



REPORT 06 NOVEMBRE 2024

Referente del progetto: Marco Petrella

Team organizzatore: Serena Capizzi, Irene Scapola

Oggetto del processo partecipativo:

il processo contempla due azioni:

1. ABC 250 CARAPELLE: Associazioni, comitati informali, cittadini, insieme per far celebrare i 250 anni dalla nascita di Carapelle
2. ABC 280 CARAPELLE: processo partecipativo con i giovani, studenti di ogni ordine e grado per la Celebrazione, la cittadinanza attiva e per il “Patto per la Lettura Città di Carapelle”

Tempi e durata del processo partecipativo: settembre 2024 - novembre 2024

Contesto in cui si svolge il processo partecipativo: Comune di Carapelle

Consulenti esterni:

- Andrea Gelao coordinatore metodologico, supervisore del processo partecipativo
- Lilli Antonacci coordinatrice della comunicazione del processo partecipativo, tecnica-facilitatrice
- Grazia Francavilla progettista del processo partecipativo, formatrice

Il percorso partecipato si affianca parallelamente al più ampio procedimento di attivazione del Comune di Carapelle sui temi della cultura e dei valori del territorio incrociando le progettazioni già presenti quale, ad esempio “Carapelle Città Che Legge”

Il progetto “ABC Carapelle” ne rappresenta una specifica tematica, volta ad approfondire le strategie di dettaglio ed i programmi attuativi, coinvolgendo i cittadini nella definizione ed attuazione di scelte riguardanti valorizzazione dell’associazionismo, della cultura locale e del turismo

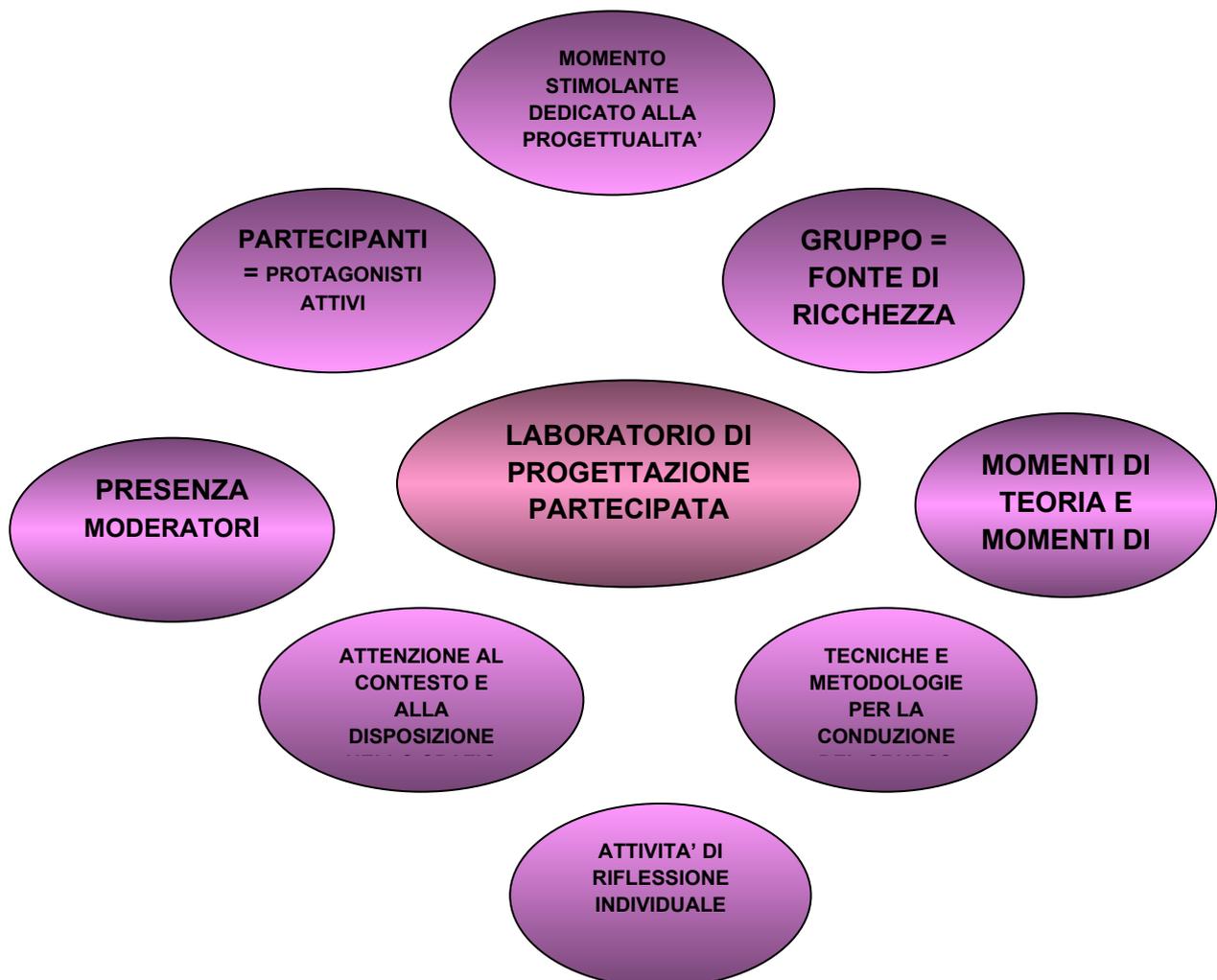
Obiettivo generale è “mettere al lavoro” la comunità locale al fine di riscoprire e dare nuovi significati alla “identità” della città, attorno al tema della celebrazione dei 250 anni, coinvolgendo attivamente in tale processo diversi attori locali, al fine di definire possibili indirizzi condivisi e valide strategie di coinvolgimento, insieme a efficaci regole per l’attuazione di progettualità diffuse; nonché porre le basi per una rete solidale di sostegno e promozione della città che riunisca determinate categorie - commercianti, associazioni, operatori culturali - per creare sinergie inusuali e inconsuete

Il processo ora in avvio si svolgerà secondo le seguenti fasi: - Fase di coinvolgimento/sensibilizzazione/informazione; - Fase di ascolto e individuazione delle tematiche di progetto - Fase creativa, di confronto e costruzione delle proposte.

Laboratorio a scuola c/o Istituto Olivetti – 06.11.2025

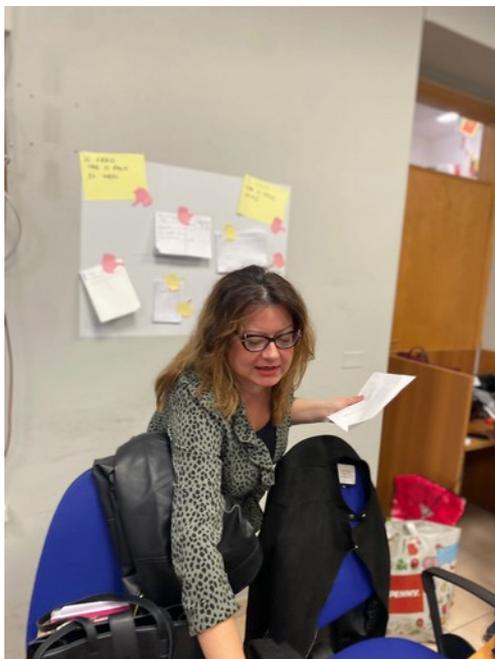
Il laboratorio si è svolto mercoledì 06 novembre presso l'Istituto Olivetti, in orario 10:00-13:00, e ha visto la partecipazione di circa 40 alunni delle classi terze e quarte accompagnati dai rispettivi docenti. Il gruppo di lavoro è stato disposto in maniera circolare. Questa disposizione permette di focalizzare l'attenzione degli studenti e agevola l'interazione.

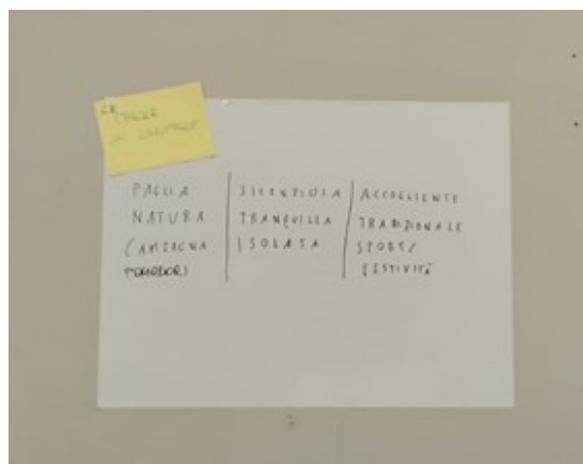
Nel seguente grafico vengono indicati e riassunti gli elementi che hanno caratterizzeranno il laboratorio.





Nella prima parte di introduzione da parte di Lilly Antonacci sono stati descritti brevemente i contenuti e le finalità del progetto ABC e soprattutto è stato messo in risalto il ruolo del target group giovani nell'identificazione e nella costruzione delle proposte operative. Si è poi entrati nel vivo delle attività con l'intervento di Grazia Francavilla che ha spiegato le peculiarità del processo partecipativo con una particolare attenzione ai dettami dell'AGENDA EUROPA 2030 e soprattutto all'approccio metodologico BOTTOM UP. Un approccio bottom-up può permettere la nascita di virtuose collaborazioni fra amministrazioni e comunità di cittadini. Che si tratti di grandi interventi strutturali o di piccoli progetti di rigenerazione, la collaborazione fra tutti gli stakeholder cittadini è l'unica via percorribile per migliorare le nostre città. Questa sinergia si trasforma in co-creazione quando il cittadino viene considerato come portatore di conoscenza. Quando viene ascoltato, interrogato e reso partecipe dei cambiamenti che investiranno il luogo in cui vive. Agire sulle città significa agire sulle comunità che li vivono. Nell'agire sulle comunità, dunque, è necessario prima di tutto ascoltarle.





Di qui è scaturita la prima esercitazione; PENSIAMO A 5 PAROLE CHE CARATTERIZZANO LA MIA CITTA'. Ogni alunno, singolarmente, ha scritto di getto aggettivi e/o sostantivi, che in modo personale e introspettivo disegnano la città *da dentro*. Una lettura si oggettiva, ma soprattutto soggettiva dove emergono speranza e attaccamento al territorio, ma anche ansia e qualche paura dell'odierno quotidiano. E' stato facile scorgere tante assonanze fra i ragazzi, tante parole "le stesse" scritte da tanti e poi quell'emersione se pur latente, dell'orgoglio meridionale, terra agricola per antonomasia ed eccellenza enogastronomica. E poi è emerso come sia stato veicolato efficacemente il messaggio dell'anniversario, in questo anno, dei 250 di Carapelle, un compleanno cittadino dove c'è storia, festività e antichità.....senza dimenticare che *la mia città è anche e soprattutto il luogo del cuore; delle passeggiate, delle amicizie, della partita di pallone in mezzo ad una piazza, della processione del Santo Patrono che porta con sé festa, allegria, spirito di comunità e bancarelle.*

PAROLE POSITIVE	PAROLE NEGATIVE
Antichità, tranquilla, serietà, amore, piccola amicizia, bella nelle festività, serena, cibo, fede, sportiva, silenziosa, popolosa, bella, piazza, completa, accogliente, cultura, affascinante, semplice, tradizionale	Sporca inciviltà brutta, senza negozi, senza divertimento, triste, isolata, noiosa, pericolosa, sconosciuta, chiasso, degrado, immondizia, volgare, deserta, fossi, sporca, inaccogliente, inquinata, disestata

PAROLE CHE INQUADRANO I CONTESTO SOCIO ECONOMICO: agricoltura, piazza, paglia, natura, campagna, pomodori.

Il quadro completo delle parole utilizzate, ci conduce inevitabilmente all'analisi dei servizi, il gruppo target dei giovani ha evidenziato criticità nella mancanza di negozi, nella mancata o scarsa pulizia delle strade e dei luoghi cittadini, nella urgente necessità di sistemare le strade e poi una città piccola, tranquilla e silenziosa che può diventare nell'accezione negativa isolata, triste, noiosa. Come tutti i piccoli paesi di provincia Carapelle è così sentita e avvertita in modo introspettivo con aggettivi contraddittori, una visione caleidoscopica, con colori cangianti ora più scuri e ora più chiari....come il "SENTIRE" e il "VEDERE" nella "fresca giovinezza".

Durante la restituzione dei lavori, questo esercizio è stato svolto anche dai loro insegnanti e due generazioni si sono ritrovate in tante parole; solidale, isolata, tranquilla, passato, volenterosa, accogliente, tradizionalista, solidarietà....

Dopo una breve pausa, il gruppo unico che era disposto in semicerchio è stato invitato a rompere le righe e a formare microgruppi da 6 con la finalità di rispondere alla seconda esercitazione: **Quali sono i posti che preferisco di più e perché ? Quali sono i posti che non preferisco e perché ?**

Questa esercitazione è stata gestita con la tecnica del BRAINSTORMING, tenendo presente che il target group dei giovani ha nella maggior parte dei casi, pareri omologati rispetto ai paradigmi del divertimento e al dove stare bene con gli amici.

La Tempesta nel cervello". Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate.

Inoltre produce;

- 1. la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite**
- 2. l' interazione fra le persone**
- 3. l' interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro.**

I gruppi sono stati invitati a discutere, ad analizzare e a negoziare rispetto al quesito posto. Con i seguenti feedback:

GRUPPO	Quali sono i posti che preferisco di più e perché ?	Quali sono i posti che non preferisco e perché ?
1	SAN ROCCO PERCHE' CI DIVERTIAMO CON GLI AMICI	VILLA COMUNALE PERCHE' E' SPORCA E BUIA
2	PALIAZZO STORICO DEI GESUITI PERCHE' C'E' DIVERTIMENTO E SOCIALIZZAZIONE	VILLA COMUNALE PERCHE' E' SPORCA E BUIA E INCIVILE
3	SCUOLA DI CARAPELLE PERCHE' E' UNO DEI POCHI POSTI PIU' SISTEMATI	VILLA PERCHE' E' MOLTO INQUINATA, MA POTREBBE ESSERE DAVVERO MOLTO

	E INNOVATIVI DI QUESTO PAESE	CARINA, SE FOSSE SISTEMATA,
4	VILLA PERCHE' E' GRANDE ED E' L'UNICO LUOGO VERDE DI ORTANOVA	VIA DELLA STAZIONE PERCHE' E' BUIA, DESOLATA , PERICOLOSA
5	LA PIAZZA PERCHE' CI VADO A PASSEGGIARE	LA VILLA PERCHE' E' ABBANDONATA
6	LA PIAZZA PERCHE' CI SONO TANTE PERSONE E BUON CIBO	LA PIAZZETTA DI SAN ROCCO PERCHE' E' PERICOLOSA E SENZA CONTROLLI LA VILLA PERCHE' E' BUIA LA SERA

Come si può notare i ragazzi sono stati tutti concordi nell'individuazione dei luoghi di divertimento, dello stare insieme, del passeggio. E tutti sono stati altresì concordi nell'individuazione del posto che ci piace di meno: LA VILLA COMUNALE. Nei piccoli centri la Villa è per consuetudine, un luogo di incontro e di socializzazione per persone di tutte le età, i bambini possono divertirsi nell'area giochi attrezzata con scivoli, altalene e giostre. Per gli amanti dello sport all'aperto offre la possibilità di mantenersi in forma. Durante tutto l'anno la villa nei piccoli centri ospita anche eventi culturali e musicali: concerti, spettacoli teatrali, mostre d'arte e laboratori che la rendono un luogo di riferimento per la vita culturale della città. Qui in contrapposizione è stato disegnato un quadro con colori scuri: la villa di Carapelle è buia, malsicura, abbandonata **ma si vede nel sentire dei giovani una speranza di miglioramento, di abbellimento e valorizzazione**. Una speranza che diventa proposta e compito operativo del mandato degli amministratori: *potrebbe essere davvero molto carina se fosse sistemata*. Dunque sono critiche costruttive quelle dei giovani studenti, gli stessi che vedono la scuola un'agorà, un posto innovativo dove maturano le idee e crescono i cittadini.

Siamo quindi giunti all'ultima esercitazione, ancora più analitica e complessa delle precedenti ma i giovani studenti hanno accettato la sfida con la "voglia di edificare", con energia ed entusiasmo. La SFIDA è stata: MI METTO NEI PANNI DI PER INDIVIDUARE QUEI PROBLEMI E QUELLE POSSIBILI SOLUZIONI (*peculiari di ciascun gruppo*). Nella fattispecie sono stati individuati alcuni target gruppi bersaglio per la redazione delle politiche sociali, ma anche delle linee guida per lo sviluppo del territorio. Abbiamo suddiviso il target group dei 38 ragazzi nuovamente in 6 piccoli gruppi. A ciascun gruppo è stato assegnato un **RUOLO SPECIFICO; LE MAMME CON BIMBI PICCOLI, I DISABILI, GLI ANZIANI, I GIOVANI, I TURISTI, GLI AMMINISTRATORI LOCALI**. In un clima collaborativo, rilassato, accogliente è stata organizzata l'attività di role playing, articolata in quattro fasi:

-Warming up: attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni,ecc..), si è creato un clima sereno e proficuo.

-Azione: gli studenti sono stati chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni.

-Cooling off: uscita dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze.

-Analisi: è stato analizzato, commentato e discusso ciò che è avvenuto.

La tecnica del ROLE PLAYING è stata affiancata a quella del problem solving, intesa come

L'insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche con l'obiettivo di:

- 1. cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato.*
- 2. trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo.*
- 3. anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti.*



I giovani studenti si sono immedesimati oltre che in modo speculare in sé stessi con il target group dei giovani, in alcuni target group fragili o che comunque richiedono necessariamente un ricorso ai servizi di Welfare come disabili, anziani e in parte anche mamme con bambini, senza tralasciare, nell'ottica di valorizzazione dei luoghi, i turisti, "il turista che visita i 5 reali siti per leggere le sue esigenze potenziali, le sue richieste e le sue aspettative". E per finire gli amministratori locali che ascoltano e raccolgono i fabbisogni di tutti i target per trovare "soluzioni". In esito i giovani studenti hanno realizzato dei planning, che costituiscono già l'hard core del processo partecipato ABC (ATTIVI PER UN BILANCIO COMUNE).

TARGET GROUP	COSA SPERI CHE CAMBI NEI PROSSIMI 10 ANNI ?
MAMME CON BIMBI PICCOLI	Sarebbe meglio se le macchine non parcheggiassero davanti alle rampe per consentire ai passeggini di passare Sarebbe bello se le mamme potessero lasciare i loro figli nelle strutture per l'infanzia Sarebbe bello se fosse più attenzione ai figli soprattutto in questo 2024 !
ANZIANI	Abitazioni più inclusive, magari con ascensori o montascale Assistenza sanitaria personalizzata Avere più luoghi per incontrarsi e socializzare
TURISTI	Sarebbe bello avere più posti dove alloggiare e dove mangiare Accrescere le competenze linguistiche all'interno del Comune Migliorare e aumentare i mezzi di trasporto Aprire qualche negozio di abbigliamento
GIOVANI	Piu' lavoro per i giovani Diminuzione delle tasse da pagare Riduzione dei prezzi Piu' momenti e luoghi di divertimento Piu' servizi (sanitari, scuola, negozi) MENO DELINQUENZA
DISABILI	Marciapiedi larghi con rampe Controlli più severi e sanzioni per chi occupa le postazioni riservate ai disabili Parchi giochi più inclusivi, a misura di bambini disabili Piu' strutture sportive inclusive (es piscine, palestre) Piu' mezzi di trasporto riservati ai disabili Maggiore sensibilizzazione della comunità
I SINDACI	Prevenire l'inquinamento Ristrutturare le strade Ristrutturazione dell'auditorium che spesso viene vandalizzato Risolvere il problema dei vandali che distruggono le vetrine dei distributori

Dall'ultima esercitazione emerge una visione a tutto tondo delle principali problematiche della città da risolvere nel breve, nel medio e nel lungo periodo ascoltando le voci dei cittadini più fragili e bisognosi e a rischio marginalità, ma anche dei giovani "i veri protagonisti del futuro". Si sono quindi tracciate le fondamenta per costruire nuove progettualità nella fase successiva di OST.

