (România)
- **Municipality of Macerata** (Italia)

Roter Baum Berlin (Germania)

Roter Baum Berlin UG este o organizație neguvernamentală fondată în 2011 de către „Roter Baum” e.V., înființată în 1993. Aceasta gestionează proiectele rețelei Roter Baum în orașul Berlin, în special în districtul Marzahn-Hellersdorf, sprijinind dezvoltarea socială și culturală a tinerilor prin educație nonformală și participarea tinerilor. Organizația derulează proiecte educaționale, evenimente culturale, inițiative internaționale finanțate de Uniunea Europeană, inclusiv Erasmus+ și Corpul European de Solidaritate, precum și tabere de vară pentru tinerii cu oportunități reduse.

În cadrul proiectului SPARK, Roter Baum Berlin acționează în calitate de coordonator, asigurând gestionarea generală a consorțiului, supravegherea administrativă și financiară, comunicarea cu Comisia Europeană și monitorizarea calității rezultatelor proiectului. De asemenea,

contribuie la dezvoltarea metodologiei de co-design, la facilitarea laboratoarelor de co-design, la activitățile de prototipare și la diseminarea rezultatelor proiectului.

Municipalitatea din Macerata (Italia)

Municipalitatea din Macerata este o autoritate publică situată în regiunea Marche, în centrul Italiei. Cu aproximativ 40.000 de locuitori, orașul este cunoscut pentru patrimoniul său istoric și cultural și pentru prezența unor instituții culturale importante, precum Sferisterio, sediul Festivalului de Operă din Macerata. Administrația municipală promovează politici educaționale, sociale și culturale destinate tinerilor prin intermediul serviciilor sale și al Centrului de Tineret, încurajând participarea tinerilor și incluziunea socială. De asemenea, are o vastă experiență în gestionarea proiectelor europene.

În cadrul proiectului SPARK, Primăria din Macerata joacă un rol esențial în dezvoltarea și validarea metodologiei de co-design. Aceasta contribuie la cercetarea și publicarea setului de instrumente, coordonează reuniunea de lansare și implementează activități-pilot la nivel local. De asemenea, participă la activitățile de prototipare și testare, precum și la elaborarea setului de instrumente, asigurând integrarea rezultatelor proiectului în politicile publice și sustenabilitatea pe termen lung a acestora.

Curba de Cultură (România)

Curba de Cultură este o organizație neguvernamentală dedicată dezvoltării tinerilor din zonele rurale ale României. Organizația promovează educația non-formală, cultura și participarea tinerilor, cu scopul de a îmbunătăți oportunitățile educaționale și implicarea în comunitate a tinerilor, contribuind în același timp la revitalizarea teritoriilor rurale. Cu sediul în Izvoarele, județul Prahova, organizația lucrează în principal cu adolescenți și tineri, oferindu-le instrumente și oportunități pentru a deveni contribuitori activi în cadrul comunităților lor. Activitatea sa se bazează pe crearea de spații sigure și incluzive, pe protejarea drepturilor tinerilor și pe consolidarea sectorului tineretului la nivel local, național și european.

În cadrul proiectului SPARK, Curba de Cultură joacă un rol central în dezvoltarea metodologică și formarea profesională.



Organizația contribuie la analiza nevoilor și la colectarea datelor de la grupurile-țintă, sprijinind dezvoltarea abordărilor de co-design și a activităților proiectului. De asemenea, organizează Cursul internațional de formare pentru lucrătorii de tineret, contribuie la facilitarea Laboratoarelor de co-design, participă la activități de prototipare și la diseminarea rezultatelor și aduce o expertiză solidă în implicarea tinerilor din mediul rural și în utilizarea educației non-formale ca motor al participării și dezvoltării.

1.5 CUM SE UTILIZEAZĂ SETUL DE INSTRUMENTE

Setul de instrumente SPARK este principala resursă practică și metodologică dezvoltată în cadrul proiectului. Acesta este conceput ca un ghid adaptabil pentru promovarea participării tinerilor prin co-design. Oferă un cadru teoretic și operațional pentru lucrătorii de tineret, organizații, instituții și tineri activi, sprijinindu-i în proiectarea și transformarea unor spații durabile, accesibile și adaptate tinerilor.

Acest set de instrumente a fost elaborat pentru a ghida cititorii pe un parcurs progresiv: de la înțelegerea principiilor de co-design până la aplicarea instrumentelor și abordărilor în practică. Datorită structurii sale modulare, setul de instrumente poate fi utilizat atât ca ghid complet, cât și ca resursă de referință pentru activități specifice ale proiectului. Acesta poate sprijini proiectarea unui întreg proces de co-design sau poate ajuta utilizatorii să selecteze instrumente individuale și perspective practice pentru a le adapta la propriile contexte.

Instrumentele practice participative și metodele de atelier legate de diferitele faze ale metodologiei sunt cuprinse în anexă, unde pot fi adaptate și combinate în funcție de context, de participanți și de obiectivele fiecărui proiect.

Structura setului de instrumente

Setul de instrumente este structurat în șase capitole principale, fiecare fiind conceput pentru a oferi cunoștințe, instrumente și inspirație pentru susținerea proceselor de co-design în domeniul activităților pentru tineret.

-  **Capitolul 1** → Introducere
-  **Capitolul 2** → Principiile co-proiectării în activitatea cu tinerii
-  **Capitolul 3** → Metodologia de co-design SPARK
-  **Capitolul 4** → Cum se facilitează metodologia de co-design
-  **Capitolul 5** → Studii de caz
-  **Capitolul 6** → Concluzii și motivație

Capitolul 1 → Introducere

Prezintă contextul proiectului SPARK, clarificând viziunea, obiectivele și relevanța setului de instrumente. Acesta prezintă legătura cu prioritățile europene, parteneriatul și principiile etice care stau la baza setului de instrumente, oferind o înțelegere comună a scopului și impactului acestuia.

Capitolul 2 → Principiile co-proiectării în activitatea cu tinerii

Definește fundamentele etice și pedagogice care ghidează întregul set de instrumente. Acestea includ participarea semnificativă și autonomia tinerilor, educația nonformală și învățarea experiențială, crearea de spații sigure, sentimentul de apartenență și importanța rezultatelor concrete și vizibile. Capitolul prezintă, de asemenea, rolul lucrătorului de tineret în cadrul proceselor de co-design.

Capitolul 3 → Metodologia de co-design SPARK

Prezintă un cadru metodologic structurat și replicabil, organizat în etape adaptabile. Acestea includ analiza contextului, generarea de idei, prototiparea, experimentarea, evaluarea și diseminarea. Capitolul clarifică obiectivele, actorii implicați și rezultatele așteptate, evidențiind rolul tinerilor și al lucrătorilor de tineret pe tot parcursul procesului.

Capitolul 4 → Cum se facilitează metodologia de co-design

Explorează rolul lucrătorilor de tineret în facilitarea proceselor de co-design, acordând o atenție deosebită consolidării încrederii, incluziunii, comunicării, practicilor etice și echilibrului dintre îndrumare și autonomia tinerilor. Capitolul abordează, de asemenea, gestionarea conflictelor, dinamica participării și crearea unor medii sigure și favorabile colaborării.

Capitolul 5 → Studii de caz

Prezintă exemple concrete și bune practici derivate din cercetare și din experiența partenerilor. Cazurile sunt legate de diferite faze ale procesului de co-design și demonstrează modul în care metodologia poate fi aplicată în diverse contexte, cu diverse resurse și la diferite niveluri de tehnologie.



Capitolul 6 → Concluzii și motivație

Capitolul final rezumă mesajele-cheie ale Ghidului și oferă o reflecție finală adresată lucrătorilor de tineret și tinerilor. Acesta încurajează experimentarea, inițiativa și încrederea în procesele de co-design, promovând crearea și îngrijirea unor spații incluzive și prietenoase pentru tineri.

Cum să navigați setul de instrumente

Setul de instrumente SPARK nu necesită o ordine strictă de citire și poate fi utilizat în mod flexibil, în funcție de nevoile utilizatorilor și de obiectivele proiectului.

Iată câteva modalități de utilizare:

- **Citirea** ghidul de la început până la sfârșit pentru a înțelege pe larg metodologia
- **Explorarea** capitolelor individuale în funcție de interesele specifice sau de fazele proiectului
- **Sprijin** pentru atelierele, activitățile de co-design și practicile de lucru cu tinerii
- **Adaptarea** instrumentelor și abordărilor la diferite contexte locale și grupuri-țintă
- **Integrarea** metodologiilor de co-design în proiecte educaționale, sociale și culturale

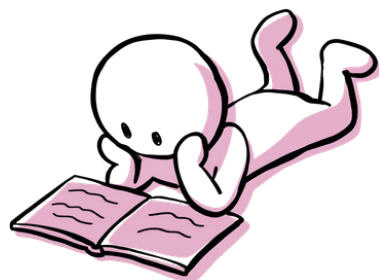
Ghidul este conceput ca o resursă **flexibilă și adaptabilă**, mai degrabă decât ca un model fix. Utilizatorii sunt încurajați să experimenteze, să reflecteze și să adapteze abordările propuse în funcție de propriile realități și comunități.

Folosiți acest set de instrumente ca pe o **busolă pentru schimbare**: explorați, experimentați și proiectați împreună. Cu SPARK, fiecare spațiu poate deveni o oportunitate de participare, colaborare și dezvoltare.



PRINCIPIILE DE CO-DESIGN ÎN LUCRUL CU TINERII





Acest capitol explorează principiile etice, pedagogice și de colaborare care stau la baza setului de instrumente SPARK. Acesta evidențiază modul în care co-designul poate sprijini participarea semnificativă a tinerilor, învățarea non-formală, sentimentul de apartenență și crearea unor spații sigure și prietenoase pentru tineri.

Co-designul în domeniul tineretului este mai mult decât o metodologie: este o modalitate de a recunoaște tinerii ca **contribuitori activi** la mediile, comunitățile și proiectele care le modelează viețile. În loc să trateze tinerii ca beneficiari pasivi ai activităților sau serviciilor, abordările de proiectare colaborativă îi plasează în centrul **identificării nevoilor, generării de idei, luării deciziilor și implementării acțiunilor**.

Cercetările și practicile din întreaga Europă demonstrează că procesele de co-design pot consolida **participarea**, pot spori **sentimentul de implicare și apartenență** al tinerilor și **pot crea spații și inițiative** mai relevante și mai prietenoase pentru tineri. Co-designul susține, de asemenea, învățarea, consolidarea încrederii și angajamentul civic, permițând tinerilor să **treacă de la idei la acțiune** prin implicarea directă în procese reale.

Acest capitol prezintă principiile-cheie care stau la baza Ghidului și oferă o **bază etică și pedagogică** comună pentru toate activitățile de co-design explorate în capitolele următoare.

2.1 PARTICIPAREA REALĂ ȘI PROTAGONISMUL TINERILOR

La baza co-designului se află principiul **participării semnificative a tinerilor**. Tinerii nu ar trebui doar consultați, ci implicați activ ca **co-creatori, factori de decizie și colaboratori** pe tot parcursul procesului.

Această abordare este strâns legată de ideea de **protagonism al tinerilor**, recunoscând tinerii ca actori capabili, cu cunoștințe, experiențe și idei valoroase. Procesele de co-design sunt cele mai eficiente atunci când tinerii pot **influența rezultate reale**, mai degrabă decât să participe doar simbolic sau de formă.

Cercetările privind participarea tinerilor evidențiază faptul că tinerii se implică mai activ atunci când văd că contribuțiile lor pot duce la **schimbări vizibile** și când sunt implicați în **procese concrete de luare** a deciziilor. Formatele tradiționale de participare de tip ierarhic nu reușesc adesea să atragă o gamă diversă de tineri, mai ales atunci când participarea rămâne abstractă sau deconectată de realitățile lor cotidiene.

În practică, aceasta înseamnă:



- Implicarea tinerilor încă **din primele etape** ale unui proiect
- Crearea unui spațiu în care **ideile lor să poată influența rezultatele**
- Crearea unor **processe decizionale comune**
- Recunoașterea diferitelor forme de participare și exprimare
- Valorificarea **experienței de viață ca expertiză**

Lucrătorii de tineret joacă un rol important în asigurarea faptului că participarea este **autentică și nu doar de fațadă**. Sarcina lor nu este de a controla procesul, ci de a **facilita condițiile** în care tinerii pot contribui activ și își pot asuma responsabilitatea.

2.2 EDUCAȚIA NON-FORMALĂ ȘI ÎNVĂȚAREA PRIN PRACTICĂ

Procesele de co-design sunt strâns legate de principiile **educației non-formale (ENF)**. Tinerii învață cel mai bine atunci când sunt implicați activ în experiențe practice, reflecție și experimentare.

Învățarea prin practică este, prin urmare, un principiu central al co-designului. În loc să discute despre participare doar la nivel teoretic, tinerii o experimentează prin **implicarea directă în procese și acțiuni reale**.

Prin proiectarea, construirea, testarea, discutarea și reflectarea împreună, tinerii dezvoltă o serie de competențe, printre care:



- Munca în echipă și comunicarea
- Rezolvarea problemelor și creativitatea
- Planificarea și organizarea proiectelor
- Implicarea civică și participarea democratică
- Încrederea în sine și exprimarea de sine

Cercetările privind abordările experiențiale și colaborative **arată că activitățile practice și experimentarea** concretă contribuie la menținerea motivației și la consolidarea identificării tinerilor cu proiectele și spațiile

respective. Intervențiile la scară redusă, acțiunile temporare și **prototipurile** sunt adesea deosebit de eficiente, deoarece permit participanților să observe rapid **impactul contribuțiilor lor**.

Prin urmare, co-designul tratează tinerii nu doar ca simpli participanți la activități, ci ca **învățători, cercetători și creatori activi**.

2.3 ETICA ȘI CREAREA DE SPAȚII SIGURE

Practicile etice sunt esențiale în toate procesele de co-design care implică tinerii. Participarea poate fi semnificativă doar atunci când tinerii se simt **respectați, incluși și în siguranță din punct de vedere emoțional**.

Crearea de **spații sigure** înseamnă stabilirea unor medii în care tinerii își pot exprima ideile, preocupările și emoțiile fără teama de a fi judecați, excluși sau ridiculizați. Acest lucru este deosebit de important atunci când se lucrează cu tineri proveniți din medii marginalizate sau subreprezentate.

Cercetările subliniază că **barierele în calea participării trebuie reduse în mod activ** prin metode accesibile, facilitare de sprijin și atenție acordată incluziunii. Participarea ar trebui să se adapteze la realitățile tinerilor, mai degrabă decât să se aștepte ca tinerii să se adapteze la formate instituționale rigide.

Practicile etice de co-design includ:



- Asigurarea **participării voluntare**
- Respectarea vieții **private și a consimțământului**
- Recunoașterea diferitelor stiluri și abilități de comunicare
- Adaptarea metodelor la **nevoile participanților**
- Abordarea **dezechilibrelor de putere** dintre adulți și tineri
- Valorizarea **bunăstării emoționale** alături de rezultatele proiectului

Spațiile sigure nu se creează automat; ele necesită o facilitare intenționată, consolidarea încrederii și o reflecție continuă din partea lucrătorilor de tineret și a organizatorilor.

2.4 ACȚIUNI CONCRETE ȘI REZULTATE TANGIBILE

Unul dintre punctele forte ale co-designului în lucrul cu tinerii este accentul pus pe rezultate **concrete și vizibile**. Participarea devine mai semnificativă atunci când tinerii pot vedea că **ideile lor duc la acțiuni reale și la schimbări vizibile**.

Cercetările privind proiectele comunitare demonstrează că intervențiile temporare, prototipurile și microproiectele contribuie la menținerea angajamentului și la consolidarea sentimentului de apartenență. Tinerii sunt adesea mai **motivați** de acțiuni practice și realizabile decât de procese de planificare abstracte pe termen lung.

Rezultatele tangibile pot include:



- Spații pentru tineri re proiectate
- Instalații temporare
- Expoziții sau prezentări publice
- Picturi murale sau intervenții creative
- Evenimente sau campanii comunitare
- Prototipuri și machete
- Îmbunătățiri comunitare

Valoarea acestor acțiuni nu depinde doar de amploarea lor. Chiar și **schimbările mici** pot consolida **încrederea, vizibilitatea și sentimentul de autonomie** al tinerilor atunci când aceștia constată că ideile lor contează și pot influența mediul înconjurător.

Sărbătorirea realizărilor și punerea în evidență a contribuțiilor tinerilor în fața comunității mai largi sunt elemente importante ale acestui proces.

2.5 SENTIMENTUL DE PROPRIETATE ȘI DE APARTENENȚĂ

Procesele de co-design îi ajută pe tineri să dezvolte legături **emoționale mai puternice cu spațiile, comunitățile și proiectele**. Atunci când tinerii contribuie la modelarea unui mediu, sunt mai predispuși să aibă grijă de acesta, să îl folosească în mod activ și să se identifice cu el.

Participarea înrădăcinată în **mediile cotidiene ale tinerilor**, precum cartierele, centrele de tineret, școlile sau spațiile publice, tinde să încurajeze un angajament mai puternic și mai semnificativ. Pornirea de la locuri care sunt deja importante pentru tineri ajută la reducerea decalajului dintre participare și viața de zi cu zi.

Sentimentul de apartenență nu înseamnă control individual, ci mai degrabă un sentiment colectiv că:

- „Acest loc ne reflectă”
- „Ideile noastre sunt apreciate”
- „Noi am contribuit la crearea acestui loc”

Acest sentiment de **apartenență** consolidează incluziunea socială, implicarea în comunitate și participarea pe termen lung. De asemenea, poate încuraja tinerii să devină cetățeni mai activi în cadrul comunităților lor locale.

2.6 TRANSFORMAREA SPAȚIILOR ÎN MEDII PRIETENOASE PENTRU TINERI

Proiectarea colaborativă contribuie la transformarea spațiilor fizice și sociale în medii mai primitoare, mai accesibile și mai semnificative pentru tineri. **Spațiile influențează modul în care tinerii interacționează, învață, simt și participă.**

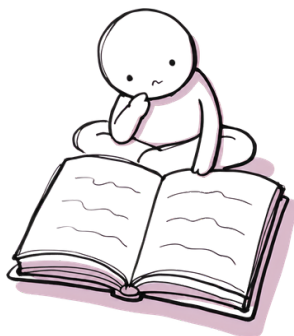
Spațiile adaptate tinerilor nu sunt doar funcționale; sunt spații în care tinerii se simt confortabil, văzuți și respectați. Prin co-design, tinerii pot modela spațiile în funcție de nevoile, interesele și identitățile lor.

Acest lucru poate implica:



- Îmbunătățirea aspectului estetic și a confortului
- Îmbunătățirea accesibilității și a incluziunii
- Crearea de oportunități pentru creativitate și interacțiune informală
- Regândirea modului în care sunt utilizate spațiile
- Transformarea zonelor subutilizate sau neglijate în spații comunitare active

Cercetările evidențiază faptul că procesele de co-design sunt deosebit de eficiente atunci când sunt legate de spațiile pe care tinerii le utilizează deja și de care le pasă. Chiar și intervențiile spațiale la scară mică pot influența în mod pozitiv relația tinerilor cu mediul înconjurător și pot încuraja o mai mare implicare a comunității.



METODOLOGIA DE CO-DESIGN SPARK





Acest capitol prezintă metodologia de co-design SPARK și principalele sale etape, de la activare și formarea echipei, până la generarea de idei, prototipare, diseminare și evaluare participativă. Metodologia este concepută ca un cadru flexibil care poate fi adaptat la diferite contexte de activitate cu tinerii și la diferite contexte comunitare.

3.1 ACTIVAREA ȘI ANALIZA CONTEXTULUI

Această fază se concentrează pe **înțelegerea realităților, experiențelor și relațiilor tinerilor** cu spațiile și comunitățile, construind în același timp motivația inițială.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Înțelegerea experiențelor, nevoilor și relațiilor tinerilor cu spațiile și comunitățile , creând în același timp motivație, curiozitate și implicare inițială în procesul de co-design.
Proces	Explorare → Observare → Reflecție → Identificarea nevoilor și oportunităților . Procesul este participativ, experiențial și ancorat în realitățile cotidiene ale tinerilor.
Rezultate așteptate	Înțelegere comună a nevoilor și provocărilor locale , identificarea priorităților și oportunităților , documentație vizuală precum hărți, fotografii și observații, creșterea motivației pentru participare, precum și coeziunea inițială a grupului și încrederea reciprocă.
Actori implicați	Tinerii, în calitate de exploratori și colaboratori activi ; lucrătorii de tineret, în calitate de facilitatori și constructori de încredere; partenerii și instituțiile care oferă sprijin contextual și acces la resurse; precum și membrii comunității, care contribuie prin cunoștințe și perspective locale .

Obiectiv

Faza de activare și analiză a contextului reprezintă **punctul de plecare al procesului de co-design**. Obiectivul său principal este de a înțelege **nevoile, experiențele și perspectivele tinerilor** în legătură cu spațiile, comunitățile sau problemele abordate. În același timp, aceasta vizează crearea unui interes inițial, a curiozității și a unei legături emoționale cu proiectul.

În procesele de co-design, participarea pornește de la **viața de zi cu zi a tinerilor**, mai degrabă decât de la agende instituționale predefinite sau presupuneri ale adulților. Tinerii sunt mai dispuși să se implice atunci când procesul se leagă de spațiile pe care le folosesc deja, de provocările cu care se confruntă deja sau de schimbările pe care și-ar dori cu adevărat să le vadă în mediul lor.

Prin urmare, această fază urmărește:



- Explorarea modului în care tinerii experimentează un spațiu sau o comunitate
- Identificarea **nevoilor, provocărilor și oportunităților**
- Crearea **motivației și interesului pentru participare**
- Încurajarea tinerilor **să reflecteze critic asupra mediului lor**
- Punerea bazelor pentru luarea ulterioară a deciziilor și acțiunilor colective

Obiectivul nu este doar de a colecta informații, ci și de a-i ajuta pe tineri să simtă că perspectivele și experiențele lor contează.

Procesul

Faza de activare ar trebui să aibă un caracter **exploratoriu, colaborativ și accesibil**, mai degrabă decât unul tehnic sau excesiv de formal. Tinerii se implică adesea mai ușor prin **experiențe creative** și practice decât prin consultări structurate sau formate bazate exclusiv pe discuții.

Din acest motiv, lucrătorii de tineret încep prin a se **întâlni cu tinerii acolo unde se află deja aceștia**: în centre de tineret, școli, parcuri, cluburi sportive, spații din cartier sau medii online. Conversațiile informale, activitățile ludice și acțiunile mici, vizibile sunt adesea mai eficiente decât

invitațiile formale de participare.

Procesul poate include:



- Plimbări și observarea în cartier
- Exerciții de cartografiere
- Activități de fotografie sau „photovoice”
- Povestiri și discuții de grup
- Interviuri cu membrii comunității
- Identificarea spațiilor pe care tinerii le folosesc, le evită sau le apreciază
- Reflecția asupra a ceea ce este perceput ca primitiv sau exclusiv într-un spațiu

În această etapă, obiectivul nu este acela de a elabora imediat soluții, ci de a crea un spațiu pentru explorare, ascultare și reflecție colectivă. Tinerii au nevoie de timp pentru a-și analiza mediul înconjurător, pentru a-și exprima frustrările și pentru a împărtăși idei înainte de a trece la propuneri de proiectare.

Participarea devine mai puternică atunci când tinerii pot constata rapid că implicarea lor duce la acțiuni sau schimbări vizibile. Prin urmare, mici intervenții creative, activități temporare sau acțiuni practice joacă un rol important în **menținerea energiei și a motivației** în această fază.

De exemplu, chiar și acțiuni simple, precum crearea unei hărți vizuale a locurilor preferate, organizarea unei mici activități în aer liber sau transformarea temporară unui colț al unui spațiu pentru tineri, pot ajuta participanții să simtă: **„Deja modelăm împreună acest proces.”**

Rezultate așteptate

Rezultatele acestei faze sunt **atât practice, cât și relaționale**. Dincolo de colectarea de informații despre spațiu sau comunitate, faza de activare ar trebui să consolideze sentimentul de legătură și de apartenență al tinerilor pe tot parcursul procesului.

Rezultatele așteptate pot include:



- **O înțelegere comună a nevoilor și provocărilor** din cadrul spațiului sau comunității
- **O identificarea priorităților, oportunităților și temelor** pentru acțiuni viitoare
- **Documentarea vizuală sau creativă** a spațiului (hărți, fotografii, desene, observații)
- **O motivație și o curiozitate sporite** în rândul participanților
- **O legătură emoțională** mai puternică între tineri și proiect
- **Coeziune și încredere inițială în cadrul grupului**

Rezultatele nu trebuie să fie extrem de tehnice sau formalizate. În contextul lucrului cu tinerii, **formele creative și colaborative de documentare** sunt adesea mai accesibile și mai captivante decât raportarea formală.

Actorii implicați

Tinerii

Tinerii sunt **actorii centrali** în această fază. Ei contribuie cu experiențele, percepțiile și cunoștințele lor despre spațiu sau comunitate.

Prin observație, discuții și explorare creativă, ei ajută la identificarea a ceea **ce contează pentru ei și a tipurilor de schimbări pe care ar dori să le vadă**. Rolul lor nu este doar acela de a oferi opinii, ci și de a **investiga și interpreta în mod activ mediul înconjurător**.

Lucrătorii de tineret

Lucrătorii de tineret joacă un rol crucial în **crearea condițiilor** în care tinerii se simt în siguranță, motivați și capabili să contribuie.

În această fază, lucrătorii de tineret acționează în principal ca:

- Facilitatori
- Constructori de încredere
- Motivatori
- Mediatori
- Garanți ai procesului

Rolul lor este de a încuraja implicarea fără a controla procesul. Ei contribuie la facilitarea participării, susțin reflecția și se asigură că și participanții mai tăcuți sau mai marginalizați sunt incluși.

Lucrătorii de tineret ar trebui:



- Să asculte activ experiențele tinerilor
- Să utilizeze metode creative și incluzive
- Să încurajeze curiozitatea și explorarea
- Să fie transparenți în privința posibilităților și limitărilor
- Să recunoască perspectivele și ideile participanților
- Să creeze o atmosferă de siguranță emoțională și respect

În același timp, lucrătorii cu tinerii ar trebui să evite:



- Să impună interpretările adulților prea devreme
- Să se grăbească să găsească soluții
- Să structureze excesiv participarea
- Să domine discuțiile sau procesul decizional
- Crearea unor așteptări nerealiste cu privire la rezultate

Parteneri și instituții

Școlile, municipalitățile, organizațiile culturale sau partenerii comunitari pot contribui cu **informații contextuale, acces la spații sau perspective instituționale**. Implicarea lor poate ajuta la conectarea ideilor tinerilor la procese comunitare mai ample și la potențiale oportunități de implementare. Cu toate acestea, partenerii ar trebui să susțină procesul, nu să îl domine.

Membrii comunității

Locuitorii, utilizatorii locali ai spațiului sau alți actori comunitari pot contribui cu **cunoștințe locale, povești și experiențe**. Implicarea lor poate **consolida dialogul intergenerațional** și îi poate ajuta pe tineri să înțeleagă mai bine contextul social mai larg care înconjoară spațiul.

3.2 FORMAREA ECHIPEI

Această fază vizează crearea **încrederii**, a **coeziunii de grup** și a unui **sentiment comun de apartenență** în rândul participanților implicați în procesul de co-design.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Să construiască încrederea , coeziunea grupului și un sentiment comun de implicare în rândul participanților, creând bazele sociale și emoționale necesare pentru o colaborare eficientă pe tot parcursul procesului de co-design.
Proces	Construirea relațiilor → Dezvoltarea încrederii → Acorduri de grup → Responsabilitate comună. Procesul combină activități experiențiale, reflecție colectivă și co-crearea culturii de grup și a structurilor de participare.
Rezultate așteptate	Un grup coeziv și motivat , încredere și sentiment de apartenență sporite, acorduri și metode de comunicare comune, structuri de participare stabilite, roluri și responsabilități mai clare, precum și un sentiment colectiv mai puternic de implicare în proces.
Actori implicați	Tinerii, în calitate de contribuatori activi la cultura de grup și la luarea deciziilor , lucrătorii de tineret, în calitate de facilitatori ai dinamicii de grup și ai incluziunii, partenerii care furnizează resurse și sprijin, precum și actorii comunitari care contribuie cu îndrumare, expertiză sau oportunități de colaborare.

Obiectiv

Obiectivul fazei de formare a echipei este de a **crea un grup colaborativ și incluziv**, capabil să lucreze împreună pe tot parcursul procesului de co-design. Co-designul nu se referă doar la îmbunătățirea spațiilor sau la generarea de idei; el vizează, de asemenea, construirea de relații, responsabilitatea colectivă și un sentiment comun de apartenență.

Tinerii sunt mai predispuși să rămână implicați într-un proiect atunci când se simt **conectați la grup, în siguranță din punct de vedere emoțional și recunoscuți ca contribuabili valoroși**. Motivația în cadrul proceselor colaborative este, prin urmare, strâns legată de încredere, sentimentul de apartenență și dinamica pozitivă a grupului.

Această fază are ca obiectiv:



- Construirea **încrederii și a relațiilor** între participanți
- Crearea unui **mediu de grup sigur și incluziv**
- Stabilirea unor **modalități comune de colaborare**
- Consolidarea motivației și a angajamentului
- Încurajarea **responsabilității colective și a sentimentului de apartenență**
- Sprijinirea tinerilor în asumarea treptată a unor roluri active în cadrul procesului

Team building-ul nu este o activitate punctuală, ci un proces continuu care se desfășoară pe toată durata proiectului.

Procesul

Formarea unui grup de co-design necesită un echilibru între **structură și flexibilitate**. La început, accentul ar trebui pus pe a ajuta participanții să se simtă confortabil unii cu alții și pe crearea unei atmosfere pozitive în grup.

Acest proces poate include:



- Activități de cunoaștere
- Jocuri și exerciții de dinamizare
- Conversații informale și pauze petrecute împreună
- Exerciții creative colaborative
- Discuții despre **așteptări și motivații**
- **Elaborarea în comun a acordurilor de grup și a liniilor directoare de comunicare**
- Stabilirea împreună a frecvenței întâlnirilor și a formatelor de participare

Grupurile de co-design funcționează cel mai bine atunci când tinerii participă la **modelarea culturii grupului în sine**. În loc să impună reguli de sus, lucrătorii de tineret ar trebui să-i implice pe participanți în definirea modului în care doresc să lucreze împreună.

Discuțiile pot include:



- Comunicarea respectuoasă
- Incluziunea și combaterea discriminării
- Confidențialitatea și siguranța emoțională
- Procesele de luare a deciziilor
- Punctualitatea și angajamentul
- Modul de gestionare a dezacordurilor sau conflictelor

Această definiție comună a **culturii de grup** contribuie la consolidarea sentimentului de apartenență și a responsabilității colective.

De asemenea, este important să se recunoască faptul că **participarea poate să nu fie constantă în cazul tuturor tinerilor**. Școala, locul de muncă, situațiile familiale sau nivelul de încredere în sine pot afecta prezența și implicarea. Structurile flexibile de participare pot contribui la creșterea accesibilității și a durabilității procesului.

Tinerii ar trebui, de asemenea, să aibă oportunități de a **contribui în moduri diferite**. Unii participanți pot aprecia vorbitul în public și rolurile de conducere, în timp ce alții pot prefera sarcini creative, practice sau organizatorice. **Valorizarea diferitelor forme de participare** ajută la prevenirea excluziunii și susține o dinamică de grup mai echilibrată.

Rezultate așteptate

Rezultatele așteptate ale fazei de consolidare a echipei sunt în primul rând de natură relațională și organizațională.

Acestea pot include:



- Crearea unui **grup unit și motivat**
- Creșterea încrederii și a sentimentului de apartenență în rândul participanților
- **Acorduri de grup și metode de comunicare comune**
- Stabilirea unor structuri de întâlnire și a unor formate de participare
- **O înțelegere mai clară a rolurilor și responsabilităților**
- Un sentiment mai puternic de implicare colectivă în procesul de co-design
- Creșterea încrederii și a dorinței de a participa activ

O fază eficientă de consolidare a echipei creează **fundamentul emoțional și social** necesar pentru luarea colectivă a deciziilor și co-crearea în etapele ulterioare ale proiectului.

Actorii implicați

Tinerii

Tinerii contribuie activ la **crearea culturii de grup**. Ei ajută la definirea modului în care funcționează grupul, a modului în care se iau deciziile și a tipului de mediu pe care doresc să îl creeze împreună.

Implicarea lor în **modelarea procesului în sine** este esențială pentru dezvoltarea sentimentului de apartenență și a angajamentului pe termen lung.

Lucrători de tineret

În această fază, lucrătorii de tineret acționează ca:

- Facilitatori ai dinamicii de grup
- Mediatori
- Observatori ai incluziunii
- Persoane de sprijin emoțional

- Garanți ai procesului

Lucrătorii de tineret sunt responsabili de **crearea unor condiții în care tinerii să se simtă în siguranță, apreciați și încurajați să participe**. Ei contribuie la echilibrarea structurii și a autonomiei, sprijinind în același timp participanții să-și asume treptat o responsabilitate mai mare în cadrul procesului.

Lucrătorii de tineret ar trebui:



- Să încurajeze participarea tuturor membrilor grupului
- Să creeze momente plăcute și informale
- Să monitorizeze continuu dinamica grupului
- Să sprijine participanții mai tăcuți sau cu încredere în sine redusă
- Să abordeze din timp eventualele tensiuni
- Să adapteze metodele și structurile la realitățile participanților

În același timp, lucrătorii de tineret ar trebui să evite:



- Să impună structuri excesiv de rigide;
- Să permită participanților dominanți să controleze procesul;
- Să supraîncarce tinerii cu responsabilități prea repede;
- Să ignore excluderea sau conflictele din cadrul grupului;
- Să trateze formarea echipei ca pe un exercițiu punctual.

Parteneri și actori comunitari

Partenerii pot sprijini grupul prin punerea la **dispoziție a spațiilor, resurselor, expertizei sau vizibilității**. Rolul lor ar trebui să consolideze, nu să slăbească, implicarea tinerilor în proces.

Actorii comunitari pot contribui, de asemenea, cu îndrumare, cunoștințe locale sau oportunități de colaborare intergenerațională.

3.3 CO-DESIGN ȘI GENERAREA DE IDEI

Această fază îi sprijină pe tineri să transforme experiențele, nevoile și ideile în **concepte și propuneri comune** prin **metode creative și colaborative**.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Transformarea experiențelor, nevoilor și ideilor tinerilor în concepte comune de proiectare pentru spații, servicii sau activități
Proces	Explorare → Generare de idei → Selecție → Dezvoltarea primului concept. Procesul este iterativ și se bazează pe metode creative și participative
Rezultate așteptate	Priorități comune, idei vizualizate, cum ar fi hărți, desene și moodboard-uri, precum și concepte inițiale gata pentru prototipare
Actori implicați	Tinerii în calitate de co-designeri, lucrătorii de tineret în calitate de facilitatori, partenerii care oferă sprijin tehnic și părțile interesate din comunitate care contribuie cu feedback și validare

Obiectiv

Obiectivul fazei de co-design și generare de idei este de a **transforma experiențele, observațiile și nevoile tinerilor în concepte comune și posibile soluții** pentru spații, servicii sau activități comunitare.

În domeniul activităților pentru tineret, co-designul este un proces colaborativ în care tinerii sunt recunoscuți drept contribuabili activi la **definirea priorităților, propunerilor și soluțiilor**. În loc să fie consultați doar în momente specifice, participanții sunt implicați pe tot parcursul dezvoltării activităților, propunerilor și spațiilor.

Procesele de co-design sunt mai eficiente atunci când tinerii înțeleg clar:



- Ce se poate schimba
- Ce constrângeri există
- Cum se iau deciziile
- Cum influențează ideile lor procesul

Din acest motiv, transparența, feedback-ul și reflecția comună sunt elemente esențiale ale practicii participative.

De ce este importantă proiectarea colaborativă

În proiectele legate de spațiile destinate tinerilor, școli, cartiere sau servicii publice, co-designul ajută la depășirea presupunerilor adulților și creează oportunități pentru tineri de a-și exprima modul în care experimentează spațiile, ce apreciază și ce ar dori să schimbe.

Co-designul este important deoarece tinerii experimentează spațiile publice, instituțiile și serviciile în mod diferit față de adulți. Experiențele lor cotidiene rămân adesea invizibile în cadrul proceselor tradiționale de planificare și luare a deciziilor.

Atunci când tinerii sunt excluși din procesul de modelare a spațiilor, proiectele riscă să se îndepărteze de realitățile, ritmurile și practicile sociale ale vieții de zi cu zi.

Participarea capătă mai multă semnificație atunci când este legată de mediile în care trăiesc tinerii și de experiențele lor cotidiene, precum mobilitatea, interacțiunea socială, siguranța, sentimentul de apartenență și oportunitățile de întâlniri informale.

Un proces de co-design semnificativ poate genera, de asemenea, impacturi educaționale și sociale mai ample, printre care:



- Încredere și capacitate de acțiune
- Abilități de comunicare și colaborare
- Implicare civică
- Încredere în instituții

- **Un sentiment mai puternic de implicare și apartenență**

În acest sens, co-designul nu este doar o metodă de dezvoltare a ideilor și a spațiilor, ci și un proces de învățare și de cetățenie activă.

Co-designul necesită, de asemenea, **depășirea participării simbolice**. Din acest motiv, tinerii ar trebui să înțeleagă clar:



- **La ce decizii pot participa**
- **Ce limitări sau constrângeri există**
- **Cum vor fi evaluate ideile**
- **Ce nivel de influență vor avea participanții**

Frustrarea apare adesea nu din cauza existenței limitărilor, ci din cauza faptului că acestea sunt neclare sau ascunse. Prin urmare, este esențială o **comunicare sinceră** cu privire la resurse, termene și cadre instituționale.

Coautoratul autentic depinde de **două elemente interconectate**:



- **Oportunități reale de contribuție**
- **O comunicare transparentă cu privire la posibilități și limitări**

O bună proiectare colaborativă nu presupune să ne prefacem că toate deciziile sunt deschise. Ea necesită **claritate** cu privire la domeniile în care perspectivele tinerilor pot modela cu adevărat procesul.

Procesul

Procesul de co-design devine mai eficient atunci când pornește de la experiențele cotidiene ale tinerilor, mai degrabă decât de la presupunerile adulților cu privire la modul în care ar trebui să funcționeze spațiile.

Tinerii apreciază adesea utilizările informale și flexibile ale spațiului, cum ar fi:



- Petrecerea timpului cu prietenii
- Ascultarea muzicii
- Observarea celorlalți
- A sta între două activități
- Simpla prezență, fără a fi îndepărtat

Aceste practici pot părea nesemnificative pentru adulți, dar ele reprezintă adesea **forme importante de interacțiune socială, de construire a identității și de apartenență.**

Din acest motiv, faza de concepție nu ar trebui să se îndrepte prea repede către soluții predefinite. Înainte de a-i întreba pe tineri ce doresc să creeze, este adesea **mai util să explorăm:**



- Unde își petrec timpul
- Care sunt locurile pe care le consideră primitoare sau excluzive
- Ce apreciază sau evită
- Ce fel de schimbări ar dori să experimenteze

Metode precum cartografierea colaborativă, povestirea, photovoice, plimbările de observare și jurnalele vizuale pot sprijini acest proces de explorare. Tinerii nu se exprimă toți în același mod, iar procesele de co-design ar trebui, prin urmare, să **evite să se bazeze exclusiv pe discuții verbale sau feedback scris.**

Abordările multimodale pot face participarea mai accesibilă, deoarece permit coexistența diferitelor stiluri de comunicare, abilități și niveluri de încredere.

Printre metodele utile se pot număra:



- Activități de cartografiere
- Colaj și moodboard-uri
- Fotografia și „photovoice”
- Exerciții de povestire
- Realizarea de machete
- Desen colaborativ
- Activități de votare cu stickere și de stabilire a priorităților

Combinarea metodelor creative, vizuale, practice și dialogice duc adesea la discuții mai bogate și mai incluzive. În loc să se bazeze pe un singur format de atelier, lucrătorii de tineret ar trebui să creeze secvențe de activități complementare care să le permită participanților să reflecteze, să revizuiască și să construiască pe ideile celorlalți de-a lungul timpului.

De exemplu:

- o plimbare de explorare poate fi urmată de o discuție pe baza fotografiilor;
- activitățile de cartografiere pot duce la crearea colaborativă a unui colaj;
- discuțiile de grup pot sprijini stabilirea priorităților și dezvoltarea conceptelor;
- modelele simple sau prototipurile pot ajuta la vizualizarea ideilor și la stimularea feedback-ului.

Această **suprapunere de metode** le oferă tinerilor multiple oportunități de **a se implica, de a gândi critic și de a contribui în diverse moduri.**

Procesul ar trebui să rămână iterativ și flexibil. Ideile evoluează adesea prin reflecție, discuție, experimentare și feedback, mai degrabă decât printr-o secvență liniară de pași.

Rezultate așteptate

O fază de co-design și generare de idei bine facilitată nu ar trebui evaluată doar în funcție de numărul de idei produse. Valoarea acestora rezidă, de asemenea, în:



- Calitatea participării
- Caracterul incluziv al procesului
- Sentimentul de implicare creat
- Claritatea oferită pentru etapele viitoare ale proiectului

Până la finalul acestei faze, lucrătorii de tineret ar trebui să urmărească să obțină:



- O înțelegere mai clară a experiențelor și priorităților tinerilor
- **Teme și direcții de acțiune comune**
- Conceptele vizualizate sau narate
- **Conceptele inițiale pregătite pentru prototipare**
- O colaborare mai strânsă și un sentiment de apartenență la grup

La fel de important este ca participanții să părăsească procesul cu sentimentul că perspectivele lor au fost luate în serios și că ideile lor pot contribui la o schimbare reală.

În acest sens, co-designul are succes nu numai atunci când generează idei pentru prototipare, ci și atunci când tinerii se simt recunoscuți ca contribuitori activi la modelarea spațiilor și comunităților din jurul lor.

Actorii implicați

Tinerii

Tinerii sunt **actorii centrali în faza de co-design și generare de idei**. Ei contribuie cu experiențe, idei, creativitate și cunoștințe despre spațiile și comunitățile implicate.

Rolul lor nu este doar acela de a-și exprima opiniile, ci și de a:

- Explora și interpreta mediul înconjurător
- Identifica prioritățile și provocările
- Genera idei și propuneri
- Colabora la luarea deciziilor
- Contribui la dezvoltarea conceptelor

Tinerii pot participa prin discuții, metode vizuale, activități practice, prototipare, povestire sau rezolvarea colaborativă a problemelor.

Lucrătorii de tineret

În această fază, lucrătorii de tineret acționează în principal ca:

- Facilitatori
- Mediatori
- Observatori ai incluziunii
- Garant al procesului
- Facilitatori ai încrederii

Rolul lor este de a **crea condițiile în care tinerii pot contribui în mod activ și cu încredere**. Lucrătorii de tineret susțin dialogul, creativitatea, colaborarea și reflecția, asigurându-se în același timp că tinerii rămân în centrul atenției pe tot parcursul procesului.

Lucrătorii de tineret ar trebui:



- Să utilizeze metode creative și incluzive
- Să încurajeze diverse forme de participare
- Să sprijine participanții mai tăcuți sau mai puțin încrezători
- Să fie transparenți cu privire la limitări și posibilități
- Să ajute grupurile să treacă de la idei la priorități comune
- Să încurajeze experimentarea și reflecția

În același timp, lucrătorii de tineret ar trebui să evite:



- Să impună soluții ale adulților prea devreme
- Să structureze excesiv creativitatea
- Să filtreze ideile tinerilor fără transparență
- Să privilegieze doar participanții cei mai încrezători
- Grăbirea luării deciziilor finale

3.4 PROTOTIPARE ȘI TESTARE

Această fază se concentrează pe **transformarea ideilor în experimente concrete**, permițând tinerilor să testeze, să adapteze și să îmbunătățească soluțiile prin acțiuni practice.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Transformarea ideilor în experimente concrete , permițând tinerilor să testeze, să adapteze și să îmbunătățească soluțiile prin acțiuni practice, experimentare și învățare colectivă.
Proces	Concept Development → Prototyping → Testing → Reflection → Adaptation. The process is iterative, participatory, and based on experimentation, feedback, and continuous improvement.
Rezultate așteptate	Concepte testate, prototipuri, machete sau intervenții temporare , idei de proiect îmbunătățite, feedback din partea participanților și a comunității, creșterea încrederii și a sentimentului de apartenență, precum și o înțelegere mai clară a fezabilității și a necesităților de implementare .
Principii cheie	Învățarea prin practică , experimentarea, vizibilitatea acțiunii, dezvoltarea iterativă , rezolvarea colectivă a problemelor și acceptarea eșecului ca parte a procesului de învățare .
Actori implicați	Tinerii în calitate de creatori, testerii, evaluatori și co-creatori, lucrătorii de tineret în calitate de facilitatori și susținători ai reflecției, parteneri și instituții care furnizează expertiză tehnică și resurse, precum și membri ai comunității care contribuie cu feedback și perspective practice.

Obiectiv

Obiectivul fazei de prototipare și testare este trecerea de la idei abstracte

la experimentare concretă.

După identificarea priorităților și dezvoltarea conceptelor inițiale, tinerii încep să exploreze **modul în care ideile lor pot funcționa în practică** prin acțiuni temporare, machete, prototipuri, experimente spațiale și activități de testare colaborativă.

În procesele de co-design, prototiparea **nu este doar o etapă tehnică axată pe producerea de soluții**. Este, de asemenea, un proces participativ și educațional care le permite tinerilor să **învețe prin acțiune, reflecție, adaptare și colaborare**. Prin experimentare, participanții pot înțelege mai bine punctele forte, limitările și impactul potențial al ideilor lor, rămânând în același timp implicați activ în modelarea rezultatelor.

Această fază are ca scop:



- Transformarea conceptelor în experimente practice și vizibile
- Încurajarea învățării prin acțiune directă și experimentare
- Testarea ideilor înainte de implementarea definitivă;
- Consolidarea sentimentului de apartenență și a motivației prin participare concretă
- Sprijinirea rezolvării colective a problemelor și a adaptării
- Să colecteze feedback de la participanți, comunități și părți interesate
- Îmbunătățirea propunerilor prin reflecție și dezvoltare iterativă

În loc să se caute imediat soluții perfecte sau definitive, prototiparea încurajează **explorarea, flexibilitatea și învățarea continuă**.

De ce este importantă prototiparea

Tinerii se implică adesea mai activ atunci când participarea devine **vizibilă și concretă**. Deși discuțiile și sesiunile de brainstorming sunt importante, motivația crește frecvent atunci când participanții pot **construi, testa, modifica sau transforma temporar spații și idei**.

Cercetările privind designul participativ și amenajarea spațiilor evidențiază faptul că **experimentarea și intervențiile temporare** pot reduce distanța dintre imaginație și implementare. Prototipurile la scară mică îi ajută pe participanți să vizualizeze posibilitățile, să discute ideile mai concret și să identifice provocările practice încă din primele etape ale procesului.

Prototiparea este deosebit de valoroasă deoarece permite ideilor să **rămână deschise și adaptabile**. În loc să trateze prima propunere ca pe o soluție finală, participanții pot **testa alternative, primi feedback și își pot revizui conceptele în mod colaborativ**. Acest proces ajută la reducerea fricii de eșec și încurajează creativitatea, curiozitatea și învățarea colectivă.

Intervențiile temporare și **experimentele cu prag redus de acces** sunt adesea deosebit de eficiente în contextele de lucru cu tinerii, deoarece le permit acestora să experimenteze rapid schimbări vizibile. Chiar și transformările mici — rearanjarea mobilierului, crearea de instalații temporare, testarea activităților în spațiul public, construirea de structuri simple sau reamenajarea unei părți dintr-o încăpere — pot consolida sentimentul de autonomie și de apartenență al participanților.

În acest sens, prototiparea nu se referă doar la „testarea ideilor”, ci la crearea de oportunități pentru tineri de a-și modela **activ mediul prin experimentare și acțiune comună**.

Procesul

Faza de prototipare și testare ar trebui să rămână flexibilă, participativă și iterativă. Procesele de co-design se desfășoară rareori prin secvențe liniare, iar ideile evoluează adesea semnificativ odată ce participanții încep să experimenteze în practică.

Această fază poate include mai mulți pași interconectați:

1. Transformarea conceptelor în experimente

Tinerii încep să transforme conceptele inițiale în **forme practice care pot fi explorate, vizualizate sau testate**. În funcție de proiect, acest lucru poate implica:

- Schițe și planuri spațiale
- Modele din carton sau fizice

- Reamenajări temporare ale spațiului
- Machete și prototipuri cu fidelitate redusă
- Activități de joc de rol și simulări
- Prototipuri digitale sau experimente media
- Activități colaborative de auto-construcție
- Evenimente temporare sau intervenții în spațiul public

În această etapă, prototipurile **nu trebuie să fie perfecte din punct de vedere tehnic sau permanente**. Scopul este de a face ideile **suficient de tangibile pentru a genera discuții, observații și reflecții**.

2. Testare și experimentare

Odată ce prototipurile sau intervențiile temporare sunt create, participanții pot începe să **testeze modul în care acestea funcționează în practică**. Acest lucru poate implica observarea modului în care oamenii interacționează cu un spațiu, colectarea de feedback de la colegi și membri ai comunității sau experimentarea cu diferite configurații și utilizări. Activitățile de testare pot include:

- Observarea mișcării și a interacțiunii în cadrul unui spațiu
- Colectarea de feedback și reacții informale
- Experimentarea cu amenajări sau utilizări alternative
- Testarea accesibilității și a confortului
- Evaluarea ușurinței de utilizare și a caracterului incluziv
- Documentarea experiențelor prin fotografii, videoclipuri sau note

Testarea ar trebui să **încurajeze curiozitatea, mai degrabă decât judecata**. Obiectivul nu este acela de a „demonstra” dacă o idee este corectă sau greșită, ci de a înțelege cum poate fi îmbunătățită.

3. Reflecție și adaptare

Reflecția este o parte esențială a prototipării. După activitățile de testare, participanții ar trebui să aibă ocazia să discute împreună:

- Ce a funcționat bine
- Ce a părut dificil sau neclar
- Cum au reacționat oamenii la intervenție
- Ce ar putea fi adaptat sau îmbunătățit
- Care idei rămân realiste și durabile

Această dimensiune reflexivă îi ajută pe tineri să înțeleagă că proiectarea colaborativă este un proces continuu de învățare, mai degrabă decât o activitate punctuală de luare a deciziilor. **Revizuirea și adaptarea ideilor ar trebui recunoscute ca o parte pozitivă și necesară a participării.**

Metode și instrumente

O varietate de **metode practice și creative** pot sprijini activitățile de prototipare și testare. Alegerea instrumentelor ar trebui să depindă de interesele participanților, de resursele disponibile și de amploarea proiectului.

Printre abordările utile se pot număra:



- Ateliere de prototipare rapidă
- Realizarea colaborativă de machete
- Activități de auto-construcție
- Instalații temporare
- Intervenții de urbanism tactic
- Jocuri de rol și simulări de scenarii
- Realizarea de prototipuri cu materiale reciclate sau ieftine
- Testarea amenajărilor spațiale și a dispunerii mobilierului
- Activități de cartografiere a feedback-ului și de observare
- Discuții de evaluare participativă

Abordările low-tech și accesibile sunt adesea deosebit de eficiente, deoarece **reduc barierele de participare** și permit desfășurarea experimentării rapid și în spirit colaborativ.

Rezultate așteptate

Rezultatele acestei faze sunt **atât practice, cât și educative**. Dincolo de realizarea de prototipuri fizice sau de intervenții temporare, procesul de prototipare ar trebui să consolideze încrederea tinerilor, abilitățile lor de colaborare și sentimentul de implicare.

Rezultatele așteptate pot include:



- Concepte testate și experimente practice
- Prototipuri, machete sau instalații temporare
- Idei de proiect îmbunătățite și adaptate
- Feedback din partea participanților și a comunității
- Creșterea încrederii și a motivației în rândul participanților
- Un sentiment mai puternic de implicare în proces și în rezultate
- O înțelegere mai clară a fezabilității și a necesităților de implementare
- Învățare practică prin experimentare și reflecție

Este important de reținut că **nu toate prototipurile trebuie să devină soluții permanente**. Chiar și experimentele eșuate pot genera învățare valoroasă și pot contribui la îmbunătățiri viitoare.

Actorii implicați

Tinerii

Tinerii sunt actorii principali în faza de prototipare și testare. Ei contribuie activ la construirea, experimentarea, testarea, observarea și îmbunătățirea ideilor. Rolul lor depășește simpla consultare: ei devin **creatori, testeri, evaluatori și co-creatori** de soluții practice.

Participanții pot contribui prin **roluri creative, tehnice, organizaționale sau de comunicare**, în funcție de interesele și abilitățile lor.

Lucrătorii de tineret

În această fază, lucrătorii de tineret acționează în principal ca:

- Facilitatori
- Coordonatori ai proceselor de experimentare

- Supervizori ai incluziunii și siguranței
- Facilitatori ai reflecției
- Susținători ai procesului

Rolul lor este de a **sprijini experimentarea fără a prelua controlul de la participanți**. Lucrătorii de tineret contribuie la menținerea unui echilibru între creativitate, fezabilitate, incluziune și siguranță, asigurându-se în același timp că tinerii rămân în centrul atenției pe tot parcursul procesului.

Lucrătorii de tineret ar trebui:



- Să încurajeze experimentarea și flexibilitatea
- Să sprijine rezolvarea colaborativă a problemelor
- Să ajute participanții să reflecteze asupra succeselor și dificultăților
- Să asigure accesibilitatea și siguranța emoțională
- Să ofere sprijin practic și organizațional acolo unde este necesar
- Să evite judecarea prea rapidă a ideilor sau impunerea de soluții dictate de adulți

Parteneri și instituții

Partenerii, municipalitățile, școlile, designerii, arhitecții sau organizațiile comunitare pot contribui cu **expertiză tehnică, materiale, autorizații sau sprijin logistic**. Rolul lor ar trebui să consolideze fezabilitatea experimentării, respectând în același timp implicarea tinerilor în proces.

Membrii comunității

Membrii comunității, utilizatorii locali ai spațiului sau alte părți interesate pot contribui cu **feedback, observații și perspective practice în timpul activităților de testare**. Implicarea lor poate ajuta participanții să înțeleagă mai bine modul în care prototipurile interacționează cu nevoile și așteptările mai largi ale comunității.

Ațiune vizibilă, implicare și motivație

Unul dintre punctele forte ale prototipării este **capacitatea sa de a face participarea vizibilă**.

Tinerii dezvoltă adesea o motivație și un atașament mai puternice față de un proiect atunci când pot **vedea fizic impactul ideilor lor** într-un spațiu sau într-o comunitate.

Transformările temporare, prototipurile și experimentele vizibile pot crea un **sentiment de realizare** și pot consolida ideea că participarea duce la acțiuni concrete. Această vizibilitate ajută, de asemenea, la comunicarea valorii participării tinerilor către comunități, instituții și alte părți interesate.

În același timp, prototiparea îi încurajează pe participanți să privească proiectele ca pe niște **procese în evoluție, mai degrabă decât ca pe niște rezultate fixe**. Ideile pot fi ajustate, îmbunătățite, simplificate, extinse sau regândite în funcție de experiență și de feedback.

În acest sens, prototiparea reprezintă o **punte importantă între imaginație și implementare**, permițând ca proiectarea colaborativă să devină un proces activ și colectiv de experimentare, învățare și transformare.

3.5 PREZENTARE, ASUMARE ȘI DISEMINARE

Această fază se concentrează pe **vizibilizarea participării** prin sprijinirea tinerilor în prezentarea, comunicarea și împărtășirea rezultatelor procesului de co-design.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Să facă participarea vizibilă, permițând tinerilor să prezinte, să comunice și să împărtășească rezultatele procesului de co-design, consolidând în același timp asumarea responsabilității, recunoașterea și implicarea pe termen lung.
Proces	Reflecție → Interpretarea rezultatelor → Proiectarea comunicării → Prezentare publică → Diseminare → Acțiuni de urmărire. Procesul este participativ, creativ și centrat pe comunicarea și povestirea conduse de tineri.
Rezultate preconizate	Prezentări publice, expoziții, campanii, filme, conținut digital, evenimente sau alte produse de diseminare; vizibilitate sporită a contribuțiilor tinerilor; consolidarea sentimentului de apartenență; și o conștientizare mai largă a rezultatelor proiectului în rândul diferitelor segmente de public.
Principii-cheie	Implicarea tinerilor, autenticitatea , accesibilitatea, vizibilitatea, responsabilitatea comună și participarea semnificativă la comunicarea rezultatelor și la conturarea acțiunilor viitoare.
Publicul țintă și impactul	Colegii, familiile, școlile, membrii comunității, autoritățile locale, organizațiile și comunitățile online sunt implicate prin formate care promovează dialogul, recunoașterea , promovarea și oportunitățile viitoare de participare.

Actorii implicați

Tinerii în calitate de povestitori, prezentatori, susținători și comunicatori; **lucrătorii de tineret** în calitate de facilitatori și figuri de sprijin; **partenerii și instituțiile** în calitate de amplificatori ai vizibilității și impactului; și **membrii comunității** în calitate de public, colaboratori și potențiali parteneri.

Etapa finală a unui proiect de participare **nu se rezumă pur și simplu la „prezentarea rezultatelor”**. Este vorba de a ne asigura că tinerii își pot prezenta ideile, se simt responsabili de proces și de rezultate și își pot **împărtăși munca cu ceilalți în moduri semnificative**. Această fază este esențială deoarece **închide ciclul de participare**: tinerii văd că contribuțiile lor contează, că vocile lor sunt auzite public și că munca lor poate genera schimbări dincolo de proiectul în sine.

În multe proiecte de participare a tinerilor, diseminarea este tratată ca un aspect secundar. Adulții redactează adesea rapoartele, decid modul în care sunt prezentate constatările și comunică rezultatele părților interesate fără a implica tinerii participanți. Cercetările privind proiectele de acțiune participativă ale tinerilor arată că acest lucru poate reduce sentimentul de autonomie al tinerilor și poate face ca participarea să pară mai degrabă simbolică decât semnificativă. Studiile privind evaluarea participativă subliniază faptul că tinerii ar trebui să fie implicați activ nu numai în colectarea datelor sau în ateliere, ci și în **interpretarea, prezentarea și comunicarea rezultatelor** (Gaye & Tanaka, 2011).

Implicarea activă este un principiu cheie în această etapă. Tinerii ar trebui să simtă că proiectul le aparține, nu doar organizației care îl facilitează. Sentimentul de apartenență poate fi încurajat permițându-le participanților să decidă **cum doresc să prezinte rezultatele**, ce mesaje sunt cele mai importante de comunicat și ce public doresc să atingă. Acestea pot include expoziții, prezentări publice, podcasturi, scurtmetraje, reviste, campanii digitale, spectacole, conținut pe rețelele sociale sau evenimente comunitare. **Formatul ar trebui să corespundă intereselor, competențelor și stilurilor de comunicare ale participanților înșiși.**

Cercetările privind diseminarea semnificativă realizată de tineri evidențiază

faptul că tinerii se implică mai profund atunci când procesele de diseminare se **bazează pe relații, sunt flexibile, creative și conectate la publicuri reale**. Un studiu care a explorat diseminarea condusă de tineri a constatat că tinerii participanți apreciau oportunitățile în care puteau consolida relațiile, influența conversații reale și menține controlul asupra modului în care erau împărtășite poveștile și ideile lor. Autorii descriu diseminarea nu ca o sarcină tehnică de comunicare, ci ca un proces de „responsabilitate relațională”, în care respectul, încrederea și responsabilitatea împărtășită rămân esențiale până la sfârșitul proiectului (Reich et al, 2017).

Prin urmare, facilitatorii ar **trebui să evite să preia controlul asupra etapei finale de comunicare**. În loc să editeze totul într-un format profesional condus de adulți, este adesea mai bine să-i sprijine pe tineri să-și prezinte **propriul limbaj, stilurile vizuale și perspectivele. Autenticitatea este mai importantă decât perfecțiunea**. Tinerii pot alege forme de comunicare care par mai accesibile pentru colegii și comunitățile lor, decât rapoartele formale. De exemplu, un scurt videoclip creat de participanți poate avea un impact mai puternic asupra factorilor de decizie locali și asupra altor tineri decât un document scris lung.

Activitățile de prezentare pot deveni, de asemenea, **experiențe de învățare care le conferă tinerilor putere**. Atunci când tinerii vorbesc în public despre munca lor, își dezvoltă încrederea în sine, abilitățile de comunicare și un simț mai puternic al participării civice. Cercetările privind evaluarea participativă au arătat că implicarea tinerilor în prezentarea rezultatelor poate consolida gândirea critică, leadershipul și angajamentul față de comunitate (Wells et al., 2009). Prezentările publice conferă, de asemenea, **vizibilitate expertizei tinerilor** și contestă presupunerea comună conform căreia adulții sunt singurele voci legitime în procesele de planificare și de luare a deciziilor.

Diseminarea ar trebui să includă **diferite categorii de public**. Unele proiecte se concentrează doar pe finanțatori sau instituții, dar tinerii doresc adesea să comunice cu colegii, familiile, școlile, vecinătățile, autoritățile locale sau comunitățile online. Este util să se discute împreună întrebări precum:

- **Cine trebuie să afle aceste rezultate?**
- **Ce schimbare sperăm să generăm?**
- **Ce formate vor ajunge la oameni în mod eficient?**

Aceste discuții sunt deosebit de importante atunci când proiectele implică experiențe personale, tensiuni comunitare sau grupuri vulnerabile. Tinerii ar trebui să aibă întotdeauna control asupra modului în care poveștile, imaginile și contribuțiile lor sunt utilizate public.

De asemenea, **trebuie luată în considerare accesibilitatea**. Informațiile ar trebui prezentate într-un limbaj clar și în formate pe care diferite categorii de public le pot înțelege. **Metodele vizuale, povestirea, artele creative sau materialele multilingve** pot contribui la o diseminare mai incluzivă și mai captivantă. Studiile privind participarea tinerilor la proiecte de planificare și comunitare arată că participarea devine mai eficientă atunci când metodele de comunicare sunt adaptate la **realitățile cotidiene și la formele de exprimare ale tinerilor** (Hennig et al., 2024).

În cele din urmă, diseminarea **nu ar trebui să marcheze „sfârșitul” participării**, ci mai degrabă să deschidă **posibilități pentru acțiuni viitoare**. Tinerii ar trebui să fie informați cu privire la ceea ce se întâmplă după finalizarea proiectului: Cum vor fi utilizate rezultatele? Ce recomandări ar putea fi puse în aplicare? Există oportunități de implicare continuă? Cercetările privind campaniile conduse de tineri și cercetarea-acțiune participativă demonstrează că tinerii rămân mai motivați atunci când pot observa acțiuni **concrete de urmărire și un impact pe termen lung** (Christison, 2025).

Prin urmare, o fază solidă de prezentare, asumare a responsabilității și diseminare asigură faptul că participarea este **vizibilă, semnificativă și durabilă**. Aceasta le permite tinerilor nu numai să contribuie la un proiect, ci și să-și **revendice public rolul de creatori de cunoaștere, cetățeni activi și agenți ai schimbării**.

3.6 EVALUAREA PARTICIPATIVĂ ÎN PROIECTELE CONDUSE DE TINERI

Această fază explorează modul în care evaluarea poate deveni un proces colaborativ și reflexiv care consolidează învățarea, asumarea responsabilității și îmbunătățirea continuă în cadrul proiectelor conduse de tineri.

DIMENSIUNE	DESCRIERE
Obiectiv	Evaluarea și îmbunătățirea proiectelor conduse de tineri prin reflecție colaborativă, învățare și luarea în comun a deciziilor , consolidând în același timp asumarea responsabilității, capacitatea și îmbunătățirea continuă.
Proces	Reflecție → Colectare de date → Analiză colectivă → Interpretarea rezultatelor → Planificarea acțiunilor → Adaptare. Procesul este participativ, ciclic și axat pe învățare și îmbunătățire, mai degrabă decât pe judecată.
Rezultate preconizate	Concluzii comune ale evaluării , puncte forte și domenii de îmbunătățire identificate, recomandări pentru acțiuni viitoare , asumarea sporită a responsabilității pentru rezultatele proiectului și îmbunătățirea competențelor de reflecție, comunicare și gândire critică.
Principii-cheie	Incluziune, responsabilizare, transparență, colaborare, dialog, valorificarea rezultatelor, adaptabilitate și învățare continuă .
Metode și instrumente	Grupuri de discuție, interviuri, sondaje, discuții reflexive, ateliere participative, instrumente vizuale de evaluare , exerciții de notare, activități de analiză colaborativă și alte metode creative de evaluare .
Actorii implicați	Tinerii în calitate de evaluatori și co-cercetători, lucrătorii de tineret în calitate de facilitatori și mediatori, partenerii și organizațiile care contribuie cu expertiză și sprijin, precum și părțile interesate din comunitate care oferă feedback și perspective diverse.

Evaluarea participativă a devenit din ce în ce mai mult o abordare centrală în evaluarea proiectelor sociale și comunitare, în special a celor conduse de tineri. Spre deosebire de modelele tradiționale de evaluare care se bazează în principal pe experți externi, evaluarea participativă **implică activ părțile interesate, în acest caz participanții la proiect, în toate etapele procesului de evaluare.** Această schimbare reflectă o transformare mai amplă a modului în care cunoștințele, puterea și luarea deciziilor sunt distribuite în cadrul proiectelor, punând accentul pe colaborare, incluziune și învățare.

Obiective

În esență, evaluarea participativă se bazează pe ideea că **cei care sunt direct implicați în sau afectați de un proiect ar trebui să joace un rol-cheie în evaluarea acestuia.** Aceasta include nu numai lucrătorii de tineret sau facilitatorii, ci în special participanții, membrii comunității și, în cazul inițiativelor conduse de tineri, tinerii înșiși. Implicarea lor poate varia de la contribuția la **definirea întrebărilor de evaluare până la colectarea și analizarea datelor și interpretarea rezultatelor** (Sette, n.d.).

Această abordare a apărut ca răspuns la **modelele de evaluare mai tradiționale, de tip „de sus în jos”,** care adesea excludeau vocile beneficiarilor. În loc să considere evaluarea ca un exercițiu neutru, pur tehnic, abordările participative recunosc că evaluarea este modelată în mod inerent de **valori, perspective și dinamici sociale.** Prin urmare, implicarea diverselor părți interesate contribuie la asigurarea **luării în considerare a mai multor puncte de vedere,** sporind atât relevanța, cât și legitimitatea procesului de evaluare (Arts et al., 2024).

Evaluarea participativă poate fi, de asemenea, înțeleasă ca un spectru. La un capăt, aceasta se concentrează pe îmbunătățirea **utilizării practice a rezultatelor evaluării,** iar la celălalt capăt pune accentul pe **împuternicire, învățare și schimbare socială.**

În proiectele dedicate tinerilor, aceste două dimensiuni se intersectează adesea: evaluarea este atât **un instrument de îmbunătățire a programelor,** cât și un proces prin care tinerii își dezvoltă competențele și încrederea în sine.

Principii cheie

Mai multe principii stau la baza evaluării participative și sunt deosebit de relevante în contextele dedicate tineretului:

- **Incluziunea** este fundamentală. Ar trebui să fie implicată o gamă largă de părți interesate, asigurându-se că vocile marginalizate sau mai puțin influente, inclusiv cele ale tinerilor, sunt auzite (Kranias, 2017).
- **Autonomizarea** este un alt principiu central. Prin participarea la activitățile de evaluare, tinerii își pot dezvolta gândirea critică, abilitățile de comunicare și cele analitice. Mai important, ei capătă încredere în capacitatea lor de a influența deciziile care le afectează viețile și comunitățile.
- **Transparența** asigură faptul că toți participanții înțeleg scopul, metodele și rezultatele evaluării. Comunicarea deschisă favorizează încrederea și responsabilitatea, care sunt esențiale atunci când se lucrează cu grupuri diverse.
- **Colaborarea și dialogul** sunt, de asemenea, cruciale. Evaluarea participativă nu se rezumă doar la colectarea de contribuții, ci la crearea de spații pentru un schimb semnificativ, în care diferite perspective pot fi împărtășite, dezbătute și negociate (Arts et al., 2024).
- **Utilizarea și adaptabilitatea** asigură faptul că rezultatele evaluării sunt practice și răspund nevoilor în schimbare. În proiectele de tineret, unde contextele se pot schimba rapid, procesele de evaluare flexibile și orientate spre acțiune sunt deosebit de valoroase (Kranias, 2017)

Evaluarea participativă în proiectele de tineret

Evaluarea participativă este deosebit de potrivită pentru proiectele conduse de tineri. Inițiativele tinerilor vizează adesea nu numai obținerea unor rezultate specifice, ci și promovarea dezvoltării personale și a autonomizării. În acest context, evaluarea devine atât **un proces de învățare, cât și un spațiu de reflecție**.

Implicarea tinerilor în procesul de evaluare poate consolida sentimentul lor de apartenență la proiect. Atunci când contribuie la **definirea succesului și a modului în care acesta ar trebui măsurat**, ei sunt mai predispuși să se implice în obținerea rezultatelor și mai motivați să pună în aplicare îmbunătățiri (Arts et al., 2024).

Mai mult, evaluarea participativă susține dezvoltarea unei „culturi a reflecției”. În loc să fie o activitate punctuală la finalul unui proiect, evaluarea devine **un ciclu continuu de acțiune, reflecție și adaptare**. Acest proces este deosebit de semnificativ pentru grupurile de tineri, deoarece încurajează învățarea continuă și inovarea (Kranias, 2017).

Metode și instrumente

Evaluarea participativă utilizează o gamă largă de metode, precum **grupuri de discuție, interviuri, sondaje și ateliere participative**. Aceste metode sunt adesea completate de tehnici mai creative și interactive, care încurajează implicarea și exprimarea.

De exemplu, discuțiile evaluative permit participanților să **reflecteze colectiv** asupra experiențelor și să identifice punctele forte și aspectele care necesită îmbunătățiri. Interviurile reflexive structurate oferă un spațiu mai sigur și mai concentrat în care indivizii își pot împărtăși perspectivele. Instrumentele vizuale și interactive, precum exercițiile de evaluare sau diagramele, pot ajuta participanții să **exprime idei complexe într-un mod accesibil** și să faciliteze analiza de grup (Sette, n.d.).

O caracteristică importantă a acestor metodologii este faptul că **nu sunt pur extractive**; ele integrează colectarea și analiza datelor în procese participative. Participanții nu sunt doar surse de informații, ci **contribuie activ la construirea sensului**. Această analiză colaborativă sporește validitatea și profunzimea constatărilor, întrucât interpretările se bazează pe experiențe trăite.

În anexă sunt prezentate instrumente participative suplimentare, metode de atelier și activități practice legate de diferitele faze ale metodologiei SPARK.

Beneficiile evaluării participative

Evaluarea participativă oferă mai multe avantaje, în special în proiectele conduse de tineri. Aceasta:

- **Creșterea relevanței și acurateții evaluării.** Prin implicarea celor care au experiență directă în proiect, evaluarea are mai multe șanse să abordeze întrebări semnificative și să surprindă realități nuanțate (Kranias, 2017).
- **Promovarea sentimentului de apartenență și a angajamentului.** Atunci când tinerii sunt implicați în generarea concluziilor, este mai probabil ca aceștia să le accepte și să acționeze în consecință. Acest lucru poate duce la o implementare mai eficientă a recomandărilor și la îmbunătățiri durabile ale proiectului (Arts et al., 2024).
- **Contribuția la consolidarea abilităților.** Participanții dobândesc competențe în colectarea datelor, analiză, comunicare și reflecție critică. Aceste competențe sunt valoroase dincolo de proiectul în sine, sprijinind dezvoltarea personală și profesională.
- **Consolidarea angajamentului democratic.** Prin crearea de spații de dialog și deliberare, evaluarea participativă încurajează cetățenia activă și luarea colectivă a deciziilor (Arts et al., 2024).

Provocări și limitări

În ciuda avantajelor sale, evaluarea participativă prezintă, de asemenea, provocări semnificative. O problemă majoră o reprezintă **timpul și resursele** necesare pentru acest proces. O participare semnificativă necesită o planificare atentă, facilitare și sprijin continuu (Kranias, 2017; Sette, n.d.).

O altă provocare ține de **dinamica puterii**. Nu toți participanții au aceeași capacitate sau încredere de a-și exprima opiniile. Fără o facilitare atentă, **vocile mai dominante pot să le eclipseze pe celelalte**, subminând caracterul incluziv al procesului (Arts et al., 2024).

Există, de asemenea, **riscul apariției unor prejudecăți și al unei rigori metodologice reduse**. Participanții pot avea interese personale în proiect, iar implicarea lor în colectarea și analiza datelor poate afecta obiectivitatea. În plus, **expertiza tehnică limitată** poate afecta calitatea evaluării dacă nu este susținută în mod adecvat (Arts et al., 2024).

În cele din urmă, procesele participative pot duce uneori la **conflicte sau ineficiență**. Perspectivile diverse pot genera dezacorduri greu de conciliat. Deși astfel de conflicte pot fi productive dacă sunt gestionate corespunzător, ele pot, de asemenea, încetini procesul decizional. Pentru a face față acestor provocări, trebuie îndeplinite anumite condiții:

- Participanții, în special tinerii, au **nevoie de informații, formare și sprijin adecvate**. Acest lucru le permite să se implice în mod semnificativ în procesul de evaluare și reduce inegalitățile în ceea ce privește participarea (Arts et al., 2024).
- Este important să se creeze **spații sigure și incluzive**, în care toți participanții să se simtă confortabil să-și exprime opiniile. Acest lucru presupune acordarea unei atenții speciale dinamicii de grup și utilizarea unor tehnici de facilitare care să încurajeze **participarea echitabilă** (Kranias, 2017).
- Procesul de evaluare ar trebui să fie **bine structurat, dar flexibil**. O planificare clară este esențială, dar ar trebui să existe și spațiu pentru adaptarea metodelor și obiectivelor ca răspuns la perspectivele emergente și la contextele în schimbare (Kranias, 2017).

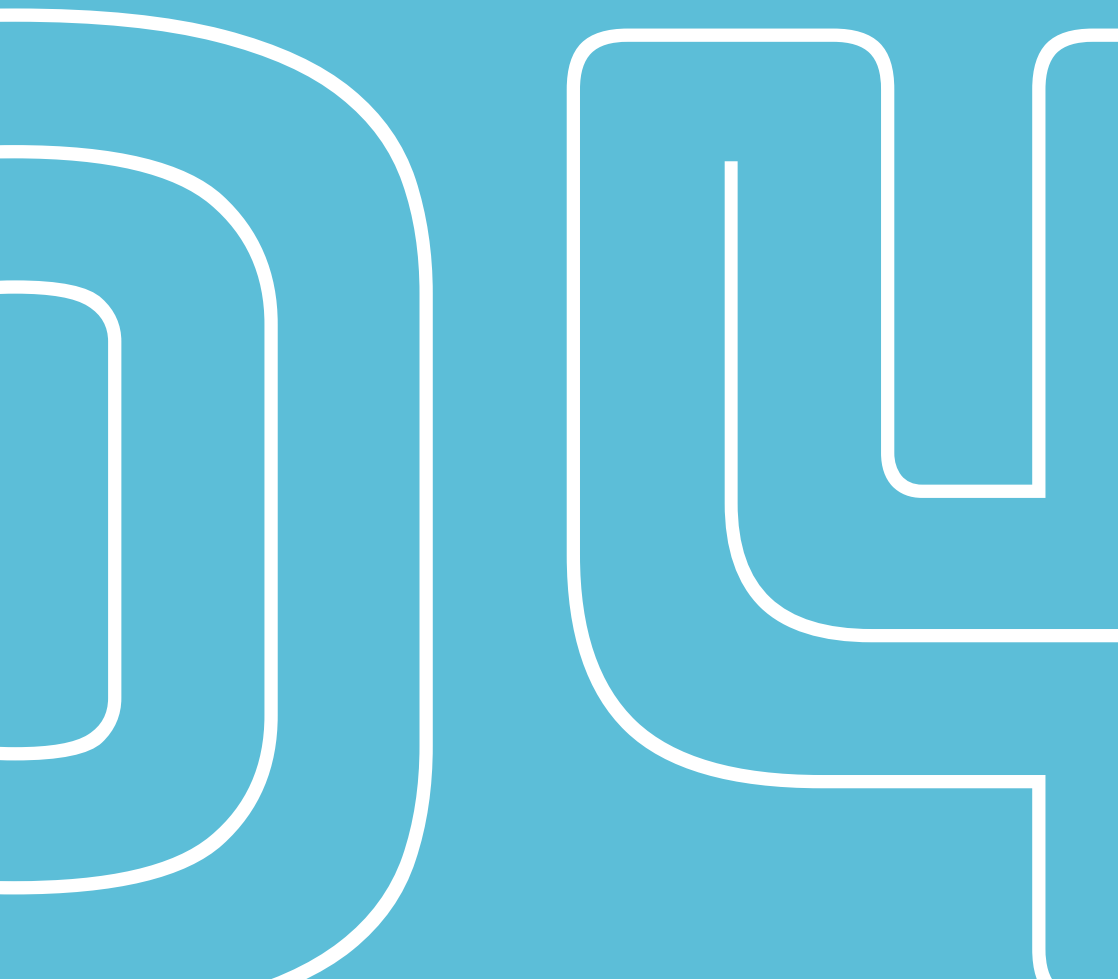
Din aceste motive, este importantă prezența **lucrătorului de tineret în calitate de facilitator sau mediator**, care să sprijine dialogul și să se asigure că **perspectivele diverse sunt integrate în evaluare** (Arts et al., 2024).

Concluzie

Evaluarea participativă reprezintă o abordare puternică pentru evaluarea și îmbunătățirea proiectelor conduse de tineri. Prin implicarea tinerilor și a altor părți interesate ca **participanți activi**, aceasta sporește **relevanța, legitimitatea și impactul** proceselor de evaluare. În același timp, favorizează învățarea, autonomizarea și implicarea democratică.

Cu toate acestea, evaluarea participativă nu este lipsită de provocări. Ea necesită **timp, resurse și facilitatori calificați** pentru a gestiona aspectele legate de putere, prejudecăți și complexitate. Atunci când aceste condiții sunt îndeplinite, evaluarea participativă poate depăși stadiul unui exercițiu pur tehnic pentru a deveni un proces transformator, unul care nu doar măsoară schimbarea, ci contribuie activ la aceasta.

CUM SE FACILITEAZĂ CO-DESIGNUL





Acest capitol se concentrează asupra rolului lucrătorilor de tineret în facilitarea proceselor de co-design. Acesta explorează modul în care facilitatorii pot sprijini participarea, consolidarea încrederii, incluziunea, comunicarea și practicile etice, ajutând în același timp tinerii să-și asume treptat responsabilitatea.

Co-designul depinde în mare măsură de **calitatea facilitării**, pe lângă metodele și activitățile utilizate pe parcursul procesului. O facilitare eficientă creează condițiile necesare pentru ca tinerii să participe activ, să-și exprime perspectivele, să contribuie la luarea deciziilor și să-și **asume dreptat responsabilitatea în cadrul procesului**.

În acest context, rolul lucrătorului de tineret se transformă din cel de organizator sau instructor în cel de **facilitator, mediator, traducător și garant al procesului**. Lucrătorii de tineret contribuie la crearea unor medii favorabile în care dialogul, colaborarea, reflecția și participarea se pot dezvolta în mod eficient, asigurându-se în același timp că **ideile tinerilor rămân în centrul atenției**.

Lucrătorii de tineret și organizațiile de tineret acționează, de asemenea, ca **punți de legătură între tineri, instituții, parteneri și comunitățile locale**. Aceștia ajută la transpunerea perspectivelor tinerilor în propuneri realiste, clarifică oportunitățile și constrângerile, susțin dialogul cu părțile interesate și **promovează contribuțiile tinerilor în cadrul proceselor decizionale**.

Acest capitol explorează **rolul practic al facilitării în cadrul co-proiectării**, concentrându-se pe consolidarea încrederii, incluziune, comunicare, practici etice, transformarea conflictelor și echilibrul dintre îndrumare și autonomia tinerilor pe parcursul diferitelor faze ale procesului.

Anexa completează acest capitol cu **instrumente participative adaptabile și metode de facilitare** pe care lucrătorii de tineret le pot utiliza pe parcursul întregului proces de co-design.



4.1 ROLUL LUCRĂTORULUI DE TINERET CA FACILITATOR, MEDIATOR ȘI TRADUCĂTOR

ASPECT	CE TREBUIE FĂCUT	CE TREBUIE EVITAT
Facilitare	Crearea de spații sigure și incluzive , folosirea de metode diverse și asigurarea că toate vocile sunt auzite	Asigurarea că facilitatorii sau participanților mai încrezători nu domină discuțiile
Medierea	Intermediere între tineri și instituții , făcând ideile ușor de înțeles și pus în practică	Filtrarea, reformularea sau interpretarea ideilor tinerilor fără transparență
Gestionarea procesului	Clarificarea pașilor, a termenelor și a proceselor decizionale, precum și asigurarea continuității	Organizarea de ateliere izolate, fără follow-up sau continuitate
Gestionarea așteptărilor	Transparență cu privire la limitări (buget, fezabilitate și puterea de decizie)	Promisiunea de rezultate care nu pot fi obținute și crearea de așteptări nerealiste
Gestionarea conflictelor	Recunoașterea tensiunilor, facilitarea dialogul și valorizarea perspectivelor diferite	Ignorarea conflictelor, evitarea conversațiilor dificile sau reducerea la tăcere a dezacordurilor
Consolidarea încrederii	Oferire de feedback, arătarea progresului și crearea de continuitate	Solicitarea participării fără a arăta rezultate sau progrese vizibile
Siguranță și etică	Asigurarea participării voluntare , a consimțământului informat și a protecției datelor	Colectarea informațiilor personale fără transparență sau expunerea participanților la riscuri inutile

În procesele de co-design, lucrătorii de tineret **nu elaborează idei în numele tinerilor** și nici nu ar trebui să se ascundă în spatele unei false neutralități. Rolul lor este de a **crea condițiile** în care tinerii se pot exprima în mod activ, pot colabora, pot lua decizii și pot influența rezultatele. Aceasta înseamnă să acționeze simultan ca **facilitatori, mediatori, traducători și garanți ai procesului**.

În calitate de facilitatori, lucrătorii de tineret concep medii participative care încurajează dialogul, creativitatea, reflecția și colaborarea. Ei susțin implicarea incluzivă și contribuie la **echilibrarea diferitelor stiluri de comunicare, a nivelurilor de încredere** și a formelor de participare în cadrul grupului.

În calitate de mediatori, aceștia ajută la gestionarea relațiilor dintre tineri, instituții, actori comunitari și alte părți interesate. Procesele de co-design implică adesea **așteptări, priorități și forme de putere diferite**. Prin urmare, lucrătorii de tineret joacă un rol important în susținerea dialogului, reducerea neînțelegerilor și protejarea sentimentului de apartenență al tinerilor pe tot parcursul procesului.

Rolul lor de traducători este la fel de important. Tinerii pot comunica prioritățile prin **povești, emoții, imagini, umor, frustrări sau limbaj informal**, în timp ce instituțiile funcționează adesea prin proceduri, criterii tehnice, bugete și constrângeri administrative. Lucrătorii de tineret ajută la traducerea între aceste diferite forme de comunicare fără a denatura sau a-și însuși perspectivele tinerilor.

Facilitatea se desfășoară, de asemenea, pe **două niveluri interconectate**:

Facilitare la nivel vizibil. Aceasta se referă la dimensiunea vizibilă a procesului:



- Proiectarea atelierelor și a activităților
- Selectarea metodelor și instrumentelor participative
- Facilitarea discuțiilor și a reflecției
- Gestionarea dinamicii de grup și a ritmurilor de participare

Facilitare în culise. Aceasta se referă la munca organizațională și relațională care rămâne adesea invizibilă:



- Menținerea continuității între întâlniri
- Comunicarea cu partenerii și instituțiile
- Adaptarea procesului la constrângerile practice
- Documentarea progreselor și a feedback-ului
- Asigurarea coerenței și caracterului incluziv al procesului pe tot parcursul desfășurării sale

Din acest motiv, succesul co-designului nu depinde doar de atelierele creative, ci și de **o structură de facilitare bine susținută, bazată pe continuitate, transparență, colaborare și încredere.**

Un bun facilitator al co-designului știe când să intervină, când să se retragă și cum să susțină participarea fără a le lua controlul tinerilor.

4.2 GESTIONAREA PARTICIPĂRII ȘI A AȘTEPTĂRILOR

În timpul activării și al analizei contextului, rolul lucrătorului de tineret depășește simpla facilitare. Lucrătorul de tineret este responsabil de crearea unui proces care să fie perceput ca accesibil, incluziv și relevant pentru participanți.

Mulți tineri pot simți inițial incertitudine cu privire la participare sau pot avea îndoieli dacă opiniile lor vor conta cu adevărat. Construirea încrederii devine, prin urmare, una dintre cele mai importante responsabilități ale lucrătorului de tineret.

Lucrătorii de tineret ar trebui să susțină participarea treptat, recunoscând faptul că tinerii se implică în moduri diferite și în ritmuri diferite. Unii participanți pot contribui verbal, în timp ce alții se pot exprima mai ușor prin activități creative sau practice.

Gestionarea conflictelor este, de asemenea, importantă în această fază. Pot apărea percepții, frustrări sau priorități diferite atunci când se discută despre spații și probleme ale comunității. Lucrătorii de tineret ar trebui să

încurajeze dialogul respectuos și să ajute participanții să înțeleagă că dezacordul este o parte naturală a muncii colaborative.

O comunicare clară cu privire la limitări și așteptări este la fel de esențială.
Tinerii ar trebui să înțeleagă:



- Ce se poate schimba în mod realist
- Termenul și resursele disponibile
- Rolul instituțiilor și al factorilor de decizie
- Nivelul de influență pe care îl vor avea participanții

Transparența ajută la prevenirea frustrării și a participării de fațadă.

Lucrătorul de tineret trebuie, de asemenea, să contribuie la gestionarea așteptărilor și a responsabilităților în cadrul grupului. **Tinerii ar trebui să înțeleagă clar:**



- Nivelul de implicare așteptat
- Posibilitățile și limitele proiectului
- Modul în care se vor lua deciziile
- Ce sprijin este disponibil din partea adulților și a instituțiilor

În cele din urmă, gestionarea participării înseamnă crearea unui proces în care tinerii simt cât contează contribuțiile lor și că participarea poate duce la rezultate vizibile și concrete.

4.3 CREAREA UNOR SPAȚII SIGURE ȘI INCLUZIVE

În faza de formare a echipei, lucrătorul de tineret joacă un rol central în **menținerea unei dinamici de grup sănătoase** și a unui angajament incluziv.

Conflictul este o parte naturală a muncii colaborative. În cadrul grupului pot apărea diferențe de opinii, stiluri de comunicare sau niveluri de implicare.

Lucrătorii de tineret nu ar trebui să încerce să elimine toate conflictele, ci mai degrabă să-i ajute pe tineri să învețe cum să gestioneze dezacordurile în mod **respectuos și constructiv**.

Aceasta include:



- Încurajarea ascultării active
- Susținerea dialogului și a medierii
- Abordarea din timp a excluderii sau a comportamentelor dăunătoare
- Promovarea rezolvării colaborative a problemelor
- Ajutarea participanților să reflecteze asupra dinamicii de grup

Crearea unor spații sigure și incluzive nu este o activitate separată, ci o responsabilitate continuă pe tot parcursul procesului de co-design. Siguranța trebuie înțeleasă nu doar în termeni fizici, ci și ca bunăstare emoțională și relațională.

În funcție de context, lucrătorii de tineret ar putea fi nevoiți să abordeze:



- Măsuri de protecție în timpul activităților în aer liber sau al vizitelor la fața locului
- Consimțământul și confidențialitatea în cazul utilizării fotografiilor sau al interviurilor
- Cerințele de accesibilitate și incluziune
- Siguranța emoțională în timpul discuțiilor
- Comunicarea respectuoasă în cadrul grupului

De asemenea, ar trebui acordată o atenție specială următoarelor aspecte:



- Hărțuirea sau excluderea
- Comportament discriminatoriu
- Presiune emoțională sau epuizare
- Siguranța și protecția copiilor
- Asigurarea faptului că toți participanții se simt respectați, incluși și ascultați

Lucrătorii de tineret ar trebui să acorde o atenție continuă **atmosferei din grup, incluziunii, echilibrului participării și bunăstării emoționale** pe tot parcursul procesului.

În cele din urmă, rolul lucrătorului de tineret este de a crea un proces în care tinerii să simtă că aparțin grupului, că contribuțiile lor sunt apreciate și că sunt capabili să modeleze atât grupul, cât și spațiile din jurul lor.

4.4 CONSTRUIREA ÎNCREDERII ȘI MOTIVAREA

Încrederea nu este un punct de plecare automat în procesul de co-design cu tinerii. În multe cazuri, nivelul de încredere este scăzut la început, deoarece mulți tineri au avut experiențe anterioare în care au fost ignorați, controlați sau consultați fără consecințe reale. Acest lucru este valabil în special atunci când sunt invitați să participe la procese instituționale pe care adulții le-au definit deja. Din acest motiv, încrederea ar trebui tratată ca o **practică deliberată**, mai degrabă decât ca o atmosferă vagă (proiectul „Trustmaking”; Comisia Europeană, 2021).

Construirea încrederii începe cu claritatea. **Tinerii trebuie să știe:**



- Despre ce este vorba în proiect;
- Ce pot influența;
- Care este calendarul;
- Ce fel de follow-up este realist.

Încrederea depinde, de asemenea, de **recunoaștere**. Modurile în care tinerii folosesc spațiul în viața de zi cu zi, inclusiv utilizările informale sau de intensitate redusă, ar **trebui recunoscute ca forme legitime de cunoaștere**.

Încrederea crește și mai mult atunci când **ideile devin vizibile** prin afișe, machete, modele, intervenții temporare, expoziții sau prezentări publice. Rezultatele tangibile ajută la demonstrarea faptului că **participarea are consecințe concrete**.

În cele din urmă, încrederea depinde de continuitate. Un atelier punctual poate genera idei, dar rareori creează, de unul singur, un angajament pe termen lung. **Contactul repetat, reflecția comună și ciclurile de feedback** sunt elementele care transformă treptat participarea într-o relație continuă și semnificativă (Knabe, 2024; proiectul Trustmaking; Hagemann et al., 2024).

4.5 CONSIDERENTE ETICE ÎN CO-DESIGN

Co-designul cu tinerii nu este doar o alegere metodologică; este, de asemenea, o **practică etică**. Deoarece co-designul implică exprimarea opiniilor, vizibilitatea, așteptările și, adesea, experiențele personale, procesele de participare ar trebui concepute cu **grijă, responsabilitate și transparență**.

Liniile directoare etice europene pentru cercetarea socială subliniază faptul că participarea trebuie să fie **voluntară, informată și sensibilă la vulnerabilitate**. Atunci când sunt implicați copii și tineri, devin deosebit de importante consimțământul, consimțământul părinților sau al tutorelui atunci când este prevăzut de lege, posibilitățile de renunțare și **minimizarea prejudiciilor psihologice sau sociale** (Comisia Europeană, 2021).

În practică, co-designul etic necesită o **atenție continuă pe tot parcursul procesului**.

În primul rând, **consimțământul informat ar trebui tratat ca o practică continuă**, nu doar ca un formular unic semnat la început. Tinerii ar trebui să poată reconsidera ceea ce se simt confortabili să împărtășească, mai ales atunci când sunt implicate fotografiile, videoclipuri, interviuri, citate, hărți sau expoziții publice.

În al doilea rând, facilitatorii ar trebui să rămână atenți **la relațiile inegale de putere** atât în cadrul grupului, cât și între tineri și instituții. Participarea poate reproduce în mod neintenționat excluderea sau presiunea dacă anumite voci domină spațiile de luare a deciziilor.

În al treilea rând, **confidențialitatea și vizibilitatea ar trebui protejate în mod activ**. Cercetările privind vizibilitatea tinerilor din mediul urban arată că expunerea publică poate deveni sensibilă din punct de vedere social sau riscantă, în special în contexte mediate digital, unde **imaginile și performanțele pot circula dincolo de cadrul inițial** (Balles et al., 2024).

Prin urmare, co-designul etic necesită o reflecție nu numai asupra participării în sine, ci și asupra vizibilității, reprezentării și controlului asupra informațiilor:



- Cine vede ce
- Unde circulă materialele
- Cum sunt utilizate informațiile
- Cine deține controlul asupra reprezentării și vizibilității

4.6 SFATURI PRACTICE DE FACILITARE

Tabelul următor face legătura între **provocările comune de facilitare** din cadrul proceselor de co-design și o selecție de instrumente participative prezentate în Anexă. Instrumentele nu sunt menite să funcționeze ca soluții fixe, ci ca **resurse adaptabile** pe care lucrătorii de tineret le pot combina și modifica în funcție de context, participanți și obiectivele proiectului. Tabelul este conceput pentru a sprijini navigarea prin setul de instrumente și pentru a ajuta facilitatorii să identifice metode care pot fi deosebit de utile în diferite faze ale procesului de co-design.

DOMENIUL DE FACILITARE	CE TREBUIE EVITAT	INSTRUMENTE SUGERATE
Înțelegerea nevoilor și experiențelor tinerilor	Presupunerea nevoilor fără implicarea directă a tinerilor	Grup de discuție, cartografierea comunității, grup de discuție în mișcare, Photovoice
Încurajarea participării incluzive	Acordarea de prioritate doar participanților care se exprimă verbal sau celor foarte încrezători	World Café, atelier de teatru aplicat, laborator de cartografiere, storytelling digital

DOMENIUL DE FACILITARE	CE TREBUIE EVITAT	INSTRUMENTE SUGERATE
Gestionarea dinamicii de grup și a conflictelor	Ignorarea tensiunilor sau permiterea comportamentelor de excludere	World Café, Atelier de teatru aplicat, Atelier de consolidare a încrederii
Construirea încrederii și a motivației	Procese de consultare punctuale, fără feedback sau urmărire	Sistemul de parteneriat individual, Atelier de consolidare a încrederii, Vizibilitatea vizuală a co-creației
Susținerea co-designului și a dezvoltării ideilor	Supra-structurarea procesului creativ sau impunerea de soluții ale adulților	Construirea de modele, atelier de scenografie participativă, interviuri între tineri
Testarea și îmbunătățirea ideilor	Tratarea primelor idei ca soluții finale	Prototipare rapidă, ciclul PDCA, co-crearea mobilierului urban
Conectarea cu instituțiile și părțile interesate	Filtrarea sau reformularea opiniilor tinerilor fără transparență	Analiza spațiului public împreună cu tinerii, cartografierea colectivă
Vizibilitate, diseminare și promovare	Tratarea diseminării doar ca documentare	Povestirea digitală, realizarea de filme în colaborare, vizibilitatea vizuală a co-creației

STUDII DE CAZ





Acest capitol prezintă o selecție de studii de caz și practici participative dezvoltate în Germania, Italia și România. Exemplele ilustrează modul în care metodologiile de co-design pot fi aplicate în diferite contexte legate de tineret și comunitate, evidențiind metode transferabile, provocări și lecții practice pentru activitatea cu tinerii.

Experiențele selectate demonstrează **diferite abordări ale amenajării participative a spațiilor**, incluzând centre de tineret, școli, proiecte comunitare, intervenții artistice și participarea tinerilor din mediul rural. Deși dezvoltate în contexte diferite, practicile au principii comune: **învățarea experiențială, colaborarea, creativitatea și transformarea tangibilă a spațiilor**.

Obiectivul acestui capitol nu este acela de a oferi o documentare exhaustivă a fiecărei practici, ci de a evidenția **metodele transferabile și lecțiile practice** care pot inspira lucrătorii de tineret, educatorii, municipalitățile și organizațiile comunitare. Studiile de caz complete și materialele suplimentare sunt disponibile pe platforma online SPARK, la adresa **youthcentres.eu**.

5.1 VOPSIREA NOULUI CENTRU DE TINERET (GERMANIA)



Context, grup-țintă și abordare generală

În primele săptămâni de la deschiderea „Jugendzentrum - Unterm Dach” din Berlin, spațiul încă necesita intervenții de bază, precum vopsirea pereților și aranjarea mobilierului. Deoarece niciun grup stabil de tineri nu fusese încă implicat în activitatea centrului, echipa a inițiat **activități mobile de lucru cu tinerii în cartier** pentru a construi relații și a-i implica treptat pe tineri. Un grup mic de băieți și fete cu vârste cuprinse între 13 și 14 ani a devenit ulterior participant regulat, făcând posibilă lansarea unei experiențe inițiale de proiectare colaborativă.



Metodologie

Activitatea s-a bazat pe **acțiuni simple și accesibile**: alegerea colectivă a culorilor, pregătirea în comun a spațiului, sesiuni colaborative de vopsire, mese împreună și personalizarea spontană a tricourilor. Procesul a fost conceput în mod intenționat ca fiind ușor accesibil și nu a necesitat abilități tehnice specifice. Participarea s-a bazat pe relații informale, învățare experiențială și implicare directă în transformarea fizică a spațiului. Tinerii nu au fost doar consultați, ci au **contribuit activ la modelarea mediului prin acțiuni concrete**.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat că **activitățile cu prag redus de acces și cele practice** sunt instrumente eficiente pentru stimularea participării, consolidarea încrederii și crearea unui sentiment de apartenență. Mediile informale și conviviale au contribuit la consolidarea relațiilor. Cazul a evidențiat, de asemenea, importanța **continuității și a activităților de sensibilizare**, în special în contexte în care nu există încă un grup de tineri stabilit. Activitatea mobilă cu tinerii s-a dovedit esențială în faza inițială, în timp ce strategiile de implicare pe termen lung au fost necesare pentru a consolida participarea în timp.



Relevanța pentru SPARK

Această practică reprezintă un exemplu eficient de **co-design accesibil și inițial**, demonstrând modul în care intervențiile simple și practice pot stimula participarea și îi pot încuraja pe tineri să lase o amprentă vizibilă asupra unui spațiu. Cazul subliniază importanța **activității de sensibilizare, a implicării treptate, a transformării tangibile, a învățării experiențiale și a metodelor** de participare cu prag redus în construirea proceselor de participare de la zero. Pentru Setul de instrumente SPARK, acesta oferă un model transferabil pentru inițierea proceselor participative în contexte în care implicarea tinerilor trebuie încă dezvoltată progresiv.

CAZ	CONTEXT	TIPUL SPAȚIULUI/P ROIECTULUI	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
Vopsirea noului centru pentru tineret	Berlin, Germania, Jugendzentrum Unterm Dach; faza inițială de activare a centrului pentru tineret	Regenerarea participativă a unui spațiu permanent pentru tineri prin vopsirea colaborativă și amenajarea comună	Scăzut (tehnologie simplă, materiale simple și facilitare educațională)	Faza 1. Activare și analiză contextuală

Elemente metodologice rezultate din analiză:

Cazul evidențiază valoarea activităților cu prag redus de acces și a celor practice în construirea încrederii, activarea participării și crearea unor forme vizibile de asumare a responsabilității prin transformarea spațiului. Experiența demonstrează, de asemenea, rolul strategic al **activității mobile cu tinerii și al învățării experiențiale** în implicarea treptată a tinerilor și în crearea bazelor pentru viitoare procese de co-design.

5.2 ZENTRALE – GROUND UP (GERMANIA)



Context, grup țintă și abordare generală

Zentrale – Ground Up s-a concentrat pe renovarea participativă a centrului Roter Baum Berlin, situat în cartierul Marzahn-Hellersdorf. Spațiul funcționează ca un centru de coordonare în care personalul și tinerii dezvoltă activități, fac schimb de idei și creează inițiative conduse de tineri. Renovarea a avut ca scop îmbunătățirea accesibilității, funcționalității și caracterului incluziv al mediului, transformându-l într-un spațiu mai primitiv și mai participativ atât pentru tineri, cât și pentru organizația însăși.



Metodologie

Proiectul a utilizat **metoda „Planning for Real”**, o abordare de planificare participativă bazată pe procese practice și colaborative. Tinerii, membrii personalului și participanții internaționali implicați într-un schimb de tineret au contribuit la reproiectarea spațiului prin discuții, colectarea de feedback și activități de luare a deciziilor în mod colectiv. **Un model fizic tridimensional a jucat un rol central în acest proces**, ajutând participanții să-și exprime ideile, prioritățile și soluțiile spațiale într-un mod concret și accesibil. Metodologia a combinat instrumente vizuale, bilețele post-it, discuții colaborative și momente de împărtășire în cadrul comunității pentru a sprijini participarea incluzivă.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat că **instrumentele tangibile și vizuale pot face procesele de co-design mai accesibile**, chiar și pentru participanții fără competențe tehnice. Utilizarea modelelor fizice a contribuit la transformarea ideilor abstracte în propuneri realiste și împărtășite, consolidând dialogul și colaborarea. Proiectul a evidențiat, de asemenea, importanța timpului, a competențelor de facilitare, a flexibilității și a comunicării continue pe parcursul proceselor participative. **Gestionarea așteptărilor s-a dovedit esențială**, întrucât nu toate propunerile au putut fi puse în practică.



Relevanța pentru SPARK

Zentrale – Ground Up demonstrează modul în care regenerarea participativă poate sprijini colaborarea, incluziunea și luarea în comun a deciziilor prin **metode practice și vizuale**. În special, utilizarea unui model tridimensional se dovedește a fi un **instrument extrem de transferabil pentru susținerea comunicării**, creativității, reflecției asupra spațiului, planificării colaborative și proceselor de co-design. Pentru Setul de instrumente SPARK, acest caz oferă un exemplu practic al modului în care proiectarea participativă poate contribui la crearea unor medii mai funcționale, mai incluzive și mai prietenoase pentru tineri.

CAZ	CONTEXT	TIPUL SPAȚIULUI/ PROIECTULUI	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
Zentrale – Ground Up	Berlin, Germania, Roter Baum Berlin, districtul Marzahn-Hellersdorf; renovarea participativă a centrului organizației	Regenerarea participativă a unui spațiu organizațional și comunitar (centru de tineret și Biroul Tineret)	Mediu–ridicat (instrumente de facilitare, model tridimensional, coordonare internațională și intervenții de renovare)	3. Proiectare colaborativă și generarea de idei

Elemente metodologice rezultate din analiză:

Cazul evidențiază eficacitatea metodei „Planning for Real”, care utilizează instrumente tangibile și vizuale pentru a face proiectarea colaborativă accesibilă și ușor de înțeles chiar și pentru participanții fără competențe tehnice. Experiența demonstrează, de asemenea, modul în care planificarea participativă poate consolida colaborarea, asumarea în comun a responsabilității și luarea colectivă a deciziilor, transformând în același timp ideile în soluții spațiale concrete.

5.3 ASK – ART SOCIAL KITCHEN (ITALIA)



Context, grupul țintă și abordarea generală

ASK – Art Social Kitchen este un proiect comunitar dezvoltat în Recanati, Italia, de către APS Fonti San Lorenzo. Concepută ca un spațiu **intergenerațional și participativ**, inițiativa implică persoane de diferite vârste, tinerii jucând un rol central în calitate de co-proiectanți, factori de decizie și colaboratori activi. Proiectul combină convivialitatea, creativitatea și inovarea socială, promovând ideea de **spațiu ca bun comun**, construit colectiv prin participare și colaborare.



Metodologie

Proiectul a fost dezvoltat printr-o **abordare de auto-construcție** axată pe realizarea colaborativă a **mobilierului modular și a spațiilor comunitare** comune. Tinerii, locuitorii, arhitecții specializați în auto-construcție, un tâmplar și participanți internaționali au lucrat împreună pentru a proiecta, realiza prototipuri și testa mese și scaune adaptabile la diferite utilizări. Procesul a combinat **învățarea practică, experimentarea, colaborarea interculturală și utilizarea colectivă a spațiului**. Participarea a fost integrată nu numai în faza de proiectare, ci și în viața de zi cu zi a comunității, consolidând relațiile, responsabilitatea și sentimentul de apartenență.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat modul în care activitățile de auto-construcție pot consolida colaborarea, sentimentul de apartenență și activarea comunității. Transformarea spațiului fizic a devenit **un instrument pentru crearea de relații, încredere și incluziune socială**. În același timp, proiectul a evidențiat faptul că regenerarea participativă necesită timp, experimentare și capacitatea de a depăși barierele sociale și culturale. Cazul a arătat, de asemenea, importanța **imaginației și a „visării” colective** în susținerea motivației pe termen lung și a proceselor transformatoare.



Relevanța pentru SPARK

ASK reprezintă un exemplu puternic de co-design bazat pe comunitate și de regenerare participativă. Proiectul demonstrează modul în care tinerii pot modela în mod activ atât semnificația fizică, cât și cea socială a unui spațiu prin **auto-construcție, colaborare și responsabilitate împărtășită**. Pentru Setul de instrumente SPARK, acest caz evidențiază importanța combinării transformării materiale, a creativității, a incluziunii și a consolidării comunității în cadrul proceselor participative. De asemenea, oferă un exemplu transferabil al modului în care proiectarea colaborativă poate genera nu doar spații regenerate, ci și relații mai puternice, cetățenie activă și sentiment de apartenență colectivă.

CAZ	CONTEXT	TIPUL SPAȚIULUI/ PROIECTULUI	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
ASK – Art Social Kitchen	Recanati, Italia, proiect comunitar promovat de APS Fonti San Lorenzo într-un context urban de dimensiuni medii	Regenerarea participativă a unui spațiu comunitar prin auto-construcție, convivialitate și inovare socială	Mediu (competențe tehnice, materiale pentru auto-construcție, sprijin profesional și coordonare comunitară)	4. Prototipare

Elemente metodologice care reies din analiză:

Cazul evidențiază valoarea **auto-construcției bazate pe comunitate** ca instrument de co-design, în care **construirea colaborativă a mobilierului** și a spațiilor comune devine un proces de învățare colectivă care favorizează înputernicirea și activarea comunității. Experiența demonstrează, de asemenea, modul în care **transformarea fizică a spațiului poate consolida relațiile, participarea și sentimentul de apartenență**, promovând în același timp practici de regenerare participativă și durabilă.

5.4 BUILD THE FUTURE (ITALIA)



Context, grup țintă și abordare generală

„Build The Future” este un proiect educațional și participativ dezvoltat în provincia Macerata, care implică **copii și adolescenți aflați în diferite etape** ale parcursului lor școlar. Inițiativa combină educația, participarea și cetățenia activă, sprijinind dezvoltarea competențelor personale și civice prin experiențe transformatoare legate de spațiile școlare și publice. Proiectul implică progresiv elevi din învățământul primar și gimnazial, promovând **continuitatea educațională pe termen lung** și autonomizarea tinerilor încă de la o vârstă fragedă.



Metodologie

Proiectul a fost structurat în **trei etape interconectate: ateliere psiho-sociale, design participativ și implementarea transformărilor**. Elevii au participat mai întâi la activități menite să consolideze competențele emoționale, relaționale și sociale. Ulterior, aceștia au identificat nevoile și oportunitățile din mediul școlar și urban, elaborând propuneri de regenerare prin activități de proiectare colaborativă. În final, intervențiile propuse au fost **implementate în colaborare cu școlile și administrațiile locale**, făcând contribuțiile tinerilor vizibile și concrete. Procesul a combinat învățarea experiențială, participarea activă și transformarea practică a spațiilor.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat că **combinarea educației cu proiectarea participativă** poate consolida abilitățile de viață, creativitatea, responsabilitatea civică și sentimentul de apartenență. Tinerii participanți au dobândit o mai mare conștientizare a **capacității lor de a influența și îmbunătăți spațiile din jurul lor**. Proiectul a evidențiat, de asemenea, importanța **continuității în parcursurile educaționale participative** și necesitatea colaborării între școli, administrațiile locale și comunități pentru a susține transformările realizate pe termen lung.



Relevanța pentru SPARK

„Build The Future” reprezintă un exemplu semnificativ de proiectare **educațională colaborativă**, arătând cum procesele participative pot începe încă din **copilăria timpurie și pot deveni parte a parcursurilor de învățare pe termen lung**. Proiectul demonstrează cum educația non-formală, cetățenia activă și regenerarea spațiului pot fi integrate pentru a sprijini împuternicirea tinerilor. Pentru Setul de instrumente SPARK, acest caz oferă un model transferabil pentru implicarea tinerilor în transformarea **spațiilor școlare și publice**, promovând în același timp medii mai incluzive, mai semnificative și mai prietenoase pentru tineri.

CAZ	CONTEXT	TIPUL SPAȚIULUI/ PROIECTULUI	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
Build The Future	Provincia Macerata, Italia, proiect educațional implementat în colaborare cu școlile și administrațiile locale	Proiectare educațională colaborativă și regenerare participativă a spațiilor școlare și publice	Mediu (facilitare educațională, coordonare instituțională, materiale pentru ateliere și intervenții de regenerare)	4. Prototipare

Elemente metodologice care reies din analiză:

Cazul evidențiază eficacitatea co-proiectării educaționale, în care **proiectarea participativă și dezvoltarea competențelor de viață sunt integrate** pentru a promova autonomizarea și cetățenia activă încă de la o vârstă fragedă. Experiența demonstrează, de asemenea, valoarea **parcursurilor de învățare continuă și experiențială**, în care transformarea concretă a spațiilor face vizibile contribuțiile tinerilor și le consolidează sentimentul de apartenență și responsabilitate față de comunitate.

5.5 RADIOTIN (ROMÂNIA)



Context, grup țintă și abordare generală

RadioTin este un **post de radio online condus de tineri**, creat în Izvoarele, România, într-un **context rural în care oportunitățile de exprimare ale tinerilor sunt adesea limitate**. Dezvoltat inițial de un grup restrâns de tineri, proiectul s-a extins treptat pentru a implica o comunitate mai largă de tineri. În loc să funcționeze ca o activitate temporară, RadioTin a devenit un spațiu participativ de comunicare, creativitate și autoexprimare, unde tinerii pot discuta subiecte relevante pentru ei, experimenta roluri active și își pot **dezvolta propria voce publică**.



Metodologie

Proiectul s-a dezvoltat progresiv prin diferite etape, începând cu inspirația dintr-o altă experiență radio locală și crearea unui plan de dezvoltare susținut printr-un proiect al Corpului European de Solidaritate. Tinerii participanți au contribuit la **amenajarea studioului de radio, la organizarea programelor și a listelor de redare, la dezvoltarea unui website și la producerea de podcasturi periodice și emisiuni în direct**. De-a lungul timpului, procesul a evoluat într-o inițiativă condusă de tineri, unii dintre participanți **asumându-și responsabilitatea pentru coordonare și gestionare**. Metodologia a combinat proiectarea colaborativă, învățarea experiențială, experimentarea tehnică și responsabilizarea treptată.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat că **proiectele media conduse de tineri pot consolida capacitatea, competențele tehnice, responsabilitatea și legăturile sociale**. Atmosfera informală și relațiile puternice din cadrul grupului au contribuit semnificativ la succesul inițiativei. În același timp, proiectul a evidențiat importanța **continuității, a mentoratului și a sprijinului organizațional** în menținerea participării pe termen lung. Cazul a arătat, de asemenea, că inițiativele conduse de tineri necesită un **echilibru între spontaneitate și structură**, permițând dezvoltarea creativității și asigurând în același timp sustenabilitatea și coordonarea.



Relevanța pentru SPARK

RadioTin este deosebit de relevant pentru SPARK deoarece extinde conceptul de co-design dincolo de spațiile fizice, arătând cum procesele participative pot implica și instrumente de comunicare și infrastructuri media. Proiectul demonstrează modul în care tinerii pot deveni creatori activi ai unor medii participative atunci când li se acordă încredere, sprijin și oportunități semnificative de exprimare. Pentru Setul de instrumente SPARK, acest caz oferă un exemplu transferabil de participare condusă de tineri în contexte rurale, evidențiind valoarea creativității, a autonomizării și a învățării non-formale în construirea unor spații incluzive și semnificative pentru tineri.

CAZ	CONTEXT	TIPUL DE SPAȚIU/ PROIECT	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
RadioTin	Izvoarele, România – context rural	Spațiu media participativ și post de radio online condus de tineri	Mediu (echipamente tehnice, formare, mentorat și sprijin organizațional)	4. Prototipare

Elemente metodologice care reies din analiză:

Cazul evidențiază modul în care co-designul se poate extinde dincolo de mediile fizice pentru a include infrastructuri media și spații digitale participative gestionate de tineri. Experiența demonstrează, de asemenea, că procesele conduse de tineri pot favoriza autonomizarea, dezvoltarea competențelor și crearea unei voci publice, necesitând totodată continuitate, mentorat și sprijin organizațional pentru a rămâne durabile în timp.

5.6 PARKS AND RECREATION (ROMÂNIA)



Context, grup țintă și abordare generală

„Parks & Recreation” este un proiect de participare a tinerilor dezvoltat în Teișani, România, care vizează implicarea tinerilor în **co-designul spațiilor publice de agrement într-un context rural**. Tinerii participanți au acționat în calitate de co-proiectanți și consultanți, contribuind la identificarea nevoilor comunității și la transformarea spațiilor publice. Proiectul a promovat **amenajarea participativă a spațiilor publice** ca instrument de îmbunătățire a calității vieții și de consolidare a rolului tinerilor ca agenți activi în dezvoltarea locală.



Metodologie

Proiectul a urmat un **proces participativ** structurat, care a combinat cercetarea, colaborarea cu experți și dialogul instituțional. Activitățile au inclus întâlniri periodice cu tinerii participanți, analiza nevoilor comunității cu sprijinul unui antropolog, ateliere intensive de proiectare și tabere, consultări cu autoritățile locale, precum și **prezentarea propunerilor către consiliul local**. Unul dintre proiectele propuse a fost ulterior implementat, permițând tinerilor să participe la **toate etapele procesului, de la analiză și generarea de idei până la realizarea concretă a unui spațiu public**.



Lecții învățate

Experiența a demonstrat că tinerii pot deveni **agenți activi ai schimbării teritoriale** atunci când sunt sprijiniți prin mentorat, facilitare și colaborare cu experți și instituții. Proiectul a consolidat încrederea participanților, sentimentul de apartenență și cetățenia activă. În același timp, cazul a evidențiat importanța **dialogului cu autoritățile locale pentru a asigura sustenabilitatea și implementarea**. De asemenea, a arătat că procesele participative necesită abilități de mediere, sprijin pe termen lung și capacitatea de a **gestiona provocările politice și administrative**.



Relevanța pentru SPARK

„Parks & Recreation” reprezintă un exemplu puternic de amenajare a spațiului **condusă de tineri în contexte rurale**, demonstrând modul în care co-designul poate genera transformări tangibile în spațiul public, consolidând în același timp autonomizarea și participarea comunității. Proiectul arată că co-designul poate fi aplicat cu succes chiar și în contexte cu resurse limitate, atunci când colaborarea dintre tineri, experți și instituții este susținută în mod eficient. Pentru Setul de instrumente SPARK, acest caz oferă un **model transferabil de regenerare participativă bazat pe procese de proiectare incluzive**, implicare teritorială și inițiativă a tinerilor.

CAZ	CONTEXT	TIPUL SPAȚIULUI/ PROIECTULUI	NIVELUL DE RESURSE NECESARE	FAZA PRINCIPALĂ A METODEI SPARK
Parks and Recreation	Teișani, județul Prahova, România – context rural	Proiect participativ de amenajare a spațiului pentru proiectarea în comun a spațiilor publice de agrement	Mediu–ridicat (cercetare, sprijin din partea experților, colaborare instituțională și implementare infrastructurală)	3. Proiectare comună și generarea de idei

Elemente metodologice rezultate din analiză:

Cazul demonstrează eficacitatea amenajării participative a spațiilor publice ca instrument de dezvoltare teritorială, implicând tinerii în toate etapele procesului, de la analiza nevoilor până la **realizarea concretă a spațiilor**. Experiența evidențiază, de asemenea, modul în care colaborarea dintre tineri, experți și autoritățile locale poate consolida sentimentul de apartenență, poate sprijini sustenabilitatea și poate face ca procesele de proiectare colaborativă să fie replicabile chiar și în contexte rurale cu resurse limitate.

CONCLUZII ȘI MOTIVAȚIE





Acest capitol final reflectă asupra principalelor lecții desprinse din proiectul SPARK și încurajează lucrătorii de tineret, organizațiile și tinerii să continue experimentarea cu co-designul participativ. Acesta subliniază importanța încrederii, colaborării, creativității și a inițiativei tinerilor în construirea unor comunități mai incluzive și mai democratice.

Acest ghid arată clar că **co-designul este mai mult decât o metodologie; este, de asemenea, o practică relațională, educațională și democratică.** Experiențele prezentate în acest ghid demonstrează că participarea semnificativă nu depinde de bugete mari, de tehnologii sofisticate sau de condiții perfecte. **Participarea începe adesea cu acțiuni mici:** vopsirea împreună a unui perete, reproiectarea unui centru de tineret, crearea unui prototip, organizarea unei discuții, consolidarea încrederii în cadrul unui grup sau, pur și simplu, ascultarea cu seriozitate a experiențelor și ideilor tinerilor.

SPARK ne-a învățat că **participarea este un proces, nu o activitate izolată.** Încrederea, sentimentul de apartenență, colaborarea și incluziunea se dezvoltă treptat prin continuitate, transparență, dialog și experiențe împărtășite. Tinerii se implică mai semnificativ atunci **când pot vedea rezultate concrete, pot influența deciziile și se simt recunoscuți ca contribuitori activi** în cadrul comunităților lor.

Setul de instrumente subliniază, de asemenea, că **co-designul nu este niciodată complet liniar sau previzibil.** Procesele participative implică inevitabil provocări, tensiuni, experimentare și adaptare. Nu orice idee va deveni realitate, iar nu orice proces se va derula fără probleme. Este clar că până și **experiențele participative la scară mică pot genera procese importante de învățare,** pot consolida relațiile și pot crea noi posibilități de implicare și transformare.

Pentru tineri, co-designul reprezintă o șansă de a-și **descoperi propriile abilități, de a-și consolida încrederea în sine, de a-și face prieteni și de a vedea că ceea ce au de spus contează cu adevărat.** Știm cu toții că implicarea este o modalitate excelentă de a îmbunătăți spațiile, dar este vorba și despre construirea comunității, a sentimentului de apartenență și a cetățeniei active.

Acest set de instrumente este ca **o cutie cu trucuri cu care vă puteți juca și pe care o puteți adapta pentru a se potrivi comunității voastre,** oricare ar fi aceasta. Este plin de idei, metode și surse de inspirație pe care le puteți modifica pentru a le personaliza. **Fiecare context este diferit,** iar fiecare proces de co-design își va dezvolta propriile ritmuri, provocări și rezultate unice.



Ceea ce contează cel mai mult este să **continuăm să creăm oportunități** în care tinerii pot imagina, discuta, construi, testa și transforma împreună.

Participarea capătă sens atunci când tinerilor li se acordă încredere nu doar să ia parte, ci și să modeleze rezultatele, să influențeze deciziile și să **contribuie la viitorul comunităților lor.**

6.1 REFERINȚE ȘI LECTURI SUPLIMENTARE

Arts, D., Rukodza, D., Heselmans, Y., Basheer, R., Uijterlinde, R. și Ganzen, W. (2024). *Evaluarea participativă: Cum se pune în practică (Partea 2 din 3)*.

Balleys, C., et al. (2024). *Tineretul și spațiul public: vizibilitate, performanță și rețelele sociale*. Springer.

Blomkamp, E. (2018). Promisiunea co-proiectării pentru politicile publice. *Australian Journal of Public Administration*, 77(4), 729–743.

Bowler, L., Wang, K., Lopatovska, I., & Rosin, M. (2021). Semnificația participării la co-design cu copiii și tinerii: relații, roluri și interacțiuni. *Lucrările Asociației pentru Știința și Tehnologia Informației*, 58(1), 13–24.

Christison, L., Railton, R., Glassey, R., Makirere-Haerewa, R., Tipene-Leach, D., & Swinburn, B. (2025). Campania de diseminare condusă de tinerii Rangatahi pentru ghidurile de alimentație și bunăstare co-create: O evaluare a procesului și a implementării pilot. *JMIR Formative Research*.

Consiliul Europei. (2015). *Carta europeană revizuită privind participarea tinerilor la viața locală și regională*.

Derr, V., Chawla, L., Mintzer, M., Cushing, D. F. și Van Vliet, W. (2013). Un oraș pentru toți cetățenii: integrarea copiilor și tinerilor din populațiile marginalizate în planificarea urbană. *Buildings*, 3(3), 482–505.

Comisia Europeană. (2021). *Etica în cercetarea din domeniul științelor sociale și umaniste*.

Gaye, L. și Tanaka, A. (2011). Dincolo de participare. *Lucrările celei de-a 8-a Conferințe ACM privind creativitatea și cogniția*.

Glumac, O. (2015). Proiectare pentru împuternicirea tinerilor în cetățenia lor activă și durabilă. *Nordes*, 6.

Hagemann, F., Sang, Å. O., & Randrup, T. B. (2024). Facilitarea participării transformatoare a copiilor și tinerilor la planificarea spațiului public urban: o analiză de sinteză. *Urban Transformations*.

Hart, R. (1992). *Participarea copiilor: de la gesturi simbolice la cetățenie*. UNICEF.

Heinrich, A. J. și Million, A. (2014). *Tinerii ca constructori ai orașului: participarea tinerilor în municipalitățile germane*. Goethe-Institut.

Hennig, S., Vogler, R., Walzl, D., & Schötz, T. (2024). *Despre situația și îmbunătățirea participării tinerilor la planificarea urbană*. Standort.

Kara, N. (2007). Dincolo de gesturile simbolice: procese de evaluare participativă și implicarea semnificativă a tinerilor în luarea deciziilor. *Children, Youth and Environments*, 17(2), 563–580.

Knabe, E. (2024). *Proiectarea participării împreună cu tinerii în orașul inteligent: Învățând din etapele inițiale ale unui proces de proiectare colaborativă cu un grup neglijat. În Ce ar putea merge prost? Impact și consecințe în proiectare: Conferința anuală DGTF 2024 la Lucerna* (pp. 146–157).

Kranias, G. (2017). *Set de instrumente de evaluare participativă*.

Le-van, T., Filatova, B., Chertkova, A., & Gurary, L. (2025). *Instrumente și sfaturi practice pentru proiectarea participativă a spațiilor publice cu copii în calitate de coautori. Lucrările Conferinței Internaționale privind Problemele Contemporane în Arhitectură și Urbanism (ICCAUA), 8(1), 170–175*.

McNally, B., Guha, M. L., Mauriello, M. L., & Druin, A. (2016). *Perspectivile copiilor asupra problemelor etice legate de implicarea lor anterioară într-o echipă de proiectare participativă. Lucrările Conferinței CHI 2016 privind factorii umani în sistemele informatice*.

Percy-Smith, B. (2010). *Consilii, consultări și comunitate: regândirea spațiilor pentru participarea copiilor*.

Reich, J., et al. (2017). Împreună în această călătorie. *Revista internațională de metode calitative*, 16(1).

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creația și noile peisaje ale designului. *CoDesign*, 4(1), 5–18.

Sette, C. (n.d.). *Evaluarea participativă*.

Steen, M. (2013). Co-designa ca proces de cercetare și imaginație comună. *Design Issues*, 29(2), 16–28.

Institutul Tamarack. (2020). *Evaluarea participativă: evaluare bazată pe comunitate și învățare strategică*.

Wells, E. E., Arnold, M. E. și Dolenc, B. (2009). Evaluarea participativă cu tinerii: Dezvoltarea competențelor pentru acțiunea comunitară. *Journal of Youth Development*, 4(1), 120–125.

Wikberg Nilsson, Å. (2024). Young 2.0: Promovarea unui cadru incluziv pentru co-crearea viitorului împreună cu tinerii. *CoDesign*, 1–19.

Yip, J. C., Sobel, K., Pitt, C., Lee, K. J., Chen, S., Nasu, K. și Pina, L. R. (2017). Analiza interacțiunilor dintre adulți și copii în proiectarea participativă intergenerațională. *Lucrările Conferinței CHI 2017 privind factorii umani în sistemele informatice*.

Zeldin, S., Petrokubi, J., & MacNeil, C. (2008). Parteneriatele dintre tineri și adulți în procesul decizional: diseminarea și implementarea unei idei inovatoare în organizații și comunități consacrate. *American Journal of Community Psychology*, 41(3–4), 262–277.

6.2 MULȚUMIRI

Realizarea acestei publicații a fost posibilă datorită angajamentului, expertizei și colaborării numeroaselor persoane și organizații implicate în toate etapele proiectului, de la conceptualizare până la finalizare. Le mulțumim pentru contribuțiile lor valoroase în următoarele domenii cheie:

Coordonarea și gestionarea proiectului

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Echipa editorială și dezvoltarea conținutului

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 – Altrove Centro Giovani

Marco Del Gobbo – Altrove Centro Giovani

Francesca Gallucci - Primăria din Macerata

Ilaria Ribichini – Primăria din Macerata

Riccardo Nardi - Primăria din Macerata

Design grafic și machetare

Helena Fernandez Sanchez – Roter Baum Berlin

Corectură

Juliette Cayrel – Roter Baum Berlin

Maria Vrbesic – Roter Baum Berlin

Traducere și adaptare în limba română:

Ioana Rotaru

Iulian Lungu

Comunicare și diseminare

Chiara Maggi - Roter Baum Berlin

Anul publicării și drepturile de autor

© 2026 – SPARK Toolkit

Această publicație este licențiată sub licența Creative Commons

Atribuire-Fără utilizare comercială-Distribuire în condiții identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0).



**Co-funded by
the European Union**

This project was made in partnership with:

