modello di progettazione PARTECIPATA

IL MODELLO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA.

Il modello di Progettazione partecipata che presentiamo qui di seguito si concentra sui processi che coinvolgono realmente i bambini e i ragazzi, dove tutti possono partecipare concretamente alla progettazione di un'attività.
La Progettazione partecipata è orientata a realizzare interventi per migliorare una situazione sociale attraverso la sua comprensione e si fonda sul coinvolgimento attivo di tutti e di ciascuno, sulla base delle loro proposte, idee, bisogni.
Affinché un'attività di Progettazione partecipata risulti significativa ed efficace è necessario rispettare alcuni criteri d'intervento.

A LORO LA SCELTA:

i ragazzi devono essere coinvolti fin dall'inizio basandosi sulle loro esperienze quotidiane

È importante lavorare sull'ambiente conosciuto dai bambini e dai ragazzi, partendo dai loro racconti e dalla loro personale visione, in modo che possano sentirsi pienamente coinvolti nella modifica della propria realtà.

TUTTI INCLUSI:

ognuno apporta un contributo e ogni contributo è utile al progetto

Tutti sono soggetti attivi e portatori di proprie idee, bisogni e proposte. Ogni proposta ha pari dignità e potere di incidere sul cambiamento.
La Progettazione partecipata è un laboratorio creativo che, attraverso una comunicazione efficace e meccanismi di accesso alle informazioni per tutti, permette a ciascuno di essere pro-attivo. Dà voce alle differenze ed è organizzata in modo da favorire la partecipazione di tutti, con le proprie e specifiche abilità.

GIOCO:

il risultato dell'attività è serio e importante, ma si realizza giocando e divertendosi

La progettazione partecipata costituisce un contesto in cui viene attivata la creatività di tutti

i soggetti coinvolti (dai giochi cooperativi all'uso dei diversi linguaggi, alle tecniche di training, ecc.). L'importante è darsi l'occasione di ricercare risposte nuove e differenziate.

LA COMUNITÀ EDUCATIVA:
coinvolgere tutti i soggetti che possono dare un contributo

Nella Progettazione partecipata è fondamentale individuare i soggetti da coinvolgere che possono mettere a disposizioni le proprie competenze e abilità. È di fatto un percorso che si sviluppa e si amplia includendo tutti.

RISULTATI CREATIVI E CONCRETI:
cosa è cambiato davvero e in quale direzione

Un progetto partecipato è il risultato di un percorso che crea a sua volta un cambiamento. I risultati devono essere monitorati e valutati, ma soprattutto devono poter essere socializzati sia nel percorso sia nel prodotto.

COME ORGANIZZARE UN LAVORO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA: LE FASI DI UN PERCORSO POSSIBILE.

IDENTIFICAZIONE DEL PROBLEMA:

Iniziare dai vissuti dei bambini e dei ragazzi orienterà la ricerca verso qualcosa vicino ai loro interessi; in un secondo momento si raccoglieranno idee, concetti, progetti.

È un momento molto delicato che può evitare che siano gli adulti a orientare i bambini e i ragazzi in misura determinante.

CONFRONTO NEL TEMPO E NELLO SPAZIO:

Scelto un oggetto di ricerca sarà interessante confrontarlo nel tempo e nello spazio con altri oggetti simili: il cortile della scuola o della propria casa con un cortile di Rio de Janeiro, o con quello dei nonni o dei genitori. Tale azione comparativa aiuta a relativizzare il proprio punto di vista e a scoprire chiavi di lettura altrimenti poco visibili.

LE VOCI ALTRE:

Il successivo passo prevede la ricerca e l'ascolto dei punti di vista di persone che frequentano quello spazio.
È importante, in questo processo,. Coinvolgere sia persone "esperte" sia persone che hanno una posizione sociale debole – le categorie "senza voce".

MAPPATURA:

A questo punto si è pronti a dare forma alle proprie ricerche; possono essere utilizzati una mappa concettuale, una cartina, grafici semplici.

Tali strumenti possono far emergere concetti prima ignorati ma anche aiutare i bambini e i ragazzi a identificare singole problematiche e ad affrontarle.

INTERVISTE E PARTNERSHIP:

A questo punto può essere divertente ed efficace intervistare altre persone per avere più punti di vista possibili (chi intervistiamo? Come li scegliamo?).
Vengono quindi analizzati i problemi e i fabbisogni attraverso laboratori, giochi di ruolo, questionari, ecc.

Successivamente si procede all'approfondimento della conoscenza dei possibili partner locali, dei bisogni e delle possibili strategie.

Individuando le opportunità di collaborazione con soggetti pubblici e privati e attivando partenariati territoriali si possono evidenziare le criticità, coinvolgere enti e istituzioni, valutare le risorse economiche e cercare, infine, la soluzione complessivamente più interessante ed efficace.

L'AZIONE:

Ora tutto è pronto per l'azione. La fase di ricerca avrà dato ai bambini e ai ragazzi la possibilità di individuare il campo d'azione e la direzione dell'intervento. Le azioni portate sinora avanti renderanno l'intervento una logica e facile conseguenza della fase di studio.

Gli interventi potranno essere i più diversi e potranno concentrarsi su uno spazio esterno alla scuola, su un cortile, una piazza, una via, ecc.

È bene ricordare che l'azione sarà più appassionante e gratificante se ci si concentrerà su micro progetti fattibili piuttosto che su macro progetti che prevedono tempi lunghi, dando valore ai processi.

LA VALUTAZIONE:

Come ogni progetto i risultati che si vogliono ottenere dovranno avere la caratteristica della:

fattibilità: i suoi obiettivi possono essere raggiunti attraverso le attività previste, sulla base delle risorse e del contesto in cui si interviene;

efficacia: attiva il cambiamento;

efficienza: il rapporto tra risultati concreti e risorse utilizzate;

impatto: la capacità del progetto di risolvere, attraverso gli effetti prodotti dalle diverse attività, i problemi individuati;

sostenibilità: la capacità della comunità di riprodurre e consolidare i cambiamenti introdotti dal progetto.

Il progetto deve essere valutato sulla base dei risultati effettivamente raggiunti e descritto nelle fasi essenziali del processo (procedura).

In tal modo sarà possibile individuare le linee per lo sviluppo futuro dei processi di progettazione.