



bricks4city

# B4C - BRICKS FOR CITY

Gioco di interazione tra la città e il museo



REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

## RELAZIONE FINALE

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



## ABSTRACT

B4C - BRICKS FOR CITY è stato un progetto di rigenerazione urbana partecipata che ha avuto come oggetto il museo Castromediano di Lecce. Il Castromediano, ricco di antichi reperti provenienti da tutto il Salento, è un museo poco fruibile dalla comunità e dai visitatori a causa delle sue criticità strutturali/territoriali, considerando la “chiusura” degli spazi esterni. Il percorso partecipato di rigenerazione urbana è stato rilevante in questo contesto, in quanto ha costruito un dialogo tra città (comunità) e Museo attraverso il ripensamento dei suoi spazi esterni, della sua illuminazione, dei suoi giardini e terrazze come un bene comune a servizio della città.

Bricks for City ha creato uno spazio di comunità e ha raggiunto i seguenti **obiettivi principali**:

**museo > città.** Rendere permeabile il museo e valorizzarlo, includendo la cittadinanza, trasformarlo in un'estensione dello spazio di incontro pubblico;

**cittadinanza attiva.** Stimolare la cittadinanza attiva, (giovani, famiglie) co-progettando lo spazio esterno del museo inteso come bene comune;

**gioco inclusivo.** Favorire una maggiore inclusione e coesione sociale anche attraverso l'ausilio di strumenti di gioco e cooperazione virtuale come MINECRAFT®;

**partnership.** Promuovere la capacità associativa e la rete dei diversi attori locali;

**città > museo.** Incrementare l'impegno democratico e il tasso di democraticità delle decisioni sullo spazio pubblico e culturale;

**museo aperto.** Aprire alla città un nuovo spazio pubblico verde con servizi ed usi pertinenti al contesto

B4C - BRICKS FOR CITY ha utilizzato Minecraft® per rappresentare i bisogni di ciascun attore coinvolto e come elemento di rappresentazione dei modelli di progettazione. La metodologia utilizzata è stata semplice e accessibile a tutti i partecipanti coinvolti. Utilizzando le metodologie Bricks4biz®, Metaplan e Planning for Real, si è data la possibilità ai partecipanti, attraverso il gioco del costruire, di ripensare gli spazi esterni in ottica bottom-up.

Il processo partecipativo ha avuto durata complessiva di 6 mesi, e ha ottenuto come principali risultati la partecipazione attiva di famiglie, bambini giovani under 30, associazioni, professionisti e “amici” del museo ai lavori di riqualificazione virtuale degli spazi esterni del Museo e più in generale ad una riflessione in senso lato sugli spazi culturali e sulle opportunità e minacce del prossimo futuro.



## INDICE DELLA RELAZIONE FINALE

- frontespizio
- abstract
- nome dei Referenti dell'organizzazione responsabile e che beneficia del contributo della Regione Puglia
- nome dei Referenti Politici e tecnici delle varie organizzazioni partecipanti
- oggetto del processo
- obiettivi originari del processo e risultati ottenuti fino ad ora
- durata del processo
- staff del progetto
- partnership coinvolte nel processo partecipativo
- fasi del processo e attività realizzate
- metodologie e strumenti partecipativi
- comunicazione
- partecipanti e loro grado di soddisfazione
- ostacoli superati e questioni aperte
- replicabilità e sostenibilità del processo
- memoria del percorso partecipativo
- rendiconto economico-finanziario delle risorse impegnate
- elenco dei giustificativi di spesa da allegare
- elenco degli eventuali allegati alla Relazione Finale.



bricks4city

## NOME DEI REFERENTI DELL'ORGANIZZAZIONE RESPONSABILE E CHE BENEFICIA DEL CONTRIBUTO DELLA REGIONE PUGLIA

### A.P.S. KIDS PROJECT EDUCATION

sede legale via Emma Indracoło, 4 -  
C.F. 93145000753

[info@kidsprojectedu.it](mailto:info@kidsprojectedu.it)

[kidsprojectedu@pec.it](mailto:kidsprojectedu@pec.it)

Legale Rappresentante: Giovanni Semeraro

Responsabile Tecnico della Convenzione: Roberta Castrignanò

Telefono: 3200188447

Firma convenzione: 2 marzo 2020

## NOME DEI REFERENTI POLITICI E TECNICI DELLE VARIE ORGANIZZAZIONI PARTECIPANTI

**Luigi De Luca** - Dirigente POLO BIBLIO-MUSEALE DI LECCE - Dipartimento turismo, economia della cultura e valorizzazione del territorio - mail: [direzionepolobibliomuseale.lecce@regione.puglia.it](mailto:direzionepolobibliomuseale.lecce@regione.puglia.it) - Tel:

**Rosanna Carrieri** - LINK LECCE - COORDINAMENTO UNIVERSITARIO, mail [rosanna.carrieri@gmail.com](mailto:rosanna.carrieri@gmail.com) -

**Sara Falangone** - presidente ARTEM - Start srls, mail [s.falangone89@gmail.com](mailto:s.falangone89@gmail.com) - tel

**Cirino Carluccio** - presidente CITTA' FERTILE APS - mail [info@cittafertile.it](mailto:info@cittafertile.it)

## OGGETTO DEL PROCESSO

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



bricks4city

B4C - BRICKS FOR CITY è stato un percorso partecipato volto alla costruzione condivisa delle pratiche d'uso, degli accessi, dei flussi e dei servizi alla città, a partire dalle pertinenze esterne del Museo Castromediano di Lecce con lo strumento sperimentale di Minecraft® nella progettazione urbana partecipata. Il tutto è stato un processo partecipativo virtuale pubblico/privato che ha avuto titolarità nell'uso degli spazi individuati. Tale processo ha costruito un dialogo tra la città e il Museo, attraverso il ripensamento dei suoi spazi esterni. Il Museo è oggetto di una grande trasformazione per via di un restauro generale dei suoi ambienti espositivi, che riguarda solo le pertinenze interne. La riqualificazione partecipata del suo spazio pubblico esterno ha contribuito a rendere il Museo uno spazio aperto, fruibile e permeabile, un luogo del sostare per i cittadini, un salotto all'aperto per ospitare i visitatori e immagina come accoglierli. In questo modo, il museo si è aperto verso la comunità identificandosi come spazio di incontro, di inclusione sociale, di cittadinanza attiva, punto di unione culturale, aumentando il proprio impegno nel coinvolgimento della comunità stessa. In questo processo partecipativo, gli spazi del museo hanno risposto ai bisogni della comunità attiva che ha sviluppato il suo senso di appartenenza percependo il museo come luogo della cultura, della comunità.

L'oggetto della scelta di B4C - BRICKS FOR CITY è ricaduto sul museo Castromediano in quanto si relaziona con due situazioni di disagio: sociale e territoriale. Disagio sociale. Il museo si trova a 200m dalla stazione di Lecce, un luogo di transito, di lunghe soste quotidiane. Spazio privilegiato in cui la microcriminalità prolifera nell'humus del disagio sociale e dell'abbandono e della povertà. Nell'area prospiciente il museo è ubicata la stazione del servizio estivo del Salento in bus, luogo con alto tasso di frequenze durante tutto il periodo estivo da parte di bambini, giovani, famiglie, anziani che non hanno uno spazio adeguato per sostare in attesa del loro autobus. In questa zona mancano degli spazi di condivisione sociale e culturale, spazi aperti alla comunità e ai visitatori per socializzare, leggere un libro in un ambiente sereno mentre si attende il bus; mancano spazi dello stare accoglienti, aperti e fruibili. Se le persone vivono questi spazi della città percepiscono il museo come luogo della cultura e della socialità, è più probabile che se ne prendano cura. Disagio territoriale. In questa zona museale altamente frequentata e trafficata quotidianamente, mancano degli spazi verdi in cui, magari, potrebbero giocare i bambini. Il museo si presenta chiuso al quartiere ex-urbe essendo delimitato da alte alberature, alti muri perimetrali, poca illuminazione, carenze che non fanno altro che limitare il dialogo tra l'istituzione museale e la comunità. Gran parte dello spazio esterno è asfaltato e adibito a parcheggi.

Il Museo Castromediano è il più antico museo archeologico della Puglia. E' ricco di antichi reperti provenienti da tutto il Salento e dispone di una pinacoteca e della biblioteca provinciale. Nonostante la sua importanza culturale, è un museo poco fruibile dalla comunità e dai visitatori a causa delle sue criticità strutturali/territoriali, considerando la "chiusura" degli spazi esterni. Il percorso partecipato di rigenerazione urbana è stato rilevante in questo contesto in quanto ha costruito un dialogo tra città (comunità) e Museo, attraverso il ripensamento dei suoi spazi esterni, della sua illuminazione, dei suoi giardini come un bene comune a servizio della città.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



## OBIETTIVI ORIGINARI DEL PROCESSO E RISULTATI OTTENUTI FINO AD ORA

Bricks for City ha iniziato le sue attività tenendo fede ai seguenti **obiettivi principali**:

- 1) Rendere permeabile il museo e valorizzarlo, includendo la cittadinanza, trasformarlo in un'estensione dello spazio di incontro pubblico;
- 2) Stimolare la cittadinanza attiva, (giovani, famiglie) co-progettando lo spazio esterno del museo inteso come bene comune;
- 3) Favorire una maggiore inclusione e coesione sociale anche attraverso l'ausilio di strumenti di gioco e cooperazione virtuale come MINECRAFT®;
- 4) Promuovere la capacità associativa e la rete dei diversi attori locali;
- 5) Incrementare l'impegno democratico e il tasso di democraticità delle decisioni sullo spazio pubblico e culturale;
- 6) Aprire alla città un nuovo spazio pubblico verde con servizi ed usi pertinenti al contesto

A conclusione delle attività, grazie al coordinamento di Città Fertile, il team dei giovani under 30 e il team famiglie, sono state clusterizzate le idee e le proposte per il Museo Castromediano emerse nel corso dei Workshop, e in vista dell'evento di restituzione, si è passati alla fase di sviluppo di quattro progetti di sintesi.

**Progetto 1: Museo Open Source.** Si tratta di percorsi tematici per rendere l'esperienza del museo più integrata con la città, permettendo un ulteriore sviluppo delle relazioni con i luoghi, le associazioni e la comunità locale. Per rendere l'esperienza della visita del Museo il più interattiva e inclusiva possibile, si propone una sala interattiva, con riproduzioni 3D di diversi reperti del museo, che potranno così essere toccati con mano e accompagnati da audio-descrizioni, utile anche a persone ipovedenti o non udenti.

**Progetto 2: Lecce per tutti.** L'idea alla base è di favorire l'incontro con il pubblico del museo e sviluppare nuove iniziative culturali attraverso l'allestimento di vari percorsi tematici, si vuole rendere lo spazio esterno del museo un luogo di incontro. Una proposta presentata è quella di allestire una mostra fotografica all'aperto con pannelli allestitivi mobili ed ecosostenibili.



**Progetto 3:** Giardino Aptico. Si prevedono diversi giardini, sfruttando gli spazi già presenti (ossia il giardino interno, il giardino esterno, il tetto), senza snaturarsi, ma arricchendoli. I giardini sono divisi per sensi e avranno diverse funzioni, con percorsi sensoriali per la scoperta e la conoscenza di erbe del passato. Si propone anche una parete interattiva e multisensoriale, realizzata con la partecipazione di un laboratorio di autocostruzione.

**Progetto 4: Un muro, una cerniera che unisce.** Si è cercato di rendere il muro più aperto, attraverso dei pannelli di vetro, creando una parete di filtro. I gabbionti delle guardiane, strutture già esistenti, sono resi interattivi e utilizzati come interfaccia con la città. Una sezione del muro è assegnata agli artisti che possono realizzare graffiti rappresentanti la città di Lecce e visibili all'esterno della struttura museale.

**L'evento finale Endgame** si è svolto l'11 febbraio in diretta streaming su [Facebook](#) e [Twitch](#) e ha visto la partecipazione dei responsabili del progetto, degli under 30, delle famiglie (prevedendo l'intervento dei bambini con la lettura delle loro cartoline per il Museo) e del direttore del Polo Biblio-museale Luigi De Luca.

## DURATA DEL PROCESSO

Il progetto è iniziato con la presentazione di un'[agenda](#) con tutti gli appuntamenti previsti, i quali sono stati rispettati per consentire a tutti i partecipanti una totale programmazione delle attività.

## STAFF DEL PROGETTO

Stefania Siepi, Giovanni Semeraro, Roberta Castrignanò, Daisy Romano - Referenti per A.P.S. KIDS PROJECT EDUCATION

Cirino Carluccio, Annunziata Delle Donne, Maria D. Bologna - Referenti per CITTA' FERTILE APS

Luigi De Luca - Direttore del POLO BIBLIO-MUSEALE DI LECCE e del Museo Castromediano - referente per il Museo Castromediano

Rosanna Carrieri - Referente per LINK LECCE - COORDINAMENTO UNIVERSITARIO

Sara Falangone - Referente per lo spazio coworking ARTEM



bricks4city

## PARTNERSHIP COINVOLTE NEL PROCESSO PARTECIPATIVO

### Organizzazioni coinvolte nella proposta di processo partecipativo

POLO BIBLIO-MUSEALE DI LECCE - Dipartimento turismo, economia della cultura e valorizzazione del territorio - Luigi De Luca, Dirigente - mail: direzionepolobibliomuseale.lecce@regione.puglia.it - Tel: 0832 434343

LINK LECCE - COORDINAMENTO UNIVERSITARIO, Rosanna Carrieri, mail: rosanna.carrieri@gmail.com - 0832 434343

ARTEM - Start srls - Sara Falangone, presidente, mail s.falangone89@gmail.com - 0832 434343

CITTA' FERTILE APS - CIRINO CARLUCCIO, presidente - mail. info@cittafertile.it tel 0832 434343

### Attori culturali e territoriali coinvolti nel processo partecipativo

*Anna Lucia Tempesta* - responsabile della collezione archeologia del Museo Castromediano;

*Brizia Minerva* - responsabile delle collezioni storico-artistiche del Museo Castromediano;

*Rita Auriemma* - prof.ssa di archeologia subacquea a BBCC dell'Università del Salento e coordinatrice del comitato scientifico della sezione archeologica del Museo;

*Donatella Tanzariello* - responsabile del CIR di Lecce, che ha seguito il progetto progetto "La Bellezza dell'Integrazione" in collaborazione con il Museo;

*Salvatore Tramacere* - Direttore Artistico e fondatore dei Cantieri Koreja, testimone privilegiato della cultura a Lecce e con progetti di collaborazione con il Museo;

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



bricks4city

*Dario Quarta* - Direttore della rivista Quisalento, che si occupa in senso lato di cultura a Lecce ed in Salento;

*Rocco de Matteis* - Architetto, Presidente dell'ordine degli architetti di Lecce;

*Toto Mininanni* - Architetto, ha seguito il recupero della Biblioteca Bernardini;

*Fernando De Filippi* - Artista, ha esposto al Museo una sua personale e testimone privilegiato della cultura a Lecce

*Francesca Cofano* - Architetta di Città Fertile

*Alberto Giammaruco* - Grafico di Città Fertile

## FASI DEL PROCESSO E ATTIVITÀ REALIZZATE

Date/durata	Attività	Modifiche
-------------	----------	-----------

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



<p><b>01/11/2020-30/11/2020</b> FASE 0-COSTITUZIONE DEL GRUPPO DI LAVORO PER AZIONI RIVOLTE ALLA COMUNICAZIONE (1 MESE).</p>	<p>0.1 CABINA DI REGIA - coordinamento del gruppo di lavoro, presentazione del progetto, mappatura dei portatori di interesse</p> <p>0.2 COMUNICAZIONE INTERNA - Elaborazione di un calendario di appuntamenti, schede partecipazione e moduli di iscrizione</p> <p>0.3 COMUNICAZIONE ESTERNA - Costituzione identità visiva condivisa. Coinvolgimento della città e dei partecipanti, Avvio campagna social e web.</p>	<p><i>TUTTE LE FASI DEL PROGETTO NON HANNO SUBITO MODIFICHE IN ITINERE</i></p>
<p><b>01/12/2020 - 31/12/2020</b> LIVELLO 1 - COSTITUZIONE DEL GRUPPO DI LAVORO PER AZIONI RIVOLTE ALLA FORMAZIONE (1 MESE).</p>	<p>1.1 OPEN CALL UNDER 30 - Creazione di un gruppo di supporto di 15 giovani under 30</p> <p>1.2 AUTOFORMAZIONE- Sperimentazione delle metodologie della partecipazione e team building su piattaforme virtuali (MINECRAFT®, Live Board on line)</p> <p>1.3 INTRO - Micro seminari a cura di Città Fertile per familiarizzare con gli argomenti teorici e spaziali della proposta, sviluppati con il metodo METAPLAN: museo nella città, città nel museo, margine città/museo.</p>	



<p><b>01/01/2021 - 10/02/2021</b> LIVELLO 2 - COSTRUZIONE DEI GRUPPI DI LAVORO E SETTING DELLE SCELTE STRATEGICHE (2 MESI).</p>	<p>2.1 GRUPPI DI LAVORO - Coinvolgimento dei cittadini nella progettazione delle attività inerenti il Museo e di costituzione di gruppi di lavoro omogenei per tematica attraverso:</p> <p>2.2 TEAM BUILDING - Team building con metodo Bricks4Biz® attraverso piattaforma virtuale MINECRAFT® per la creazione dei gruppi di lavoro</p> <p>2.3 CO-PROGETTAZIONE - Progettazione partecipata gestita in virtuale attraverso la metodologia del METAPLAN coadiuvato dalla piattaforma digitale LIVE BOARD®, PLANNING FOR REAL attraverso MINECRAFT®</p>	
<p><b>11/02/2021 - 30/04/2021</b> LIVELLO 3 - ELABORAZIONE E RESTITUZIONE DEI RISULTATI (1 MESE)</p>	<p>3.1 SINTESI - Sintesi delle proposte progettuali utilizzando la piattaforma MINECRAFT®, per definire le indicazioni sintetiche che saranno il lascito progettuale del percorso inclusivo.</p> <p>3.2 DISSEMINAZIONE STAMPA - Diffusione dei risultati in tutta la scala regionale e nazionale.</p> <p>3.3 DISSEMINAZIONE WEB - Comunicazione su varie piattaforme</p>	



	digitali (blogs, social networks, riviste digitali specializzate)	
--	---	--

Le fasi descritte nella tabella sono state organizzate in una serie di appuntamenti virtuali qui di seguito riportati: <https://docs.google.com/document/d/16NeR8XXELcxvC6GdKEp-BUv7Z10EFn7JRlioerbrhCU/edit>

## METODOLOGIE E STRUMENTI PARTECIPATIVI

Nella prima fase il metodo utilizzato è stato un metodo ibrido ispirato sia al **Metaplan** che allo scenario workshop, in quanto è stato ritenuto utile anche lavorare sulle visioni future per stimolare fantasia e senso di comunità attorno ai progetti e le visioni di trasformazioni. Difatti il lavoro inter-generazionale ragazzi-giovani-adulti è stato un elemento dominante e quindi anche una attenzione continua e un obiettivo raggiunto, forse con piena soddisfazione.

Nella seconda fase è stato utilizzato il metodo **Bricks 4 Biz®** molto innovativo e per quanto di nostra conoscenza inedito, perché, seppure ispirandoci al Planning for Real, ha preso le sembianze di un laboratorio interattivo continuo grazie all'utilizzo di strumenti digitali integrati come Minecraft e Discord. È stato un metodo flessibile e attento alle esigenze di progetto, molto generativo, partecipativo in grado di far concretizzare le visioni emerse in prima fase e di renderle idee-progetto operative e dettagliate.

Bricks 4 Biz® è il metodo sviluppato dall'americana CLC Corporation – leader nell'insegnamento delle materie scientifiche attraverso i mattoncini Lego® - per fornire agli adulti attività di sviluppo e formazione. Un metodo esclusivo, sviluppato nel 2008 da un team di architetti e ingegneri, diffuso oggi in tutto il mondo.

Le sue attività consentono di agire su alcune competenze chiave come l'efficacia comunicativa, la comunicazione interpersonale, le abilità di problem solving e di decision making, e la capacità di lavorare in team. Costituiscono inoltre un efficacissimo strumento di Brain Fitness.

Oltre al mattoncino Lego®, Bricks 4 Biz® utilizza per le attività formative un'ampia serie di strumenti e tecnologie (robotica, stop motion, Minecraft...), che garantiscono l'engagement del target nelle attività e consentono agli adulti di recuperare quella dimensione di gioco fondamentale per lo sviluppo personale.



Per le attività di team building abbiamo scelto di avvalerci dello strumento di Minecraft, videogioco che, utilizzato in attività didattiche e progettuali si dimostra essere molto efficace in quanto stimola l'interesse del target e garantisce un coinvolgimento ed un approccio privo di barriere psicologiche. Il videogioco, nato nel 2011, si è diffuso in tutto il mondo grazie alla sua grafica intuitiva, alla semplicità di utilizzo e alla logica a "cubi", che in qualche modo riprende il concetto del mattoncino utilizzato per le costruzioni. Grazie a queste sue caratteristiche, Minecraft è da noi ritenuto lo strumento ideale per le attività di team building in remoto, rivolte ai bambini e agli adulti. È dimostrato infatti che gli adulti apprendono più facilmente attraverso le attività di gioco, perché esse generano grande coinvolgimento, stimolano l'emotività e permettono di sperimentare senza essere condizionati da pregiudizi e preconcetti.

## COMUNICAZIONE

Attività di comunicazione interna data dalla costituzione di una cabina di regia: 3/5 esperti di facilitazione, esperti Bricks4Biz® e comunicazione, tra i partner tecnici di progetto;

Attività di comunicazione interna tramite la piattaforma Discord.

Comunicazione esterna con una struttura che segue l'andamento delle attività ludiche, l'interconnessione tra i temi e gli spazi, la partecipazione e la condivisione tra le persone ed i luoghi. Una comunicazione a rete, fluida, che unisce e racconta i momenti ed i luoghi, le persone e le attività come parte di un unico progetto. La comunicazione si alimenta con la partecipazione di operatori e cittadini, coinvolti con attività specifiche.

Per l'ideazione, la creazione e la diffusione della comunicazione sono stati individuati alcuni strumenti principali, modulabili e definibili in base alle caratteristiche dell'attività da comunicare: sito web, immagine coordinata e pubblicazioni sui Social Media (Facebook e Instagram)

Abbiamo previsto e poi perseguito una struttura temporale del Piano di Comunicazione come segue:

- Costruzione Identità, Comunicazione Identità, Comunicazione attività del progetto
- Ideazione, apertura e avvio del piano di comunicazione su tutti i canali identificati come rilevanti
- Costruzione e gestione del flusso rimodulato di comunicazione tra gli operatori
- Gestione dei canali e attività di comunicazione
- Reportistica e monitoraggio
- Comunicazione mirata all'individuazione del target invitato via partners di progetto.

Predisposizione di materiale grafico da associare alle attività digitali e diffusi in modo integrato con le piattaforme che già comunicano le attività del museo, in dettaglio:

- B4C identità visiva



- B4C cover o\_HOME PAGE - CARD
- B4C banner fb
- B4C cover o\_OPENCALL\_HOME PAGE - CARD
- B4C slide tematiche (pdf) - <https://drive.google.com/file/d/1siDWVKPeeeDUDaDMd-5pmeH5DAm6f2LE/view?usp=sharing>
- B4C post del 2 gennaio 2021 <https://drive.google.com/file/d/1siDWVKPeeeDUDaDMd-5pmeH5DAm6f2LE/view?usp=sharing>
- B4C post del 24 gennaio 2021
- B4C post del 20 gennaio 2021
- B4C post del 19 dicembre 2020
- B4C POST KIDS OPEN CALL
- B4C banner fb endgame <https://youtu.be/znXXO8ovqzQ>
- B4C Presentazione (ppt) [https://docs.google.com/presentation/d/1Wyiwg0FG9GsVRvtleRpS0khDN41M6ZBv\\_oB1trDwc9WA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1Wyiwg0FG9GsVRvtleRpS0khDN41M6ZBv_oB1trDwc9WA/edit?usp=sharing)
- video di promozione <https://fb.watch/8aYyBOoH4-/>
- video di promozione <https://fb.watch/8aYAnips3o/>
- diretta streaming di presentazione delle conclusioni <https://fb.watch/7qey0pG1Br/>

La comunicazione trasversale e orizzontale è stata veicolata anche e soprattutto dai giovani under30 coinvolti nel processo di partecipazione e - di fatto - anche nell'organizzazione, tramite gli "hashtag" #bricks4city e #b4c sono state promosse le diverse iniziative anche con iniziative personali.

Sono stati diffusi numerosi comunicati stampa che hanno prodotto una notevole [rassegna stampa](#), a copertura nazionale.

## PARTECIPANTI E LORO GRADO DI SODDISFAZIONE

Il numero dei partecipanti è stato limitato, poiché gli interventi di partecipazione si sono svolti su piattaforme proprietarie che richiedevano account specifici.

I partecipanti sono stati 19 giovani under 30 e 10 famiglie (composte da un genitore e un bambino under10).

Sia i giovani sia i bambini hanno dato feedback molto positivi a seguito degli interventi



bricks4city

## OSTACOLI SUPERATI E QUESTIONI APERTE

Nella prima stesura del progetto l'intero processo doveva essere affrontato con l'aiuto dei mattoncini Lego® per facilitare l'interazione e la partecipazione dei diversi soggetti coinvolti, come tecnica di innovazione delle metodologie progettuali di riqualificazione. Quando abbiamo ripensato il progetto in chiave covid siamo stati costretti a cambiare paradigma e abbiamo ripensato l'iniziativa innovando grazie all'uso del videogame Minecraft. Questo passaggio ci ha consentito una più ampia partecipazione, estendendo il processo da parte di soggetti provenienti da tutto il territorio nazionale.

## REPLICABILITÀ E SOSTENIBILITÀ DEL PROCESSO

L'intero processo partecipativo e lo stesso progetto sono replicabili in altre sedi ed in altri beni culturali del Polo Biblio-museale di Lecce ed estensibile ad ampio spettro a beni culturali diffusi sul territorio nazionale.

## MEMORIA DEL PERCORSO PARTECIPATIVO

Alleghiamo la [rassegna stampa](#).

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



## RENDICONTO ECONOMICO-FINANZIARIO DELLE RISORSE IMPEGNATE

RENDICONTO ECONOMICO - FINANZIARIO					
VOCI PRINCIPALI DI COSTO		COSTO PREVENTIVATO NELLA RICHIESTA DI SOSTEGNO	COSTI EFFETTIVI AD OGGI	NOTA SU EVENTUALI VARIAZIONI DEI COSTI PREVENTIVATI O NUOVE VOCI INSERITE	SOGGETTO/I CHE HA/HANNO SOSTENUTO TALI COSTI
<b>A</b>	<b>A. ONERI PER LA GESTIONE (max 10%)</b>	<b>€ 2.300,00</b>	<b>€ 2.300,00</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>A1</b>	Gestione amministrativa e rendicontazione	€ 1.300,00	€ 1.300,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>A2</b>	Attività di Segreteria	€ 900,00	€ 900,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>A3</b>	Rimborso spese trasporto, vitto, alloggio	€ 100,00	€ 100,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>B</b>	<b>B. ONERI PER PROGETTAZIONE E MONITORAGGIO</b>	<b>€ 6.812,00</b>	<b>€ 6.812,00</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION - APS CITTÀ FERTILE
<b>B1</b>	Progettazione della proposta complessiva	€ 1.500,00	€ 1.500,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION - APS CITTÀ FERTILE
<b>B2</b>	licenza d'uso, progettazione e supporto per lo svolgimento di attività di Team Building con metodo Bricks 4 City* applicato su piattaforma Minecraft*	€ 1.037,00	€ 1.037,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>B3</b>	Configurazione, realizzazione e preparazione dell'ambiente di gioco MINECRAFT* per attività di Team Building.	€ 1.175,00	€ 1.175,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>B4</b>	Coordinatore progettuale delle attività previste per le 3 fasi	€ 1.400,00	€ 1.400,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>B5</b>	Responsabile logistico delle attività	€ 900,00	€ 900,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>B6</b>	Responsabile monitoraggio	€ 800,00	€ 800,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>C</b>	<b>C. ONERI PER LA FORMAZIONE</b>	<b>€ 0,00</b>	<b>€ 0,00</b>		
<b>D</b>	<b>D. ONERI PER LA FORMULAZIONE DI SERVIZI FINALIZZATI ALLO SVOLGIMENTO DEI PROCESSI PARTECIPATIVI</b>	<b>€ 12.150,00</b>	<b>€ 12.150,00</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION - APS CITTÀ FERTILE
<b>D1</b>	Condizione del processo partecipativo	€ 2.500,00	€ 2.500,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION - APS CITTÀ FERTILE
<b>D2</b>	Organizzazione, preparazione e conduzione di attività di Team Building su piattaforma Minecraft*	€ 1.400,00	€ 1.400,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>D3</b>	Attività di facilitazione	€ 6.750,00	€ 6.750,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>D4</b>	Attività di supporto	€ 500,00	€ 500,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>D5</b>	Elaborazione e trascrizione digitale proposte progettuali	€ 1.000,00	€ 1.000,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>E</b>	<b>E. ONERI PER L'ACCOMUNICAZIONE DEL PROGETTO</b>	<b>€ 2.550,00</b>	<b>€ 2.550,00</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>E1</b>	Gestione sociale e ostidi diffusione e promozione eventi	€ 200,00	€ 200,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>E2</b>	Elaborazioni grafica dell'immagine coordinata, report e Documento di indirizzo progettuali	€ 1.350,00	€ 1.350,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>E3</b>	Documentazione digitale (foto/audio/video)	€ 1.000,00	€ 1.000,00		APS CITTÀ FERTILE
<b>F</b>	<b>F. ONERI PER AFFITTO, ASSICURAZIONI E ONERI PER LO SVOLGIMENTO DEL PROCESSO</b>	<b>€ 396,40</b>	<b>€ 396,40</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>F1</b>	Polizza fiduciaria	€ 250,00	€ 250,00		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>F2</b>	Noi legge Server	€ 146,40	€ 146,40		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>G</b>	<b>G. ONERI PER ACQUISTO BENI DEPERIBILI PER LO SVOLGIMENTO DEL PROCESSO</b>	<b>€ 0,00</b>	<b>€ 0,00</b>		
<b>H</b>	<b>H. ONERI PER ACQUISTO BENI MATERIALI</b>	<b>€ 0,00</b>	<b>€ 0,00</b>		
<b>I</b>	<b>I. ONERI PER ACQUISTO STRUMENTAZIONE ED TECNOLOGIA DIGITALE</b>	<b>€ 783,67</b>	<b>€ 783,67</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>I1</b>	Acquisto di licenze MINECRAFT*	€ 783,67	€ 783,67		APS KIDS PROJECT EDUCATION
<b>TOTALE:</b>		<b>€ 24.992,07</b>	<b>€ 24.992,07</b>		APS KIDS PROJECT EDUCATION - APS CITTÀ FERTILE



bricks4city

RIEPILOGO SINTETICO	€	%	Eventuali variazioni	risorse impegnate
Costo totale proposta	25.000	100%	//	€ 24.992,07
Cofinanziamento proponente/partner	5.000	20%	//	€ 5.000
Contributo regionale assegnato	20.000	80%	//	19.992,07

## ELENCO DEGLI EVENTUALI ALLEGATI ALLA RELAZIONE FINALE

Alleghiamo i report delle attività:  
<https://drive.google.com/file/d/1CVBJvOEaa2VHqC99MYJ8J1dL4tmCeSmR/view?usp=sharing>

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE"

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY