



**Percorso di partecipazione “Reset Reset”  
Workshop “Identità e comunicazione”**

08/06/2021

**Quando**

Martedì 8 giugno 2021, ore 18.30

**Dove**

Habitat, Soliera

**Target**

Ragazzi 11-14 anni

**Partecipanti**

10 partecipanti

**Obiettivo**

Partendo dagli esiti del primo workshop e dell’OST, indagare con una metodologia inclusiva gli elementi identitari e le azioni da mettere in campo per stimolare la frequentazione dello Spazio giovani.

**Metodologia**

Workshop a tavoli di lavoro facilitati con l’ausilio di metodologie di partecipazione visiva, alternando fasi di lavoro individuale a fasi collaborative.

**Report di attività**

Martedì 8 giugno 2021 alle ore 18.30 presso lo spazio Habitat di Soliera si è svolto il workshop di progettazione partecipata dedicato ai giovani sul tema “Identità e comunicazione dello Spazio giovani”.

Organizzazione dell’incontro:

ore 18.15 – 18.35 accoglienza e registrazione dei partecipanti;

ore 18.35 – 18.45 presentazione delle attività

ore 18.45 – 19.30 fase di lavoro ai tavoli

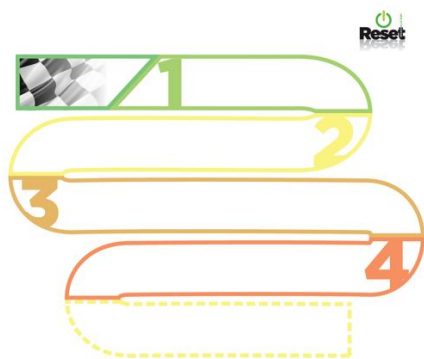
ore 19.30 – 19.45 saluti finali e merenda



### Metodologia di lavoro

Il laboratorio ha utilizzato una metodologia inclusiva di tipo visuale. Lo strumento principale dell'attività è un tabellone sul quale è rappresentato un percorso a tappe, ciascuna delle quali è caratterizzata da una immagine o da un numero progressivo da 1 a 4. L'attività prevede il coinvolgimento dei partecipanti attraverso l'utilizzo di "carte", ciascuna delle quali contiene stimoli, domande, temi sui quali riflettere con l'obiettivo di condividere le proprie opinioni.

Le tappe vengono affrontate una alla volta, il retro della carta viene svelato e si chiede ai partecipanti di rispondere alla domanda in modo personale attraverso l'utilizzo di post it o appuntando qualcosa direttamente sul cartellone con le penne ed i pennarelli messi a disposizione. Alla fase individuale, in ogni tappa, segue un momento di confronto, integrazione e arricchimento delle indicazioni emerse.



Le carte:

- **Carta “zero” – Cosa ci piace?**

La carta riporta in modo molto sintetico i principali esiti dell’OST, attività proposte e già discusse dai ragazzi stessi.

- **Carta 1 – Cosa mi fa sentire a casa?**

Quali potrebbero essere gli elementi del centro giovani su cui intervenire per farlo diventare un “posto del cuore”?

- **Carta 2 – Quale mascotte lo rappresenta?**

Quale personaggio, animale, simbolo o figura potrebbe rappresentare graficamente il nuovo Spazio giovani?

- **Carta 3 – Chi partecipa?**

Chi invitiamo? Chi vorresti partecipasse alle attività dello Spazio giovani? Amici, compagni di scuola? Di quale età?

- **Carta 4 – Come li invitiamo a partecipare?**

Come possiamo convincere altre persone a frequentare lo spazio giovani? Come facciamo per fargli sapere che ci sono attività nuove e interessanti?

Obiettivo del laboratorio e dell’utilizzo delle carte è l’esplorazione della dimensione identitaria e comunicativa dello Spazio giovani, realizzata in una chiave giocosa, non formale, adattata al target di riferimento e adattabile in corso d’opera in base al tipo di interazione sviluppata con i partecipanti.



## Esiti del tavolo

### Tappa 1 - Cosa mi fa sentire a casa?

#### Stimoli raccolti

- Che non sia un posto desolato
- Io andrei lì per fare nuove amicizie e per migliorare nelle cose che mi piacciono di più

- Io andrei allo spazio giovani perché ci vanno i miei amici
- Vado allo spazio giovani perché ci vanno i miei amici e per imparare a usare nuovi strumenti
- Io andrei in un centro giovani perché li posso trovare i miei amici e restare in compagnia con loro divertendomi
- Divanetti ad angolo, luci soffuse, scrivanie e spazi liberi
- Andrei lì se ci sono molte attività tra le quali anche qualche attività che mi piace, arredi moderni, angolo sportivo (piccolo) con magari porticina da calcio, ping pong, area relax con divanetti
- Dei computer e una tavola da disegno, un piccolo teatro, un'area podcast e dei microfoni per registrare
- Vorrei trovare qualche postazione con dei computer per magari editare dei video o fare altre cose portando io personalmente una chiavetta così magari chi non ha un pc potente può comunque fare le sue cose meglio

#### *In sintesi*

Centrale è il **ruolo degli amici** come motore per la frequentazione dello spazio. Altrettanto rilevanti gli aspetti relativi **all'attrattività** del luogo, anche in termini di arredo e attività proposte. Infine, spazio è dedicato alle **dotazioni** che il centro potrebbe mettere a disposizione.

#### Tappa 2– Quale mascotte lo rappresenta?



#### *Stimoli raccolti*

- T-rex – accattivante
- Icona tecnologica, per esempio un pc perché rappresenta la tecnologia che si sta evolvendo
- Freccia a cerchio, simbolo reset, indica il rinnovamento
- Simbolo della freccia a cerchio
- Omino con lente di ingrandimento – ricerca
- Skater – voglio lo skatepark
- Simbolo di aggiornamento
- Struzzo – bello
- Koala – affettuoso

#### *In sintesi*



La domanda mirava a stimolare gli aspetti di identità e percezione del luogo. Ne emergono profili diversi, con in comune l'idea di qualcosa che **si rinnova, bello, accogliente, accattivante**.

### Tappa 3 – Chi partecipa?

#### *Stimoli raccolti*

- Compagni di scuola
- Età: anche bambini più piccoli; i ragazzi più grandi sono ok ma devono avere più attenzione verso i piccoli; si suggerisce di differenziare le fasce orarie di frequentazione
- Persone diverse per avere la possibilità di fare nuove conoscenze

#### *In sintesi*

La **scuola** è il motore principale per aggregare. L'età deve aprirsi sui più piccoli, ma occorre prestare attenzione a non mescolare troppo le **fasce di età**. Bisogna **intercettare persone nuove**, per fare conoscenze.

### Tappa 4 – Come li invitiamo a partecipare?

#### *Stimoli raccolti*

- Sfruttare le nuove attività per far conoscere lo Spazio
- Volantini, poster da diffondere per il paese
- Utilizzare i social
- Raccolta firme/petizioni
- Attività nelle scuole
- Eventi di promozione
- Open day in cui far visitare il centro ai ragazzi promuovendone le attività, anche in collaborazione con la scuola (tipo gita)
- Video promozionali
- Laboratorio di comunicazione finalizzato alla promozione del centro
- Non come a scuola! Il centro per invogliare la frequentazione deve essere un posto libero, in cui si fanno attività ma in modo diverso rispetto alla scuola

#### *In sintesi*

Si è discusso sia di contenuti sia di strumenti, sia di reti da attivare come motore di comunicazione. Un coordinamento con la **scuola** rimane la base per arrivare a tutti i ragazzi. Occorre poi scegliere **strumenti innovativi e diversificati**: social, eventi di promozione, open day, video promozionali, petizioni, laboratori aperti... Infine, occorre **comunicare il nuovo**: attività e approcci gestionali.



### Indicazioni aggiuntive

Oltre a quanto raccolto in coerenza con il mandato dell'attività, sono emerse indicazioni nette e condivise, che peraltro ribadiscono elementi già raccolti nelle altre fasi di lavoro (questionario e laboratori precedenti). Le riportiamo sinteticamente:

- Per valorizzare al massimo le opportunità e le richieste dei partecipanti, si chiede di spostare lo Spazio giovani dal Mulino ad Habitat: più verde, più spazio, possibilità di fare sport, spazi più strutturati per organizzare laboratori e attività;
- Si chiede di realizzare uno Skate park, insieme ad altri spazi per attività sportive;
- Si chiede di poter avere spazi in cui si possono portare anche da casa strumentazioni e devices, utilizzando gli spazi del centro per svolgere le proprie attività con gli altri;
- Si chiede un approccio non scolastico, lasciando spazio ai partecipanti di approfondire le proprie passioni, accompagnati ma con attività non strutturate e vincolanti.

