



bricks4city

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

Bricks for city

L'IDEA

Uno spazio culturale è tale solo se **aperto, inclusivo e plurale**. Uno spazio attento ad offrire servizi e funzioni per tutti i cittadini al di là del livello di istruzione, del genere, della provenienza e dell'età. Abbiamo l'esigenza di una dimensione inclusiva, in cui un museo **amenti il suo potenziale di spazio pubblico** recependo e interpretando i bisogni e le idee della comunità.

B4C intende dar voce al capitale sociale, culturale e creativo della comunità temporanea e stabile per una sperimentazione corale sulla **rigenerazione di uno spazio pubblico culturale**.

La sfida lanciata dal progetto è quella di costruire **comunità locali progettanti** che si attivino per la definizione di uno spazio culturale della città di Lecce fortemente identitario e allo stesso tempo già avviato in un percorso flessibile di ridefinizione funzionale: **il Museo Castromediano**.

La strategia è quella di immaginare **i mattoncini Lego***, (*virtuali nel gioco Minecraft), come **enzimi di partecipazione attiva**, come strumenti in mano alle comunità locali per costruire nuovi scenari di senso in grado di migliorare e potenziare **gli spazi della cultura**.

Il primo obiettivo è avviare un processo partecipativo per costruire un dialogo tra la città di Lecce e il museo, ripensandone **le relazioni e le soglie** attraverso l'uso innovativo dei mattoncini Lego/Minecraft, e delle tecniche di progettazione partecipata, quali Metaplan e Planning for Real.

Le chiavi di lettura - i tre assi di progettazione partecipata dei tre laboratori - sono:

IL MUSEO NELLA CITTÀ | come il museo tesse relazioni materiali e immateriali con la città di Lecce e con gli altri spazi a vocazione culturale;

LA CITTÀ NEL MUSEO | come incrementare l'impegno democratico e il tasso di democraticità delle decisioni sullo spazio pubblico e culturale

IL MARGINE CITTÀ|MUSEO | come aprire alla città un nuovo spazio pubblico verde con servizi ed usi pertinenti al contesto

Il progetto pone la **sua forza nell'esperienza** e nel ruolo del capofila: **Kids Project Education**, e nei partner tecnici di progetto: **Città Fertile**, gruppo tecnico orizzontale per le strategie urbane partecipate, **Link Lecce**, associazione studentesca tra le più rappresentative dell'Università del Salento, oltre che nel **Polo Biblio-museale di Lecce** e **Artem** di Start srl che ha anima nello spazio di coworking del Museo Castromediano.

Vogliamo coinvolgere in maniera attiva nel progetto e da affiancare al gruppo di lavoro di partenza le **forze giovani e creative della città**: un gruppo di 15 giovani, laureandi o laureati che, in un regime di reciprocità intellettuale ed esperienziale con la regia di progetto, si pone come soggetto attuttore di una prima fase in cui si definiranno dettagli e metodi di partecipazione e in cui si delinearanno le specifiche tecniche dei tre laboratori.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city



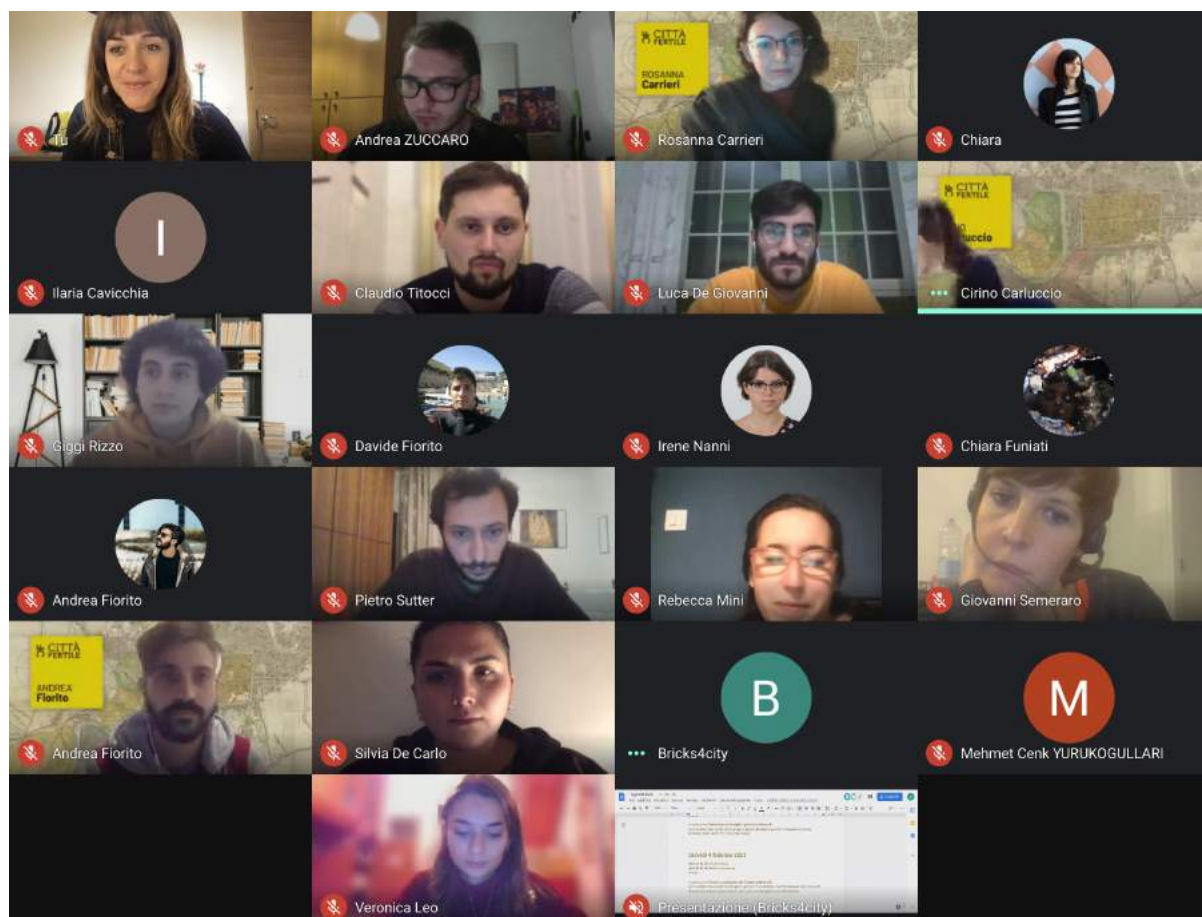
REPORT DEGLI INCONTRI CONOSCITIVI

“incontriamo i giovani under 30 che hanno risposto alla open call Bricks4city”



bricks4city

1 // 16.12.2020 – Ci presentiamo



L'incontro si è svolto su piattaforma Meet, a partire dalle ore 18.30. Link:

<https://meet.google.com/yes-gdtu-qgk>

Presenti

Donata Bologna, Città Fertile e consulente del Polo Biblio-museale di Lecce; Rino Carluccio, Città Fertile; Rosanna Carrieri, Città Fertile; Nunzia Delle Donne, Città Fertile, moderatrice dell'incontro; Andrea Fiorito, Città Fertile; Chiara Santantonio, Città Fertile, Stefania Siepi, Bricks 4 Kidz Lecce
Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Veronica Leo, Rebecca Mini, Irene Nanni, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Andrea Zuccaro

Introduzione al progetto:

Il progetto Bricks4City è nato dall'incontro tra [Città Fertile](#) e Kids Project Education, con il supporto di altri partner, con lo scopo di sperimentare una trasformazione urbana tramite l'utilizzo dei Lego. Il



coinvolgimento sia dei giovani (sin dalla prima fase) sia delle famiglie e bambini (dalla seconda fase), consente di mettere insieme un punto di vista transgenerazionale e di generare partecipazione.

Stefania Siepi, direttrice di [Bricks 4 Kidz Lecce](#) ha spiegato di cosa si occupa l'associazione Kid Project Education e il ruolo che avrà nel progetto.

A causa delle restrizioni dovute all'emergenza sanitaria, invece di utilizzare i kit Lego per lo sviluppo del progetto, si è valutato di ricorrere a Minecraft. "Ci sarà una tutor in collegamento da Torino che guiderà il team di giovani nella conoscenza del videogioco, così da consentire l'intero processo partecipativo, costruendolo blocco su blocco"

Il programma della tutor verrà organizzato in base alle esigenze del gruppo e alle conoscenze già acquisite e da acquisire e si strutturerà in tre moduli che vedrà partecipi i giovani e in un secondo momento anche le famiglie e i bambini.

Il team di Città Fertile ha presentato le tempistiche e la struttura del progetto, avvalendosi di una serie di documenti condivisi con i partecipanti prima ancora dell'incontro conoscitivo:

[presentazione](#) - la presentazione del progetto per presentare nel dettaglio le iniziative e gli scopi;

[agenda](#) - il calendario delle attività previste; [Frequently Asked Questions \(FAQ\)](#) - una serie di domande che sono arrivate dai partecipanti, e risposte, integrate in un unico documento condiviso.

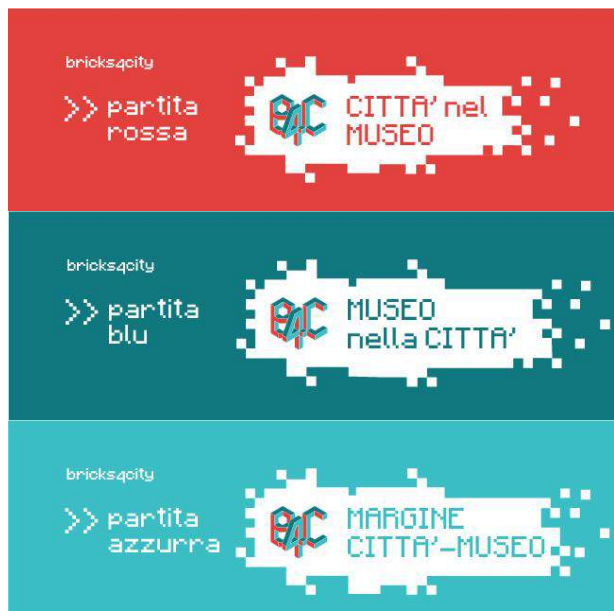
Il mio Drive > ... > FASE 1 - FORMAZIONE > TOOLS UNDER 30 ▾ 👤

Nome	Proprietario	Ultima mo...	↓	Dimensioni file
REPORT B4C meet #1 #2 👤	Donata Bologna	11:50 Donata Bologna	–	
FAQ B4C 👤	Bricks4city	20 dic 2020 Bricks4city	–	
Domande per il Direttore del Castromediano B4C 👤	Bricks4city	17 dic 2020	–	
Agenda B4C 👤	Bricks4city	16 dic 2020 Bricks4city	–	
B4C slide tematiche.pdf 👤	Bricks4city	16 dic 2020 Bricks4city	230 kB	
B4C Presentazione 👤	Nunzia Delle Donne	16 dic 2020 Nunzia Dell	–	



bricks4city

Le tematiche individuate sono tre e sono divise in tre partite ([QUI il link per approfondire](#)):



Città nel museo

come la città entra con le sue identità e i suoi conflitti dentro lo spazio vetrina del museo;

Museo nella città

come il museo tesse relazioni materiali e immateriali con la città di Lecce e con gli altri spazi a vocazione culturale;

Margine città/museo

come si ricuce un margine dentro/fuori che un confine deve tornare ad essere soglia.

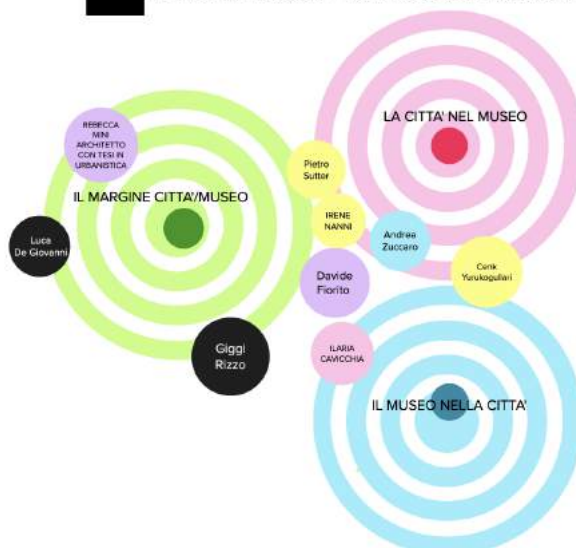
Presentazione dei giovani:

E' stato introdotto il *Mural*, uno spazio di lavoro virtuale dove i giovani hanno potuto inserire e condividere con tutti le proprie aspettative e i propri ambiti di interesse inserendo un post-it a testa nelle due sezioni mappa delle aspettative e galassia dei contributi. Ecco qualche immagine della lavagna Mural a cura di Città Fertile, durante questo incontro

LA MAPPA DELLE ASPETTATIVE



LE GALASSIE DEI CONTRIBUTI



Link Mural:

<https://app.mural.co/t/cittafertile8427/m/cittafertile8427/1608121335871/9bbf7a885afc7260ddcc7>



bricks4city

[ca0de231bf6570ff2ce](#)

Compiti per casa:

Spazio alle domande: E' stato chiesto ai giovani di formulare una serie di domande per l'incontro con il Direttore del Museo Castromediano. [QUI](#) le domande che i partecipanti hanno sottoposto a Luigi De Luca.

Selfie di presentazione: Ogni partecipante è stato invitato a presentarsi (si rimanda al video di presentazione da inviare all'organizzazione entro il 26 dicembre secondo modalità comunicate ai partecipanti per mail).

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

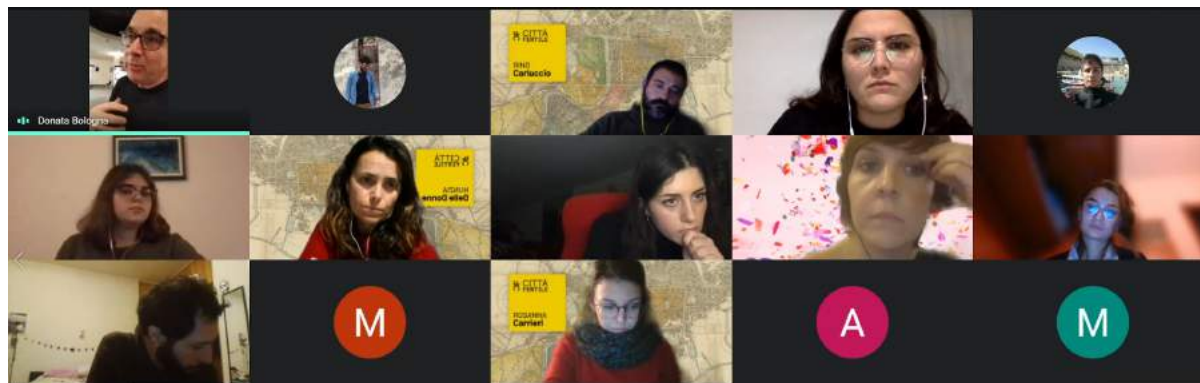
#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

17.12.2020 - Sopralluogo nel Museo Castromediano



L'incontro si è svolto su piattaforma Meet, a partire dalle ore 17.30

Link a meet: <https://meet.google.com/yes-gdtu-qgk>

Presenti

Donata Bologna, Città Fertile e consulente del Polo Biblio-museale di Lecce; Rino Carluccio, Città Fertile; Rosanna Carrieri, Città Fertile; Luigi De Luca, direttore del Polo Biblio-museale di Lecce, Nunzia Delle Donne, Città Fertile; Andrea Fiorito, Città Fertile; Chiara Santantonio, Città Fertile, Stefania Siepi, Bricks 4 Kidz Lecce

Team di giovani:

Alessia De Blasi, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Elena De Pascalis, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Michele Leo, Veronica Leo, Rebecca Mini, Irene Nanni, Pietro Sutter, Cenk Yürükoğullari

L'incontro si è articolato in un dialogo serrato con il direttore del Museo Castromediano, al quale i giovani hanno potuto rivolgere dubbi, domande e curiosità per conoscere meglio sia le politiche strategiche sia gli spazi del Museo.

I giovani partecipanti sono stati invitati, in contemporanea al sopralluogo virtuale, ad inserire sulla

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



piattaforma [Mural](#) i punti di forza e i punti di debolezza che hanno considerato emergere nel corso del confronto.



Un'immagine della lavagna Mural a cura di Città Fertile, durante questo incontro

Ecco le domande che i partecipanti hanno sottoposto a Luigi De Luca:

- #1 Cosa si aspetta da questo workshop?
- #2 Come si rapporta con il museo?
- #3 Se dovesse mettersi nei panni di un visitatore medio, si sentirebbe appagato da questa esperienza, oppure proverebbe un senso di sfiducia poichè i contenuti sono troppo indirizzati ad un pubblico già colto e non che si deve acculturare?
- #4 Trova che il museo sia un'esperienza divertente?
- #5 In che modo il vostro museo ha integrato le tecnologie digitali nell'esperienza museale?
- #6 Quali sono state le generazioni maggiormente coinvolte?



#7 Il museo ha già avuto esperienze di processi partecipativi o tentativi di coinvolgimento della comunità locale, soprattutto degli abitanti del quartiere circostante?

#8 In che modo il museo ha interagito con la città nei diversi anni? Quali sono state e quali sono le vostre misure di pubblicizzazione e il vostro modo di farvi conoscere dai cittadini?

#9 Con i cambiamenti tecnologici, che sono stati applicati al museo negli anni, l'interesse verso il museo è cambiato?

#10 Come si immagina il futuro da qui a 5 anni del Museo di cui Lei è il direttore? Su quali aspetti vorrebbe andare a lavorare?

#11 Quali iniziative avete realizzato e avete in cantiere per il nuovo anno? E qual è la vostra offerta culturale in un momento storico così particolare che potrebbe non permettere la fruizione fisica del museo?

#12 Fino ad oggi, quali metodologie ha messo in atto il museo per risultare interessante anche a chi magari non è appassionato di storia/archeologia?

#13 Qual è l'impronta che il museo ha sui social?

Il direttore ha risposto a tutte le domande dei giovani e ha raccontato sia i progetti messi in campo dal Museo negli ultimi anni sia quelli in fase di realizzazione.

“Ci sono grande entusiasmo e curiosità da parte del museo rispetto al progetto Bricks4City perché può rappresentare un'opportunità di contribuire ad una scommessa che la governance museale si è data sin dall'insediamento: quella di rendere il museo elemento di trasformazione urbana”.

Lo stesso direttore ha, infatti, sin da subito inteso il suo ruolo come quello di un “mediatore sensibile”, che mette in relazione la struttura con le istanze che vengono dalle diverse parti della società, ponendosi sempre nuove sfide.

Una di queste sfide è sicuramente quella di modificare il linguaggio - intendendo con esso come il museo si pone e si racconta all'esterno – per renderlo sempre più vicino al visitatore. È proprio attraverso il linguaggio che si genera partecipazione.

Un esempio di dialogo tra mondi differenti messo in campo in questo periodo, anche attraverso l'utilizzo delle risorse digitali è [ADD: L'arte diminuisce la distanza](#).

“La tecnologia può rappresentare un ottimo strumento di coinvolgimento del visitatore, e si sta lavorando nel tentativo di creare un modello di visita del museo personalizzabile e integrata attraverso il supporto tecnologico.

Le strategie messe in atto in questi ultimi anni, volte al raggiungimento dell'obiettivo di rendere il museo sempre più vissuto, ha consentito di coinvolgere tante e differenti tipologie di pubblico.

Nel caso specifico del pubblico giovanile, è in elaborazione una proposta tecnica per integrare all'interno del comitato di gestione del Polo Biblio-Museale un numero di membri espressione delle associazioni giovanili che operano sul territorio”.

Negli ultimi due anni si è provato a coinvolgere la comunità locale e del quartiere.

Ad esempio, con la riapertura del Museo, dopo i lavori di restauro del 2018, è stata organizzata l'iniziativa Vicini al museo, rivolgendo agli abitanti del quartiere un invito a partecipare alla festa di riapertura.

Quest'estate è stato sviluppato il progetto [La bellezza dell'integrazione](#), soprattutto soffermandosi su



Via Duca degli Abruzzi fortemente popolata da comunità migranti, collegato al progetto [MUA-Musei Accoglienti](#) di qualche anno fa. I progetti sono partiti da un presupposto: il diritto alla cittadinanza e il diritto alla cultura vengono da lontano e dall'appartenenza ad una civiltà più ampia, quella del Mediterraneo e dei popoli che lo hanno popolato.

Il Museo ha interagito poco con la città di Lecce negli anni, era il contenitore della storia della città.

Prima della riapertura del 2018 pochi conoscevano l'architettura del museo.



Sul margine dell'edificio: la muratura in pietra leccese che circonda la struttura, rappresenta sicuramente una barriera, uno scudo nel dialogo tra il museo e la città. A ciò si aggiunge il fatto che il Museo Castromediano è forse l'unico luogo culturale leccese che si trova fuori dalle mura urbane. Si sta lavorando su tanti progetti con lo scopo di tessere nuove relazioni tra il museo e il resto dei pezzi cittadini.

Una prospettiva interessante sarebbe quella di utilizzare la figura del fondatore Sigismondo Castromediano come simbolo e promotore del museo. Esiste una piazza a Lecce intitolata a Castromediano ed è stata oggetto di progettazione con il boot in corso di elaborazione.

Fondamentale è il rapporto tra il Museo e il Convitto Palmieri, come la riforma di istituzione dei poli biblio-museali sottolinea. Anche sul secondo sono in corso diversi progetti, come la collocazione del fondo Carmelo Bene e la realizzazione della sede *Archivi viventi*, raccogliendo lì gli archivi di scrittori, artisti, ingegneri che hanno lavorato sulla città.

È in corso la strutturazione del sito, che dovrebbe essere online nei prossimi mesi.

L'incontro si chiude con tanti auspici e grande interesse sia da parte del direttore del Polo Biblio-museale sia da parte dei giovani.

Questo Report è stato redatto da Donata Bologna, Rosanna Carrieri e Nunzia Delle Donne per l'associazione Città Fertile. Se ci è sfuggito qualcosa vi preghiamo di segnalare a info@cittafertile.it



bricks4city



REPORT ATTIVITA` TEAM BUILDING

“Formazione degli under 30 e costituzione dei tre gruppi di lavoro.”

29.12.2020 – Come si accede in Minenraft e conoscenza comandi base

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minenraft, dalle ore 17:00 alle ore 20:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

Presenti

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz®);

Daisy Romano (tutor Minenraft, facilitatore team building);

Rosanna Carrieri (Città Fertile);

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



Nunzia Delle Donne (Città Fertile);

Chiara Santantonio (città fertile);

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Elena De Pascalis, Raffaele Rizzo.

Introduzione

Il primo incontro è suddiviso in due fasi: la prima, di carattere puramente tecnico, è servita per spiegare come entrare nel server dedicato Minenraft ed esplorarlo e procedere alla descrizione di comandi basilari. La seconda si è entrati nel vivo delle attività di team building.

Attività

Prima fase

Tutti i partecipanti si sono recati all'interno dell'area cantiere dove sono state date le indicazioni sull'attività da svolgere: divisi in tre gruppi, i ragazzi hanno avuto il compito di costruire, all'interno di un'area grande 15 blocchi per 15, una casa. Non è stata data nessun'altra indicazione per lasciar loro la possibilità di confrontarsi sulla scelta del materiale e della struttura della casa, al fine di creare maggiore comunicazione, scambio di proposte e idee e condivisione. Il tempo previsto dell'attività è stato di un'ora e mezza. Al termine del lavoro un portavoce di ogni gruppo ha presentato la costruzione realizzata, spiegando come è avvenuta la suddivisione dei compiti.



Seconda fase

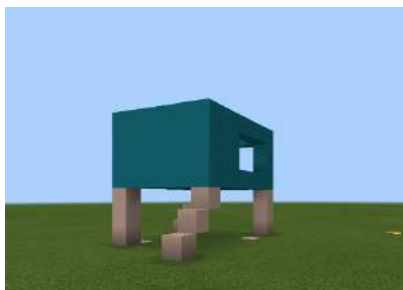
Anche questa attività si è svolta in gruppo.

Le tre squadre si sono teletrasportate in tre stanze virtuali differenti (Squadra 1 squadra 2, squadra 3). Hanno scelto un componente per affidargli il ruolo di osservatore che si è quindi teletrasportato in una quarta stanza virtuale insieme alla tutor. All'interno di questa c'era una costruzione che ogni osservatore dei tre gruppi aveva il compito di osservare al fine di dare le istruzioni su come riprodurla all'interno del proprio gruppo.



bricks4city

OSSERVATORIO



Riproduzione Squadra 1



Riproduzione Squadra 2



Riproduzione Squadra 3

30.12.2020 – Presentazione dei comandi di amministratore.

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minecraft, dalle ore 17:00 alle ore 20:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Presenti:

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz);

Daisy Romano (tutor Minecraft, facilitatore team building);

Donata Bologna (città Fertile);

Rosanna Carrieri (Città Fertile);

Nunzia Delle Donne (Città Fertile);

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Raffaele Rizzo, Veronica Leo.

Attività

Dopo un breve riepilogo sull'incontro precedente, per far accedere al server gli assenti, la tutor Minecraft inizia a presentare i comandi "amministratore" utili ai ragazzi nella seconda fase quando lavoreranno in Minecraft con le famiglie.

Sono stati presentati loro alcuni comandi principali, come quello per accelerare la costruzione di grandi aree, come strade e museo, e il teletrasporto, ovvero come teletrasportare un giocatore o più, all'interno dell'ambiente virtuale Minecraft.

I ragazzi hanno avuto del tempo per provare questi comandi, in particolar modo il comando "riempimento" che ha la funzione di coprire istantaneamente una grande superficie con un materiale scelto inserendo le coordinate di inizio e fine dell'area individuata.

L'attività di team building programmata per questo incontro ha visto ciascun gruppo occuparsi della ricostruzione di una delle case costruite il giorno precedente dagli altri gruppi. La nuova riproduzione doveva contenere in più un elemento tondo, variante che ha aumentato la difficoltà delle istruzioni, in quanto su Minecraft si costruisce con blocchi quadrati.

05.01.2021 – Progettazione museo.

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minecraft, dalle ore 17:00 alle ore 20:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

Presenti:

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz);



Daisy Romano (tutor Minenraft, facilitatore team building);

Donata Bologna (città Fertile);

Nunzia Delle Donne (Città Fertile);

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Elena De Pascalis, Raffaele Rizzo.

Attività

All'interno della chat di Discord sono state condivise le immagini del museo, le planimetrie e i collegamenti con Google Maps per stabilire le misure e proporzioni dell'edificio al fine di riprodurle in Minenraft. Ad una prima fase discorsiva, in cui ogni partecipante ha esposto le proprie idee progettuali, è seguita la fase costruttiva in cui due macro-gruppi hanno iniziato a mettere le basi della pianta del museo.



Verso la fine dell'incontro, i partecipanti hanno scelto il gruppo di appartenenza in base alle tre tematiche del progetto B4C. I gruppi così formati sono:

1. MUSEO NELLA CITTÀ

Luigi Rizzo
Claudio Titocci
Silvia De Carlo
Elena De Pascalis
Ilaria Cavicchia

2. CITTÀ NEL MUSEO:

Cenk Yurukogullar
Irene Nanni



bricks4city

Michele Pirro Leo
Alessia De Blasi
Raffaele Rizzo
Veronica Leo

3. MARGINE CITTÀ-MUSEO:

Luca De Giovanni
Davide Fiorito
Rebecca Mini
Pietro Sutter
Chiara Fiunati.

A fine incontro si è deciso di dividere in due giornate le ultime ore di formazione e precisamente il 7 gennaio dalle 17:30 alle 19:00 e l'11 gennaio dalle 18:30 alle 20:00, questo per dare la possibilità ai ragazzi di completare la costruzione nei giorni che separano i due incontri, seguendo le indicazioni dettate durante la formazione. Ai ragazzi è stato garantito un supporto della tutor anche al di fuori degli incontri di formazione.

07.01.2021 – *Costruzione museo.*

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minecraft, dalle ore 17:30 alle ore 19:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

Presenti:

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz);

Daisy Romano (tutor Minecraft, facilitatore team building);

Donata Bologna (città Fertile);

Nunzia Delle Donne (Città Fertile).



bricks4city

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Luca De Giovanni, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Raffaele Rizzo.

Attività

Durante questo incontro è stato spiegato ai ragazzi come costruire le figure tondi con i blocchi di Minencraft. Tale procedimento consta di due fasi: nella prima si riproduce la parte tonda con la pixel art, nella seconda si traspongono i quadratini disegnati con la pixel art su Minencraft. Con queste indicazioni i ragazzi hanno ricreato gli anfiteatri presenti nel cortile interno al museo.



11.01.2021 – Termine costruzione museo.

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minencraft, dalle ore 18:30 alle ore 20:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

Presenti:

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz);

Daisy Romano (tutor Minencraft, facilitatore team building);

Donata Bologna (città Fertile);



bricks4city

Nunzia Delle Donne (Città Fertile).

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Veronica Leo, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Elena De Pascalis, Raffaele Rizzo.

Attività

Quest'ultimo incontro ha visto i ragazzi impegnati nella costruzione degli spazi attorno al museo. Divisi nei tre gruppi propri delle tematiche del museo, i ragazzi hanno completato l'edificio, riproducendone i giardini interni e costruito strade e servizi.



REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city



Con questo incontro si è conclusa la formazione di Minenraft e l'attività di team building con i giovani, dando loro appuntamento al 21 gennaio per il primo incontro con bambini e famiglie su Minecraft.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city



REPORT DEGLI INCONTRI CONOSCITIVI

“Conosciamo le famiglie”

La riunione si svolge a partire dalle ore 19.15 su piattaforma Google Meet

<https://meet.google.com/yes-gdtu-ggk>

<p>REALIZZATO DA</p>    	<p>IN COLLABORAZIONE CON</p>     
<p>REALIZZATO DA</p>    	<p>IN COLLABORAZIONE CON</p>     
<p>CON IL SOSTEGNO DELLA L.R. 28/2017 "LEGGE SULLA PARTECIPAZIONE" #PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY</p>	



bricks4city

Prima della riunione viene messa a disposizione di tutte le famiglie una cartella drive contenente materiale utile, visitabile cliccando [QUI](#)

Presenti:

Team: Nunzia Delle Donne – Città Fertile, moderatrice dell’incontro; Donata Bologna – Città Fertile; Stefania Siepi – Bricks 4 Kidz Lecce, capofila del progetto; Rino Carluccio – Città Fertile; Rosanna Carrieri – Città Fertile; Andrea Fiorito – Città Fertile

Giovani: Alessia De Blasi, Cenk Yürükoğullari, Irene Nanni, Luca De Giovanni, Michele Leo, Pietro Sutter, Raffaele Rizzo, Rebecca Mini, Silvia De Carlo, Veronica Leo

Famiglie: Alice Bottega con Viola, Arianna Dell’Anna con Alice e Alessandro, Donatella Reverchon con Marco, Elvira Zollerano con Jacopo, Giancarlo Florio con Nina, Marco Petrelli con Olivia, Matteo Serafino con Penelope, Vito Mauro Suffiano’ con Andrea, Donata Bologna con Samuele

Il gruppo completo sarà composto da 11 famiglie e 16 giovani

L’incontro, moderato da Nunzia, è breve e mira a raccontare alle famiglie cosa è stato fatto nella fase 1 del progetto dai giovani.

Stefania Siepi, per [Bricks4Kidz Lecce](#), spiega il ruolo svolto nel progetto e il metodo utilizzato, [Bricks4Biz](#). Nella prima fase del progetto, il capofila ha dato supporto, attraverso tutoring, ai giovani nella ricostruzione su piattaforma Minecraft del Museo Castromediano (struttura, parti esterne e giardino).

Nunzia e Rino, per [Città Fertile](#), illustrano gli obiettivi e le fasi del progetto attraverso il supporto di alcuni materiali in condivisione:

[Presentazione del progetto e delle sue fasi](#);

[Agenda](#);

[Tematiche](#) (ossia le partite).

[Ripresa da Minecraft](#) di ciò che è stato realizzato dai giovani.

Racconto dei giovani:

Un referente per gruppo (partita) racconta la propria esperienza:

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

bricks4city

>> partita
azzurra



MARGINE
CITTÀ'-MUSEO



Laboratorio di progettazione urbana partecipata che ha una **MISSIONE**: fornire alla cabina di regia del progetto e al decisore pubblico un'idea progettuale che sappia creare una relazione diretta **CITTÀ'-MUSEO LAVORANDO SULLA FLUIDITÀ DEL MARGINE**

PARTECIPANTI:

5 giovani under 30

5 famiglie (coppia genitore figlio)

- analisi e ricognizione delle spazi soglia città-museo, interni alla perimetrazione ed esterna
- analisi e ricognizione degli altri spazi del Polo Biblio-museale e delle relazioni museo/città: formali e informali
- ricostruzione in ambiente virtuale Minecraft di tutto il margine tra Museo e città: gli spazi esterni del museo, e le strade della città che lo circondano
- arena decisionale aperta facilitata tramite Metaplan per scegliere in gruppo quali sono le principali caratteristiche tecniche che descrivono uno spazio-soglia: accessibilità, permeabilità, vivibilità, accoglienza...
- sviluppo delle idee/azioni per sostanziare tale relazione tramite momenti di partecipazione ispirato al planning for real
- sviluppo di un prototipo della idea/azione
- sottoscrizione di un accordo d'intesa tra tutti i partecipanti al laboratorio per adottare il progetto e chiusura di un breve report

Pietro Sutter – partita azzurra: Margine città-museo

Il gruppo si è concentrato sulla zona perimetrale intorno al museo: cortile, parcheggio, strade, alberi e verde pubblico. Si vogliono trovare modi per renderla più vivibile e per attirare più persone al museo. Rebecca, che fa parte dello stesso gruppo, sottolinea che l'intento è quello di creare momenti utili affinché il museo e la città dialoghino in maniera più aperta.

bricks4city

>> partita
rossa



CITTÀ' nel
MUSEO



Laboratorio di progettazione urbana partecipata che ha una **MISSIONE**: fornire alla cabina di regia del progetto e al decisore pubblico un'idea progettuale che sappia creare una relazione in uscita **DAL MUSEO VERSO LA CITTÀ**.

PARTECIPANTI:

5 giovani under 30

5 famiglie (coppia genitore figlio)

- analisi e ricognizione dei contenuti del museo e dei linguaggi utilizzati;
- analisi e ricognizione degli altri spazi culturali della città: formali e informali
- ricostruzione in ambiente virtuale Minecraft del brano della città di Lecce che ruota intorno al Museo, e delle sue altre emergenze socio-culturali: stazione - centro storico, q.re Leuca.
- arena decisionale aperta facilitata tramite Metaplan per scegliere in gruppo quali sono i principali contenuti degli spazi espositivi del museo che possono creare relazioni fertili con la città.
- sviluppo delle idee/azioni per sostanziare tale relazione tramite momenti di partecipazione ispirato al planning for real
- sviluppo di un prototipo della idea/azione
- sottoscrizione di un accordo d'intesa tra tutti i partecipanti al laboratorio per adottare il progetto e chiusura di un breve report

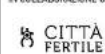
Irene Nanni – partita rossa: Città nel museo

La partita rossa si pone l'obiettivo di creare delle tracce della città nel museo. I musei devono essere vivibili ed animati da attività, non meri contenitori, e devono rispecchiare e raccontare la città in cui si trovano.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

bricks4city

>> partita
blu



Laboratorio di progettazione urbana partecipata che ha una **MISSIONE**: fornire alla cabina di regia del progetto e al decisore pubblico un'idea progettuale che sappia creare una relazione in entrata **DALLA CITTÀ VERSO IL MUSEO**.

PARTECIPANTI:

5 giovani under 30

5 famiglie (coppia genitore figlio)

- analisi e ricognizione delle **attività/esperienze culturali della città**
- analisi e ricognizione degli **spazi interni del Museo**
- ricostruzione in ambiente virtuale Minecraft degli spazi interni del museo tipizzandoli per funzione: incontro - studio - gioco - lavoro - vetrina - etc...
- arena decisionale aperta facilitata tramite Metaplan per scegliere in gruppo quali sono le principali attività/esperienze della città che possono essere sintetizzate e sintetizzare l'identità culturale leccese
- sviluppo delle idee/azioni per sostanziare tale relazione tramite momenti di partecipazione ispirato al **planning for real**
- sviluppo di un **prototipo** della idea/azione
- sottoscrizione di un **accordo d'intesa** tra tutti i partecipanti al laboratorio per adottare il progetto e chiusura di un breve report

Silvia De Carlo – partita blu: Museo nella città

L'obiettivo del gruppo è quello di ripensare gli spazi interni in modo che rispondano alle diverse esigenze della città. In tal modo il museo sarebbe parte attiva ed integrante della comunità.

Tutti concludono con l'auspicio di collaborare e di arricchirsi reciprocamente.

Parola alle famiglie: Presentazioni

Le famiglie sono propositive e cariche, entusiaste di cominciare quest'avventura.

Tutti i genitori si dicono contenti dell'opportunità di partecipare al progetto. Questo consentirà sia di conoscere il mondo minecraft sia di condividere un'esperienza con i propri figli.

I bambini hanno, come da bando, un'età che oscilla tra gli 8 e i 10 anni, e frequentano dalla terza alla quinta elementare.

Spazio alle domande:

[FAQ](#)

Questo Report è stato redatto da Donata Bologna, Rosanna Carrieri e Nunzia Delle Donne per l'associazione Città Fertile. Se ci è sfuggito qualcosa vi preghiamo di segnalare a info@cittafertile.it

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

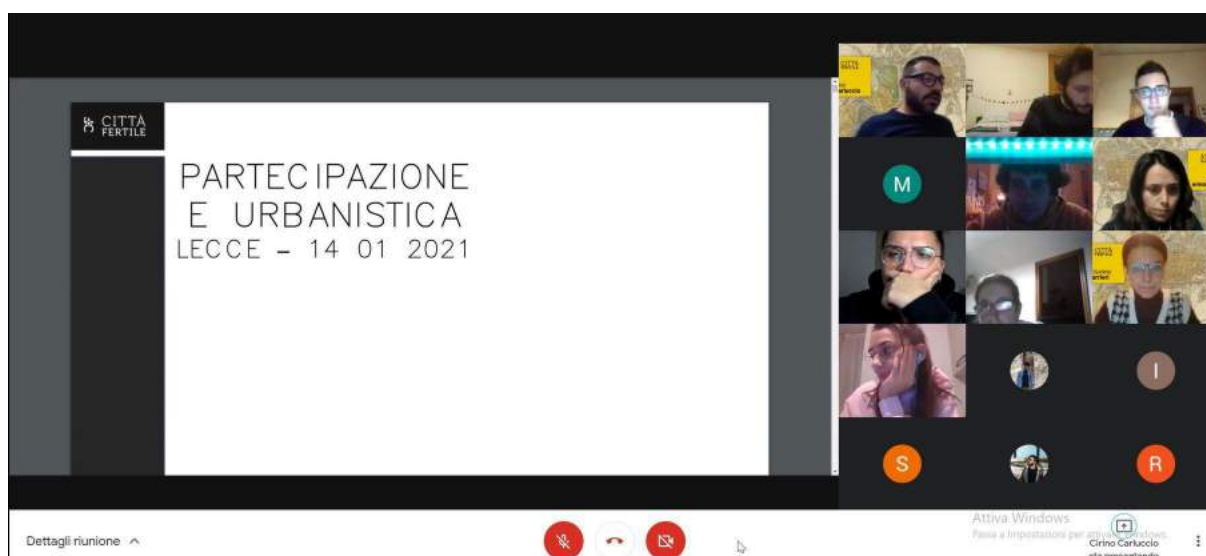


REPORT DEGLI INCONTRI CONOSCITIVI

“Conosciamo la progettazione partecipata”

La riunione si svolge a partire dalle ore 18.00 su piattaforma Google Meet

<https://meet.google.com/yes-gdtu-qgk>



REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Presenti: Rino Carluccio – Città Fertile; Nunzia Delle Donne – Referente progetto Bricks4City; Stefania Siepi – A.P.S Kids Project Education, Bricks 4 Biz; Francesca Cofano – Città Fertile; Andrea Fiorito – Città Fertile, videomaker; Rosanna Carrieri – Città Fertile

Giovani: Davide Fiorito; Ilaria Cavicchia; Pietro Sutter; Veronica Leo; Luca De Giovanni; Luigi Rizzo; Michele Leo; Rebecca Mini; Raffaele Rizzo; Silvia De Carlo; Irene Nanni; Chiara Fiunati

Approfondimento a cura di Rino Carluccio

L'approfondimento è sviluppato in quattro ore, ed è diviso in due incontri da due ore l'uno (13 e 14 gennaio).

Lo scopo è quello di mettere a disposizione dei partecipanti elementi utili ed essenziali sulla progettazione partecipata.

Il primo incontro si apre in forma dialogica, con un confronto tra Rino e i giovani.

Nello specifico le domande poste sono due: si chiede ai partecipanti se qualcuno ha già avuto esperienze di progettazione partecipata o partecipativa sugli spazi urbani e se qualcuno vuole ipotizzare una definizione del termine progettazione partecipata.

Rino specifica che l'approfondimento non ha la pretesa di essere una lezione, ma lanciare degli spunti, e che gli approcci alla progettazione partecipata sono tanti: quella che Città Fertile adotta è solo una delle visioni possibili sulla partecipazione e sull'urbanistica.

In apertura ritiene opportuno specificare anche che un tratto distintivo dell'urbanistica è la pluridisciplinarietà.

La presentazione è divisa in sezioni attraverso l'utilizzo di colori diversi.

Per approfondimenti specifici si rimanda alla [slide](#).

ANTEFATTI (sfondo giallo)

Due gli aspetti che si vogliono trasferire ai giovani, da una parte i nomi di personalità che hanno contribuito alle scienze urbane, dall'altra che la provenienza degli stessi è ibrida (a conferma della pluridisciplinarietà della materia).

Riferimento a tre persone in particolare:

- Patrick Geddes (1915), biologo, sociologo e poi urbanista;
- Adriano Olivetti (1957), uno degli urbanisti italiani più importanti;
- Giancarlo De Carlo (1974), architetto atipico.

BLOCCHI STORICI (sfondo verde)

ossia la storia della partecipazione in campo urbanistico in Italia letta attraverso Mauro Giusti (Cittadinanza Attiva Allinea 2002)

- Anni '60-'70: Partecipazione urbanistica come forma politica;
- Anni '80-'90: Partecipazione urbanistica come forma tecnica;
- A cavallo tra i due secoli: Partecipazione urbanistica come forma artistica.
- Dinamiche contemporanee:

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

* Percorsi partecipativi sempre più dettagliati, curati e strutturati, dalle Agende21 ai percorsi paralleli alle infrastrutture (es. dibattito pubblico francese)

* Istituzioni sempre più plurali e al centro dei percorsi, es. Pugliapartecipa.it

* Mappe collaborative (GeoBlog) e spazi laboratoriali continuativi (FabLab) (Lab Urbani)

Esistono forme di partecipazione ampie, il tema si rinnova quasi quotidianamente ed è ormai alla portata di molte persone.

Il Covid è stato un acceleratore per la partecipazione interattiva e legata alle pratiche via web e alla filosofia Open Source.

CORNICI (sfondo arancione)

le cornici sono i binari, i principi entro cui la progettazione partecipata si muove

1. La partecipazione è sia un fine che un mezzo, ma non può essere solo un fine;
2. Partecipazione e progettazione partecipata non sono la stessa cosa: la partecipazione può arrivare da diversi punti, dal basso, ad esempio con l'auto-organizzazione. La progettazione partecipata presuppone che qualcuno progetti ascoltando;
3. La progettazione partecipata è un percorso di progettazione interattiva di azioni materiali e immateriali.

Gli esiti devono essere concreti e misurabili, sia quelli materiali (trasformazioni urbane o nuove regole condivise) sia quelli immateriali (reti di persone o sistemi di gestione, costruire embrioni che ereditano gli esiti del progetto);

4. Alla base di ogni percorso di progettazione partecipata c'è una strategia (molto flessibile) che si sviluppa in azioni e momenti partecipativi e in azioni di comunicazione e monitoraggio;
5. Mappare attori sociali di riferimento (la regia è uno di questi) da tirare dentro ad ogni costo;
6. La progettazione partecipata deve ripensarsi durante il percorso in quanto è un flusso di informazioni bidirezionale tra centro e periferia. Occorre intuizione e umiltà di ascoltare e cambiare percorso di strategia in una dizione che viene suggerita dagli attori. Serve la massima trasparenza;
7. La progettazione partecipata immagina e produce un linguaggio accessibile (spesso grafico) e multi-livello; deve produrre linguaggi nuovi che si mettono in gioco, non possono essere ermetici o chiusi in se stessi;
8. La facilitazione è solo una parte della progettazione partecipata. Il facilitatore è la persona che gestisce e facilita attraverso metodi strutturati;
9. Esplicitare sempre la posta in gioco. In ogni percorso di partecipazione partecipata la cosa che non può in nessun modo non essere chiara è la posta in gioco, lo spazio che diamo ai cittadini, rispondendo alle domande: *cosa stiamo decidendo? Perché siamo qui?*

BRICKS4CITY (Sfondo rosso)

Il cuore di questo progetto è un servizio di politiche culturali legate ad un territorio.

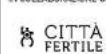
La visione è connettere meglio il museo con la città e con le sue comunità locali.

Il percorso è fatto di azioni reali per arrivare al progetto: due call – cabina di regia – molte mail –

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

sopralluoghi spazi – insieme di incontri virtuali meet+mural – incontri Minecraft+discord - metodo ESSW rimontato.

Progetto: tre idee guida per mettere meglio in relazione museo e città;

Esiti materiali misurabili: riproduzione ambiente museo con dentro scelte operative per il futuro;

Esiti immateriali misurabili: costruzione di reti di fiducia tra partner. Apertura spazi decisionali Polo Biblio-museale. Rete di relazioni tra competenze diverse. Rete di relazioni tra generazioni diverse. Risonanza social delle pagine e delle idee dell'esito.

Strategia (che deve essere flessibile): 3 elementi:

1. Utilizzare mattoncini lego;
 2. Partecipazione per cerchi concentrici: centro cabina di regia, primo cerchio giovani under trenta; secondo cerchio famiglie; quarto arrivare a cittadinanza più allargata;
 3. Partite: tre linee strategiche: la città nel museo, il museo nella città, il margine tra città e museo.
- La posta in gioco: Si stanno immaginando tre idee progettuali che il Polo Biblio-museale si impegnerà a introdurre.

Spazio al confronto

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



REPORT ATTIVITA` TEAM BUILDING BAMBINI-FAMIGLIE

21 gennaio 2021

L'incontro si è svolto su piattaforma Discord e server dedicato Minencraft, dalle ore 17:00 alle ore 20:00.

Link: <https://discord.gg/zdw8JAQYhA>

Presenti

Stefania Siepi (A.P.S Kids Project Education - Bricks 4 Biz®);

Daisy Romano (Tutor Minencraft, facilitatore team building);

Team di giovani: Ilaria Cavicchia, Silvia De Carlo, Luca De Giovanni, Davide Fiorito, Chiara Funiati, Rebecca Mini, Luigi Rizzo, Pietro Sutter, Claudio Titocci, Cenk Yürükoğullari, Alessia De Blasi, Irene Nanni, Michele Pirro Leo, Elena De Pascalis, Raffaele Rizzo.

Bambini e Famiglie: Jacopo Bertone (Elvira Zollerano), Olivia Petrelli Ferramosca (Marco Petrelli), Nina Vittoria Florio (Giancarlo Florio), Penelope Serafino (Matteo Serafino), Alice e Alessandro Buttari (Arianna Dell'Anna), Andrea Suffiano' (Vito Mauro Suffiano'), Viola Buscicchio (Alice Bottega), Francesco Pati (Piero Andrea Pati), Marco Azzurreto (Donatella Reverchon), Samuele Carluccio (Donata Bologna).

Introduzione

Primo incontro formativo sull'utilizzo di Minencraft a favore dei bambini e delle loro famiglie. La prima parte è stata dedicata alla spiegazione di come accedere al server dedicato di Minencraft e alla sua esplorazione, alla risoluzione dei problemi e alla descrizione dei comandi basilari. Nella seconda parte dell'incontro si è entrati nel vivo dell'attività di team building.

Attività

I bambini e le famiglie erano stati già suddivisi in gruppi, in base al tema del progetto scelto, anche se non avevano ancora iniziato a collaborare tra di loro. Le attività proposte attraverso il gioco, del creare e del costruire, sono state mirate al raggiungimento di una conoscenza e coesione all'interno del gruppo. I partecipanti, suddivisi in due gruppi, con i giovani under 30 che avevano il compito di supportare la costruzione dei bambini, hanno costruito, seguendo le indicazioni della tutor esperta in Minencraft, un mercato e una scuola. Durante l'attività i bambini hanno collaborato, esprimendo ognuno la propria idea e realizzandola attraverso i mattoncini virtuali.

Nel gruppo che aveva il compito di costruire il mercato, i bambini sono stati liberi di inserire i prodotti che preferivano e organizzare la struttura come meglio credevano.



bricks4city



Il secondo gruppo, invece, si è cimentato nella costruzione di una scuola. Hanno ricreato ambienti visti e vissuti con aspetti creativi e migliorativi.



REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Terminato il tempo dedicato alla costruzione, è stato chiesto a tutti i partecipanti di creare strade e collegamenti tra i diversi servizi costruiti e le case realizzate nelle precedenti fasi di team buildig svolte dai ragazzi under 30. Scopo ultimo di questo compito era dare l'idea ai ragazzi di come servizi e attività all'interno di una città possono comunicare e interagire tra di loro. Attività, quest'ultima, propedeutica alle fasi successive del progetto in cui si chiederà ai bambini di collegare il museo e i suoi servizi alla città, creando una comunicazione biunivoca tra città e museo e museo e città.



Nella fase finale dell'incontro, tutti i partecipanti si sono riuniti nel canale generale di Discord per dare tutti insieme una restituzione del lavoro svolto.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



POLO
BIBLIO-MUSEALE
DI LECCE

MUSEO
CASTRÒMEDIANO



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

REPORT INCONTRO BRICKS4CITY

“Conosciamo la progettazione partecipata” 14.01.2021



La riunione si svolge a partire dalle ore 18.00 su piattaforma Google Meet

<https://meet.google.com/yes-gdtu-ggk>

a ciò si aggiunge il supporto di Mural nella seconda parte dell'incontro:

<https://app.mural.co/t/cittafertile8427/m/cittafertile8427/1610533268725/deb22d832163e29633d7e1c96be1accf3e23cfdc>

Presenti: Rino Carluccio – Città Fertile; Nunzia Delle Donne -Città Fertile; Andrea Fiorito – Città Fertile, videomaker

Giovani: Rebecca Mini; Luigi Rizzo; Davide Fiorito; Ilaria Cavicchia; Claudio Titocci; Pietro Sutter; Luca De Giovanni; Michele Leo; Raffaele Rizzo; Chiara Funiati

Rino sottolinea che Città Fertile confida in ogni partecipante come risorsa attiva nel progetto ed invita tutti a proporre idee, a mettere in rete le competenze specifiche.

Prosegue, poi, con la presentazione.

Anche in questo caso si rinvia alle [slide](#) per approfondimenti.

FACILITAZIONE (sfondo fuxia)

Negli ultimi anni la facilitazione è diventata un mestiere.

Il facilitatore è una sorta di moderatore degli incontri, che deve porsi quasi come ruolo neutro, in una posizione di terzietà e che deve far lavorare un gruppo di persone nella maniera più proattiva possibile, grazie alla conoscenza del metodo e di modalità di lavoro. Può coincidere con il coordinatore generale del percorso, ma non è sempre così.

Deve fare sentire ognuno importante, cambiando linguaggio e tirando dentro tutti, in modo flessibile e adattandosi al contesto.

È l'unico che deve tenere a mente le fasi e i tempi, e, più degli altri, deve ricordare la posta in gioco.

Deve, quindi, facilitare il raggiungimento di determinati obiettivi dichiarati all'inizio della riunione, facendo in modo che il gruppo passi da una visione individuale ad una visione quanto più condivisa possibile.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

La facilitazione prevede che gli incontri siano strutturati o semi-strutturati attraverso metodologie specifiche.

Nasce per evitare:

- partecipazione squilibrata: capita negli spazi politici o nei confronti intergenerazionali;
- fuori tema: rischio sfogatoio;
- emergere di conflitti personali;
- disordine: è un elemento di difficoltà ma a volte può giocare a favore ma bisogna essere rodati;
- difficoltà di comprensione e mancanza di chiarezza: il facilitatore deve lavorare sui linguaggi, e ripetere in più modi le stesse cose.

Il facilitatore il giorno prima dell'incontro si struttura l'incontro adottando un metodo, prepara tutti gli strumenti (post-it, pennarelli, pc, aiuti – supporti). Entro il giorno prima deve anche preparare il setting di lavoro, una delle cose più importanti, deve fare un sopralluogo nello spazio effettivo per vedere se quel luogo consente metodo (devono essere circolari o semi circolari). Deve organizzare la divisione degli spazi. Anche i muri devono essere comodi, affinché le metodologie siano facilmente applicabili.

I due momenti più importanti della facilitazione sono i momenti strategici: apertura e chiusura.

Il clima dell'incontro deve essere costruttivo, elementi: semplicità, fiducia, accoglienza.

Il linguaggio è uno degli elementi più importanti: può essere utile ripetere più volte i concetti, sia con parole tecniche sia in modo più diretto e semplice.

Potrebbero generarsi dei conflitti o essere già presenti, in tal caso il facilitatore deve saperlo, e scegliere la strategia migliore (es. affrontare subito il problema o tenerlo a margine sapendolo): l'importante è che il conflitto non sospenda l'agilità del lavoro.

METODI (sfondo blu)

Rino ne introduce alcuni, quelli più in voga nel campo della deliberazione su spazio pubblico, sulle città.

- OST: Open Space Technology

è nato in ambito aziendale per essere poi subito mutuato nelle organizzazioni del terzo settore, in quelle statali e parastatali.

è il metodo più aperto di tutti, non c'è un limite di persone. Può essere uno strumento utile per promuovere il mutuo apprendimento e per sbloccare situazioni ingessate.

L'obiettivo principale del metodo è creare idee nuove, generative, meticce, condivise.

Principi:

- chiunque venga è la persona giusta, risposta alle domande che ci siamo posti noi;
- qualsiasi cosa accade è l'unica cosa che poteva accadere;
- in qualsiasi momento cominci, è il momento giusto;
- quando è finita è finita.

Il gruppo si auto-organizza e vale la legge dei due piedi: non si è obbligati a stare in gruppo, ci si può spostare in un altro. Di solito ci sono due ruoli: il calabrone (la figura che si impegna affinché il lavoro di un determinato gruppo vada avanti) e la farfalla (figura che si sposta da un gruppo all'altro).

Come funziona? Costituito da due fasi, due momenti.

1. Una grande domanda (che deve essere pensata dal facilitatore in modo ampio per stimolare l'interesse di tutti e anche indirizzare) a cui tutti cercano di dare una risposta
2. Creazione di gruppi di lavoro auto-gestiti sulla base delle risposte (ogni risposta interessante è promossa a tema di discussione a cui ci si iscrive) in cui si individuano obiettivi, criticità, ecc.

Richiede uno staff importante: facilitatore + assistenti + capigruppo (i calabroni)

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON





bricks4city

Obiettivi: Sensibilizzare i partecipanti sul loro ruolo, identificare i temi e discuterli, sviluppare nuove idee e linee guida d'azione.

-GOPP: Goal Oriented Project Planning

nasce in contesti aziendali anglosassoni.

Si ricorre al GOPP per progettare insieme una serie di azioni coerenti con obiettivi generali e obiettivi specifici.

Il gruppo coinvolto è limitato, 20 persone circa.

Il GOPP è organizzato in due fasi: condividere e definire.

I partecipanti devono:

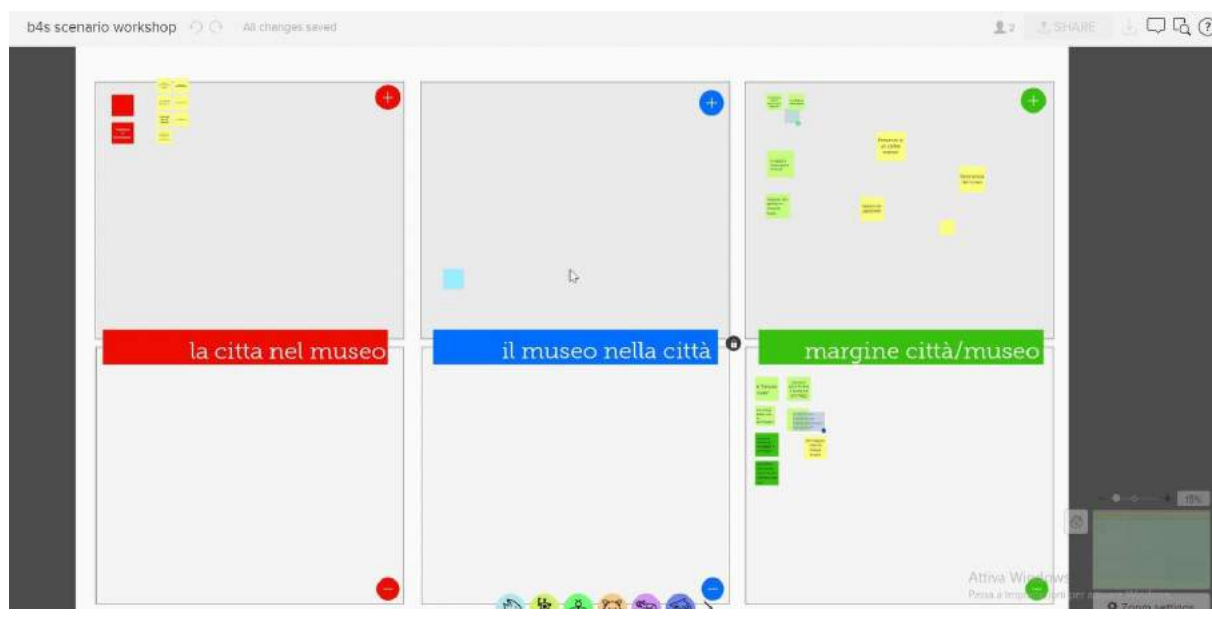
Definizione del tema dell'incontro

- Analisi degli attori chiave
 - Analisi e condivisione delle criticità (problemi) e loro gerarchizzazione (=albero dei problemi)
 - Analisi e condivisione degli obiettivi
 - Costruzione di un albero degli obiettivi
 - Identificazione degli ambiti di intervento
 - Scelta degli ambiti di intervento
 - Definizione dell'idea progettuale
 - Definizione della logica di intervento (le fasi e le attività)
 - Analisi degli ostacoli alla riuscita del progetto.
- L'obiettivo è quello di definire azioni risolutive.

-METAPLAN

Tecnica più semplice. Si tratta di una analisi SWOT, spesso concentrata su punti di forza e punti di debolezza.

-EASW: European Awareness Scenario Workshop



REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Nasce nell'ambito dello sviluppo sostenibile e delle prime forme di comunità europea.
Si ricorre a questo metodo per stimolare la partecipazione democratica, consente infatti di scambiarsi informazioni e di lavorare su delle visioni di futuro.
Due fasi: sviluppare visioni e creare idee per raggiungere quelle azioni.
Funziona con numeri che oscillano tra le 24 e le 40 persone, si costituiscono quattro gruppi di interesse omogenei.
Si costruiscono così quattro visioni, che si condividono poi in plenaria (= manifesto dei valori) e si raggiunge una visione comune.
Terminata la presentazione, i partecipanti entrano su [Mural](#).

Dovranno – attraverso interviste, confronti – inserire i punti di forza e i punti di debolezza del Polo biblio-museale, partendo dallo scenario attuale. Sono, infatti, invitati a porsi in due scenari differenti, uno attuale (scenario zero), l'altro futuro, proiettato tra dieci anni (scenario workshop). Il tutto avendo sempre come riferimento la divisione in tre gruppi: la città nel museo, il museo nella città e il margine tra città e museo.

Si apre un breve dibattito, in cui ci si confronta sugli obiettivi dei tre gruppi e sui punti di debolezza e di forza del museo.

Rino invita tutti ad appuntarsi delle domande da porre ai lavoratori del museo e ai membri di città fertile.

Vengono avanzate due proposte:

1. Contattare l'assessora alla cultura del Comune di Lecce e alcuni docenti dell'Università del Salento che si occupa di ambiti affini,
2. Creare canali discord per gruppo per poter comunicare meglio e costantemente.

La riunione si conclude alle 20.

Questo Report è stato redatto da Donata Bologna, Rosanna Carrieri e Nunzia Delle Donne per l'associazione Città Fertile. Se ci è sfuggito qualcosa vi preghiamo di segnalare a info@cittafertile.it

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city



REPORT DEGLI INCONTRI CONOSCITIVI

“Workshop”

La riunione si svolge a partire dalle ore 15.00 su piattaforma Google Meet

<https://meet.google.com/yes-gdtu-qgk>

Facilitatori:

Rino Carluccio – Città Fertile; Nunzia Delle Donne – Città Fertile; Andrea Fiorito – Città Fertile, video-maker; Rosanna Carrieri – Città Fertile

I partecipanti sono divisi nei tre gruppi da loro scelti secondo tre fasce orarie:

15.00-16.30: Workshop **La città nel museo**

16.45-18.15: Workshop **Il museo nella città**

18.30-20.00: Workshop **Margine città/museo**

Note generali relative alla strutturazione del Workshop, da intendersi applicate ai tre incontri:

Il workshop è tenuto da Rino Carluccio, esperto di facilitazione per Città Fertile.

Ogni gruppo ha circa un'ora e mezza per lo svolgimento delle attività.

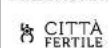
La metodologia utilizzata è quella EASW, [European Awareness Scenario Workshop](#).

Si partirà dallo [Scenario Zero](#), ossia la situazione attuale – dettagliata nei punti di forza e punti di debolezza - in cui il Museo si trova: la sua struttura, le attività in corso, i rapporti con gli altri enti; lo scenario zero è stato ricostruito da un giovane (o più) per gruppo che ha potuto intervistare dipendenti del museo, esperti di Città Fertile o altri, sempre utilizzando la prospettiva del loro gruppo di appartenenza. Lo scenario è stato riportato preventivamente nei giorni precedenti dai

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



giovani su [Mural](#), una sorta di lavagna digitale in cui poter scrivere.

Dopo aver presentato lo *scenario zero* agli altri giovani e alle famiglie, specificando quali sono i punti di forza rintracciati e quali i punti di debolezza da tenere a mente, si passerà all'attività di workshop.

Ogni partecipante sarà invitato a fare due viaggi nel tempo e proiettarsi in due scenari futuri ipotetici, in entrambi i casi tra dieci anni: il primo sarà un viaggio in una città meravigliosa, il secondo viaggio sarà in una città disastrosa. Il viaggio meraviglioso avrà un tempo di 7 minuti; il viaggio disastroso 5 minuti.

L'invito è quello di lasciare spazio all'immaginazione e non lasciarsi condizionare.

Anche in questo caso ci si servirà del supporto di Mural: ognuno dovrà inserire dei post-it nella propria casella descrivendo brevemente quello che immagina.

Ogni partecipante sarà poi invitato a raccontare agli altri cosa ha visto e Rino, il facilitatore, riporterà nella visione di gruppo quello che emerge. Per questioni di tempo non si potrà svolgere il workshop rispettando appieno la metodologia scelta, ma sarà compito degli esperti di Città Fertile quello di decodificare e clusterizzare i risultati e farne una sintesi.

SCENARIO WORKSHOP LECCE B4C 2031

SCENARIO ZERO

INDICAZIONE APPROFONDITA

01/10/2021

la città nel museo

il museo nella città

margine città/museo



bricks4city

15.00-16.30: La città nel museo



SCENARIO WORKSHOP LECCE B4C 2031

SCENARIO 2031

scenario meraviglioso

CIAO, BEN ARRIVATO,
IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031 IN UNA LECCE MERAVIGLIOSA, UNA CITTÀ EFFICIENTE E RICCA DI STRUCCI CULTURALI.
A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO CASTROMEDIANO
COSA VEDI? PROVA A SCRIVERLO STRETTAMENTE NELLE NAVOLETTE ROSSE
UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO
PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

VISIONE DI PENSOLE	VISIONE DI VILLA		
VISIONE DI MESSA	VISIONE DI FIORE		
VISIONE DI PALAZZO	VISIONE DI MUSEO		
VISIONE DI MUSEO			

la città nel museo

scenario disastroso

CIAO, BEN ARRIVATO,
IMMAGINA DI ESSERE NEL 2031 IN UNA LECCE DISASTROSA, UNA CITTÀ POCO EFFICIENTE E POVERA DI STRUCCI CULTURALI.
A QUESTO PUNTO TI IMBATTI NEL MUSEO CASTROMEDIANO (CHE È OMO UN MUSEO)
COSA VEDI? PROVA A SCRIVERLO STRETTAMENTE NELLE NAVOLETTE ROSSE
UTILIZZA TUTTE QUELLE CHE TI SERVONO
PRIMA SEGNA IL TUO NOME IN UNO DEI 10 BOX

VISIONE DI PENSOLE	VISIONE DI VILLA		
VISIONE DI MESSA	VISIONE DI FIORE		
VISIONE DI PALAZZO	VISIONE DI MUSEO		
VISIONE DI MUSEO			

Presenti:

Alice, con la madre; Francesco, con il padre; Penelope, con il padre; Viola, con la madre; Irene Nanni (team under 30); Cenk Yürükoğullari (team under 30); Raffaele Rizzo (team under 30) Alessia De Blasi (team under 30)

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

SCENARIO ZERO

Irene racconta lo scenario zero: Ci sono due punti di vista differenti riguardanti il museo: c'è chi dice che il museo adesso non è un luogo in cui poter molto oltre vedere una mostra e c'è chi, invece, ritiene che il museo debba essere lo spazio che custodisce la collezione e non abbia bisogno di avere all'interno tanta varietà.

Il museo non è ancora percepito dai cittadini leccesi e non ci sono ancora dei canali nella città che avvicinano al museo. Si stanno però avviando diverse interlocuzioni con altri musei pugliesi, soprattutto delle province di Lecce, Taranto e Brindisi.

Non sempre tutte le idee e le iniziative che vengono proposte sono accolte.

Sono in programma delle mostre che parlano della Lecce del XX secolo.

Obiettivo è quello di far diventare il dialogo con la città più fertile.

SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del primo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).

I partecipanti cominciano a raccontare uno alla volta quello che hanno immaginato.

SCENARIO MERAVIGLIOSO

Penelope:

- Nel museo c'è una grande linea del tempo che funziona come fosse una mappa del museo, illumina le varie parti del museo in base alle epoche;
- c'è una parte all'aperto dedicata allo svago;
- c'è una pasticceria con prodotti locali e spazio relax;
- c'è una sezione dedicata ai lavori artistici scritti, quindi anche di letteratura, poesia e teatro;
- mostre temporanee con artisti internazionali su tematiche specifiche;
- sezioni per sperimentare tecniche artistiche.

Alice:

- all'entrata c'è il tuo avatar di età opposta alla tua che ti guida nel museo;
- a seconda del tuo profilo web ti fanno vedere le cose che possono interessarti di più (es. la natura, il mare);
- entrando nelle stanze si cominciano a vedere storie tipiche del territorio, ad esempio la storia del pasticciotto, video sull'abbigliamento antico, musica e video di repertorio;
- piante coloratissime all'esterno;
- si possono toccare virtualmente gli oggetti, ad esempio un'anfora antica la puoi toccare virtualmente, vederne il suo funzionamento, sperimentarne l'utilizzo.

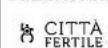
Alessia:

- occhiali per la realtà virtuale che ti proiettano in un altro mondo.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Francesco:

- macchina aspira-sporcizia;
- cavalli volanti e cane elicottero animali;
- tanta tecnologia;
- Cappello del teletrasporto;
- Portale del paradiso.

Viola:

- Mostra sui fossili in giardino;

interviene anche il fratello di Viola, Leonardo:

- ci sono tutti i reperti antichi e dinosauri, con il completamento dell'allestimento del museo.

Irene:

- ologramma di Sigismondo Castromediano che ti fa da guida dentro al museo, sarebbe bello sapere da chi prende il nome il museo;
- spazio aperto verde dove c'è una libreria che possono usare tutti, con fumetti e libri di autori locali;
- sala permanente interattiva anche per i più piccoli con elementi della storia, della cultura, città, attraverso il supporto di nuove tecnologie;
- maggiore uso di risorse ecosostenibili, pannelli fotovoltaici, così che il museo consumi meno a livello energetico;
- spazio dedicato ai personaggi leccesi;
- sguardo e apertura al mondo.

Raffaele:

- ologrammi non solo di Sigismondo Castromediano ma anche altri grandi personaggi storici che illustrano la propria epoca;
- riproduzioni reali degli oggetti del passato con cui tutti possano interagire e toccare la storia con mano.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



bricks4city

SCENARIO DISASTROSO

Penelope:

- museo buio, invaso da piante, la natura prende possesso di un luogo poco visitato;
- pochissime persone in giro; chi dà informazione è antipatico.
- all'ingresso c'è un distributore di merendine automatiche scadute;
- bagni sono sporchi e rotti;
- nessuna informazione online;
- al posto degli oggetti ci sono delle foto perché gli oggetti sono stati rubati;

Alice:

- all'entrata signore scocciato che chiede di pagare il biglietto;
- nello spazio musica deprimente;
- piante secche, umidità e sporcizia, tutto è poco fruito.

Viola, con il supporto di Leonardo:

- non c'è più l'acquario;
- non ci sono più i reperti antichi;
- ci sono solo granchi blu.

Francesco:

- crescono patate velenose;
- ci sono un zombie esplosivo e un cavaliere oscuro;
- c'è tanto fuoco.

Irene:

- museo abbandonato a se stesso, molta sporcizia e pochissimi lavoratori;
- non c'è nessun contatto con la città;
- non si cerca di migliorare quello che c'è intorno;
- descrizioni delle mostre solo in lingua italiana;
- mostra su Emma Marrone (o qualsiasi cantante non piaccia a voi);
- meteorite (perché ci sta sempre).

Raffaele:

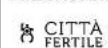
- museo abbandonato a se stesso e non curato;
- ciò che era esposto nel museo non c'è più ed è sostituito con immagini e video;
- mondo inquinato.

Dopo aver condiviso gli scenari, c'è un ultimo giro di brevi considerazioni e aspettative da parte dei partecipanti. Il primo workshop termina alle ore 16.30.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

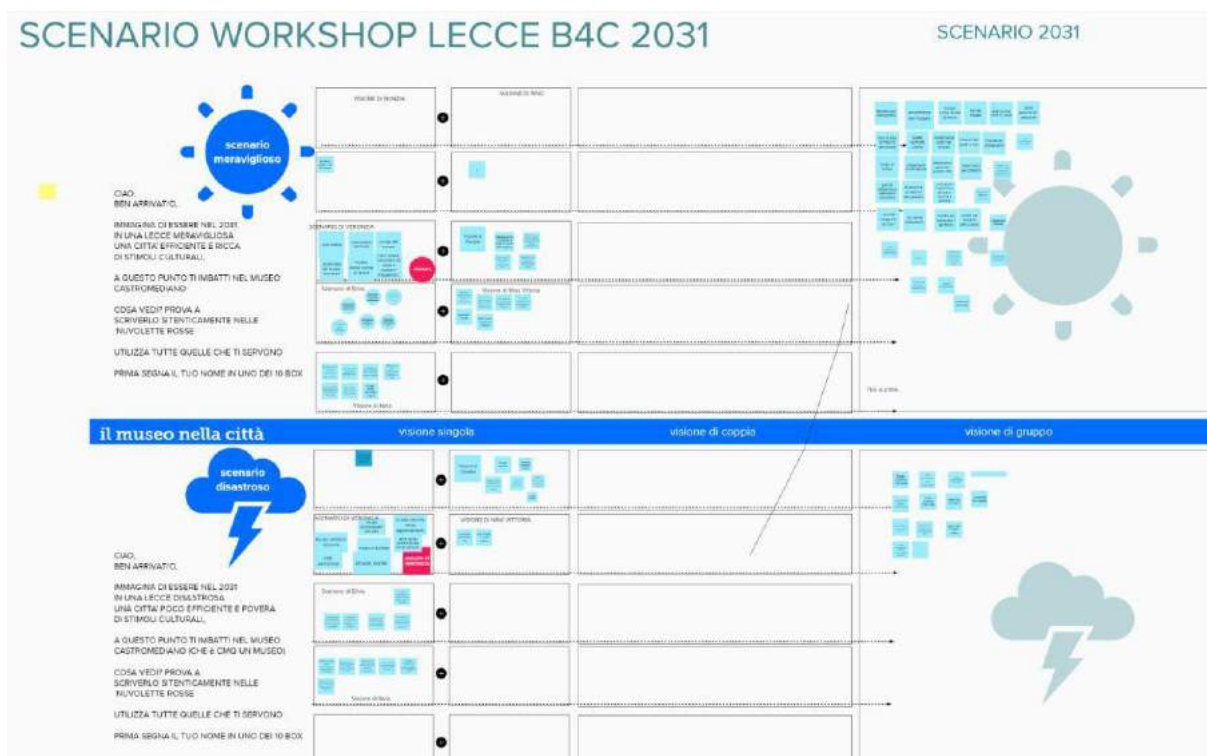
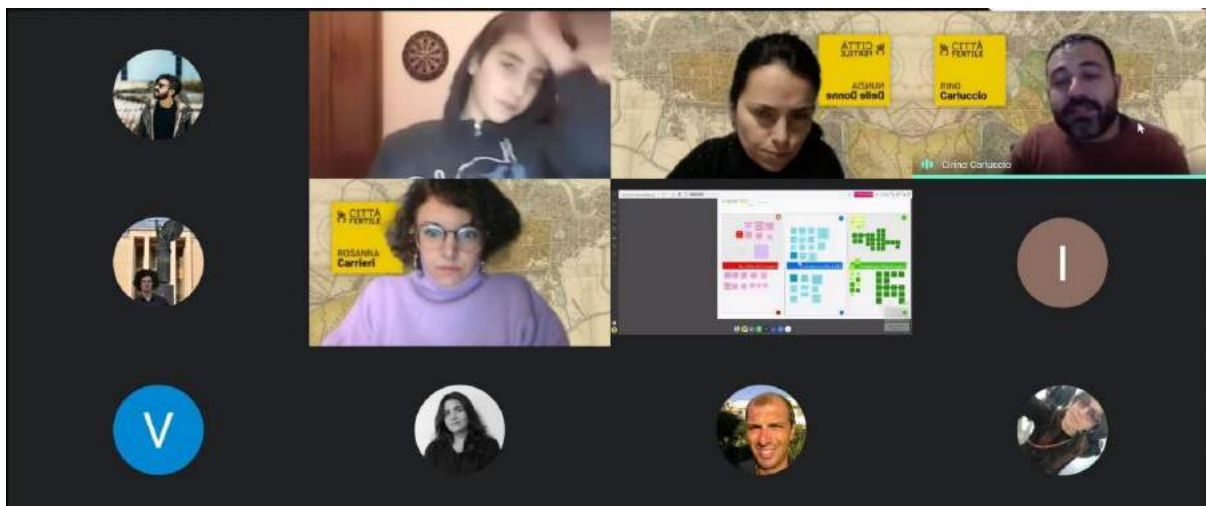
#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

16.45-18.15: Il museo nella città



Presenti:

Alessandro, con il padre, Veronica Leo, Silvia De Carlo, Claudio Titocci, Ilaria Cavicchia
*è presente anche Giancarlo, papà di Nina Vittoria, ma la bambina non può essere presente.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

SCENARIO ZERO

Claudio racconta lo scenario zero. Grazie alle interviste fatte ha potuto individuare i punti di forza: identità cultura molto forte, sia per la struttura sia in relazione alle altre realtà regionali; attività sviluppate nell'ultima fase, come percorsi tematici o mostre temporanee; capacità di rispondere al periodo con diverse iniziative, come ad esempio ADD (che prevede una collaborazione tra il museo e varie scuole del territorio, consentendo anche di avvicinare i giovani studenti al museo), la scuola nazionale di cinema (volta a formare una nuova generazioni di professionisti), visite virtuali; la posizione strategica; gli spazi ampi.

Aspetti negativi sono invece dati dalla poca frequentazione del museo da parte del cittadino leccese, che tende a visitare il museo più per gli eventi occasionali; la mancanza di indicazioni stradali per avvicinare al museo; la mancanza di un sito web che racconti la storia del museo.

SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del secondo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).

SCENARIO MERAVIGLIOSO

Alessandro:

- c'è una grande piazza dove le persone si possono incontrare, socializzare e giocare (campo di calcetto e altri sport, spazio per disegno);
- spazi per bambini con diverse attività in base alle fasce di età, anche parco giochi con altalena e scivolo;
- il museo è diventato una casa comune dove stare con gli amici.

Ilaria:

- l'ora d'arte viene fatta all'interno del museo;
- c'è un processo virtuoso che invoglia sempre più persone a vivere il museo;
- il cortile è uno spazio di aggregazione;
- il museo ha centralità urbana: è luogo di incontro, da vivere, ci sono spazi dove poter studiare e leggere;
- workshop e corsi nel museo per adulti e bambini;
- mostre di artisti emergenti pugliesi e non;
- eventi e mostre per avvicinare anche gli adolescenti.

Silvia:

- c'è tanto verde;
- all'esterno qualcosa che richiami l'attenzione dei passanti, qualcosa che convogli lo sguardo, e ne dia visibilità maggiore dall'esterno;

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

- un museo che sia attivo nel territorio, con continui scambi con il territorio;
- il museo come punto di riferimento per gli studenti delle Accademie di Belle Arti e dei corsi in beni culturali del territorio pugliese;
- museo eco-friendly, con una politica incentrata sull'energia (pannelli solari, collaborazioni per smaltire i rifiuti in maniera diversa);
- museo che comunichi con il mondo esterno anche attraverso un periodico, una pubblicazione editoriale;
- museo che sfrutta la sua circolarità con opere (guardando all'esempio del Guggenheim di New York);
- mostre di artisti nazionali ed internazionali.

Claudio:

- luogo di ritrovo delle nuove generazioni di Lecce, luogo centrale di socialità;
- interazione tra museo e scuole di tutta la Regione;
- un percorso guidato tra i monumenti della città;
- corsi nel museo volti ad avvicinare i giovani alla cultura.

Veronica:

- metropolitana che ferma dentro il museo (come a Parigi);
- giornata del museo come ricorrenza per avvicinare tutti;
- museo come luogo per ritrovarsi;
- accademia all'interno del museo;
- museo come spazio per conferenze, eventi, coworking (da implementare);
- tanto verde;
- meno strada, più spazi pedonali e piazze.

SCENARIO DISASTROSO

Alessandro:

- tutto è a pagamento;
- giochi vietati;
- il posto, privatizzato, non appartiene più alla città.

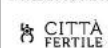
Ilaria:

- il museo è una struttura intoccabile e non vivibile, non avvicinabile dalle persone che vivono la città, frequentato solo da over 60 e addetti ai lavori;
- non c'è nessuna mostra temporanea che invogli anche chi ha già visitato il museo a tornarci;
- manutenzione opere trascurata;
- cortile utilizzato solo come parcheggio per il personale;
- museo nell'oblio: se chiedo informazioni ad un leccese sul museo non sa dirmi nulla.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Silvia:

- il museo è diventato un posto noioso senza eventi ed iniziative;
- il museo ha perso la sua identità ed è un luogo anonimo;
- nessuno più ricorda che quella struttura è un museo;
- il museo rischia la chiusura, è abbandonato e poco raccomandabile;
- la collezione archeologica è stata trascurata, tutti i reperti sono impolverati.

Claudio:

- museo deserto, abbandonato, mancanza di collegamenti e di visibilità del museo;
- nessuna interazione con altre realtà museali e culturali;
- diminuzione delle attività;
- nessuna nuova mostra temporanea;
- museo isolato, senza collegamenti.

Veronica:

- il museo è adibito a ristorante, ha perso la sua funzione principale;
- zona dequalificata, strade vuote e l'intera città è pericolosa;
- la dirigenza del museo non aperta alle occasioni che la città offre e disinteressata;
- museo vecchio, senza aggiornamenti e distaccato;
- non viene condotto più nessuno scavo nelle zone limitrofe;
- la città non ha più alcun valore culturale.

Si conclude con un breve giro di riflessioni sull'attività. In questo gruppo si è percepita la forte preponderanza degli under 30 rispetto ai bambini. C'è stato uno slancio di fantasia minore, in compenso però sono emersi punti importanti e con un grande livello di profondità di analisi. L'incontro si chiude alle 18.15.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



bricks4city

18.30-20.00: **Margine città/museo**



Presenti:

Andrea, con il padre; Jacopo, con la madre; Marco, con la madre; Olivia, con il padre; Samuele, con la madre; Chiara Funiati; Davide Fiorito ; Luca De Giovanni; Pietro Sutter; Rebecca Mini

SCENARIO ZERO

Chiara riporta quanto emerso dalle interviste fatte ai diversi protagonisti sia del Museo sia della città di Lecce.

La possibilità della rimozione del margine è un obiettivo che tutti hanno posto. Il polo biblio-museale ha e sta continuando ad arricchire una buona rete di contatti, e grazie alle attività e ai servizi il museo si fa conoscere.

Un problema è dato dal fatto che il museo è in alcuni casi un palcoscenico, uno spazio per le attività di cui non sempre è co-autore.

Il giardino è stato già utilizzato in alcuni casi per le performance.

Vi è anche un ragionamento su come valorizzare e raccontare il patrimonio immateriale, che dipende direttamente dal patrimonio materiale: i modi di fare e di essere che sono stati nostri nel passato, non solo l'oggetto ma anche quello che c'è dietro l'oggetto. Il bene materiale è, infatti, un simbolo dell'identità.

La zona circostante è importante, per la vicinanza con la stazione e con il Convitto Palmieri. Il Convitto rientra inoltre nel polo biblio-museale e, quindi, non è da sottovalutare; il convitto ha anche un giardino non curato che potrebbe essere un secondo ingresso per la biblioteca, anche più vicino al Museo Castromediano. Non va trascurata neanche la centralità del museo rispetto alle 4 porte della città di Lecce.

Luca aggiunge che il Museo Castromediano potrebbe diventare un eco-museo, ossia un museo diffuso, un laboratorio. Alcuni lati negativi attuali sono la presenza della ringhiera troppo alta e troppo fitta: respinge le persone che vogliono entrare. Non c'è, inoltre, tanta attenzione alle altre

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

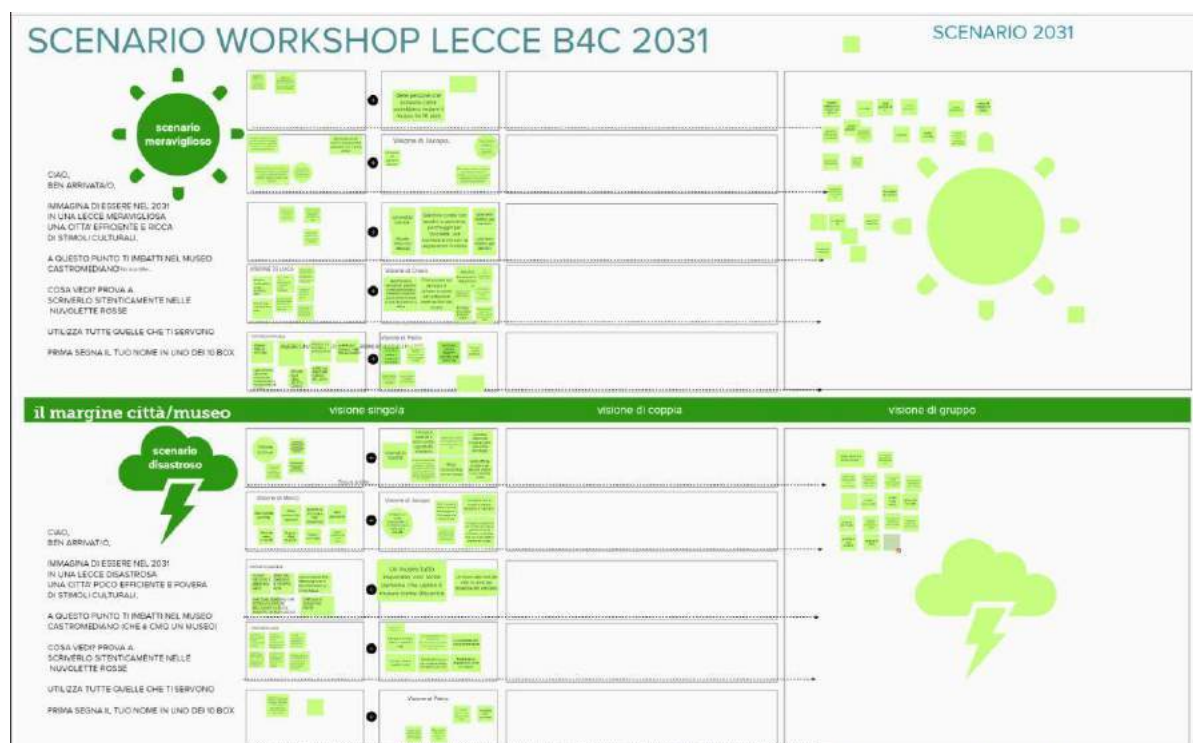
#BRICKS4CITY



associazioni e agli altri soggetti che operano nelle zone limitrofe al museo. Il giardino è soprattutto un parcheggio, e il tetto è poco considerato.

SCENARIO WORKSHOP

Rino spiega a tutti i partecipanti del terzo gruppo le modalità del workshop e lascia il tempo necessario a completare il viaggio inserendo i post-it su [Mural](#).



SCENARIO MERAVIGLIOSO

Olivia:

- laboratori elettronici di disegno per bambini;
- muro fatto di vetri per vedere il museo nella sua interezza anche dall'esterno;
- molte piante e molti alberi;
- museo galleggiante;
- robot guardiani e ologrammi che spiegano le opere.

Jacopo:

- un giardino pensile sul tetto con uno scivolo a chiocciola che ti fa atterrare su un materasso morbidosissimo a forma di nuvola;
- tunnel che collega museo al convitto che simula il teletrasporto;
- sul tetto un maxischermo che faccia vedere proiettate le opere.



bricks4city

Marco:

- aiuole con fiori colorati catalogati per nomi e un codice bar code con la spiegazione della tipologia di fiore;
- bancone con cucina dove si possono fare laboratori a tema antico;
- piccolo palcoscenico dove si esibiscono attori che mettono in scena rappresentazioni teatrali legate al museo per bambini;
- piccola biblioteca con libri che non si rovinano mai.

Samuele:

- Laboratorio per dipingere;
- un'esposizione dei primi robot su Marte;
- girasoli più alti della staccionata;
- uno squalo tigre nell'acquario;
- laboratorio lego per costruire Sigismondo Castromediano, il fondatore del museo;
- esporre un vero relitto antico;
- uno spazio per giocare con gli amici, e spazio bici.

Andrea:

- ogni persona scrive come vuole vedere il museo dopo 10 anni (2041);
- ragazzi che fanno graffiti;
- il museo è un luogo divertente dove si possono fare più tipi di arte, tipo i murali.

Davide:

- muretto molto più basso con dei cespugli, con piante ben curate, aspetto più invitante;
- all'interno un luogo di socialità giardino con tavoli, panchine, parcheggi per biciclette;
- una bacheca e-ink (tecnologia per l'e-book) con testi relativi alle esposizioni in corso;
- laboratori didattici per bambini improntati a varie branche della scienza e della storia.

Pietro:

- museo in cui ci va tanta gente a vedere quello che c'è;
- museo che si finanzia vendendo del miele prodotto da api allevate sul tetto;
- panchine dove gli anziani possono leggere i giornali e stare tranquilli;
- tante mostre temporanee che variano;
- staccionate con teli dove le persone possono fare murali a rotazione;
- strade intorno tutte pedonali.

Luca:

- giardino molto bello e curato, anche sul tetto;
- il tetto è uno spazio vissuto, si possono fare anche delle feste;
- ringhiera abbattuta e sostituita da alberi;
- museo tecnologico e divertente, con realtà virtuale per vedere i reperti nel loro contesto

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

originale.

Chiara:

- abbattimento delle recinzioni;
- giardino curato con panchine in materiali sostenibili posizionate in base al sole, fermate per bici;
- orto sociale sul terrazzo;
- utilizzo dei prodotti locali per preparare pasti all'interno del museo;
- giardino etnobotanico (piante nel loro studio antropologico, uso che gli uomini ne hanno fatto nel tempo in Puglia) nel giardino interno del museo;
- biblioteca consultabile e sempre aperta;
- arte contemporanea proveniente da tutto il mondo;
- parte del museo dedicata alla contaminazione tra i popoli;
- laboratori ogni giorno della settimana;
- apertura attività sociali nel museo collegate dal percorso delle 4 porte di Lecce.

Rebecca:

- il giardino è uno spazio di comunicazione, relax e gioco;
- ci sono tante panchine, aiuole curate e spazi svago per i più piccoli;
- il museo è una parte fondamentale del percorso all'interno della città di Lecce.

SCENARIO DISASTROSO

Olivia:

- dopo una guerra intergalattica gli alieni hanno preso controllo dei robot e gli hanno utilizzati per sottomettere la razza umana, il museo è usato come base di controllo per gli alieni;
- all'interno c'è un portale tridimensionale per l'accesso ad altre forme aliene.

Jacopo:

- un museo abbandonato in cui tutte le opere sono distrutte, anche a causa degli animali che le mangiano;
- nel museo è vietato accesso a bambini,
- il giardino è un luogo pericoloso, non più curato, ormai una foresta che non permette di entrare nel museo.

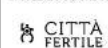
Marco:

- muri rovinati e scritti;
- alberi caduti e fiori appassiti;
- la struttura è piena di topi e di spazzatura;
- il tetto è pericolante;
- panchine e ringhiera rotte e arrugginite;
- c'è una puzza diffusa di pipì di gatto;

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

- le persone sono tristi.

Samuele:

- museo vecchio e abbandonato;
- erba del giardino è troppo alta;
- non ci sono più persone che ti raccontano le cose belle;
- il giardino è rimasto un parcheggio;
- nel museo non fanno più feste.

Andrea:

- le persone usano il museo come una discarica;
- muro alto con vetri in cima per impedire atti vandalici.

Davide:

- museo molto isolato, senza fermate del bus e percorsi ciclabili;
- non è più luogo di cultura, ma posto per parcheggiare;
- parte esterna poco curata, rafforzata l'inferriata a causa dei molteplici furti che sono avvenuti;
- mancanza di fondi e finanziamenti.

Pietro:

- fa molto freddo;
- c'è molto smog;
- c'è una crisi economica e nessuno vuole più andare al museo;
- le attività commerciali intorno stanno o sono fallite;
- non c'è rete tra le persone, le strade sono dissestate, la gente ha paura ad uscire di casa perché è pericoloso;
- i bambini e gli adulti non sanno cos'è un museo perché non ha valore;
- non ci sono né alberi né uccelli in cielo.

Luca:

- non ci sono più alberi e non c'è più marciapiede;
- la pista ciclabile è stata asfaltata;
- muro altissimo e nessuno sa che c'è un museo alle spalle;
- zona fatiscente e la stazione non funziona più;
- la sera è tutto buio.

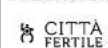
Chiara:

- niente si è evoluto;
- la popolazione si è disinteressata e nessuno sa più dove sia il museo;
- nella parte esterna ci sono solo erbacce e parcheggio;
- probabile chiusura del museo o utilizzo della struttura per altro.

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA

#BRICKS4CITY



bricks4city

Rebecca:

- all'esterno c'è solo il parcheggio;
- muro nasconde quello che c'è oltre al parcheggio;
- zona intorno al museo poco curata e lasciata abbandonata a se stessa.

Il workshop si conclude con un giro di considerazioni. I partecipanti si sono divertiti molto.

Rino individua negli scenari immaginati alcuni punti in comune tra tutti: identità, inclusività, spazio e decoro; elementi emersi in maniera diversa da tutti, e che andranno tenuti a mente.

L'incontro si conclude alle 20.00 circa.

Questo Report è stato redatto da Donata Bologna, Rosanna Carrieri e Nunzia Delle Donne per l'associazione Città Fertile. Se ci è sfuggito qualcosa vi preghiamo di segnalare a info@cittafertile.it

REALIZZATO DA



IN COLLABORAZIONE CON



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

#PUGLIAPARTECIPA #BRICKS4CITY



bricks4city



REPORT DEGLI INCONTRI DI RESTITUZIONE

“RESTITUZIONE DEI RISULTATI IN META PROGETTI”

A conclusione delle attività del LIVELLO 3 in cui, 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 rosso 01: *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. Tramite un app i visitatori possono creare la propria esperienza e visitare il museo da casa, qualora impossibilitati a spostarsi in loco.

titolo Un museo in 5 dimensioni	nome del gruppo e nomi dei partecipanti Luca, Raffaele, Rosanna
sottotitolo MUSEO OPEN SOURCE	
idea strategica - Implementare contenuti di story telling a più livelli (storia del territorio; Salento: ponte tra i mondi dall'antico al contemporaneo e luogo di contaminazione) - Didascalie e app implementate e con più linguaggi: oltre alle lingue straniere, strumenti per ipovedenti e strumenti per non udenti - Installazione e sviluppo di ulteriori supporti tecnologici: sala dedicata all'esperienza sensoriale (tatto) - Percorsi tematici e inclusivi con supporti tecnologici, anche legati al resto della città (sia luoghi che eventi) - Riproduzioni dei reperti in 3D per visite esperienziali - attenzione al senso del tatto, maggiore esperienzialità da parte dei visitatori di qualsiasi età	
azioni materiali azioni immateriali - Valorizzazione del patrimonio immateriale - Salento come luogo di contaminazione (margine culturale); - Azioni che possano stimolare la partecipazione e l'inclusione delle comunità locali e non - nuovi percorsi tematici e sensoriali - Rete con associazioni culturali e sociali per sviluppare i supporti tecnologici e non, per riprodurre i reperti in 3D, per sviluppare linguaggi differenti e assicurare maggiore trasversalità - Sviluppo di un'esperienza open source: creare il proprio percorso tramite app, anche visitando l'archivio digitalizzato (museo in cloud)	
progetto spaziale - Apposita sala per esperienza sensoriale e reperti riprodotti digitalmente - Interventi diffusi in tutta la struttura per implementazione segnaletica e strumenti tecnologici	
elementi spaziali	
funzioni/servizi sul margine - Margine annullato dalla tecnologia (cloud come elemento culturale e aperto che abbatte il margine fisico) consentendo l'accesso al museo a molte più persone sia visitatori in presenza sia da remoto - Allargamento rete di contatti e relazioni del museo	Su Minecraft: 1) percorsi colorati che fanno il giro nel museo e collegano il museo con soggetti esterni 2) costruzione di nuvole all'interno delle sale per dare l'idea del cloud 3) sala per progetto sensoriale con qualche esempio 4) totem all'ingresso per dare l'idea dell'utilizzo di linguaggi diversi (attenzione a NON farlo somigliare a un semplice Menhir) 5) (da definire: cartelli?)
attuatori Polo Biblio-Museale; B4C; Università (x ricerca)	partenariato Associazioni culturali e sociali che si occupano di inclusione nelle varie declinazioni Tecnici
tempi 2022	costi Da definire



Progetto rosso 02: *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.

titolo sottotitolo	Lecce per tutti	nome del gruppo e nomi dei partecipanti	pietro, ilaria, claudio, marianna
idea strategica	Realizzazione di strutture mobili volte alla creazione di attività comunicanti con la società, quali mostre e laboratori didattici che possano interagire con l'ambiente esterno. Queste strutture si definiscono mobili proprio per la loro possibilità di essere intercambiabili, idea volta anche ad incrementare le capacità logistiche, mantenendo tutti i vantaggi di una struttura fissa.		
azioni materiali	- Individuare spazi del museo destinabili ad ospitare le strutture mobili.		
azioni immateriali	- Rendere raggiungibile l'area dove sono presenti le installazioni mobili della copertura wi-fi del museo - Presa contatti con artisti e docenti. - Istituire call per i progetti tematici e per le mostre coinvolte - Prendere accordi con il Comune e i commercianti della zona per istituire delle convenzioni tra le attività commerciali e il museo		
progetto spaziale			
elementi spaziali	Strutture mobili: Costruzione di sedute di design riparate da pannelli solari con annessi supporti mobili (tavolini) che permettono attraverso prese elettriche di poter ricaricare i propri dispositivi.		
funzioni/servizi sul margine	Creazione di pannelli mobili per affiggere foto. Creazione di un pannello interattivo, volto a dare informazioni di base del museo e sugli eventi in programma.		
attuatori	Bricks4City e Museo Castromediano	partenariato	comune di lecce, università del salento, enti del terzo settore, scuole.
tempi	6 mesi	costi	Variabile e da definire,



Progetto verde 01: 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.

<p>titolo sottotitolo</p> <p>GIARDINO APTICO</p>	<p>nome del gruppo e nomi dei partecipanti</p> <p>CHIARA, SILVIA</p>		
<p>idea strategica</p> <p>Laboratorio di autocostruzione</p> <p>-Avviamento di un laboratorio che coinvolga la comunità per realizzare elementi inerenti ai nuovi progetti distintivi per il museo</p>	<p>Giardini dei sensi</p> <p>-Giardino dell'olfatto e del gusto: percorsi sensoriali per scoprire le erbe aromatiche e fitoalimurgiche del passato con orti verticali autocostruiti da laboratori aperti con dialogo tramite vetrate alla parte del museo denominata "Paesaggi di Terra"</p> <p>-Giardino della vista e dell'udito: luogo dello stare per fruire nell'anfiteatro per concerti e materiali audio visivo</p> <p>-Giardino del tatto e sintesi dei sensi: Istallazione scultorea tattile e interattiva, spazio per performance</p> <p>Azioni materiali</p>	<p>Riorganizzazione giardino esterno</p> <p>-Abbattimento muro di recinzione per rendere permeabile il margine</p> <p>-Posizionamento delle aree sosta (panchine) in base all'esposizione solare, impianto nuove specie arboree</p> <p>-Integrazione dell'esterno del museo con una segnaletica orizzontale interessante e non convenzionale in sinergia con il progetto di verde</p> <p>-Installazione di un'illuminazione che valorizzi l'architettura del museo</p> <p>-Eliminazione parcheggi</p>	<p>Rooftop farming</p> <p>-Impianto sul tetto del museo di serre realizzate tramite il laboratorio di autocostruzione per creare un orto sociale e un orto utilizzato per produrre le materie prime del punto ristoro del museo, impiegando tecniche colturali a basso impatto ambientale e più naturale</p> <p>-Installazione di pannelli fotovoltaici sul tetto</p> <p>Azioni immateriali</p> <p>-Valorizzazione patrimonio immateriale (giardino etnobotanico)</p> <p>-Coinvolgimento cittadini e realtà locali come l'associazione A.DI.PA Puglia</p> <p>-Valorizzazione zona circostante al museo</p> <p>-Promulgazione di principi inerenti alla sostenibilità ambientale</p>
<p>progetto spaziale</p>	<p>-Incremento della permeabilità dello spazio all'aperto sia interno, che esterno</p> <p>-Attenzione alla sfera sociale e spaziale in cui gravita il museo</p> <p>-Nuova funzione al tetto</p> <p>MINECRAFT:</p> <p>Giardino gusto olfatto(giardino interno) Piante e orto verticale</p> <p>Giardino tatto sintesi dei senti(giardino esterno) Istallazione tattile parete abbattimento muro di cinta ed eliminazione parcheggi panchine ben posizionate segnaletica orizzontale e per le aiuole Illuminazione Nuove piante</p> <p>Tetto Orto, serre e pannelli fotovoltaici</p>		
<p>elementi spaziali</p> <p>Giardino interno, giardino esterno, tetto, spazio per laboratorio</p> <p>funzioni/servizi sul margine</p> <p>Funzioni sociali, d'intrattenimento, di avvicinamento a tematiche come l'ecologia e di divulgazioni dell'offerta culturale del museo e degli spazi interni del museo stesso (come il coworking)</p>	<p>partneriato</p> <p>Comune di Lecce, PoloBibliomuseale, Regione Puglia, Università del Salento, associazioni culturali come A.DI.P.A. Puglia</p>		
<p>attuatori</p> <p>Bricks4City, Museo Castromediano , Comune di Lecce, cittadini e associazioni locali</p>	<p>costi</p> <p>Da definire</p>		
<p>tempi</p> <p>2022/23</p>			



Progetto verde 02:

Un muro, una cerniera – Un muro che unisce

Si è cercato di rendere il muro più aperto, attraverso dei pannelli di vetro, creando una parete di filtro. I gabbionti delle guardanie, 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.

titolo	Un Muro, una Cerniera	nome del gruppo e nomi dei partecipanti	Michele Pirro Leo, Rebecca Mini,
sottotitolo	Un muro che unisce		
idea strategica	Accoglienza diffusa nelle aree contermini al museo e connesse ad altri elementi attrattori presenti nel quartiere (stazione e centro storico). Spazio esterno espositivo diffuso, partecipato ed inclusivo, vitale, creativo. Abbattere idealmente il muro che isola il museo dalla città		
azioni materiali			
azioni immateriali	_ Installazione di pannelli interattivi in alcuni punti del muro. _ Installazione di altalene nel muro (nei pressi del bar) _ Trasformazione delle guardanie in punti a servizio per i cittadini e per i visitatori _ Dedicare alcuni parti del muro alla street art (all'esterno con tema museo, all'interno con tema città) _ Creare delle connessioni grafiche (street art) nella città: nei pressi del convitto palmieri, nel sottopasso della stazione) _ Istituire le call per i graffiti _ Attenzione al marciapiede: deve essere fruibile e non sconnesso. (è possibile allargarlo in alcuni punti?)		
progetto spaziale	_ Individuare punti per installazione sedute (anche incastonate nel muro stesso)		
elementi spaziali	_ ricostruzione dei gabbionti delle guardanie		
funzioni/servizi sul margine	_ Sedute nel muro _ Trovare un linguaggio per distinguere pannelli interattivi da graffiti _ Installazione altalene		
GABBIOTTI DELLE GUARDANIE INTERATTIVE. IL MUSEO è FUORI DAL MUSEO E HA UN INTERFACCIA CON LA CITTÀ MURO IN VETRO INTERATTIVO?			
attuatori	Bricks4City, Museo Castromediano, Comune di Lecce		
partenariato	comune di lecce, università del salento, enti del terzo settore, scuole, associazioni culturali		
tempi	1 o 2 anni		
costi	Variabili e da definire		

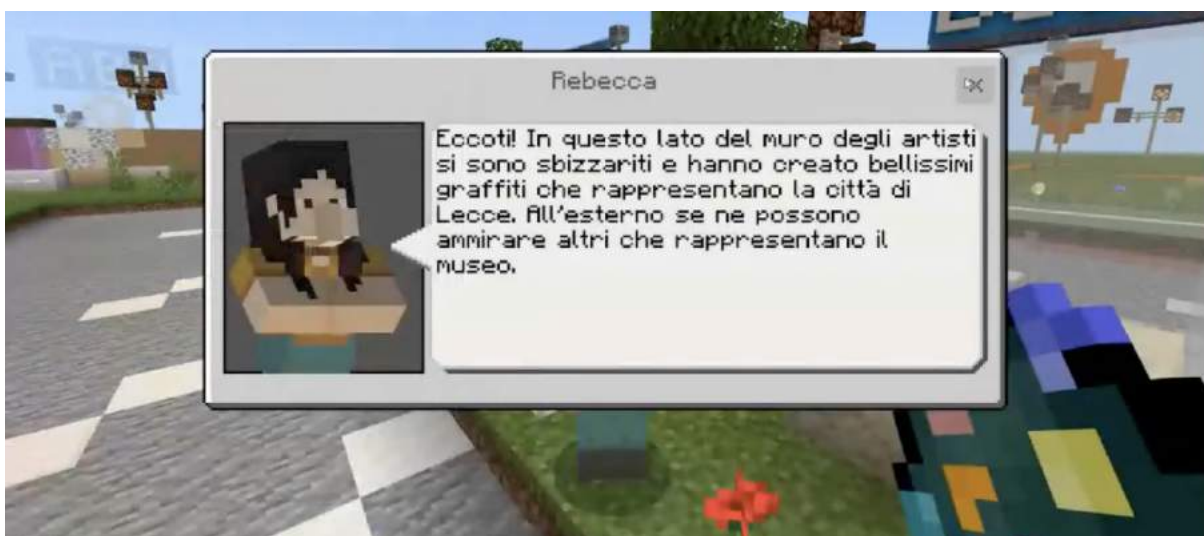


bricks4city



Nella stesura dei progetti è stato chiesto ai partecipanti di individuare l'idea strategica, specificando le azioni materiali e le azioni immateriali; il progetto spaziale, ossia come il progetto impatterebbe nello spazio, sia con elementi spaziali sia con funzioni o servizi; gli attuatori; i partner; i tempi e i costi.

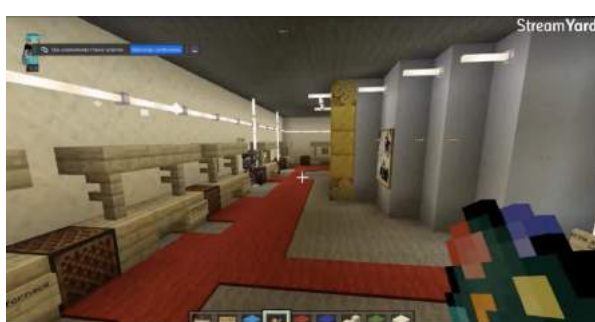
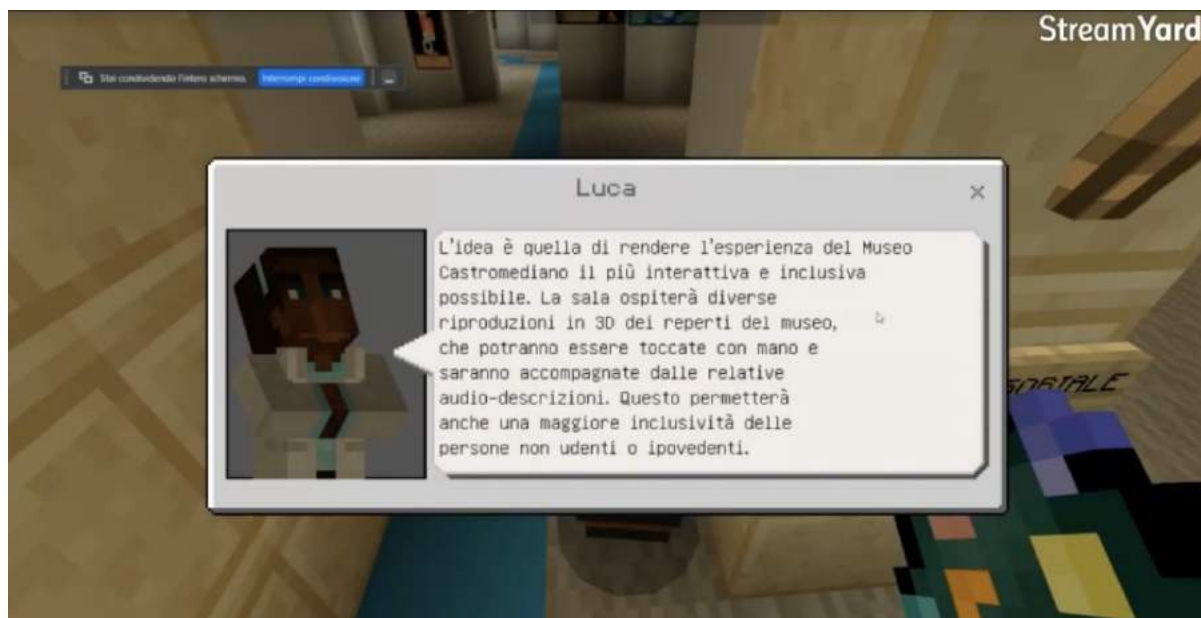
I progetti così definiti hanno costituito la base per la **visualizzazione** su Minecraft: per ogni progetto sono stati pensati e sviluppati, nel corso degli incontri svolti su piattaforma Discord, appositi spazi ed elementi nel modellino del Museo Castromediano su Minecraft.





bricks4city

Progetto rosso – Visualizzazione in Minecraft



Strisce colorate all'interno del museo ad evocare percorsi tematici specifici, per rendere l'esperienza del museo più inclusiva ed integrata con il resto della città anche attraverso nuove relazioni e collaborazioni con associazioni, luoghi e comunità.

Sala sensoriale con riproduzioni in 3D di alcuni oggetti della collezione e con strumenti per coinvolgere persone ipovedenti.

Sul tetto cloud a richiamare connessione con la città, digitalizzazione e creazione di esperienze personalizzate.

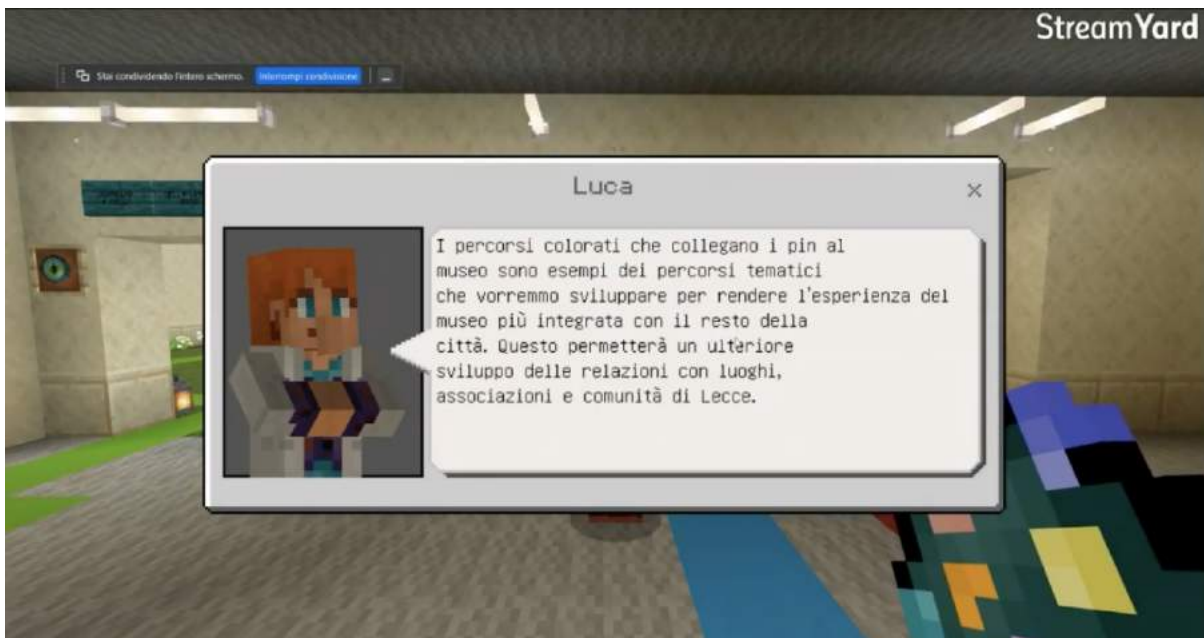


bricks4city

Progetto blu – Visualizzazione in Minecraft



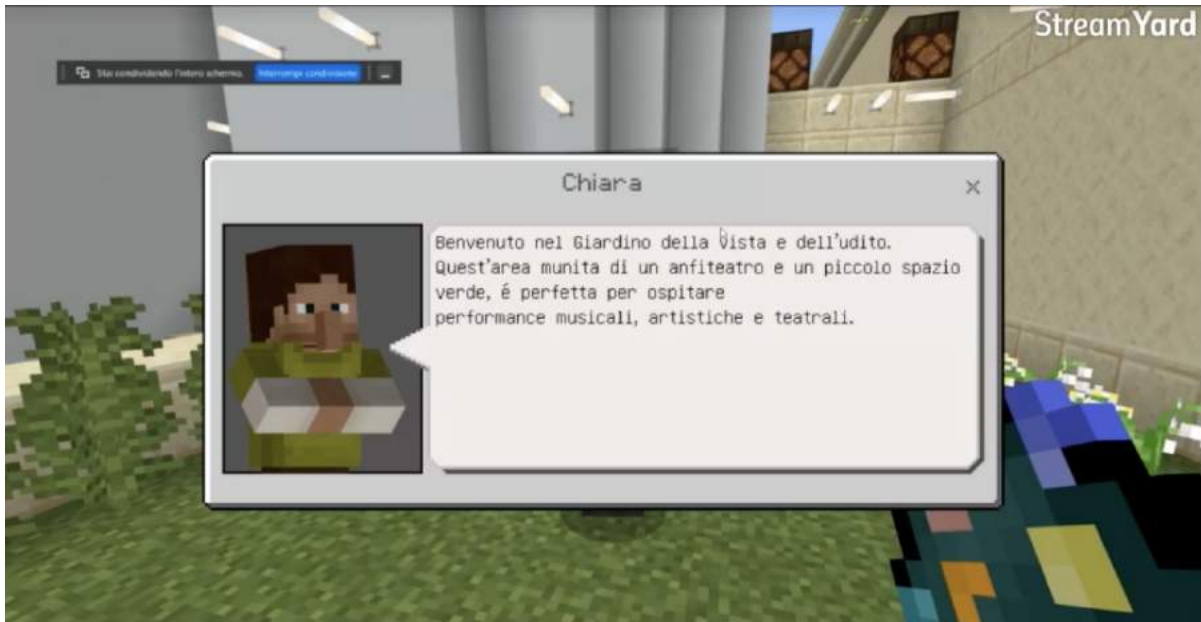
Elementi di design all'esterno: panchine di design multimediali e versatili, modulari. Sistema di allestimento mostre all'aperto. Mostra fotografica a cielo aperto, coinvolgimento di artisti emergenti e favorire incontro e nuove iniziative culturali. Pannelli interattivi.





bricks4city

Progetto verde 01 – Visualizzazione in Minecraft



Giardini dei sensi:

Giardino interno – orto etnobotanico con percorsi sensoriali per scoperta e conoscenza di erbe del passato– olfatto e gusto

Giardino dell'anfiteatro – concerti, performance e materiale audiovisivo – udito e vista

Giardino esterno – sportelli audiovisivi – tatto

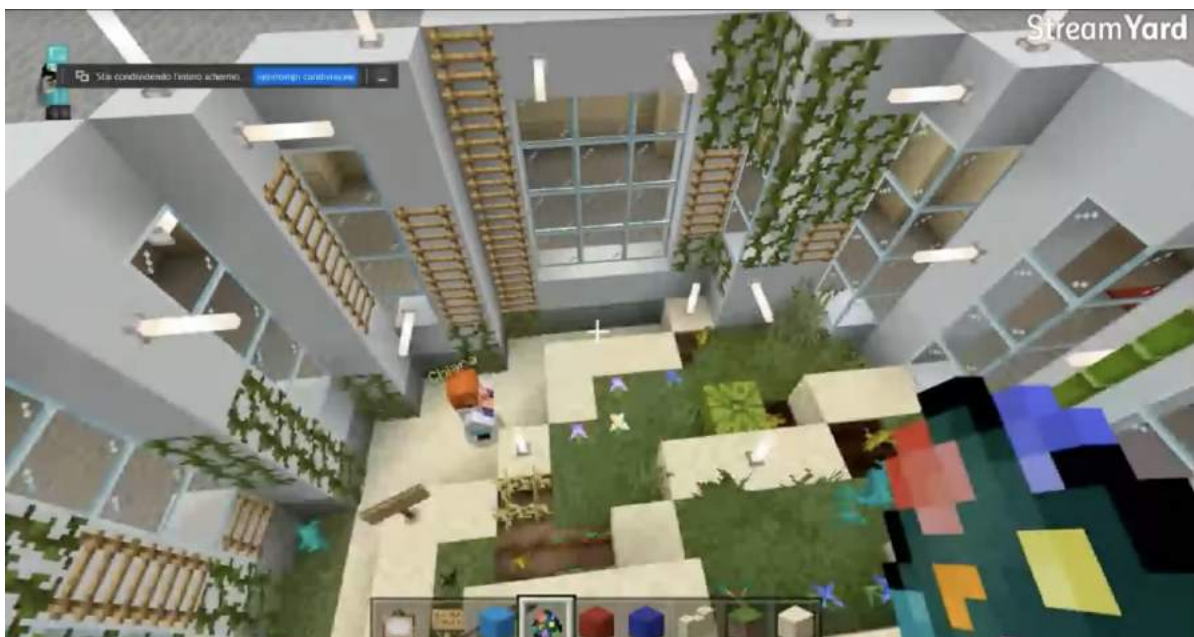
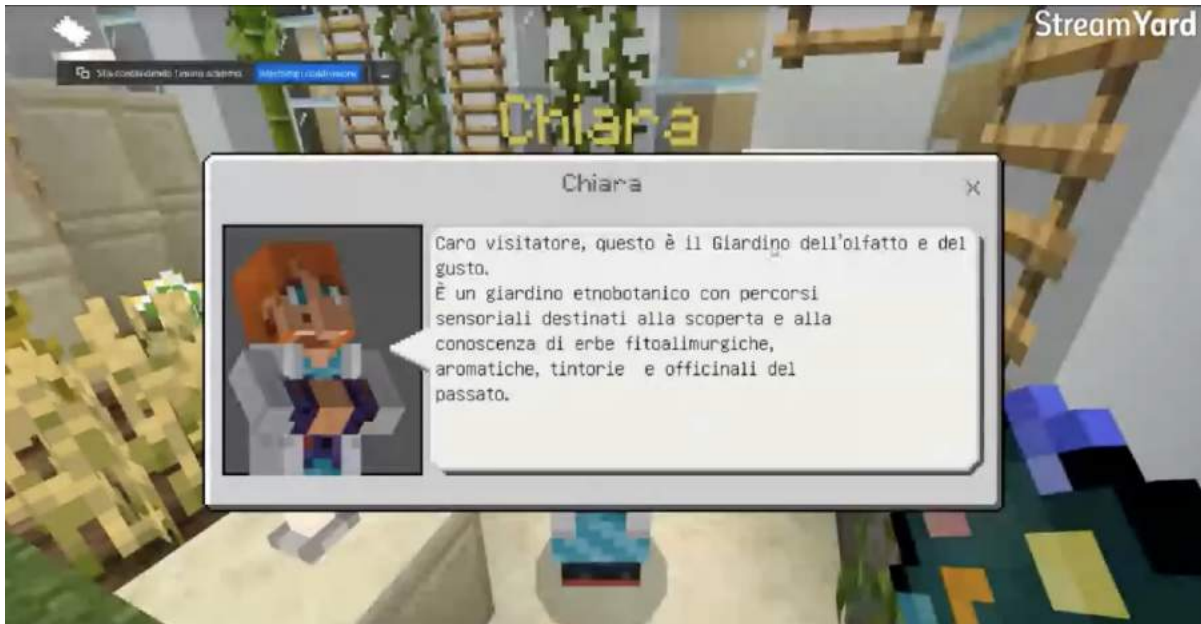
Tetto – sistema di serre, orto sociale che alimenti il fabbisogno di un ipotetico punto ristoro del museo

Parcheggio smantellato e reso verde.





bricks4city



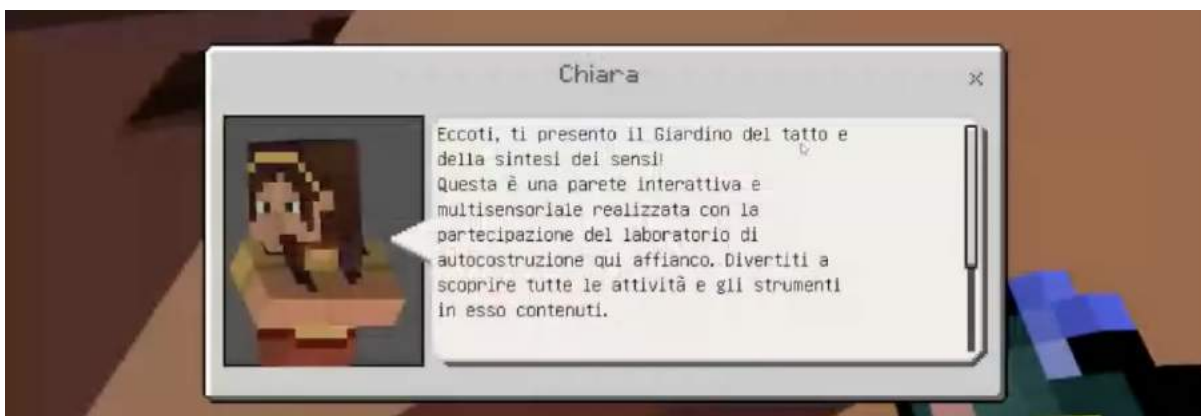


bricks4city

Progetto verde 02 – Visualizzazione in Minecraft

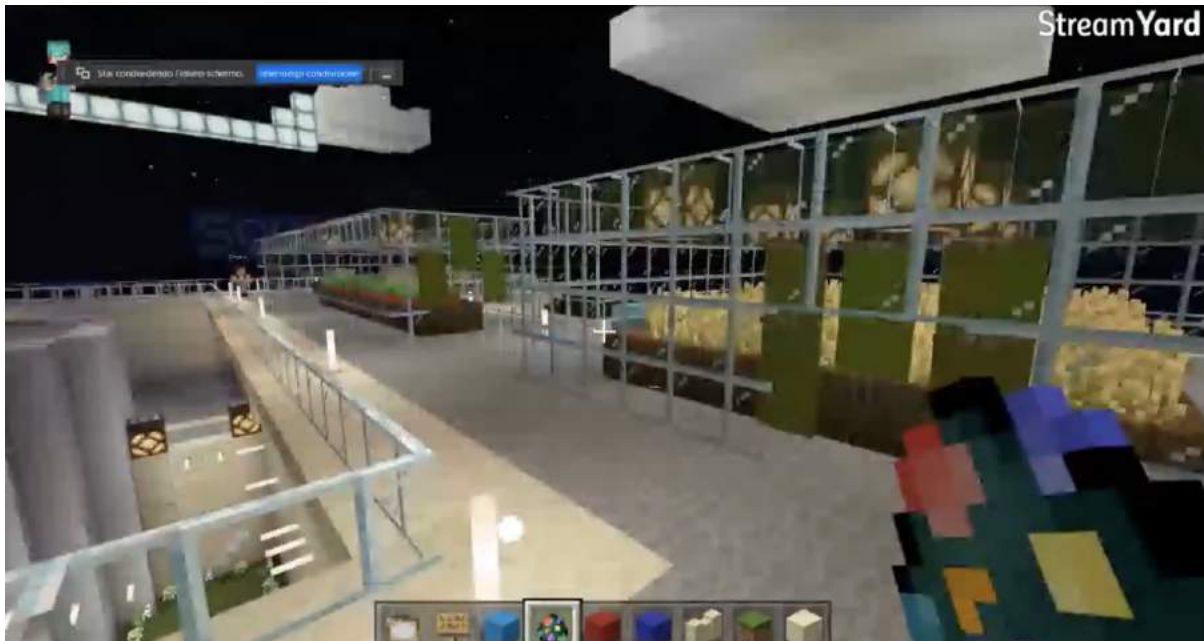


Muro aperto tramite pannelli di vetro.
Individuazione di una sezione del muro per artisti
Gabbioti delle guardiane interattive.





bricks4city



Le relazioni con le altre realtà e altri luoghi della città sono state riportate in Minecraft con la realizzazione di scritte.



Dopo aver riportato in Minecraft i progetti, si è passati alla fase organizzativa dell'evento finale di restituzione alla collettività dei risultati del progetto.
Ci si è divisi in gruppi così da organizzare ogni fase della presentazione.



bricks4city

ENDGAME RESTITUZIONE DEI RISULTATI

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.





bricks4city



Interventi di:

Stefania Siepi, Kids Project Education, introduce i lavori

Rino Carluccio, Città Fertile, introduce i risultati del progetto

Silvia De Carlo, team under 30, racconta gli aspetti introduttivi delle 3 partite, dei laboratori progettazione di partecipata attraverso gli strumenti di mural e discord con particolare focus sugli aspetti metodologici

Irene Nanni, team under 30, racconta le attività di formazione per la costruzione dello scenario zero: riproduzione del museo (supporto video e foto anche delle planimetrie) e presenta le interviste ai testimoni privilegiati

Alessandro, Samuele, Viola, Jacopo, team dei bambini e delle famiglie, raccontano dell'esercizio svolto con metodologia scenario workshop coordinato da Città Fertile 2 che fotografa i progetti dei bambini costruendo in forma collettiva e collaborativa la visione dei bambini in uno scenario del museo nel 2030 tragico e, poi, felice.

Luca De Giovanni, team under 30, fa da cicerone e guida nel modello in minecraft con l'aiuto dei capomastri propone una sintesi dei 4 progetti, insieme a Gigi, Claudio, Chiara, Rebecca, del team under 30.

Luigi De Luca, direttore del Museo Castromediano, conclusioni e saluti

Moderà:

Donata Bologna, Città Fertile



bricks&city



Nel corso dell'evento è stato raccontato al pubblico il susseguirsi delle fasi e presentati gli obiettivi raggiunti.

Gli under 30 si sono messi in gioco lavorando in gruppo e utilizzando gli strumenti della progettazione partecipata: hanno costruito lo scenario zero attraverso un primo incontro con il direttore del museo e una serie di interviste rivolte a ospiti privilegiati, ossia personalità di interesse per ricostruire lo stato attuale in cui il museo si trova e le attività in corso. Dopo aver lavorato sul presente, hanno dato spazio alla costruzione del futuro, con l'intervento delle famiglie; insieme si sono, infatti, ipotizzati due scenari possibili futuri: uno scenario meraviglioso e uno scenario disastroso. Questo ha consentito di lavorare insieme, rintracciare i punti in comune e avere uno scambio di idee intergenerazionale, che ha aperto – utilizzando le parole di una delle relatrici – «tantissimi mondi».

Si è passati poi a sviluppare quattro progetti con interventi concreti da proporre al museo.

Il direttore Luigi De Luca, che è intervenuto al termine della relazione, ha apprezzato molto il lavoro condotto e le proposte emerse, cogliendo la capacità di costruire insieme, attraverso la pratica della partecipazione, nuove realtà in un momento in cui il museo è chiuso. Ha comunicato che il museo assumerà le proposte, le integrerà ai progetti già in fase di sviluppo e si impegnerà a sostenere la realizzazione delle proposte e promuovere le strategie adottate. Al Museo Castromediano, inoltre, saranno presenti alcuni dispositivi che consentiranno delle visite guidate al modellino realizzato su Minecraft.

Il progetto, coinvolgendo diversi soggetti, sia partner sia singoli, ha portato alla formazione di una nuova comunità: cittadini, giovani professionisti attivi, famiglie.

In chiusura dell'evento si è presentata la proposta di sottoscrizione di un patto tra le realtà coinvolte così da assumersi reciproci impegni e dare continuità alle proposte anche oltre il progetto.



bricks4city

Durante l'incontro viene presentato in anteprima il video di restituzione del progetto Bricks4City, visitabile in questo link: <https://youtu.be/znXXO8ovqzQ>

L'intero incontro è stato registrato ed è possibile rivederlo da questo link: <https://fb.watch/4DOCTrPpOm/>

Il progetto ha ottenuto ottimi risultati e ha raccolto una **rassegna stampa nazionale**, con pubblicazioni sui quotidiani: Gazzetta del Mezzogiorno, Corriere; sui periodici: Quisalento (febbraio); e su Ansa nazionale, AltoAdige viviart, Sky tg 24, TGr Puglia, Quisalento (online).

L'INIZIATIVA PROGETTAZIONI A CURA DI CITTÀ FERTILE E KIDS PROJECT EDUCATION

«Mattoncini» virtuali nell'incontro fra culture al Museo Castromediano

Bambini e giovani under 30 chiamati a ripensare gli spazi della struttura

di GLORIA INDENNITATE

Nuovo progetto del Museo Castromediano di Lecce nel segno della partecipazione on line ai tempi del Covid-19. «Bricks4City» è un laboratorio virtuale attivo per l'incontro di culture, spazio pubblico aperto e inclusivo in cui interagire, conoscersi, progettare, a più voci, per ripensare il margine tra città e museo con metodologie partecipative a cura di Città fertile, Kids Project Education e altre realtà, al fianco di laureandi e famiglie. «Il Museo Castromediano» viene sottolineato - anche in queste settimane in cui i luoghi della cultura sono chiusi per far fronte all'emergenza sanitaria, è spazio (virtuale) in cui ritrovarsi e pensare, insieme, il proprio futuro all'insegna di una metodologia che consiste nel dialogo serrato tra facilitatori, famiglie e laureandi e laureati selezionati tramite call.

In cosa consiste il progetto? «La strategia - spiegano gli organizzatori - è quella di immaginare mattoncini Lego virtuali, come enzimi di partecipazione attiva, come strumenti in mano alle comunità locali per costruire nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali». «Bricks4City» in questi giorni sale al livello successivo, «il processo di partecipazione bottom up (dal basso verso l'alto, ndr) - aggiungono - che vuole ripensare la dinamica museo/città tra il Museo Castromediano e Lecce arriva a un punto di svolta con il coinvolgimento attivo delle famiglie selezionate dopo la call dei giorni scorsi». Successivamente ai momenti formativi su «Minecraft®» alla costruzione di un modellino realistico del Museo e dei suoi dintorni, il

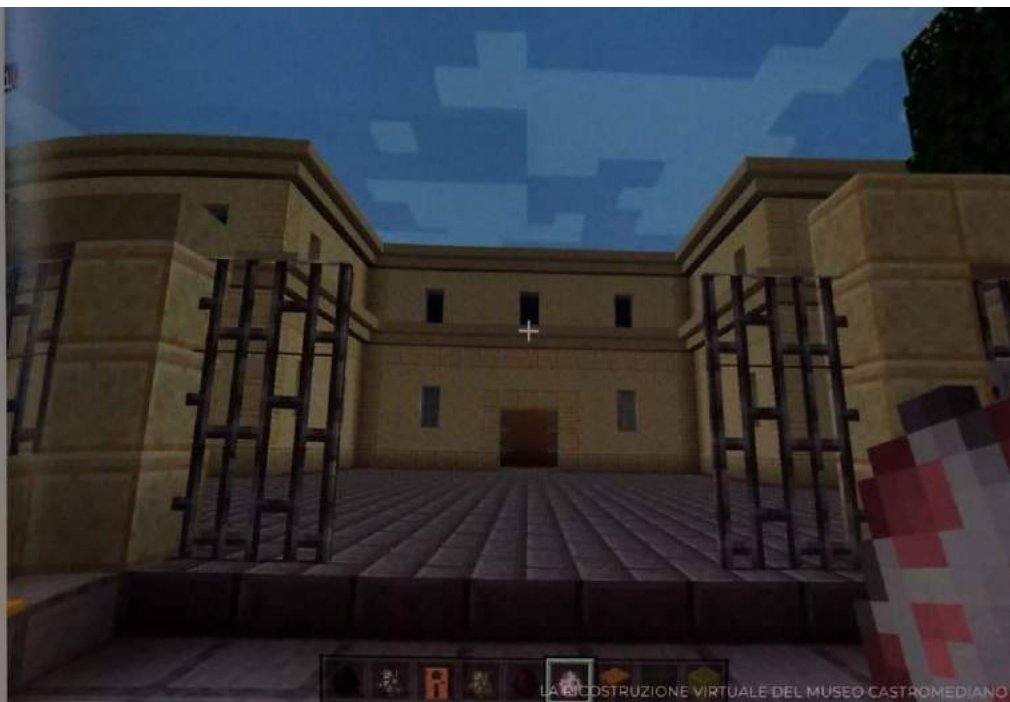
RIFLETTORI
Duo immagini del progetto virtuale «Bricks4City» del Museo



team di giovani partecipanti al progetto è entrato nel vivo della progettazione partecipativa, conoscendone le metodologie e le tecniche principali, a cui è seguita una conoscenza preliminare delle famiglie con cui collaboreranno: adesso il processo entra in una nuova fase grazie soprattutto alla partecipazione attiva dei bambini tra gli 8 e i 10 anni.

«Bricks4City», osservano gli organizzatori, «trova la sua forza proprio nella sua natura trasversale e variegata. Oltre all'esperienza del capofila, "Kids Project Education" e alle competenze dei partner tecnici del progetto, tra cui Città Fertile, gruppo tecnico orizzontale per le strategie urbane partecipate, e il Polo Biblio-museale di Lecce, il processo può contare sulla sana contaminazione di idee fornita dal team di giovani under 30, tutti con background accademici differenti ma complementari, e che ha già dato i suoi frutti». Ruolo fondamentale sarà quello dei bambini, con la loro creatività connessa a un occhio critico e attento che non mancherà di individuare nuovi utilizzi per gli spazi del Museo e la loro fruizione presente e futura. Inoltre, nel mese di gennaio si terranno degli incontri con protagonisti il «Team under 30» e le famiglie. Tutte le attività di progettazione partecipata che vi saranno svolte porteranno alla realizzazione di un progetto partecipato e alla sua restituzione su «Minecraft®». «Le tre idee progettuali, sviluppate dai tre gruppi di lavoro (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) - ribadiscono gli organizzatori - troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso, che, la direzione del Museo si impegna a fare suo». L'intera fase di progettazione partecipata sarà gestita in virtuale attraverso la metodologia del Metaplan coadiuvata dalla piattaforma digitale Live Board®, Planning 4 Real, tramite Minecraft®. Una volta definito il progetto e restituito in digitale, le fasi successive saranno dedicate alla diffusione dei risultati a scala regionale e nazionale attraverso la stampa e il web attraverso l'utilizzo di varie piattaforme digitali. «Il lavoro di co-progettazione - concludono gli organizzatori - non sarà fine a se stesso, diventerà parte integrante del Museo Castromediano. All'interno sarà allestita una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco».

Info: bricks4city@gmail.com



LA RICOSTRUZIONE VIRTUALE DEL MUSEO CASTROMEDIANO

BRICKS4CITY | MATTONCINI VIRTUALI PER IL MUSEO REALE

Il Museo Castromediano riprogetta e migliora i suoi servizi grazie a un gioco d'interazione. Come in un videogioco, le famiglie e i bambini immaginano nuovi scenari per i luoghi destinati all'arte e alla cultura. È solo uno degli step del progetto Bricks4City, un laboratorio virtuale in cui si ridefinisce il rapporto tra la città di Lecce e il Museo Castromediano. A curarlo con il Polo Biblio-museale, un partenariato molto trasversale per ambiti di competenza composto dalla capofila Kids Project Education, associazione dedita all'educazione extra-scolastica attraverso un metodo che prevede l'uso dei mattoncini Lego, e Città Fertile, che da anni sostiene forme di democrazia partecipata. A dare un contributo importante un team di under 30, che ha appena ultimato la ricostruzione del Museo Castromediano su Minecraft®. Si passa così alla fase successiva: entrano in gioco anche i bambini tra gli 8 e i 10 anni con la loro creatività e lo sguardo "fresco" sulla realtà. Gli incontri di progettazione partecipata si tengono on-line: facilitatori, famiglie, laureandi e laureati, si ritrovano in uno spazio virtuale per sviluppare le tre aree progettuali (città nel museo, museo nella città, margine città/museo). A lavoro concluso, il Museo Castromediano allestirà una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco.
Info: 339/2064641.

ITES OLIVETTI | A SCUOLA D'AZIENDA ANCHE DI SERA

Adulti che non hanno voluto (o potuto) studiare da giovani, o lavoratori che intendono recuperare qualche anno scolastico nel tempo libero. Si rivolge a loro la nuova offerta formativa dell'Istituto tecnico economico e finanziario ITES "Adriano Olivetti" di Lecce, che ha avviato un corso serale specifico, con indirizzo S.I.A., Sistemi Informativi Aziendali.

Chi completerà il percorso avrà le competenze dei diplomati in Amministrazione, Finanza e Marketing nel campo dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali, della normativa civilistica e fiscale, dei sistemi aziendali, degli strumenti di marketing, dei prodotti assicurativo-finanziari dell'economia sociale; ma anche un approfondimento nel campo delle competenze linguistiche e informatiche per operare nel sistema informativo dell'azienda, contribuendo sia all'innovazione sia al miglioramento organizzativo e tecnologico dell'impresa stessa.

L'indirizzo si caratterizza, inoltre, per il riferimento all'ambito della gestione del sistema informativo aziendale e alla valutazione, alla scelta e all'adattamento di software applicativi, con particolare attenzione al sistema di archiviazione, organizzazione del sistema della comunicazione in rete e sicurezza informatica. Info e iscrizioni presso la sede dell'Istituto, in via Marugi 29 a Lecce.

Tel. 0832/233420. www.itesolivettilecce.edu.it



bricks4city

Il museo Castromediano (secondo Minecraft)



Giocare con il modello virtuale del Museo Castromediano di Lecce riprodotto nel videogioco Minecraft®: sarà possibile a breve, sicuramente appena riapriranno musei e luoghi di cultura anche in Puglia. Il Castromediano chiuso per covid si è aperto in questi ultimi mesi ad un'intensa attività di partecipazione "dal basso" e di progettazione on line, diventando spazio (virtuale) in cui ritrovarsi e pensare il proprio futuro attraverso il coinvolgimento soprattutto di giovani e famiglie. L'obiettivo è ripensare la dinamica tra il museo e il territorio. Lo strumento scelto è il progetto Bricks4City che in questi giorni si prepara al rush finale. Sono oltre trenta le persone selezionate tra le centinaia che si sono candidate. Tra queste 16 studenti, laureandi e laureati da tutta Italia e 10 famiglie con almeno un bambino tra 8 e 10 anni. La strategia è quella di immaginare mattoncini Legovirtuali, come enzimi di partecipazione attiva, come strumenti in mano alle comunità locali per costruire nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali. Dopo i momenti di formazione su Minecraft®, popolare videogioco in cui si costruisce con dei blocchi e si vivono avventure sempre nuove, e la costruzione di

un modellino realistico del museo e dei suoi dintorni, il team di giovani under 30, tutti con background accademici differenti ma complementari, è entrato nel vivo della progettazione partecipativa con l'interazione con i bambini del territorio. Il processo può contare sulla sana contaminazione di idee oltreché sull'esperienza del capofila, Kids Project Education, e sulle competenze dei partner tecnici del progetto, tra cui Città Fertile e il Polo Biblio-museale di Lecce. Tutte le attività, che saranno svolte fino a fine gennaio, porteranno alla realizzazione di un progetto partecipato e alla sua restituzione su Minecraft®. Ne verranno fuori tre idee progettuali (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) che troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso, che la direzione del Museo si impegna a fare suo. La presentazione dei risultati è prevista il 4 febbraio. All'interno del museo sarà allestita una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco. Chi ha Minecraft® intanto può già farlo da casa (codici d'accesso da richiedere a bricksforcity@gmail.com).

A.D.R.

© SERVIZIO COMUNICAZIONE

giornalismo locale



bricks4city

ANSA.it - ANSA ViaggiArt - Puglia

Bricks4City, mattoncini Lego virtuali per costruire il futuro

Esperimento progettazione condivisa a Museo Castromediano Lecce

Redazione ANSA LECCE 21 gennaio 2021 17:27



LECCE - Un esperimento di progettazione partecipata che coinvolge studenti, famiglie con bambini, professionisti, tutti insieme nel segno della creatività e del dialogo, per "costruire" con mattoncini Lego virtuali un nuovo cortile esterno al Museo Castromediano di Lecce: è questo il progetto Bricks4City, a cura di Città fertile, Kids Project Education e Polo Biblio-museale di Lecce, lanciato per immaginare nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali, grazie alla partecipazione attiva delle comunità locali.

Nato per ripensare la dinamica tra il Museo Castromediano e la città di Lecce, il progetto si "svolge" su una piattaforma di animazione digitale e vede il coinvolgimento di famiglie (con bambini tra gli 8 e 10 anni), laureandi e laureati selezionati tramite call che per tutto il mese di gennaio sono impegnati in incontri di progettazione: 3 i gruppi di lavoro (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) che troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso che la direzione del Museo si impegna a fare suo. Tutta la fase di progettazione partecipata verrà gestita in virtuale attraverso la metodologia del Metaplan coadiuvato dalla piattaforma digitale Live Board©, Planning 4 Real, attraverso Minecraft©. Terminato

il lavoro di co-progettazione, il progetto sarà inglobato nel Museo Castromediano, con l'allestimento di una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright ANSA



bricks4city

ALTO ADIGE

(<https://www.altoadige.it>)

Sei in: [Viaggiart \(/viaggiart\)](#) » [Bricks4City, mattoncini Lego virtuali...](#) »

Bricks4City, mattoncini Lego virtuali per costruire il futuro (2)

21 gennaio 2021



L ECCE - Un esperimento di progettazione partecipata che coinvolge studenti, famiglie con bambini, professionisti, tutti insieme nel segno della creatività e del dialogo, per "costruire" con mattoncini Lego virtuali un nuovo cortile esterno al Museo Castromediano di Lecce: è questo il progetto Bricks4City, a cura di Città fertile, Kids Project Education e Polo Biblio-museale di Lecce, lanciato per immaginare nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali, grazie alla partecipazione attiva delle comunità locali.



bricks4city

Lecce: mattoncini Lego virtuali per progettare il museo

Bricks4City è un laboratorio virtuale in cui si ripensano gli spazi culturali e sociali del Museo Castromediano, che coinvolge anche le famiglie e i bambini

DI QUISALENTO - 21 GENNAIO 2021



Ripensare gli spazi sociali e culturali di un museo con i mattoncini Lego (virtuali). Immaginare di migliorare i servizi e i luoghi destinati all'arte e alla cultura ma anche alla convivialità e all'incontro attraverso un **gioco di interazione**. È il progetto **Bricks4City**, un laboratorio virtuale in cui si ridefinisce il rapporto tra la città di Lecce e il **Museo Castromediano**, che coinvolge anche le famiglie e i bambini. L'obiettivo è far diventare lo **spazio davvero inclusivo, aperto a pubblici diversi interpretando i bisogni della comunità**, con metodologie partecipative.

Con le restrizioni del Covid, **la partecipazione e progettazione si tengono on-line**. Facilitatori, famiglie, laureandi e laureati, selezionati tramite call, si incontrano in uno spazio virtuale per un

attività degli incontri sono finalizzate alla **realizzazione di un progetto partecipato e alla sua restituzione su Minecraft®**.



A curare il progetto con il Polo-Bibliomuseale, un partenariato molto trasversale per ambiti di competenza composto dalla capofila **Kids Project Education**, associazione dedita all'educazione extrascolastica, insegnando le materie tecnico-scientifiche attraverso un metodo che prevede l'uso dei mattoncini Lego, **Città Fertile**, che da anni sostiene forme di democrazia partecipata, arricchito dalla contaminazione di idee fornita dal **team di giovani under 30**, tutti con background accademici differenti ma complementari.

Il lavoro di co-progettazione diventerà parte integrante del Museo Castromediano: sarà allestita una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco.

Info: 339/2064641, bricksforcity@gmail.com



PUGLIA

Bricks4City, mattoncini Lego virtuali per costruire futuro

21 gen 2021 - 14:33

(ANSA) - LECCE, 21 GEN - Un esperimento di progettazione partecipata che coinvolge studenti, famiglie con bambini, professionisti, tutti insieme nel segno della creatività e del dialogo, per "costruire" con mattoncini Lego virtuali un nuovo cortile esterno al Museo Castromediano di Lecce: è questo il progetto Bricks4City, a cura di Città fertile, Kids Project Education e Polo Biblio-museale di Lecce, lanciato per immaginare nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali, grazie alla partecipazione attiva delle comunità locali.

Nato per ripensare la dinamica tra il Museo Castromediano e la città di Lecce, il progetto si "svolge" su una piattaforma di animazione digitale e vede il coinvolgimento di famiglie (con bambini tra gli 8 e 10 anni), laureandi e laureati selezionati tramite call che per tutto il mese di gennaio sono impegnati in incontri di progettazione: 3 i gruppi di lavoro (città nel museo, museo nella città, margine città/museo) che troveranno una sintesi in un meta-progetto condiviso che la direzione del Museo si impegna a fare suo. Tutta la fase di progettazione partecipata verrà gestita in virtuale attraverso la metodologia del Metaplan coadiuvato dalla piattaforma digitale Live Board©, Planning 4 Real, attraverso Minecraft©. Terminato il lavoro di co-progettazione, il progetto sarà inglobato nel Museo Castromediano, con l'allestimento di una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco. (ANSA).



Museo Castromediano, un videogioco per ricostruire il cortile esterno

Si edificherà con mattoncini virtuali, attraverso una piattaforma di animazione digitale pensata per coinvolgere famiglie, bambini, ma anche laureandi e laureati selezionati tramite call



Esterno virtuale del museo Castromediano

Un esperimento di progettazione partecipata che coinvolge studenti, famiglie con bambini, professionisti, tutti insieme nel segno della creatività e del dialogo, per "costruire" con mattoncini Lego virtuali un nuovo cortile esterno al Museo Castromediano di Lecce: è questo il progetto Bricks4City, a cura di Città fertile, Kids Project Education e Polo Biblio-museale di Lecce, lanciato per immaginare nuovi scenari di senso, in grado di migliorare e potenziare gli spazi sociali e culturali, grazie alla partecipazione attiva delle comunità locali. Nato per ripensare la dinamica tra il Museo Castromediano e la città di Lecce, il progetto si "svolge" su

del Museo si impegna a fare suo. Tutta la fase di progettazione partecipata verrà gestita in virtuale. Terminato il lavoro di co-progettazione, il progetto sarà inglobato nel Museo Castromediano, con l'allestimento di una postazione in cui si potrà visitare, interagire e anche "giocare" con il modello virtuale riprodotto nel videogioco.