

PAESAGGI DI COMUNITÀ

CASI STUDIO, PROCESSI
DI PARTECIPAZIONE
E STRUMENTI
PER RIPENSARE
LE INFRASTRUTTURE
VERDI URBANE

MANUALE
PER AMMINISTRATORI
E TECNICI



COMUNE DI FERRARA
Città Patrimonio dell'Umanità

Interreg
Europe

European Union | European Regional Development Fund

PERFECT



**PAESAGGI
DI COMUNITÀ
CASI STUDIO, PROCESSI
DI PARTECIPAZIONE
E STRUMENTI
PER RIPENSARE
LE INFRASTRUTTURE
VERDI URBANE**

**MANUALE
PER AMMINISTRATORI
E TECNICI**

PERFECT PARTNERS

Lead partner
Town & Country
Planning
Association - UK

Partners

Comune di Ferrara - IT
Cornwall Council - UK
Social Ascension of
Somogy Development,
Communication and
Education Nonprofit
Ltd. (SASD) - HU
Provincial Government
of Styria, Department
for environment and
spatial planning - AT
City of Amsterdam - NL
Regional Development
Agency of the Ljubljana
Urban - SLO
Bratislava Karlova
Ves Municipality - SK

TEAM PERFECT FERRARA

Ufficio di Piano
Antonio Barillari
Silvia Mazzanti
Antonella Maggipinto
Cristiano Rinaldo

Urban Center
Chiara Porretta
Ilenia Crema

consulenti esterni
Elena Farnè
Graziano Caramori

PAESAGGI DI COMUNITÀ

a cura di
Elena Farnè

CASI STUDIO

Ilenia Crema
Elena Farnè
Jessica Fieth
Silvia Mazzanti
Chiara Porretta
Gaja Trbizan

CONTRIBUTI

Graziano Caramori

DESIGN

EF design

FOTO COPERTINA

Andrea Verzola

FOTO

gli autori delle immagini
e dei casi studio

TRADUZIONI

Brenso

INDICE

- 26 **INTRODUZIONE**
- 12 **CO-DESIGN E PROCESSI DI PARTECIPAZIONE**
- URBAN CENTER FERRARA
servizio per le comunità civiche locali, per la riappropriazione collettiva
e l'auto-governo dei luoghi di vita
- IL PARCO ALLA EX CAVA IN.CAL. SYSTEM LUNGO IL FIUME MARECCHIA
laboratorio di co-design e partecipazione
- 35 **GIOCO-SIMULAZIONI**
- PLANNING GAME
gioco-simulazione sul ruolo multifunzionale delle infrastrutture verdi
dedicato agli attori coinvolti nei processi decisionali
- REBUS
laboratorio di gioco-simulazione per tecnici e professionisti
sul progetto dello spazio pubblico e le soluzioni basate sulla natura (NbS)
- 50 **GUIDE E MANUALI**
- DEPAVE IS PARADISE!
guida per liberare il suolo urbano con i cittadini
- ALBERI IN PAESAGGI DIFFICILI
guida sugli alberi e le infrastrutture verdi urbane per tecnici e amministratori
- 68 **PIANI URBANISTICI E PROCESSI DI RIGENERAZIONE URBANA**
- LUNGO IL CANALE DI MEDICINA
strategie, interventi e azioni di rigenerazione urbana, ambientale sociale
- PIATTAFORMA WEB SULLE INFRASTRUTTURE VERDI
strumento per facilitare la partecipazione
- 82 **GLOSSARIO E BIBLIOGRAFIA**

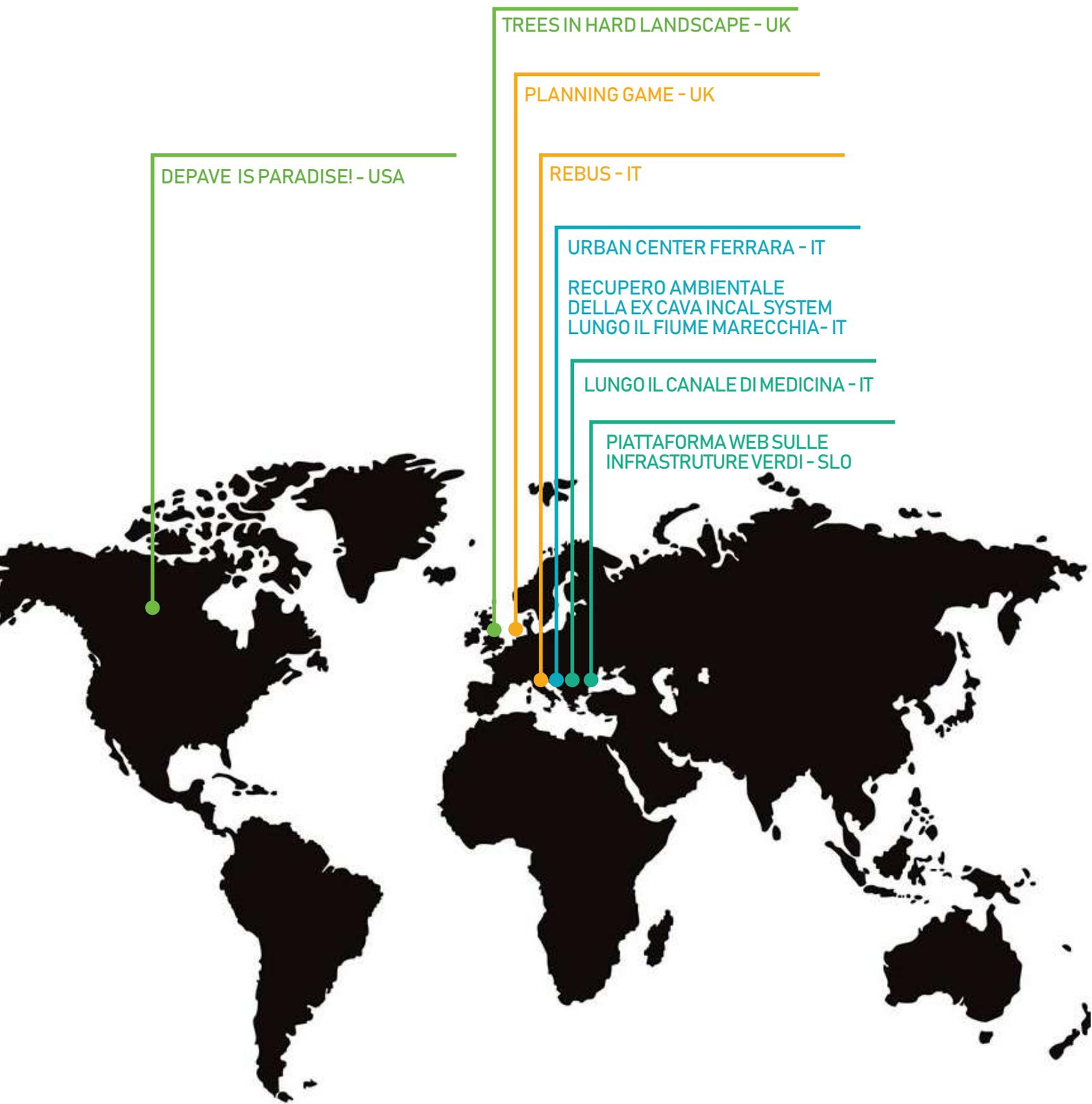
introduzione

PAESAGGI DI COMUNITÀ è un manuale per amministratori e tecnici che illustra buone pratiche e strumenti di coinvolgimento dei cittadini rispetto al ruolo degli alberi e delle infrastrutture verdi in ambito urbano, sviluppato nell'ambito del progetto europeo PERFECT.

Il manuale è strutturato in quattro sezioni:

1. **PROCESSI DI CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE.** La sezione illustra i regolamenti e le pratiche di cura del verde pubblico dei cittadini di Ferrara (IT) promossi da Urban Center e i laboratori di progettazione partecipata dedicati agli abitanti di Rimini (IT) sul progetto di recupero ambientale della ex cava In.Cal System, un'area di 37 ettari riconsegnata alla città dopo anni di sfruttamento;
2. **GIOCHI-SIMULAZIONE.** La sezione illustra i casi del Planning Game promosso dal TCPA di Londra (UK), un gioco di ruolo in cui i partecipanti si sfidano nel concepire città con Infrastrutture Verdi e il caso di REBUS, un gioco di ruolo promosso dalla Regione Emilia-Romagna (IT) in cui città e professionisti si sfidano nel riprogettare gli spazi pubblici di quartieri esistenti per inserire misure nature based solutions a contrasto del cambiamento climatico;
3. **GUIDE E MANUALI.** La sezione illustra le attività dell'associazione Depave di Portland (USA) che ha dato vita ad azioni di depaving e gardening in ambito urbano e messo a punto un proprio metodo pubblicato nel manuale 'The guide to freeing your soil' - che ha ispirato altre comunità green del mondo - e l'azione del TDAG Trees Group Action Design di Londra (UK) che svolge attività di ricerca sulle infrastrutture verdi e cura una linea di manuali ideati e scritti con modalità collaborative, tra cui 'Trees in Hard Landscape';
4. **PIANI URBANISTICI E PROCESSI DI RIGENERAZIONE URBANA.** La sezione illustra il caso della strategia urbana, ambientale e sociale messa a punto dal Comune di Medicina (IT) - per riqualificare tutto il centro urbano lungo le aree del canale che attraversa la città e coinvolgere i cittadini residenti in azioni di cura delle aree verdi e degli spazi pubblici e in momenti di dibattito pubblico sugli interventi infrastrutturali di maggiore impatto - e il caso della piattaforma web sulle Infrastrutture Verdi promossa dalla Regione Urbana di Lubiana (SLO).

Chiude il manuale un **GLOSSARIO** sui temi della democrazia partecipativa e le tecniche di coinvolgimento e facilitazione.



DEPAVE IS PARADISE! - USA

TREES IN HARD LANDSCAPE - UK

PLANNING GAME - UK

REBUS - IT

URBAN CENTER FERRARA - IT

RECUPERO AMBIENTALE
DELLA EX CAVA INCAL SYSTEM
LUNGO IL FIUME MARECCHIA - IT

LUNGO IL CANALE DI MEDICINA - IT

PIATTAFORMA WEB SULLE
INFRASTRUTTURE VERDI - SLO

PROCESSI DI CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE

GIOCHI SIMULAZIONE

GUIDE E MANUALI

PIANI URBANISTICI E PROCESSI DI RIGENERAZIONE URBANA

TECNICHE DI COINVOLGIMENTO E PARTECIPAZIONE

Dallo studio dei casi emerge come siano state impiegate tecniche specifiche per affrontare le diverse fasi dei processi di coinvolgimento delle comunità o siano state usate modalità collaborative specifiche per dare vita a strumenti di lavoro di gruppo.

La mappatura degli attori e dei bisogni è usata per i processi di partecipazione, come prima azione per identificare i partecipanti o per mappare, anche digitalmente, i modi di percepire oppure usare e vivere la città;

- Le interviste semi-strutturate e i questionari sono impiegati ad ampio raggio, sia nelle fasi iniziali di processi di partecipazione complessi sia per definire strumenti, manuali, pubblicazioni e percorsi formativi transdisciplinari.
- Il focus-group è usato nel confronto di piccoli gruppi omogenei nelle fasi iniziali di un processo o in riunioni di lavoro per mettere a punto aspetti specifici di regolamenti, sviluppare una analisi di contesto di un'area urbana con i residenti, definire i dettagli di una azione civica di un gruppo di azione, impostare un lavoro di gruppo.
- I metodi dell'Open Space Technology, del World Cafè e dell'EASW sono usati nell'ambito di incontri e laboratori in cui si vuole sollecitare i partecipanti alla costruzione di progetti, idee e visioni.
- I giochi di ruolo e giochi di simulazione sono usati come strumenti di formazione e apprendimento in gruppi con competenze eterogenee per l'elaborazione di strategie e progetti.
- La co-progettazione è impiegata in gruppi di tecnici e cittadini che, in poco tempo, hanno il compito di elaborare progetti complessi sulla base dei bisogni degli utenti o su un mandato preciso.
- Il consensus building è usato come modalità di gestione del conflitto.
- Il dibattito pubblico è impiegato nell'ambito di importanti opere e infrastrutture per determinare con le popolazioni migliori ai progetti e le compensazioni agli interventi.
- Il Planning for real è usato per progettare aree e spazi con i cittadini.
- I patti di collaborazione e gli accordi di cittadinanza sono invece utili per siglare impegni di precisi tra amministrazione e cittadini per la cura dei beni comuni e l'assunzione di responsabilità.

L'uso di strumenti e di tecniche appropriati agli obiettivi e alle sfide poste dai processi di confronto e partecipazione è infatti utile per gestire al meglio il dibattito nei gruppi, stimolarne la creatività e la capacità di esplorare soluzioni inedite.

TEMPO E FASI DEI PROCESSI

Anche il fattore tempo ha un ruolo determinante nel confronto. I casi mostrano infatti che per arrivare a determinare soluzioni complesse occorre tempo e alcuni appuntamenti cadenzati, affinché le idee possano convergere e maturare progressivamente.

Nel caso di percorsi complessi e strutturati un tempo adatto può essere un arco temporale di 5-6 mesi e di 5-6 incontri, per la parte di confronto, e di 1 anno per la sperimentazione se è prevista.

Nel caso di azioni più mirate possono essere sufficienti 2-3 mesi di lavoro e qualche incontro. Per ogni processo è indispensabile mettere a punto le fasi e i tempi di coinvolgimento e darsi un metodo e tempi di lavoro, condividendoli con cittadini e partecipanti.

Questo tempo, relativamente breve, è un investimento che consente alle amministrazioni di condividere obiettivi e visioni e di procedere poi più celermente nelle fasi di attuazione di processi e progetti di trasformazione delle infrastrutture verdi e degli spazi pubblici, evitando la formazione di comitati e gruppi contrari.

In termini di fasi, ne possiamo identificare in linea di massima quattro:

1. mappatura e ascolto;
2. confronto creativo;
3. assunzione di impegni;
4. sperimentazione.

ETEROGENEITÀ DEI GRUPPI E DELLE COMPETENZE

Un aspetto molto rilevante che i casi hanno messo chiaramente in evidenza è l'eterogeneità dei gruppi e delle competenze all'interno dei processi. L'eterogeneità è l'ingrediente che spesso determina - non da solo - la qualità delle proposte e delle idee.

Nella fase di avvio di un processo si procede di norma alla mappatura degli attori e degli interessi in gioco, pro e contro. Questa attività è indispensabile per capire chi coinvolgere, senza dimenticare di includere ogni punto di vista.

Accogliere e affrontare tutti i punti di vista, anche quelli contrari, consente ai gruppi di approfondire ogni aspetto di un processo e garantisce all'Amministrazione credibilità.

I gruppi eterogenei, con competenze diversificate, favoriscono poi un ambiente di confronto creativo e l'elaborazione di soluzioni originali che una singola competenza non è in grado di mettere a fuoco. L'eterogeneità dei gruppi consente alle molte competenze in gioco di esprimere una nuova intelligenza, quella del gruppo, che non è la semplice sommatoria delle competenze dei singoli.

SPERIMENTARE

Un aspetto di grande interesse per le comunità è legato al fare.

I processi di partecipazione sempre più spesso, oltre al confronto, confluiscono infatti in azioni e comunità di pratica. Ciò è molto evidente nei casi di Urban Center, Depave, TDAG e REBUS.

Nei processi che vedono coinvolte le persone, se il clima è empatico e creativo, scaturiscono energie così forti da spingere gli individui a collaborare o addirittura ad attivarsi in gruppi di azione.

Questo aspetto è estremamente positivo e si possono sin dall'inizio di un processo mettere in campo accorgimenti tali da favorire la nascita di gruppi. Sperimentare è il modo più efficace per gli individui e per le comunità di apprendere e per innescare processi di contaminazione.

ASSUNZIONE DI IMPEGNI

Un processo di partecipazione e confronto per essere credibile deve poter incidere sulle scelte finali che si andranno ad attuare.

Si tratta di un tema delicato, in cui l'Amministrazione gioca tutta la sua credibilità. Perciò è molto importante definire e chiarire da subito tempi e modi della partecipazione e l'assunzione degli impegni da parte di tutte le parti in gioco.

Il ruolo del facilitatore o del gruppo di coordinamento è estremamente rilevante, sia per determinare le fasi del processo e le tecniche adatte alla sfida, sia perché avrà per tutto il processo il ruolo di mediatore e di garante tra le parti. Come dice il suo stesso nome, il facilitatore facilita e agevola il confronto - mettendo tutti gli attori in gioco nella condizione di esprimere il proprio punto di vista - e crea le condizioni affinché un gruppo arrivi a una proposta collettiva, la più condivisa possibile.



12

CO-
DESIGN
PARTECI-
PAZIONE



1

LOCALIZZAZIONE
Italia, Ferrara

ABITANTI
oltre 132.000

PROMOTORI
Comune di Ferrara

PARTNER
Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Ferrara
Rete Italiana Urban Center
Regione Emilia Romagna
Servizio Partecipazione
Rete informale di cittadini – Urban Center Ferrara

STAKEHOLDERS COINVOLTI
40 gruppi (prevalentemente realtà informali) che partecipano attivamente alle progettualità
15.000 visualizzazioni mensili attestate attraverso i canali web

METODOLOGIE DI COINVOLGIMENTO
Focus-group
European Awareness
Scenario Workshop
Open Space Technology
Passeggiate esplorative

CRONOLOGIA
2011 Attivazione servizio
2012 Partecipazione bando regionale a sostegno dei processi partecipativi
2014 Processo di elaborazione di un governo partecipato dei beni comuni
2016 Processo di revisione e attualizzazione di procedure e regolamenti
2018 Apertura della sede

DATI
1 nuovo regolamento
- Partecipazione dei cittadini nel governo e nella cura dei beni comuni)
2 regolamenti aggiornati

- Regolamento comunale per la gestione partecipata delle aree verdi pubbliche
- Regolamento per la disciplina delle forme della partecipazione popolare all'Amministrazione locale
2 norme introdotte
- Far filò - Regolamento di occupazione del suolo pubblico Art. 9/bis
- Spettacoli di strada - Regolamento di Polizia Urbana - Art. 40
75 numero di comunità mappate
2 corsi di formazione attivati
17 patti sottoscritti
6 bandi vinti

COSTI
sostenuti dal 2012 al 2019
1) risorse umane e consulenze: 70.000 euro
2) finanziamenti a supporto di micro interventi sullo spazio pubblico: 9.000 euro

STAFF
Roberta Fusari
Assessore all'Urbanistica, all'Edilizia, alla Rigenerazione Urbana e alla Partecipazione
Davide Tumiatei
Dirigente Pianificazione territoriale, Responsabile di Urban Center
Anna Rosa Fava
Portavoce del Sindaco, Responsabile dei processi partecipativi Urban Center
Ilenia Crema
Referente comunicazione pubblica, gestione del web e dei social network
Chiara Porretta
Referente del processo operativo, micro interventi urbani e incontri partecipati

COLLABORAZIONI
Marco Lorenzetti
Giovanna Rio
Ufficio Verde Pubblico
Silvia Mazzanti
Ufficio di Piano

Alessandra Goberti
Centro per le famiglie
Elisabetta Martinelli
Marta Rigoni
Centro Idea
Alessandra Genesini
Dario Lo Mastro
Ufficio Patrimonio

CONSULENZE ESTERNE
Giovanni Ginocchini
Urban Center Bologna
Federica Manzoli
Gaia Lembo
facilitatrice

FONTI
www.urbancenterferrara.it
www.facebook.com/UrbanCenterFerrara
www.youtube.com/user/urbancenterferrara

CONTATTI
urbancenter@comune.fe.it

URBAN CENTER FERRARA

servizio per le comunità civiche locali, per la riappropriazione collettiva e l'auto-governo dei luoghi di vita

ABSTRACT

L'Urban Center del Comune di Ferrara è un servizio pubblico a supporto delle iniziative di partecipazione civica locali per il miglioramento delle comunità e dei luoghi. Si compone di un team di tecnici della pubblica amministrazione e di una rete di cittadini che si è costituita nel tempo. Il suo obiettivo è quello di costruire le condizioni affinché i processi decisionali locali, e in particolar modo le politiche urbane e territoriali, siano più aperti nei confronti delle comunità che abitano e vivono Ferrara.

La sua ideazione risale al 2010, è inteso come un progetto fluido e flessibile del Settore Pianificazione territoriale e Gabinetto del Sindaco, non caratterizzato da una rigida struttura organizzativa per muoversi con agilità tra i diversi uffici del Comune e nei territori con i cittadini, ha sviluppato le sue prime attività grazie a bandi regionali per la promozione dei processi partecipativi, e si è sviluppato senza un bilancio specifico e personale strutturato.

OBIETTIVI

Il servizio pubblico si pone come dispositivo abilitante per la costruzione di autonomia e il consolidamento delle capacità di auto-organizzazione dei gruppi di cittadini, un'attività di ricerca-azione che genera nuove forme di conoscenza, rappresentazione e relazione con il territorio tramite l'acquisizione di consapevolezza, l'emersione, il riconoscimento, il potenziamento e la messa in rete delle comunità civiche locali.

La modalità di relazione tra gli operatori del centro e i cittadini non è paragonabile a quella del tradizionale sportello comunale, perché è improntata alla cura delle relazioni e alla costruzione di rapporti stabili di collaborazione reciproca, con un atteggiamento che è stato denominato dai cittadini stessi, di empatia amministrativa. In altre parole, si tratta non soltanto di considerare l'effettiva efficacia dell'azione di supporto in sé, che deve necessariamente rispettare i luoghi e i tempi di vita delle persone (orari coerenti con il tempo libero dei cittadini, sopralluoghi e incontri continuativi nei territori in una logica di prossimità, passeggiate di quartiere e osservazioni su campo...), ma di guardare alla sostanza stessa dell'azione che impone al tecnico di agire in quanto professionista e cittadino, impostazione che comporta una relazione empatica di ascolto e immedesimazione, che si traduce ad esempio: nella semplicità e non formalità dei rapporti, auto-critica reciproca, acquisizione di responsabilità oltre le specifiche competenze.

1. Adottiamo un'aiuola, giugno 2018 (foto di Andrea Verzola) 2. Città senza pietà, aprile 2018 (foto di Andrea Verzola)

3. Laboratorio cittadino progetto Officina dei saperi, aprile 2018 (foto di Andrea Verzola)

4. Incontro Rete Urban Center, gennaio 2016 (foto di Dumitru Grubii)

5. Incontro conclusivo progetto Ferrara mia, giugno 2016. Foto di Dumitru Grubii

6-7. Laboratorio cittadino progetto Officina dei saperi, aprile 2018 (foto di Andrea Verzola)



2



3



4

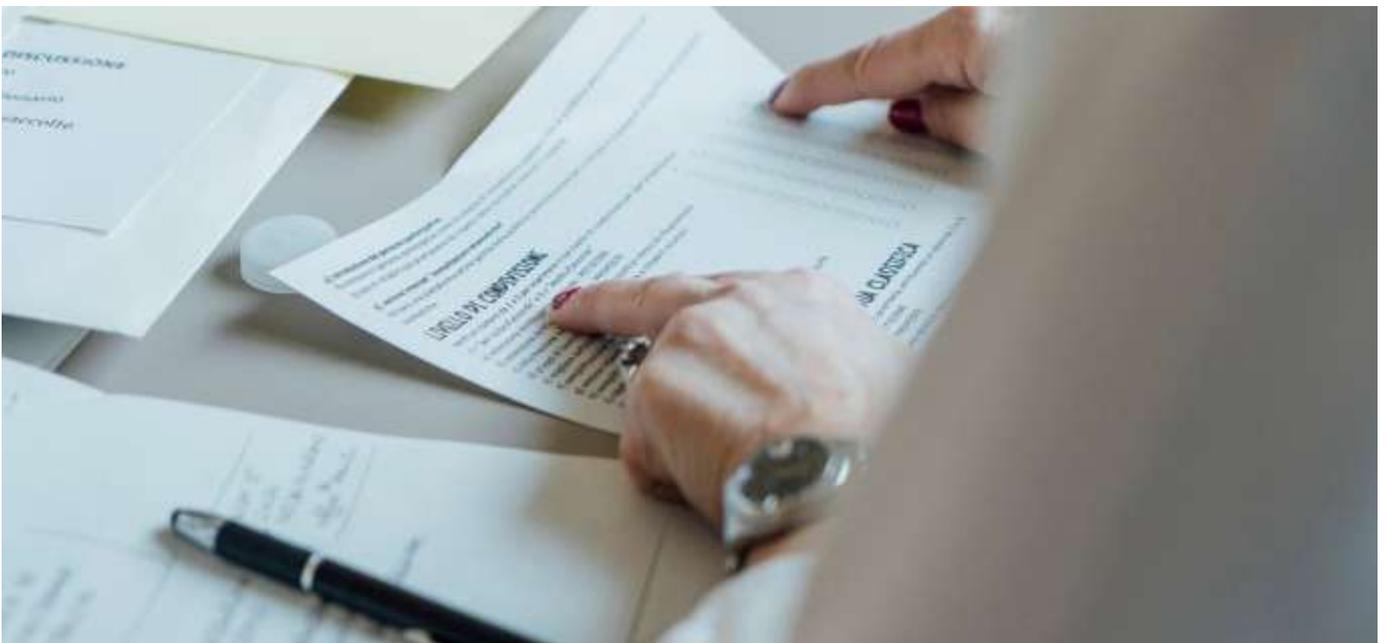


5



6

CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE



7



8

CONFLITTI AFFRONTATI

I maggiori conflitti affrontati ruotano intorno alla tradizionale difficoltà per l'ente locale di sviluppare efficaci politiche pubbliche di prossimità intersettoriali, se da un lato la fluidità del servizio ha permesso di raggiungere alcuni risultati inizialmente insperati, dall'altro ha privato il progetto dell'autorevolezza necessaria per affrontare le richieste in crescita da parte dei cittadini e la messa in pratica di alcuni dei cambiamenti ottenuti. Numerosi i fraintendimenti iniziali anche con i cittadini, che si rapportavano con il centro replicando le tradizionali modalità di confronto con gli uffici preposti al pubblico: richiesta di contributi, proposte di cui l'ente deve farsi carico, segnalazioni e reclami.

Nel tempo, tuttavia, sono stati gli cittadini stessi coinvolti a riconoscere e a comprendere l'effettiva potenzialità del Centro, rivendicandone ora l'appartenenza e l'esistenza.

METODO E AMBITI DI LAVORO

Gli ambiti di azione principali sono tre:

1. la revisione progressiva delle normative e procedure comunali per favorire e non ostacolare le comunità civiche locali e una efficace inclusione dei cittadini nelle procedure decisionali;
2. lo sviluppo di un processo di apprendimento collettivo sulla democrazia partecipativa attraverso la costruzione e l'accompagnamento di comunità di pratiche nei territori e la realizzazione di momenti di confronto dialogico-deliberativo di respiro cittadino;
3. attività di formazione e sensibilizzazione per la costruzione di nuove conoscenze e saperi pratici.

LE AZIONI SULLO SPAZIO PUBBLICO E LE INFRASTRUTTURE VERDI

La relazione tra partecipazione civica e progettazione dello spazio pubblico si è tradotta negli anni nel consolidamento di un rapporto di collaborazione privilegiato tra Urban Center e Ufficio Verde. Le aree verdi si prestano più di ogni altro spazio pubblico ad essere oggetto di trasformazione diretto e non mediato da parte delle comunità. Per questo, in una logica di innalzamento progressivo della complessità e con il coinvolgimento di saperi esperti, si è voluto scommettere sulla possibilità di intendere gli spazi verdi come territori sperimentali per la riappropriazione collettiva dei luoghi di vita, la costruzione di reti di comunità e per l'apprendimento cooperativo.

Dal 2016, sono circa venti gli interventi sullo spazio pubblico innescati dai cittadini e resi possibili anche grazie ai nuovi strumenti introdotti nella regolamentazione comunale. Tra

8. Laboratorio cittadino progetto Officina dei saperi, aprile 2018 (foto di Andrea Verzola)
9-10. Siepilandia, giugno 2018 (foto di Andrea Verzola)
11. Festa di strada di via Zemola, maggio 2018 (foto di Andrea Verzola)



9



10



11

CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE

12. Festa di strada di via Zemola, maggio 2016 (foto di Dumitru Grubii)

13. Siepilandia, giugno 2018 (foto di Andrea Verzola)

14. Riciclabile in festa, maggio 2018 (foto di Andrea Verzola)

15. Adottiamo un'aiuola, novembre 2016 (foto di Dumitru Grubii)

16-17. Flowlines parkour, aprile 2016 (foto di Dumitru Grubii)



12



13



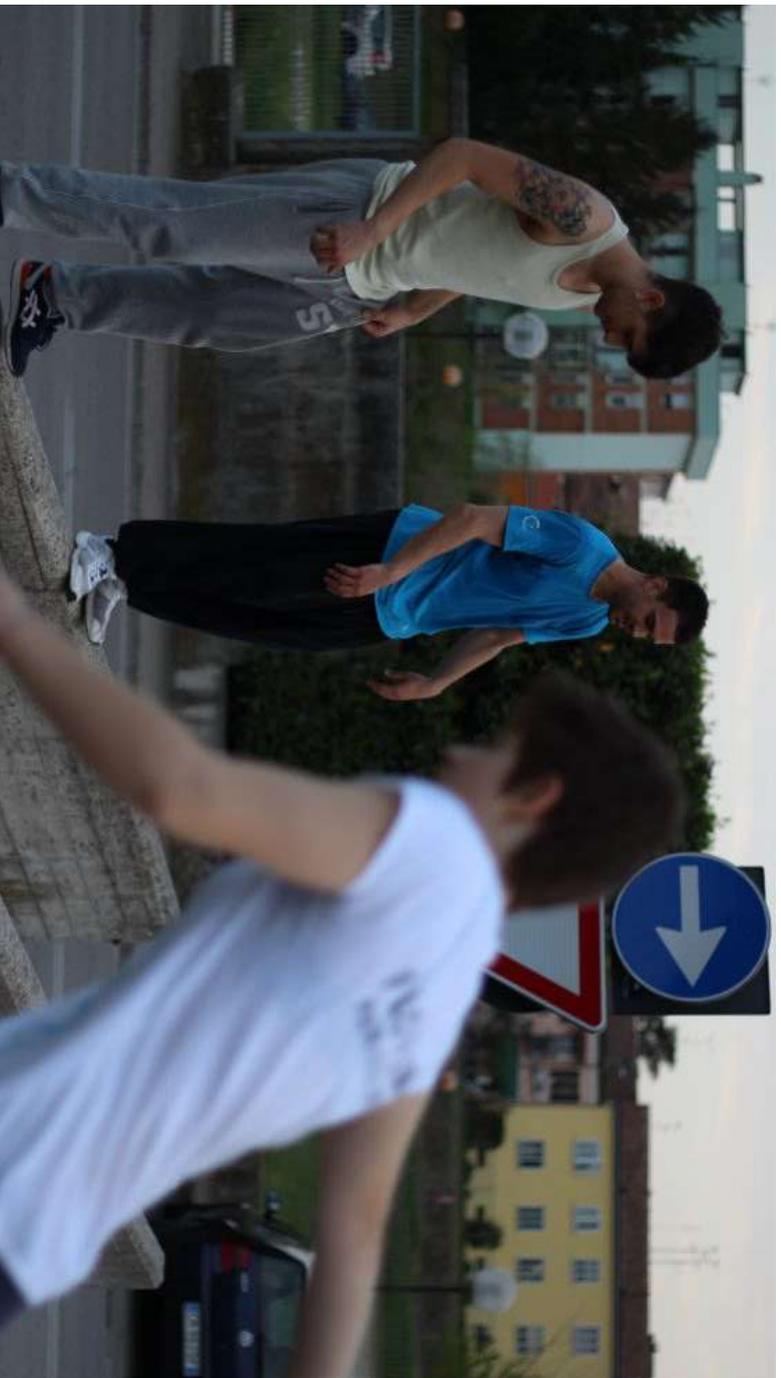
14



15



16



17

CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE



18-21. Coltivare lo spazio pubblico, maggio-giugno 2018 (foto Ilenia Crema)
22. Krasnopark, locandina di ingresso al giardino

questi, quattro casi riguardano la riprogettazione di aree verdi di quartiere sottoutilizzate:

1. 'Krasnopark', dove una rete informale di cittadini ridefinisce le regole di gestione di un grande parco pubblico con l'idea caratterizzante di renderlo un'area per il gioco libero e l'apprendimento all'aria aperta dei bambini;
1. la trasformazione di una casetta in legno prefabbricata in una bibliotechina autogestita dai vicini nel ribattezzato 'ParcoLibro';
2. l'impegnativo ripristino e mantenimento di un'area boschiva pubblica con funzioni didattiche da parte di una cooperativa di abitanti nel quartiere Barco;
3. 'Adottiamo un'aiuola', che vede uniti bambini, insegnanti, nonni e genitori, un comitato di quartiere e un gruppo di ragazzi richiedenti asilo nella realizzazione di un progetto scolastico di cittadinanza attiva che ha tra le azioni di punta la cura di una grande aiuola in un parco cittadino.

Le esperienze avviate dimostrano l'importante connessione tra il tema dell'auto-costruzione e quello dell'apprendimento, non soltanto considerando i circuiti generatesi tra i cittadini-giardinieri e le scuole, ma per la necessità di formazione dei cittadini stessi davanti a temi come quelli dell'irrigazione, la manutenzione e la qualità nel tempo delle soluzioni adottate. Se in principio si è deciso di partire lasciando libero terreno alle energie civiche privilegiando il valore sociale degli interventi, rispetto all'effettiva efficacia, nel 2018 si è cercato di rispondere a questa domanda di competenze attivando 'Coltivare lo spazio pubblico', un ciclo di lezioni e incontri gratuiti rivolti ai cittadini sul verde urbano e il cambiamento climatico.

Il corso - attivato grazie alla collaborazione con il Progetto Perfect, il Centro per l'Educazione alla Sostenibilità di Ferrara, il gruppo REBUS della Regione Emilia-Romagna e il progetto SOS4Life - ha visto i cittadini iscritti partecipare a visite e lezioni frontali ad alto contenuto teorico. I docenti - architetti paesaggisti, urbanisti, giardinieri, pedologi ed esperti ambientali - hanno tenuto lezioni sui servizi eco-sistemiche delle infrastrutture verdi e il consumo di suolo, sulle azioni di mitigazione e adattamento al cambiamento climatico, sulle pratiche attuate dalle green communities per riportare la natura in città e sulla vegetazione a bassa manutenzione e ridotte esigenze idriche. Alle lezioni stanno seguendo laboratori di sperimentazione pratica, da cui si auspica una prosecuzione - con il coinvolgimento di esperti locali - per la costruzione di reti cooperative e filiere territoriali sull'uso e la trasformazione delle aree pubbliche in chiave eco-sistemica.



19

BENVENUTI A
KRASNOPARK
 PARCO PUBBLICO

Questo luogo è nostro, è TUO!
 Lo gestiamo e ce ne prendiamo cura
 insieme. Insieme possiamo mantenerlo
 bello, pulito...e godercelo!

QUI SI PUÒ:

- fare picnic e grigliate,
- giocare a palla, con l'acqua,
- sporcarsi, salire sugli alberi,
- costruire con ciò che si trova,
- saltare nelle pozzanghere,
- gridare di gioia e ridere a crepapelle,
- sdraiarsi e rotolarsi nell'erba,
- fare ginnastica e jogging

(il perimetro del parco è 330 mt)

- leggere all'ombra di un albero,
- osservare e disegnare la natura,
- annaffiare le piante.

SIAMO INVITATI A:

- lasciare fuori le biciclette,
- tenere i cani sempre al guinzaglio e raccogliere gli escrementi,
- uscire all'esterno della recinzione se si vuole fumare,
- raccogliere i rifiuti,
- lasciare sempre i due cancelli accostati, con il gancio inserito.

grazie

22

20



CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE

21



23. ParcoLibro, maggio 2018 (foto di Andrea Verzola)

24. Riciclabile in festa, maggio 2018 (foto di Andrea Verzola)

25. Un tavolo lungo un parco, giugno 2016 (foto di Dumitru Grubii)

26. Città senza pietà, aprile 2018 (foto di Andrea Verzola)



23

24



25





26

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

La maturazione di un servizio simile a quello di Urban Center Ferrara può portare alla costruzione di un sistema pubblico di rappresentazione e organizzazione territoriale, che vede nelle energie civiche locali importanti punti di riferimento per lo sviluppo di politiche e di servizi intersettoriali, di gestione e trasformazione dello spazio pubblico e di creazione e potenziamento delle infrastrutture verdi.

Le condizioni necessarie per il suo sviluppo possono essere:

1. Costituzione di una struttura civica per lo sviluppo della democrazia partecipativa e di forme di auto-governo dei beni comuni, con personale specializzato, spazi e strumenti necessari per la realizzazione di laboratori pratici e attività ricreative, il confronto dialogico e l'attività su campo, la comunicazione e l'informazione pubblica.
2. Costituzione di un'unità di lavoro per la revisione, l'aggiornamento e l'applicazione delle normative e procedure pubbliche in funzione delle analisi e degli esiti elaborati con le comunità civiche locali (ad es.: nuove normative per l'uso conviviale e libero dello spazio pubblico aperto per iniziative conviviali e artistiche, auto-dichiarazioni e intese per la cura e l'auto-governo dei beni comuni...);
3. Riconoscimento e supporto delle pratiche auto-organizzate dei cittadini di riappropriazione e ripensamento dello spazio pubblico, e in particolar modo delle infrastrutture verdi, favorendo la crescita dell'autonomia e l'acquisizione di consapevolezza;
4. Integrazione e confronto tra saperi contestuali e saperi esperti attraverso la realizzazione di momenti di formazione e apprendimento cooperativo, in grado di trasformare esigenze ed esperimenti individuali in momenti di co-progettazione cittadina dello spazio pubblico. ■



1

LOCALIZZAZIONE

Città di Rimini, Italia /
lungo il fiume Marecchia

ABITANTI

148.000

ENTI PROMOTORI

Comune di Rimini
Provincia di Rimini

GESTORE

Anthea

COMUNE DI RIMINI

Domenico Bartolucci
Nicola Bastianelli
Elena Favi

PROVINCIA DI RIMINI

Giovannino Vittori

STAKEHOLDERS

COINVOLTI

100 cittadini
9 associazioni
1 museo
1 scuola

**METODOLOGIE
DI PARTECIPAZIONE
E COINVOLGIMENTO**

Focus-group
Passeggiata Esplorativa
Open Space Technology
Planning for Real
Sottoscrizione Accordo

DIMENSIONI

37 ettari complessivi
20 ettari di laghi
13 ettari di forestazione
4 ettari di vegetazione
pioniera
3 km di percorsi
5 ingressi
1 area didattica

CRONOLOGIA

2010/2011 - 1° laboratorio
di partecipazione e
co-design sul progetto
ambientale e fruitivo e di
gestione del sito
2011/2012 - progettazione
preliminare, definitiva,
esecutiva
2012 - 2° laboratorio
di co-design sul percorso
didattico
2013/2014 - cantiere
2015/2018 - attività
didattiche

COSTI

350.000,00 euro

**GESTIONE PROCESSO
PARTECIPATIVO**

Marialuisa Cipriani
architetto e facilitatore
Elena Farnè
architetto e facilitatore
Fabio Salbitano
forestale e facilitatore

**PROGETTO AMBIENTALE
E PAESAGGISTICO**

Christine Dalnoky,
paesaggista
Marialuisa Cipriani,
architetto
Elena Farnè
*architetto, coordinamento
del progetto*
Marco Gonella, *ingegnere
idraulico*
Claudia Morri, *architetto*
Fabio Salbitano,
forestale

FONTI

Comune di Rimini

CONTATTI

ambiente@comune.rimini.it

IL PARCO ALLA EX CAVA IN.CAL. SYSTEM LUNGO IL FIUME MARECCHIA

Laboratorio di co-design e partecipazione

ABSTRACT

Il parco naturale delle ex-cave In.Cal.System si trova a pochi chilometri dal centro storico di Rimini. L'area, situata ai bordi del fiume Marecchia tra le località S.Martino dei Molini e Spadarolo, si sviluppa su circa 37 ettari, a 20 minuti di bicicletta dalla città.

L'area è caratterizzata dalla presenza di due bacini artificiali originati dall'attività estrattiva e situati a ridosso del corso del fiume Marecchia. Il toponimo In Cal System prende il nome dall'impresa che per 20 anni prelevò sabbie e ghiaie impiegate nel settore dell'edilizia.

Negli anni '80 la cava giunge all'esaurimento del piano di escavazione e, dopo l'esecuzione dei lavori previsti dal piano di recupero e riforestazione, viene riconsegnata al Comune di Rimini.

Con l'abbandono dell'attività estrattiva, le aree di scavo sono state alimentate riempiendosi d'acqua fino a formare due grandi laghi. Proprio grazie alla presenza dell'acqua e alla recinzione continua su tutto il bordo perimetrale, in appena 20 anni l'area è stata ricolonizzata dalla flora e dalla fauna selvatiche e dal 2009 è stata inclusa nel Sito di Importanza Comunitaria S.I.C. di Torriana, Montebello e fiume Marecchia.

Tra il 2009 e il 2010 il Comune di Rimini ha avviato un processo di coinvolgimento della comunità locale e un progetto di valorizzazione ambientale e paesaggistica dell'area affinché potesse tornare fruibile da parte dell'uomo, riconoscendo al sito la vocazione didattico-ambientale e di studio della flora e della fauna,

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

L'avvio del progetto di valorizzazione ambientale e paesaggistica ha generato da subito molte preoccupazioni da parte delle molte associazioni ambientali del territorio. I timori più diffusi riguardavano soprattutto la compatibilità tra il ruolo ambientale ed ecologico dell'area rinaturalizzata con un uso ludico. Tali paure hanno alimentato molto la diffidenza nei confronti dell'Amministrazione e dei tecnici del progetto.

Per queste ragioni, il processo di coinvolgimento della comunità è stato particolarmente complesso, soprattutto nella fase iniziale di confronto, in cui si sono manifestati diversi momenti di tensione e scarsa disponibilità a collaborare ad un progetto condiviso.

L'Amministrazione comunale ha dato avvio a un processo di ascolto e ad un laboratorio di co-progettazione perseguendo due obiettivi principali: da un lato la condivisione del progetto di trasformazione fisica e degli interventi di messa in sicurezza dell'area e, dall'altro, la definizione di un regolamento condiviso di fruizione dell'area compatibile con i valori ecologici, ambientali e culturali del sito.

1. Attività didattiche alla ex cava In.Cal.System (foto E. Farnè)



2

METODO DI LAVORO E TECNICHE DI CONFRONTO E PARTECIPAZIONE

Il processo di ascolto ha messo in evidenza i timori e chiarito le posizioni delle parti in causa, arrivando a condividere valori comuni per la tutela dell'area.

Il laboratorio di co-progettazione, strutturato attraverso una serie di incontri cadenzati, ha permesso di approfondire aspetti tecnici del progetto, arrivando via via a sciogliere i nodi di conflitto.

Dal punto di vista delle tecniche di partecipazione sono stati usati i metodi del focus-group – per mettere a fuoco i conflitti e i valori comuni – dell'open space technology – per definire la vision e le proposte di uso e regolamento dell'area – e del planning for real – per approfondire gli aspetti tecnici di messa in sicurezza del sito e le tappe del percorso di educazione ambientale. I laboratori sono stati gestiti dall'Amministrazione attraverso figure di mediazione esperte sia di progettazione partecipata sia di progettazione ambientale e paesaggistica. Questa scelta ha consentito economie di scala nell'investimento economico e una più celere elaborazione delle proposte tra cittadini, progettisti e amministrazione.

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

L'attività di partecipazione si è svolta in due laboratori tra il 2010 e il 2011 (uno di sei mesi e uno di tre) e i documenti di sintesi dell'area sono stati sottoscritti e firmati da tutti i partecipanti. La progettazione esecutiva e i lavori si sono svolti tra il 2012 e il 2014, riconsegnando l'area ai cittadini. Attualmente sono in corso attività sperimentali per l'uso didattico dell'area da parte di associazioni.

Le proposte emerse dagli incontri hanno determinato il progetto finale dell'area:

1. modificando l'approccio di alcuni interventi di forestazione, di consolidamento delle sponde dei laghi e di accesso all'area, favorendo ove possibile l'uso di tecniche di ingegneria naturalistica e di tecnologie di precisione;
2. definendo due sotto aree di uso dell'area, una ad accesso libero a maggiore scopo fruitivo, una ad accesso controllato a maggiore vocazione naturalistica.

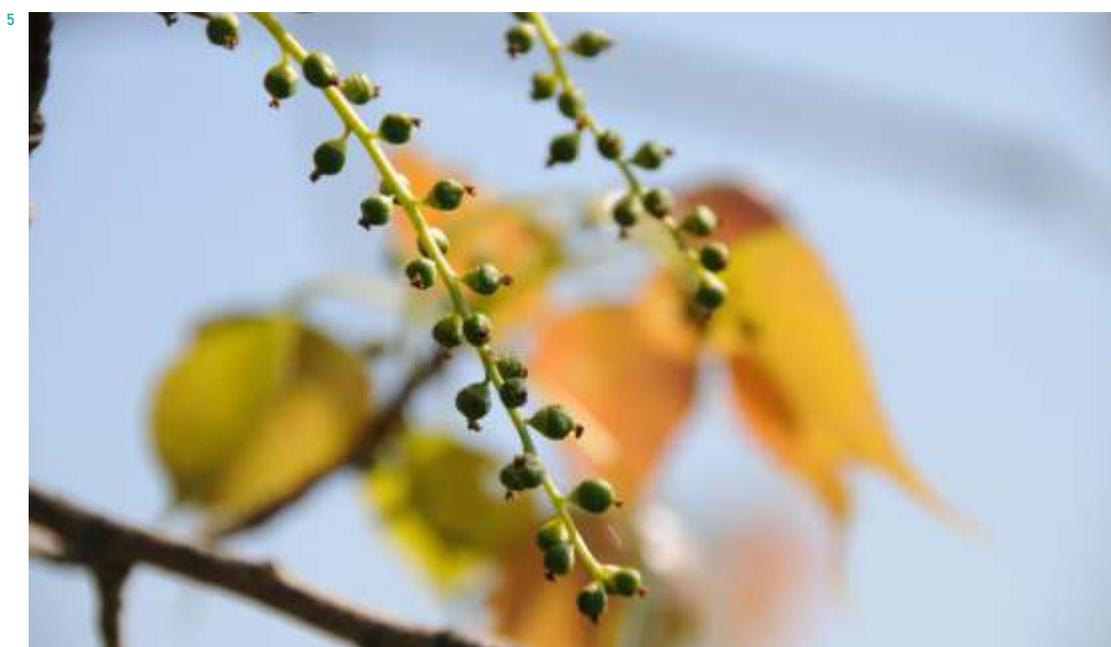
Il processo sulla ex cava dimostra che i conflitti sulla trasformazione delle aree verdi possono essere affrontati ad alcune condizioni:

1. la partecipazione deve poter incidere sulle scelte di trasformazione ed è necessario che l'amministrazione sia disposta a recepire gli esiti del confronto con la comunità;
2. è indispensabile che il processo sia strutturato per fasi e con il supporto di figure di mediazione e facilitazione insieme a quelle tecniche, affinché si possano affrontare conflitti e posizioni divergenti e possa maturare una soluzione complessa condivisa. ■

COSA FARE DELLA CAVA?

PROGETTO
PARTECIPATIVO
RECUPERO
IN.CAL.SYSTEM

2. I laghi della ex cava (foto C. Morri)
3. Il logo del processo di partecipazione
4. Sopralluoghi con i cittadini e le associazioni ambientali (foto E. Farnè)
5. Flora selvatica (foto F. Salbitano)



CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE

- 6-7. Laboratorio di co-progettazione e strumenti di lavoro (foto E. Farnè)
- 8. Segnaletica (foto C. Morri)
- 9. Percorso all'interno di una area umida (foto F. Salbitano)
- 10. Vegetazione spontanea (foto F. Salbitano)
- 11. Sezione del percorso all'interno dell'area umida



6



7



8



9

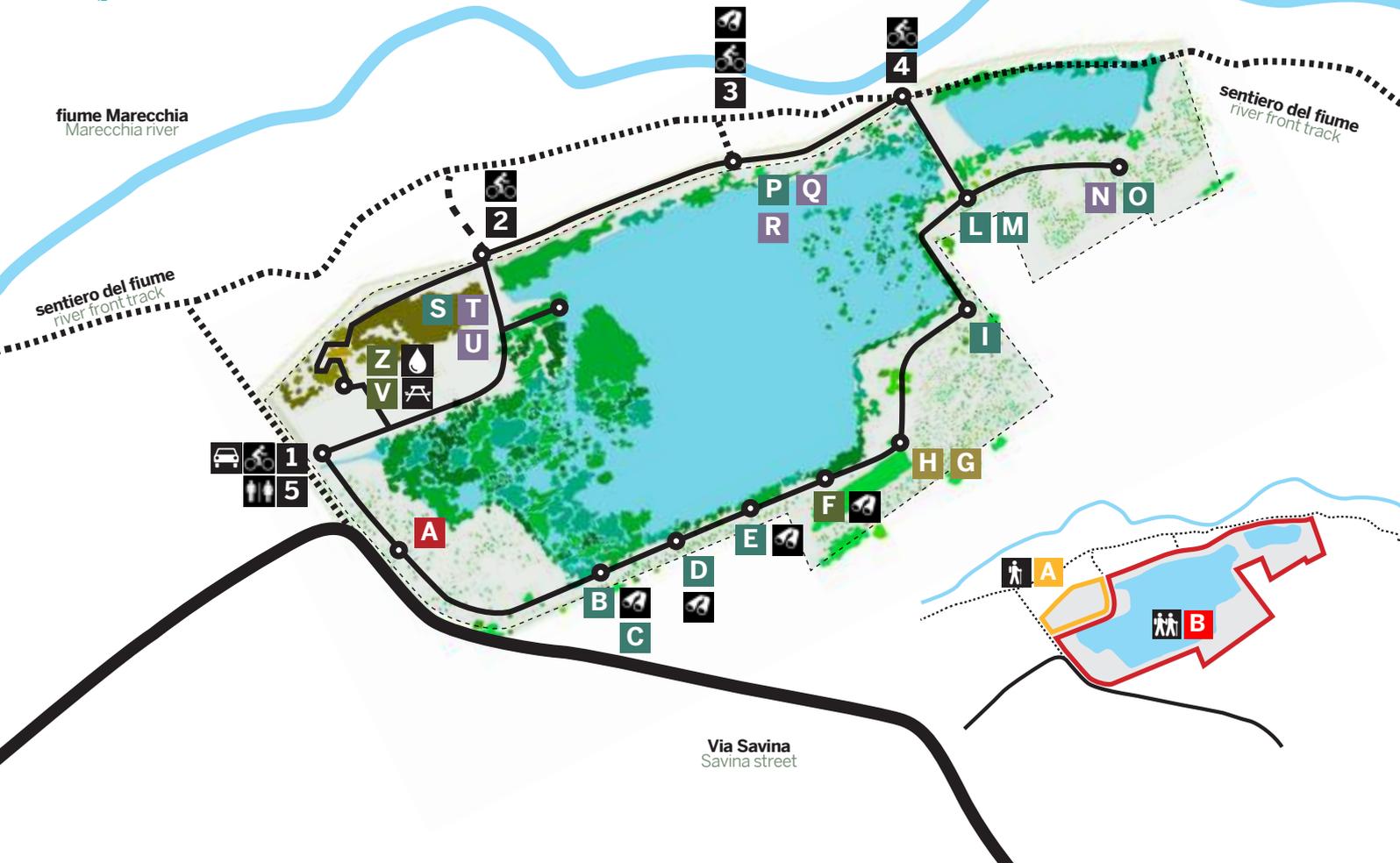


10

CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE



11



12. Il parco naturale delle ex-cave In.Cal. System si divide in due grandi sottoaree, una sempre aperta e a libera frequentazione (A) e una di particolare pregio ecologico visitabile con guida ambientale (B). Questa scelta è uno degli esiti del 1° laboratorio di co-design e partecipazione. Nella zona A è possibile svolgere laboratori e attività didattiche temporanee sulla flora, la fauna, gli aspetti agricoli, ma anche di creazione di piccoli manufatti artigianali con l'uso di argilla, colori naturali, terra, acqua. Nella zona B, quella più delicata da un punto di vista naturalistico, la fruizione - a tutela della flora e della fauna selvatica - avviene attraverso visite guidate. Nel 2° laboratorio di co-design e partecipazione sono stati invece messi a punto i contenuti delle

tappe del percorso didattico, che si svolge a piedi e ha una durata complessiva di due ore e trenta minuti circa. Nel percorso si affrontano diverse tematiche: la flora e la fauna, l'acqua e il fiume e la storia del luogo dal punto di vista archeologico, agricolo e produttivo. Il percorso, organizzato in tappe lungo i sentieri, ha 21 stazioni illustrate per adulti e bambini. A partire dall'esperienza e dalle proposte delle associazioni ambientali e degli educatori dei musei, la segnaletica è stata concepita in base alle fasi evolutive della persona: in alto per gli adulti e i ragazzi delle scuole medie inferiori e superiori, in basso per i bambini della materna e della primaria.

13-15. Progetto educativo A piccoli passi (2017-2018) all'In.Cal. System. (foto L. Conti, C. Domizi)

- 1** Ingresso 1 Accesso libero dalla Via Savina
Entrance 1 Free access from via Savina
- 2** Ingresso 2 Accesso libero dal sentiero del fiume
Entrance 2 Free access from the river
- 3** Ingresso 3 Ingresso al belvedere
Entrance 3 Panoramic viewpoint
- 4** Ingresso 4 Accesso controllato dal fiume
Entrance 4 Controlled access from the river
- 5** Ingresso 5 Accesso controllato dalla Via Savina
Entrance 5 Controlled access from via Savina
- Parcheggio biciclette
Bike parking
- Parcheggio automobili e scuola bus
Parking cars and school buses
- Servizi igienici
Toilets
- Area didattica
Educational area
- Punti di osservazione
Observation points
- Punto acqua
Water point
- Sentiero del fiume
River front track
- Via Savina
Via Savina
- Fiume Marecchia
Marecchia river
- Area In.Cal. System
In.Cal. System area
- Zona A Fruizione libera ad accesso pedonale
Zone A Free access for pedestrians
- Zona B Fruizione libera ad accesso pedonale su accompagnamento, attrezzata con servizi e con attrezzature e percorsi didattico-fruitivi
Zone B Free access for pedestrians with guides, accessibility to facilities, services and educational itineraries

- Archeologia
Archeology
- Animali
Animals
- Vegetazione
Vegetation
- Agricoltura
Agriculture
- Paesaggio
Landscape

- Saliceto
Willows woodland
- Canneto lungo il lago
Reeds on the lake
- Vegetazione acquatica
Hygrophilous vegetation
- Arbusti sul fiume
Shrubbery on the river
- Forestazione
Reforestation
- Vigneto
Vineyard
- Prato
Lawn

- A** Archeologia Archeology
- B** Garzetta Little egret
- C** Tuffetto Grebe
- D** Rana Frog
- E** Tritone Triturus
- F** Canneto Reeds
- G** Vigneto Vineyard
- H** Forestazione Reforestation
- I** Capriolo Roe deer
- L** Habitat del lago Lake habitat
- M** Habitat di forestazione Woodland habitat
- N** Cava e argilla Gravel pit and clay
- O** Raganella Treefrog
- P** Poiana Buzzard
- Q** Profilo dei monti Mountains skyline
- R** Fiume Marecchia River
- S** Libellula Dragonfly
- T** Storia della cava Mine History
- U** Valle del Marecchia Marecchia river valley
- V** Saliceto Willows woodland
- Z** Prato e fasi evolutive della flora
Lawn and flora evolutionary phases



14

15



CO-DESIGN E PARTECIPAZIONE

34

GIOCO-
SIMULA-
ZIONE

**PROMOTORE**

TCPA Town and Country
Planning Association/
London

PARTNERS

Lorem Ipsum

**STAKEHOLDERS
COINVOLTI**

Politici e Tecnici
del Cornwall Council
Comunità locali

METODI**DI COINVOLGIMENTO**

Gioco-simulazione

DATE

2018- in corso

RISORSE

Il planning game
è open source.
Occoree prevedere le
risorse per lo staff.

STAFF

Partner

FONTI

[bit.ly/stakeholder-awar-
eness-raising-of-multi-
value-of-green-infrastruc-
ture](http://bit.ly/stakeholder-awar-
eness-raising-of-multi-
value-of-green-infrastruc-
ture)

CONTATTI

jessica.fieth@tcpa.org.uk

1. Sessione di gioco
(foto TCPA Town Planning
Association)

PLANNING GAME

gioco-simulazione sul ruolo multifunzionale delle infrastrutture verdi dedicato agli attori coinvolti nei processi decisionali

ABSTRACT

Le attività del gioco-simulazione sono state sviluppate come una serie di sfide per informare e coinvolgere i politici e i tecnici responsabili della pianificazione sui vantaggi locali delle infrastrutture verdi multifunzionali.

Il gioco si è svolto in un evento di due giorni ed ha affrontato le modalità con cui sensibilizzare i partecipanti rispetto al valore delle infrastrutture verdi multifunzionali, in ambiti di confronto informali e con livelli di conoscenza e competenze misti.

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

Durante questo evento di due giorni sono state utilizzate diverse tecniche di discussione e di lavoro di gruppo. Il metodo principale di confronto è stato quello della gioco-simulazione per la pianificazione delle infrastrutture verdi, in cui i giocatori si sono sfidati in un gioco di ruolo. A queste attività si sono aggiunte presentazioni di esperti e visite in loco.

Questo mix di attività ha stimolato la discussione e il confronto tra i partecipanti e ridotto e abbattuto le incomprensioni disciplinari tra i diversi attori coinvolti:

- durante il primo giorno sono state approfondite le modalità con cui il Consiglio della Cornovaglia pianifica, realizza e gestisce le infrastrutture verdi.
- il secondo giorno si è svolto presso il West Carclaze Garden Village con i gruppi di lavoro che si occupano di autostrade e di sistemi di drenaggio urbano; al tavolo hanno partecipato anche i partner dei Paesi Bassi e dell'Austria, al fine di condividere e valutare quali fossero i cambiamenti necessari da adottare da parte del Consiglio della Cornovaglia nella pianificazione e progettazione delle infrastrutture verdi.

METODO DI LAVORO E TECNICHE DI CONFRONTO E PARTECIPAZIONE

Il gioco-simulazione sulle Infrastrutture verdi, sviluppato dal TCPA, è organizzato attraverso delle carte da gioco e consente ai partecipanti di disporre le immagini di un tipico centro cittadino e di valutare in che modo le infrastrutture verdi possono influire sul territorio locale rispetto ad alcuni temi, come la gestione delle acque, il rischio idraulico, l'accessibilità alla città, la mobilità,...

I partecipanti giocano aggiungendo, rimuovendo o spostando le carte da gioco sul tavolo con l'obiettivo di migliorare il territorio locale della città.

Il gioco prevede inoltre delle carte sfida, dei fogli con delle domande chiare e semplici. I

partecipanti hanno massimo 5 minuti per rispondere alle domande sfida e ciò significa che nessuno dei giocatori e nessun punto di vista domina sugli altri.

Questi strumenti non tecnici facilitano il confronto nella sfida e ciò consente che il gioco possa essere usato da un vasto pubblico.

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

Coinvolgere partecipanti con competenze differenti ha sfidato le persone al confronto e stimolato ognuno a rivedere il proprio pensiero rispetto ai servizi, agli usi e al ruolo delle Infrastrutture Verdi. Ciò ha portato alla ridefinizione di politiche locali aprendo la strada a una revisione del sistema della pianificazione. Questa simulazione ha stimolato il dibattito in Cornovaglia ampliando l'immaginario e le competenze dei decisori su ruolo delle Infrastrutture Verdi.

Il gioco-simulazione sulle Infrastrutture Verdi è già stato inoltre condiviso con successo ai partner Perfect in Slovacchia, ad Amsterdam, Graz e Lubiana, interessati a sviluppare le carte per esplorare nuovi concetti di Infrastrutture Verdi con i politici e i cittadini.

In tutta Europa la politica e le comunità devono collaborare per trovare soluzioni agli impatti climatici e questo approccio al tema, attraverso un gioco, può ridurre e addirittura abbattere le barriere comunicative tra persone con ruoli e competenze diverse, creare confidenze e favorire la ricerca di soluzioni attraverso il consenso, anche in assenza di esperti.

Il gioco, ad eccezione delle regole, non ha contenuto scritto né regole e norme specifiche di un particolare paese. Le carte sono formate da immagini o semplici dichiarazioni, domande o provocazioni che possono essere modificate per adattarsi al pubblico. È quindi facilmente adattabile a differenti contesti sociali, economici e ambientali locali e alle sfide specifiche del sito di ogni regione e territorio. ■

PLANNING GAME / ISTRUZIONI

Fase 1 - 15 minuti

1. Mettete le quattro 'Carte Principali' in fila sul tavolo: il centro storico, la strada principale, la stazione degli autobus e dei treni e le residenze sociali, come mostrato nello schema.



2. Aggiungete le due 'Carte Barriera' (strada trafficata e ferrovia) e posizionalele dove vi sembra realistico.

3. Costruite la città organizzando il resto delle carte nel centro urbano. Discutete la posizione di ogni carta e il perché.

Fase 2- 15 minuti

4. Prendete la carta 'Cintura Verde' con l'etichetta 'Tetti Verdi' e posizionatele nella vostra città, dove ha l'impatto migliore rispetto a questi tre fattori:

- sviluppo economico;
- miglioramento della salute e del benessere;
- potenziamento della coesione nella comunità

5. Considerate quali altre misure dell'Infrastruttura Verde potrebbero essere utilizzate per migliorare questi fattori 3 nella città. Una per una, attraverso la discussione, scrivete le misure condivise sulle cinque carte restanti 'Cintura Verde' e aggiungetele alla città.

Fase 3- 10 minuti

6. Considerate quale delle misure di Infrastruttura Verde [Cintura Verde] è la più innovativa, utile e ispiratrice. Cioè quella che vi spinge a pensare **WOW!** Segnala con una stella.

7. Considerate ora le misure di Infrastruttura Verde meno proficue o dove i relativi benefici non sono immediatamente evidenti. Segna queste con una **Croce**.

Fase 4 - 15 minuti

8. Ora spostatevi intorno agli altri tavoli nella stanza per vedere e discutere le altre città e le misure di Infrastrutture Verdi che hanno immaginato.



LOCALIZZAZIONE

Emilia-Romagna / Nord Italia

PROMOTORE

Regione Emilia-Romagna

PARTNERS

CNR Ibimet
Politecnico di Milano
Nomisma
Città di Ferrara
Città di San Lazzaro (BO)
Città di Ravenna
Città di Rimini
Città di Parma
Città di Modena
Ordine Agronomi
Ordine Architetti
Ordine Ingegneri
Associazione Nazionale Paesaggisti
INU Istituto Nazionale Urbanistica

STAKEHOLDERS

CONVOLTI
Tecnici della pubblica amministrazione
Architetti
Ingegneri
Agronomi
Paesaggisti
Esperti di Innovazione Sociale e Partecipazione

METODOLOGIE DI COINVOLGIMENTO
gioco-simulazione
focus-group
passeggiate esplorative
debriefing

DATE
2015-2018

DIMENSIONI

6 città
6 quartieri edificati
180 ettari di aree urbane
4 laboratori in Emilia-Romagna
20 conferenze in Italia
6 mostre in Italia
3000 persone coinvolte (lezioni, laboratori, mostre, conferenze)

REGIONE EMILIA ROMAGNA
Raffaele Donini
assessore
Paolo Ferrecchi
direttore
Roberto Gabrielli
dirigente

TEAM REBUS

Luisa Ravanello
project manager REBUS Regione Emilia-Romagna
Elena Farnè
consulente
Francesca Poli
consulente

CNR IBIMET
Teodoro Georgiadis
Marianna Nardino

POLITECNICO MILANO
Valentina Dessì

PRO AMBIENTE
Maria Teresa Salomoni

DOCENTI

Claudio Calvaresi
Christine Dalnoky
Valentina Dessì
Kristian Fabbri
Elena Farnè
Teodoro Georgiadis
Andreas Matzarkis
Marco Marcatili
Francesca Poli
Luisa Ravanello
Maria Teresa Salomoni

FONTI
bit.ly/rebus-laboratorio
<https://www.facebook.com/LabREBUS/>

CONTATTI
luisa.ravanello@regione.emilia-romagna.it
rebus@regione.emilia-romagna.it

REBUS

laboratorio di gioco-simulazione per tecnici e professionisti sullo spazio pubblico e le soluzioni basate sulla natura (NbS)

ABSTRACT

REBUS è un percorso formativo e un metodo ideato dalla Regione Emilia-Romagna per ripensare e riprogettare la città e lo spazio pubblico attraverso soluzioni basate sulla natura, per la mitigazione e l'adattamento del cambiamento climatico in ambito urbano.

Il laboratorio - avviato grazie al progetto europeo Republic-Med - si basa sui metodi della gioco-simulazione, della co-progettazione e della misurabilità delle soluzioni proposte ed è strutturato attraverso lezioni frontali, sopralluoghi e un workshop intensivo.

I partecipanti del laboratorio sono tecnici della pubblica amministrazione e liberi professionisti che si occupano di pianificare e riprogettare lo spazio pubblico e le aree verdi urbane, di attuarne i progetti di trasformazione e di gestirne la manutenzione.

REBUS è un vero e proprio gioco di ruolo a squadre, in cui tre città e tre quartieri soggetti al cambiamento climatico si sfidano in una (finta) competizione per l'ottenimento di risorse finanziarie di un (finto) bando sulla rigenerazione urbana per il cambiamento climatico.

Dal 2015, anno di avvio di questo percorso sperimentale, sono state realizzate quattro edizioni del laboratorio coinvolgendo sei città e professionisti da tutta Italia, quattro cicli completi di lezioni frontali, numerose conferenze presso Comuni e Università e mostre in cinque città italiane.

Complessivamente REBUS ha coinvolto sinora tremila tecnici e le sue pubblicazioni disponibili con licenza creative commons sono costantemente scaricate dal sito della Regione.

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

REBUS nasce dalla necessità della Regione Emilia-Romagna di sperimentare un nuovo approccio alla costruzione della qualità urbana, sociale, ambientale e climatica dello spazio pubblico per le politiche urbanistiche di rigenerazione della città esistente.

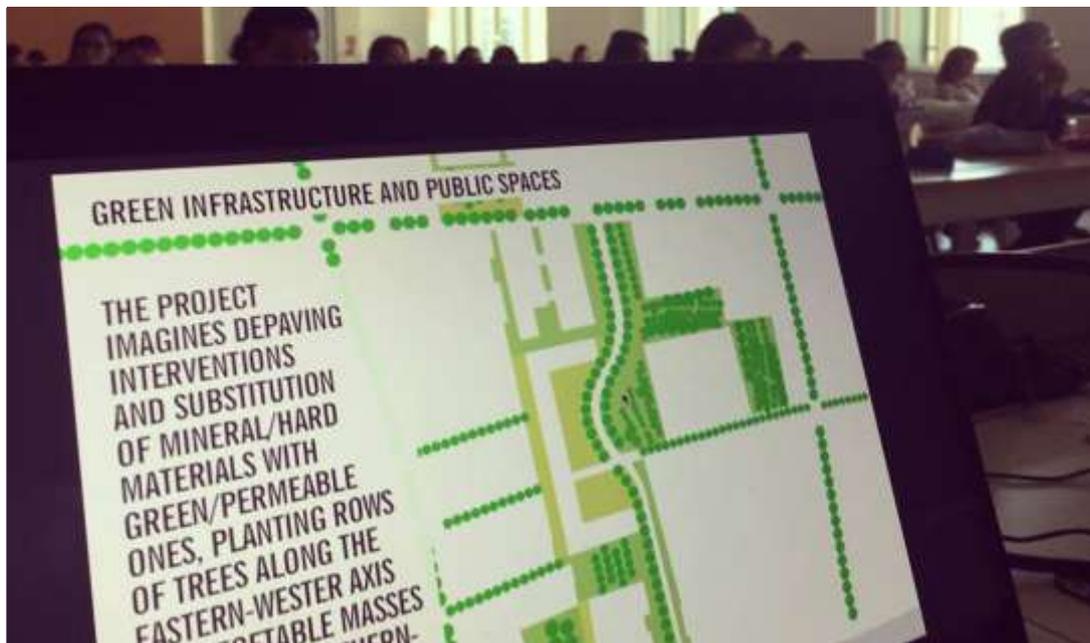
Il gruppo di lavoro di REBUS, nel perseguimento di questi obiettivi, ha scommesso su un approccio basato sulla reintroduzione della natura in città, per contribuire a migliorare la qualità ambientale urbana, la vivibilità e la sicurezza degli spazi pubblici, l'integrazione sociale e la bellezza dei luoghi di vita delle popolazioni urbane. La qualità e disponibilità degli spazi pubblici giocano infatti un ruolo fondamentale anche nel generare valori economici, poiché la qualità del costruito insieme alla qualità dello spazio pubblico sviluppa valori 'contestuali' che incrementano il valore degli immobili.

Per vincere questa sfida si è scommesso sulla transdisciplinarietà del corpo docente, della giuria e delle squadre. Questo fattore è stato determinante per la condivisione di un vocabolario comune tra gli attori coinvolti e il superamento dei conflitti disciplinari che si generano frequentemente tra le diverse figure chiamate a ripensare la città.

Disegno a mano dell'infrastruttura verde durante il laboratorio, nell'area artigiana di San Lazzaro di Savena (foto E. Farnè)

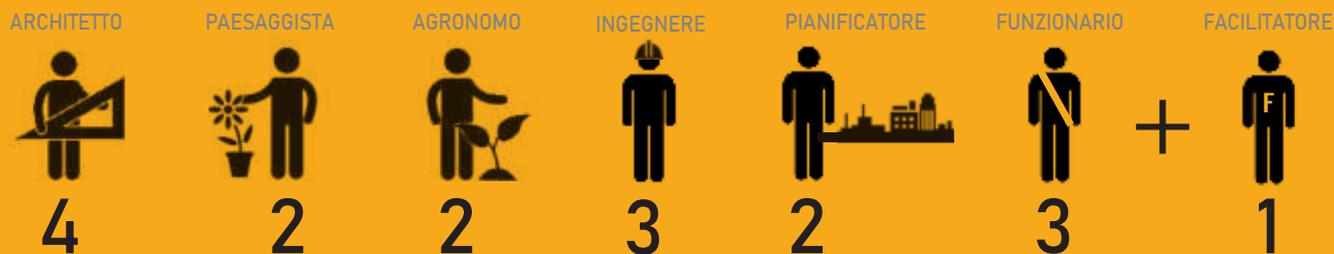
2. Schema grafico dell'infrastruttura verde nel quartiere San Leonardo a Parma (foto E. Farnè)

3. Squadre, Giuria, Esperti e Tutor REBUS Schema Envi-Met dell'infrastruttura verde nelle aree di mercati del centro storico di Rimini (foto E. Farnè)

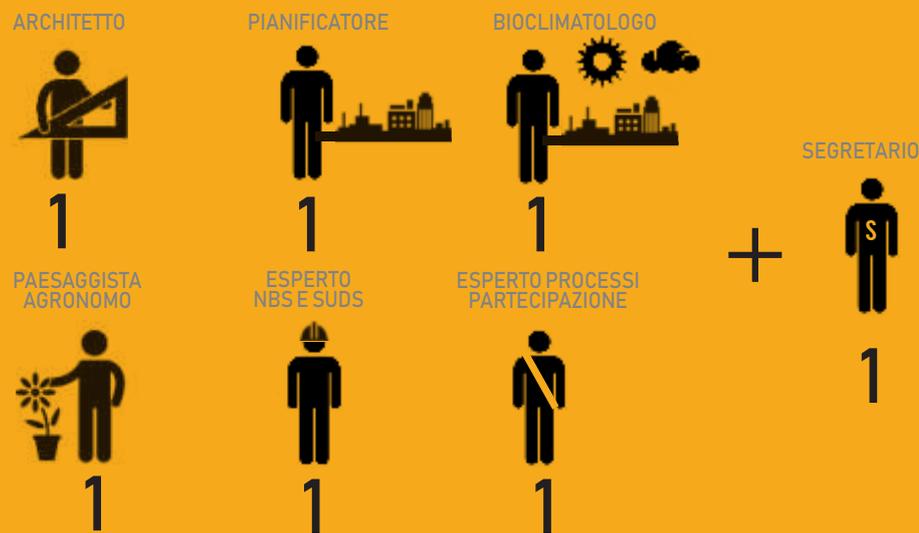


2
3

SQUADRE REBUS

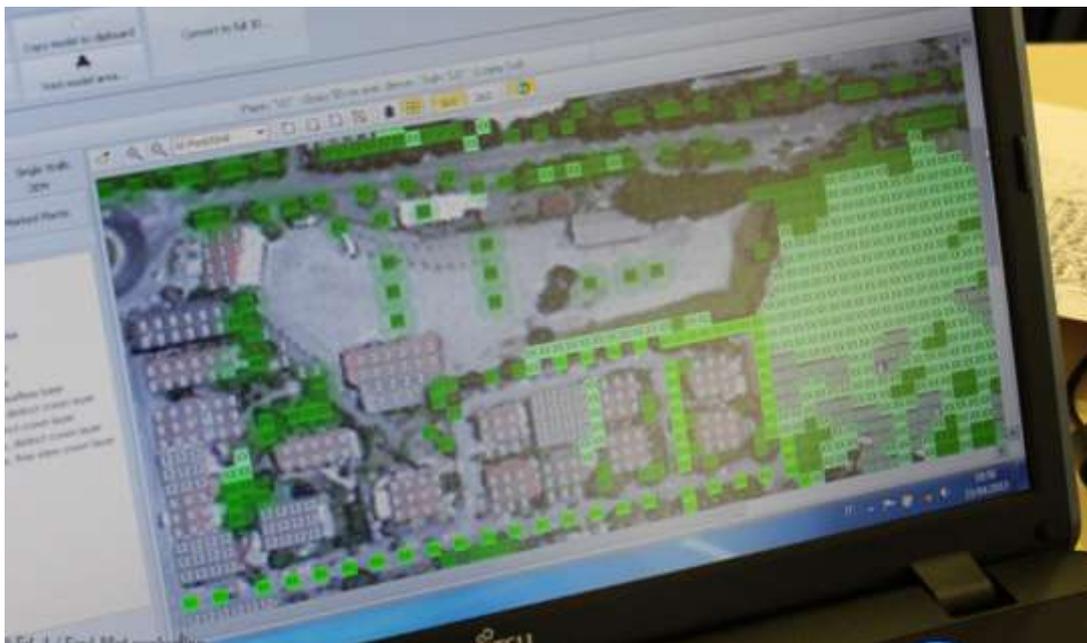


GIURIA REBUS



ESPERTI/TUTOR REBUS





4

METODO DI LAVORO E TECNICHE DI CONFRONTO E PARTECIPAZIONE

REBUS è articolato in cinque moduli progressivi che alternano lezioni frontali e sopralluoghi - necessari ad acquisire le competenze disciplinari e a conoscere le aree studio - ad attività laboratoriali - organizzate con modalità di confronto interattive. Le squadre sono formate da architetti, urbanisti, agronomi, paesaggisti, ingegneri, innovatori sociali ed esperti di rigenerazione urbana e tecnici dell'amministrazione. Ogni squadra ha il compito di elaborare un progetto sugli spazi pubblici del quartiere assegnato, arrivando a individuare diverse misure in grado di agire nello spazio pubblico. Ad esempio:

- ampliare l'uso del verde in chiave funzionale, prevedendo alberature a bordo strada, nelle piazze e nei parcheggi per creare una infrastruttura verde continua e contigua per mitigare le temperature estive;
- depavimentare l'asfalto in eccesso, sostituendolo con superfici permeabili, giardini della pioggia, bacini di ritenzione e fossati inondabili per la gestione *in situ* degli eventi meteorici intensi;
- sostituire i materiali al suolo, privilegiando quelli minerali con albedo più alta per ridurre l'assorbimento del calore;
- prevedere la demolizione di parti dei tessuti più densi, per 'conquistare' spazi aperti ove realizzare le misure di mitigazione e adattamento;
- definire processi di coinvolgimento delle comunità locali e procedure premiali e incentivi rivolti ai proprietari delle aree.

Le trasformazioni proposte nei laboratori vengono poi valutate con il modello di simulazione Envi-met, che misura le temperature percepite nelle aree prima e dopo gli interventi, e con Benefits, un foglio di calcolo che permette di misurare la quantità di polveri sottili e gas climalteranti stoccati dalle infrastrutture verdi di progetto. In questo modo è possibile dimostrare l'efficacia delle misure proposte di mitigazione e adattamento.

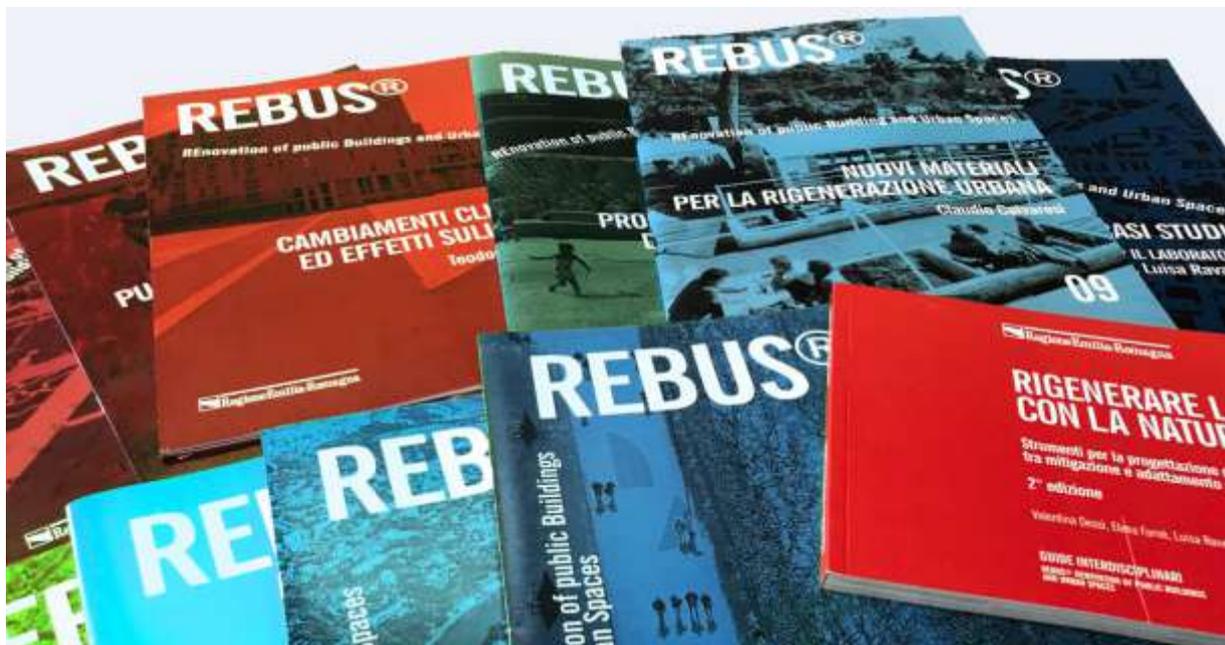
La giuria, acquisisce l'esito delle simulazioni a supporto della valutazione degli aspetti climatici e lo integra agli altri criteri che riguardano gli aspetti urbanistici (strategia e rapporto pubblico-privato), paesaggistici (Infrastruttura verde e blu), della gestione sostenibile delle acque pluviali urbane (NbS e SuDS), del percorso di coinvolgimento della comunità.

Il gioco di ruolo sviluppa due modalità relazionali: di collaborazione all'interno delle squadre se le diverse figure presenti riescono a valorizzare le competenze, di competizione tra una squadra e l'altra. Spinti alla co-progettazione, i gruppi sperimentano un apprendimento orizzontale che favorisce realmente l'acquisizione di un approccio transdisciplinare.

- 5. Sopralluogo di una squadra REBUS all'area studio del laboratorio (foto F. Poli)
- 6. Guida e dispense REBUS (foto L. Ravanello)
- 7-9. Momenti del laboratorio (foto M. Chiura)
- 10. Presentazione alla giuria (foto M. Chiura)



5



6



7



8

9



GIOCHI-SIMULAZIONE

10





11

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

REBUS è stato giocato in Emilia-Romagna coinvolgendo le sei città di Parma, Rimini, Modena, Ferrara, Ravenna e San Lazzaro di Savena (BO) e tutti gli ordini professionali degli Architetti, degli Agronomi, degli Ingegneri e l'associazione nazionale dei Paesaggisti (AIAPP). Ha inoltre ottenuto numerosi patrocini tra cui quello del Ministero dell'Ambiente.

In termini di contenuti progettuali, grazie alla metodologia REBUS si sono potuti verificare gli effetti positivi e i benefici eco-sistemici dell'infrastruttura verde nei differenti contesti studiati. Di grande interesse è stato l'approccio di chi è partito dalle analisi climatiche per definire l'impianto urbanistico dei progetti, mettendo in conto strategie incrementalmente e azioni di demolizione progressive capaci di coinvolgere proprietari e comunità nella progettazione degli spazi pubblici. Un importante fattore comune emerso nelle soluzioni testate nei quartieri studio è la virtuosa interazione tra morfologia urbana, direzione dei venti prevalenti e infrastruttura verde. Gli alberi, infatti, sono soluzioni efficaci sia per la mitigazione sia per l'adattamento al clima. Sui temi della gestione sostenibile delle acque, invece, le squadre hanno messo in campo diversi sistemi tra loro connessi, dai giardini della pioggia ai parchi inondabili, a soluzioni di desealing e greening negli spazi aperti, pubblici e privati.

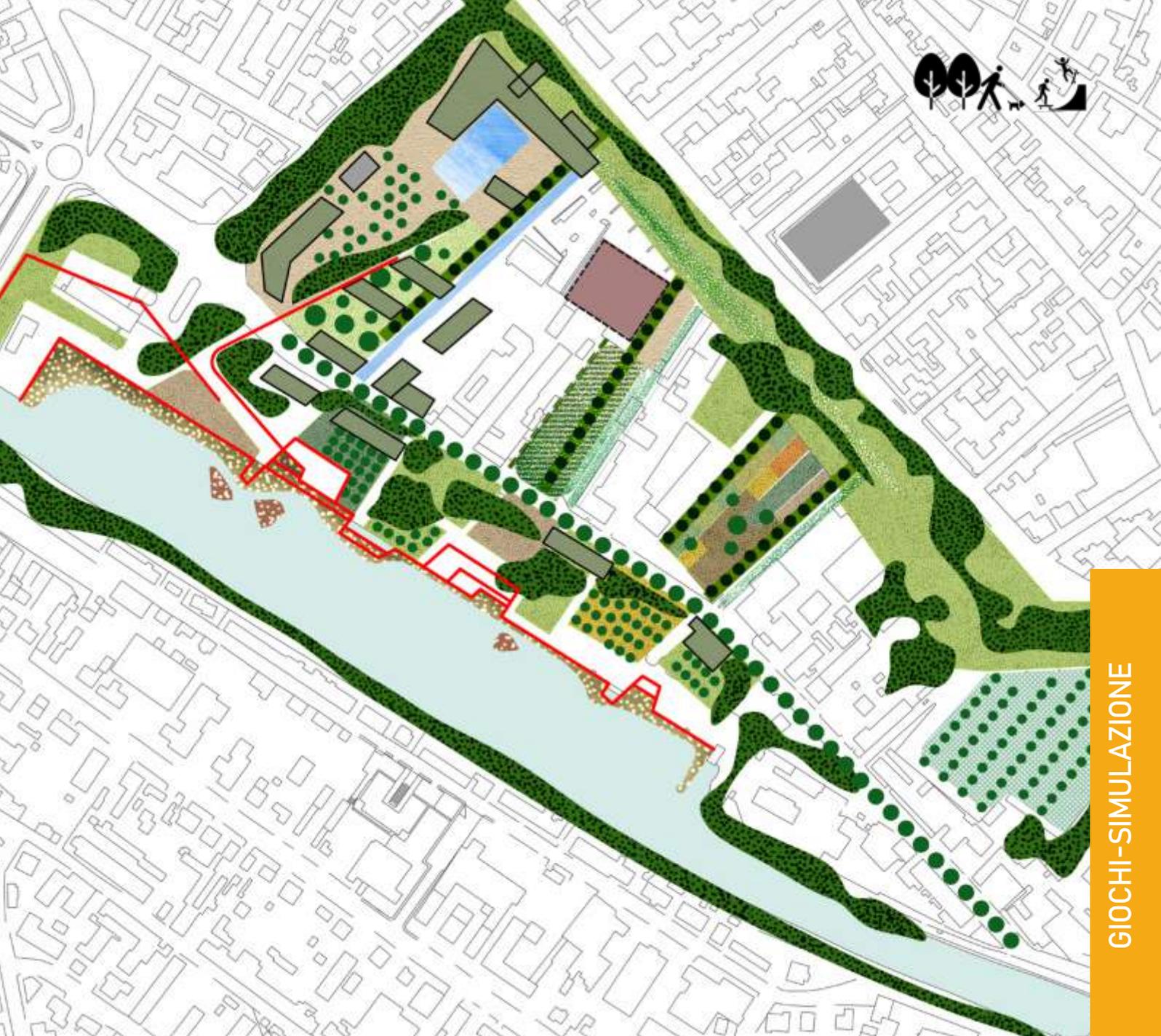
In termini di ricadute positive, gli esiti di REBUS sono diversi:

- la Regione Emilia-Romagna ha acquisito i principi REBUS nella nuova legge urbanistica (L.R. 24/2017) introducendo nei piani la 'Strategia per la qualità urbana ed ecologico ambientale';
- sempre in ambito regionale, il primo bando della Rigenerazione Urbana ha promosso i criteri REBUS per intervenire sulla città esistente con misure di adattamento;
- a livello comunale, diverse amministrazioni hanno attivato sperimentazioni locali per avviare progetti e processi di rigenerazione urbana e studi con i criteri e il metodo REBUS;
- a livello professionale, molti progettisti hanno avviato collaborazioni di lavoro modificando il proprio approccio al progetto degli spazi aperti e sperimentando misure di adattamento.
- a livello nazionale, il gruppo di lavoro REBUS e la mostra 'Città per le persone' che ne racconta gli esiti sono stati ospiti di numerose manifestazioni e convegni, tra cui il World Forum on Urban Forest promosso dalla FAO a Mantova nel 2018.

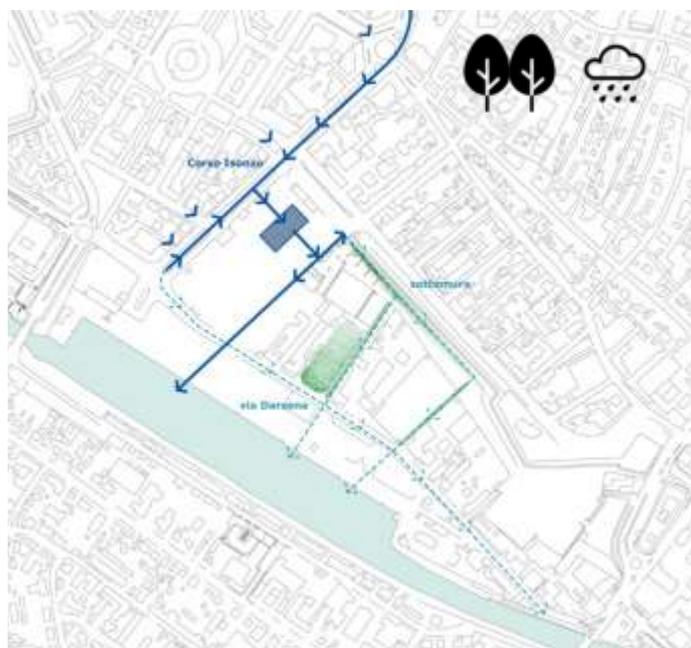
Il laboratorio REBUS, la mostra e tutte le pubblicazioni - di cui alcune anche in inglese - sono concepiti con criteri creative commons: le amministrazioni, i funzionari e i professionisti interessati ad utilizzarne i contenuti possono farlo, citando la fonte.

La sperimentazione dei laboratori implica un investimento per l'organizzazione dei cinque moduli e la copertura dei costi di docenti, facilitatori e tutor. ■

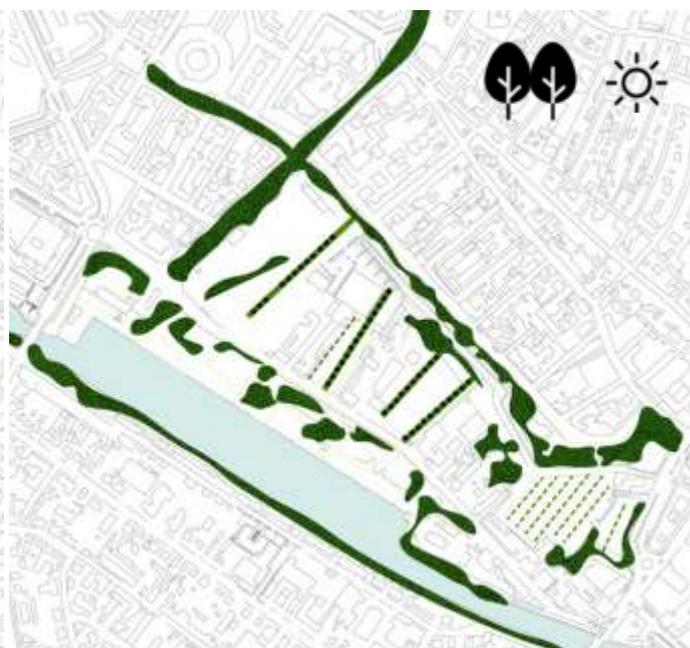
11. Il progetto della squadra di Ferrara. La strategia alla scala urbana. Il progetto collega gli spazi aperti al parco delle mura storiche (squadra REBUS Ferrara)
12-14. Il master plan di progetto. Le infrastrutture blu, grigie e verdi sono concepite insieme (squadra REBUS Ferrara)



12



13



14

Valutazione del progetto.
Situazione ex ante del caso studio del quartiere San Leonardo a Parma.
15. Morfologia urbana del quartiere (REBUS)
16. Spazi aperti e prevalente direzione dei venti (CNR Ibimet e REBUS)
17. Comfort urbano ex ante valutato con Envi-Met. Tutti gli spazi aperti hanno alte temperature e alto discomfort (CNR Ibimet e REBUS)



15

16



17



Valutazione del progetto. Situazione ex post del caso studio del quartiere San Leonardo a Parma .

18. Usi e funzioni degli spazi aperti concepiti in relazione al progetto del verde (squadra Rebus Parma)

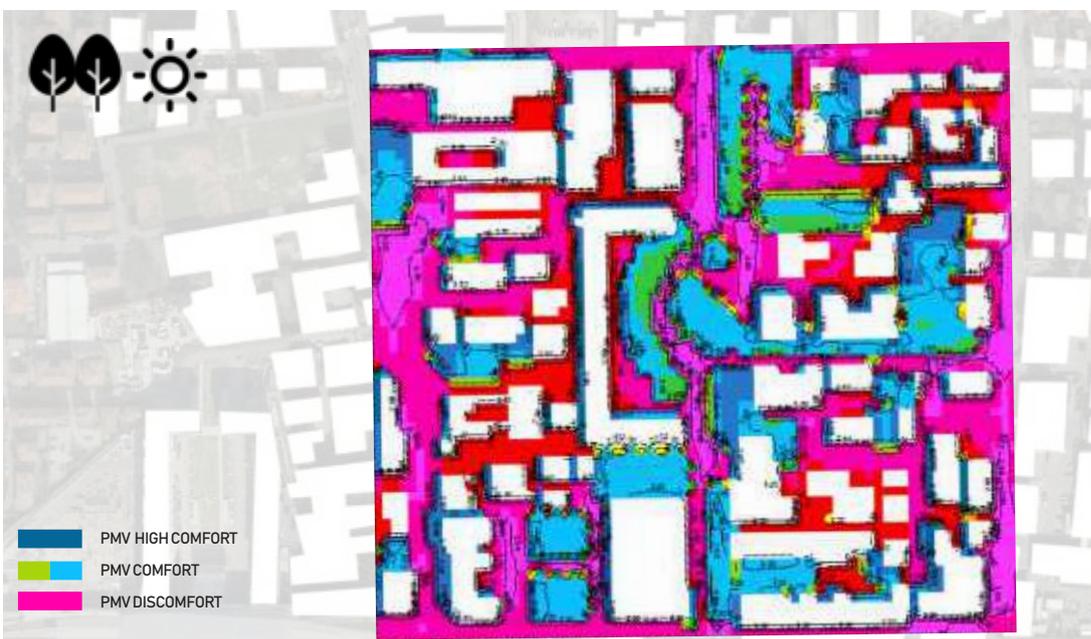
19. Concept infrastruttura verde: continua, contigua e in relazione alla direzione delle correnti prevalenti (squadra Rebus Parma)

20. Comfort urbano ex post valutato con Envi-Met. Gli spazi aperti alberati hanno temperature più basse di 3-4 gradi in tutto il quartiere (squadra Rebus Parma)

18

19

20



GIOCHI - SIMULAZIONE

50

GUIDE MANUALI



1

LOCALIZZAZIONE

Nord America
Canada
Inghilterra
Olanda
Italia

PROMOTORE DEL MOVIMENTO DEPAVE E DELLA GUIDA

Depave

PROMOTORI AZIONI DEPAVING

Comunità di cittadini
Associazioni ambientali

PARTNER

Enti e Agenzie di tutela
e conservazione
dell'ambiente e di
promozione della
rigenerazione urbana
Regioni
Province
Comuni

STAKEHOLDERS COINVOLTI

cittadini
genitori e famiglie
docenti e studenti
associazioni
scuole
parrocchie
attività commerciali

METODOLOGIE DI COINVOLGIMENTO

Formazione
Co-progettazione
Co-design
Cantieri partecipati

CRONOLOGIA

2008 nasce Depave, la
prima organizzazione
che lancia il movimento di
depaving dal basso

DATI

I processi di depaving sono
in continua evoluzione.
Le associazioni attive
depavimentano ogni anno
superfici pavimentate
(piccoli parcheggi,
strade di quartiere, cortili
scolastici,...).
Anche il numero di gruppi
di attivisti e associazioni è
in crescita.

COSTI

I costi variano da
intervento a intervento e
da paese a paese in base
ai prezziari. È possibile
definire un costo indicativo
medio di circa 100 euro per
mq per la demolizione, lo
smaltimento dei rifiuti e la
realizzazione del giardino.
Si tenga conto però che
i costi di manodopera
andrebbero decurtati
perché di norma si tratta
di azioni realizzate con
volontari.

FONTI

<https://depave.org/>
<https://www.facebook.com/depave/>

<http://depaveparadise.ca/>
<https://souslespaves.ca/>

<https://www.operatiesteenbreek.nl/>
<https://www.facebook.com/operatiesteenbreek/>

<https://www.shropshirewildlifetrust.org.uk/>
<https://www.facebook.com/wildlifetrusts>

<http://www.urbancenterferrara.it/>
<https://www.facebook.com/UrbanCenterFerrara/>

CONTATTI

<https://depave.org/contact/>

DEPAVE IS PARADISE!

guida per liberare il suolo urbano e realizzare giardini permeabili con le comunità

ABSTRACT

In diverse città del mondo esistono movimenti e comunità di cittadini che promuovono azioni dal basso di de-pavimentazione e rinaturalizzazione delle città. Si propongono come organizzazioni indipendenti e informali, formate da cittadini, che agiscono in una modalità partecipata e collaborativa per contrastare gli impatti ambientali e sociali della cementificazione e dell'impermeabilizzazione urbana. Questi gruppi d'azione depavimentano l'asfalto urbano in eccesso per realizzare aree verdi e giardini permeabili, capaci di intercettare le acque piovane, di purificarle e di infiltrarle nel suolo, favorire la biodiversità, la socializzazione delle persone, la bellezza dei quartieri in cui vivono e la resilienza delle città. Il primo gruppo che ha dato forza e metodo a questa azione collaborativa e partecipata di depaving è l'associazione Depave, con base a Portland in Nord America, che agisce con continuità dal 2008 e che ha messo a punto un metodo di lavoro e un manuale d'azione a supporto di tutte le comunità Depave del mondo.

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

I gruppi Depave promuovono la trasformazione della città costruita per ridurre gli impatti ambientali e migliorarne la sostenibilità attraverso forme di cura dal basso. Obiettivo di questi gruppi informali è riportare nella città e nei paesaggi urbani la natura, attraverso progetti orientati all'azione e all'educazione, affinché gli abitanti di un luogo possano diventare i protagonisti di un vero e proprio movimento di riconquista dello spazio pubblico e delle aree verdi nelle città.

Per i gruppi Depave le città devono tornare ad essere luoghi vivibili, a misura d'uomo e in cui le persone, la flora e la fauna devono poter vivere e convivere in un ambiente sano, con aria e acqua pulite, con boschi e parchi urbani rigogliosi, con aree dedicate all'agricoltura sociale e locale e in cui la comunità sia impegnata, attiva e protagonista.

L'azione di depaving di queste associazioni, nel proprio agire per riportare la natura in città, persegue dei veri e propri valori di comunità:

1. promuovere la partecipazione e la consapevolezza dei cittadini;
2. agire per la comunità e favorire un processo di crescita dell'individuo e del gruppo, basato sulla stima di sé, l'autoefficacia e l'autodeterminazione;
3. far emergere risorse latenti e portare l'individuo ad agire per appropriarsi consapevolmente del suo potenziale, rovesciando la percezione dei propri limiti in vista del raggiungimento di risultati superiori alle proprie aspettative.

Azione di depavimentazione e giardinaggio di una strada di quartiere (foto Depave paradise)

HOW TO depave



The Guide to Freeing Your Soil



A PARKING LOTS TO PARADISE PRODUCTION

PLANNING

Before you start your depaving project, it's important to plan. This section covers the initial steps, including identifying the site, assessing the site, and getting the necessary permits. It also discusses the importance of community involvement and how to organize a successful event.



SITE HISTORY & SOIL HEALTH

This section provides information on how to research the site's history and assess the soil's health. It includes a checklist for site assessment and tips for identifying potential contaminants. A diagram shows a cross-section of the soil layers.



SITE DEVELOPMENT IDEAS

This section offers various ideas for what to do with the freed soil, such as creating a garden, installing a permeable pavement, or building a rain garden. It includes a diagram of a rain garden and a checklist for site development.



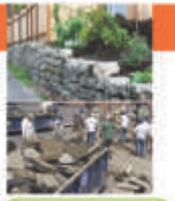
CREATING A PLAN

This section provides a detailed guide on how to create a site plan, including how to measure the site, draw the layout, and identify the materials and equipment needed. It also includes a checklist for the plan.



SURFACE MATERIAL

This section discusses the different types of surface materials used in parking lots, such as asphalt, concrete, and permeable pavers. It provides information on how to identify the materials and how to remove them.



BEFORE DEPAVING

This section provides a checklist of tasks to complete before starting the depaving process, such as notifying neighbors, setting up safety barriers, and preparing the site. It also includes a photograph of a site being prepared.



HAND TOOLS

This section provides a list of the hand tools and equipment needed for the depaving process, such as shovels, pickaxes, and wheelbarrows. It also includes a checklist for the tools and a photograph of the tools.



DEPAVING

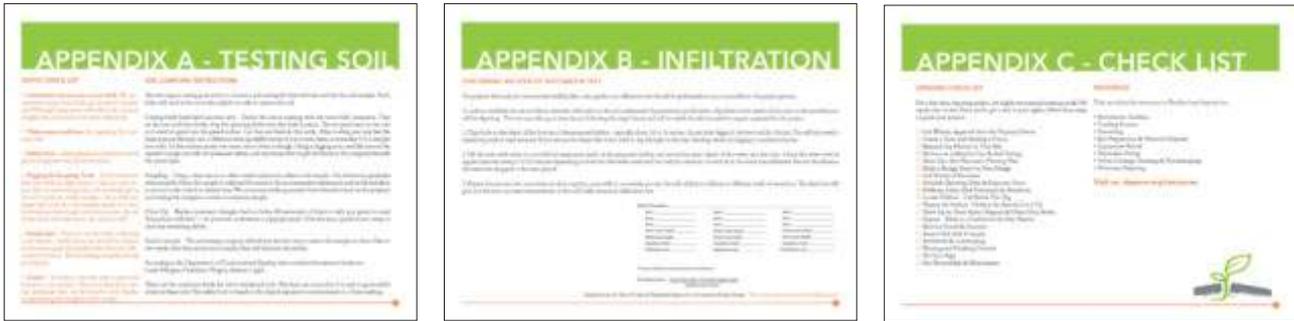
This section provides a step-by-step guide on how to depave the site, including how to remove the surface material, how to manage the debris, and how to prepare the soil. It includes a checklist for the process and a photograph of the depaving work.



POST DEPAVING

This section provides information on what to do after the depaving is complete, such as how to install the new surface material, how to water the soil, and how to maintain the site. It includes a checklist for the post-depaving work and a photograph of the finished site.





METODI DI LAVORO E COINVOLGIMENTO

Il modello di azione di Depave è quello del fare con l'esempio. Grazie a una metodologia e a un manuale che chiarisce tutti i passi pratici e le fasi del processo prima di agire, il movimento Depave ha contaminato diverse città e gruppi, in un clima collaborativo a basso tasso di conflitti.

Il manuale messo a punto da Depave chiarisce e codifica le fasi di una azione di depaving, ogni passaggio concettuale e operativo di costruzione del progetto e i ruoli degli attori coinvolti.

Le fasi di una azione di depaving definite dal manuale Depave sono essenzialmente 3:

1. Co-pianificare/co-progettare l'azione:

- selezionare l'area;
- costruzione del gruppo-comunità;
- storia e caratteristiche dell'area, del suolo e della presenza di acqua;
- prove di infiltrazione nel suolo e gestione delle acque piovane;
- scegliere il tipo di giardino da realizzare (di comunità, didattico, naturalistico,...);
- farsi supportare da un giardiniere e/o da un esperto di suoli e idraulica;
- individuare chi gestirà il giardino;
- disegnare e progettare insieme il giardino;
- ottenere permessi e autorizzazioni;
- fare un bilancio dei costi.

2. Depavimentare:

- riutilizzo e smaltimento del materiale
- preparazione degli strumenti per lavorare il suolo
- tecniche per la sicurezza del cantiere
- organizzazione del cantiere

3. Realizzare il giardino dopo l'azione di de-pavimentazione:

- realizzare il giardino
- ripristinare il suolo
- giardinaggio

La costruzione del gruppo di lavoro e della comunità che agirà nell'azione è un passo importante e delicato, perché occorre coinvolgere tutti gli attori che avranno un ruolo, nel concepire l'azione, nel realizzarla e nel gestire il giardino.

Si possono identificare 3 tipologie di attori:

1. Gli Enti pubblici e le organizzazioni istituzionali (Enti e Agenzie di tutela e conservazione dell'ambiente e di promozione della rigenerazione urbana, Regioni, Province, Comuni):

La guida pratica sul depaving. La guida descrive le fasi dell'azione con un linguaggio chiaro e semplice per cittadini e attivisti. (by Depave)



4

- forniscono informazioni e assistenza tecnica a coloro che desiderano rimuovere cemento e asfalto;
 - educano i cittadini sui vantaggi della rimozione di asfalto e cemento in eccesso;
 - sostengono e riducono al minimo la quantità di superfici impermeabili nei progetti di depaving;
 - promuovono il recupero del calcestruzzo e dell'asfalto da smaltire in un'ottica di economia collaborativa e circolare;
 - cercano e attivano fondi, partnership e sponsorship per l'attuazione dei progetti.
2. I cittadini (associazioni, docenti e insegnanti, gruppi scolastici):
- sviluppano i progetti;
 - costruiscono la rete di attori e imprese;
 - individuano e concertano gli spazi;
 - fanno azioni di depaving;
 - fanno azioni di gardening;
 - comunicano e veicolano ad altri cittadini e comunità gli esiti e gli impatti delle proprie azioni;
 - collaborano alla gestione dei giardini realizzati.
3. I proprietari delle aree (Comuni, Scuole, Attività, Enti no profit, Parrocchie):
- mettono a disposizione le aree per il depaving
 - collaborano all'azione di depaving;
 - collaborano alla gestione del giardino realizzato.

4-7. Depaving e
giardinaggio in Rue de
Trotteuil in Canada (by
Depave paradise)



5



6



7



8

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

In dieci anni, dal 2008, Depave ha ingaggiato quasi 4.800 volontari nella demolizione e recupero di oltre 165.000 metri quadrati di suolo di pavimentazione (quasi esclusivamente a mano!) e creato 63 nuovi giardini e spazi verdi comunitari che hanno assorbito miliardi di metri cubi di acqua piovana (non scaricati nella rete fognaria), assorbito polveri sottili e stoccato CO₂.

Ma l'azione di Depave ha ispirato e favorito la nascita di molti altri gruppi, in altre città e stati.

- in nord America sono nati gruppi Depave a Portland, Cleveland, Nashville, Tennessee, Puyallup e altre città;
- in Canada sono nati il gruppo Depave Paradise – con azioni in diverse città e stati quali Toronto, Peterborough, Ottawa, Alberta, Winnipeg, Nova Scotia, North Bay, York Region – e l'associazione Sous le Pavés, a Montreal in Quebec;
- in Inghilterra è presente Depave UK, attiva nel Galles a Shropshire;
- in Olanda, c'è Operatie Steenbreek attivo in numerose città e province;
- in Italia si sta formando un gruppo di cittadini a Ferrara, sostenuto da Urban Center, Centro di Educazione alla Sostenibilità, Arpae, laboratorio REBUS, gruppo del progetto Perfect Ferrara e progetto SOS4Life.

Oggi questi movimenti si supportano a vicenda e cercano di fare rete e - insieme alle Amministrazioni e agli Enti di Tutela Ambientale con cui collaborano - promuovono in altre città e territori del mondo la filosofia Depave.

Questo modo concreto di fare, pianificato in ogni dettaglio e orientato alla crescita personale del singolo individuo e dei gruppi e alla sicurezza nel cantiere, favorisce una forte interazione e una grande consapevolezza in chi partecipa, dando vita a un clima estremamente positivo e collaborativo.

Per dare vita ad un gruppo Depave capace di agire con continuità ed efficacia nel tempo ci sembrano prioritari questi passi:

1. formare e motivare le persone seguendo il manuale Depave;
2. favorire la nascita di gruppi coesi, responsabili, con competenze diversificate e organizzati in una modalità collaborativa e partecipata;
3. supportare l'azione con competenze tecniche e scientifiche;
4. dare visibilità alle azioni attraverso strumenti e canali di comunicazione e momenti. ■

8-10. Depaving e giardinaggio in Rue de Trotteil in Canada (by Depave paradise)



9





1

LOCALIZZAZIONE
Inghilterra

PROMOTORE
Trees & Design Action
Group di Londra

FINANZIATORI
Arboricultural Association
BARCHAM The tree
specialists
CAPITA Land Planning
by design
CARBONGOLD
DEEPROOT Built
environment for
ecosystem services and
green infrastructure
WREKINPRODUCTS
Intelligent products for
civil engineering

**STAKEHOLDERS
E PARTNER COINVOLTI**
DEFRA Department
for Environment, Food
and Rural Affairs
Arboricultural Association
di Exter
Barcham Trees
di Cambridgeshire
RTPI di Birmingham
Greater London Authority
Landscape Institute
di Newcastle
Landscape Institute
di Londra
Landscape Institute
di Clerkenwell
Manchester Museum
The Red Rose Forest
Urban Design London
Building Centre di Londra

**METODOLOGIE
DI COINVOLGIMENTO**
Questionari
Interviste
Incontri
Seminari
Workshops

CRONOLOGIA
TDAG è attiva dal 2007

COSTI
Le attività di TDAG sono
finanziate attraverso
sponsorships e donazioni

FONTI
<http://www.tdag.org.uk>
https://twitter.com/TDAG_TalkTree

CONTATTI
suejamesriba@gmail.com
e.ferranti@bham.ac.uk

Giardino a Londra lungo
il Tamigi (foto E. Farnè)

ALBERI IN PAESAGGI DIFFICILI

guida sugli alberi e le infrastrutture verdi urbane per tecnici e amministratori

ABSTRACT

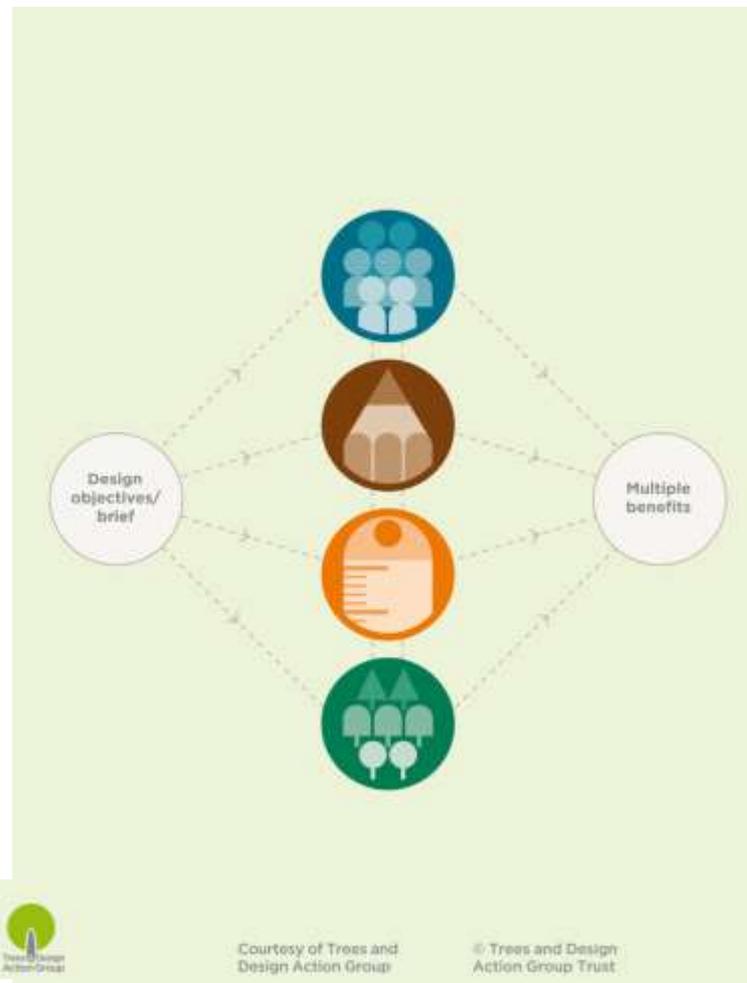
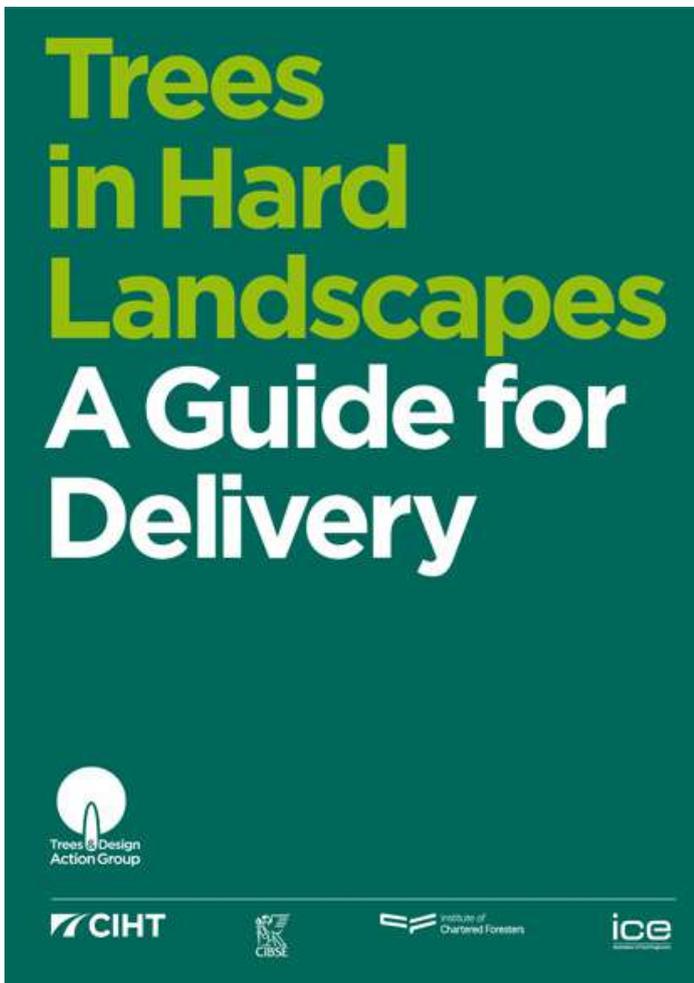
Il Trees & Design Action Group di Londra - TDAG - è un gruppo formato da tecnici e professionisti di discipline differenti che si occupano di verde urbano, alberi e spazi pubblici (agronomi, ingegneri, paesaggisti, architetti, esperti di mobilità, urbanisti,...). Il TDAG si propone come un forum collaborativo e i suoi membri promuovono la conoscenza dei benefici che gli alberi apportano alla città attraverso attività e strumenti editoriali dedicati a tecnici e amministratori.

Il TDAG ha una propria linea editoriale sugli alberi molto ricca e attraverso le proprie pubblicazioni agisce esplorando sfide e soluzioni pratiche affinché i tecnici dell'amministrazione i professionisti privati inseriscano correttamente gli alberi e l'infrastruttura verde urbana nei loro progetti a beneficio della vita in città. Per la realizzazione di queste guide, il TDAG ha coinvolto diversi Enti che si occupano di lavori e di appalti pubblici, di trasporti e di autostrade, di ingegneria civile e di forestazione. Il TDAG ha anche coinvolto e fatto partecipare attivamente professionisti e organizzazioni chiedendo un feedback concreto sui propri manuali, per migliorarne la chiarezza e l'efficacia dei contenuti e influenzare positivamente tutti gli attori che nella città si occupano di verde e infrastrutture. Tra i manuali redatti dal TDAG, il primo - e il più noto - è 'Trees in Hard Landscapes' - una guida per tecnici. A questa prima pubblicazione è seguita 'Trees in the Townscape' - una guida per amministratori. Sono in corso di redazione nuove guide sulla valutazione dei benefici ecosistemici e sul ruolo degli alberi per la qualità dell'aria.

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

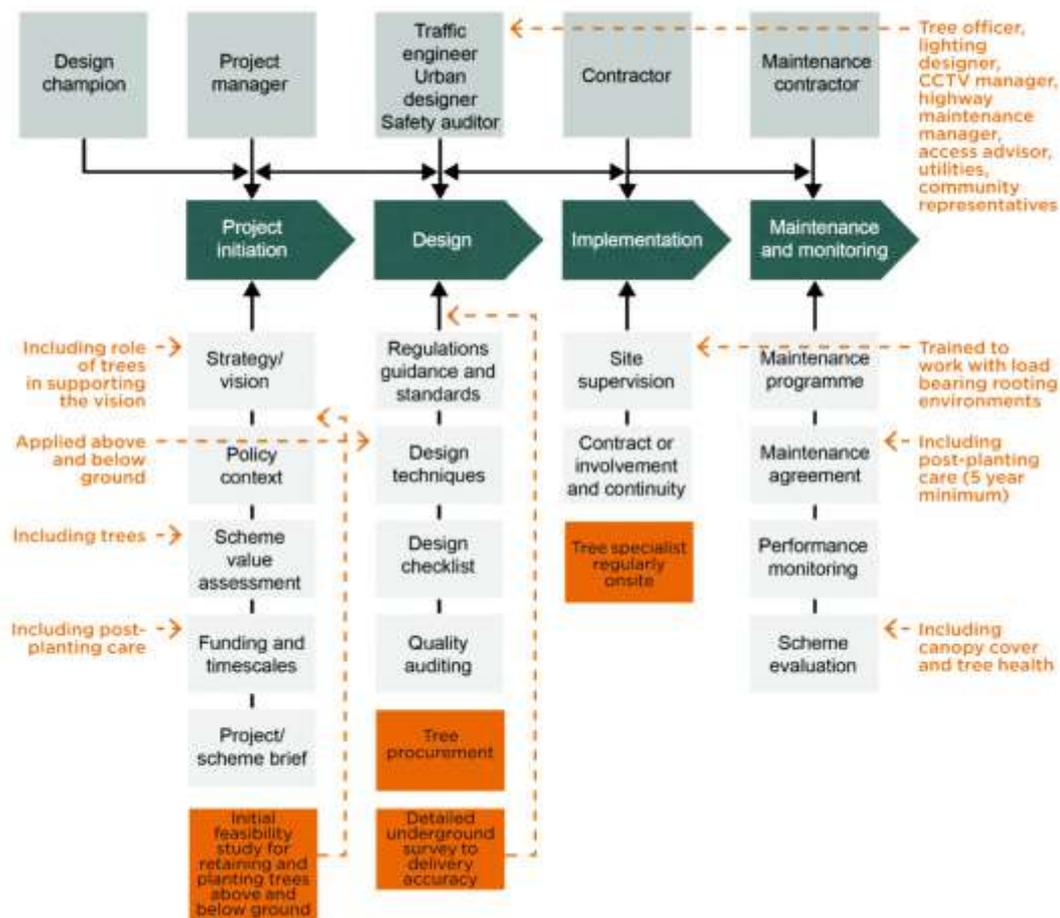
Il Trees and Design Action Group è una associazione aperta con oltre 500 soci e la sua mission è facilitare il dialogo intersettoriale e transdisciplinare nel Regno Unito a supporto di processi, piani e progetti di forestazione urbana.

Il TDAG sostiene l'idea che gli alberi e i benefici che essi generano siano un obiettivo comune a cui tendere nell'interesse della comunità e delle nuove generazioni. Per agire concretamente nel perseguimento di questo obiettivo - e contrastare i conflitti che naturalmente si manifestano tra i diversi settori che si occupano di verde urbano - il TDAG propone come strategia operativa la collaborazione tra attori e competenze. Lo spirito volontario che anima il loro modo di operare e la pubblicazione di guide libere e gratuite consente al TDAG di assimilare idee e conoscenze sul verde urbano e le infrastrutture verdi indipendentemente dalla gerarchia organizzativa e dal profitto commerciale dei loro prodotti editoriali, favorendo scambi di idee e contaminazione delle competenze.



4

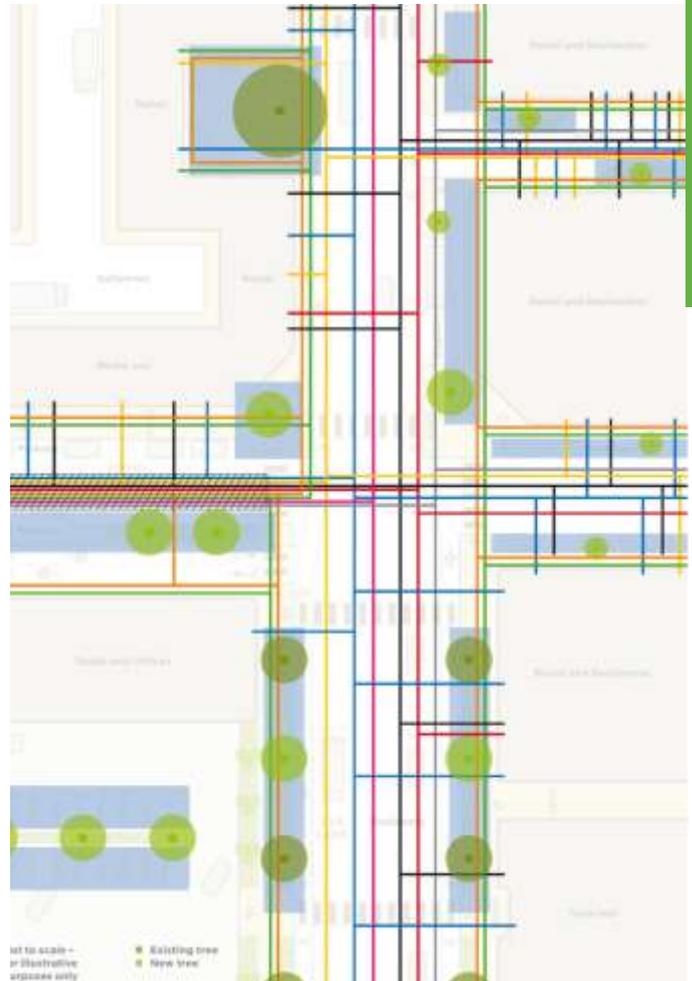
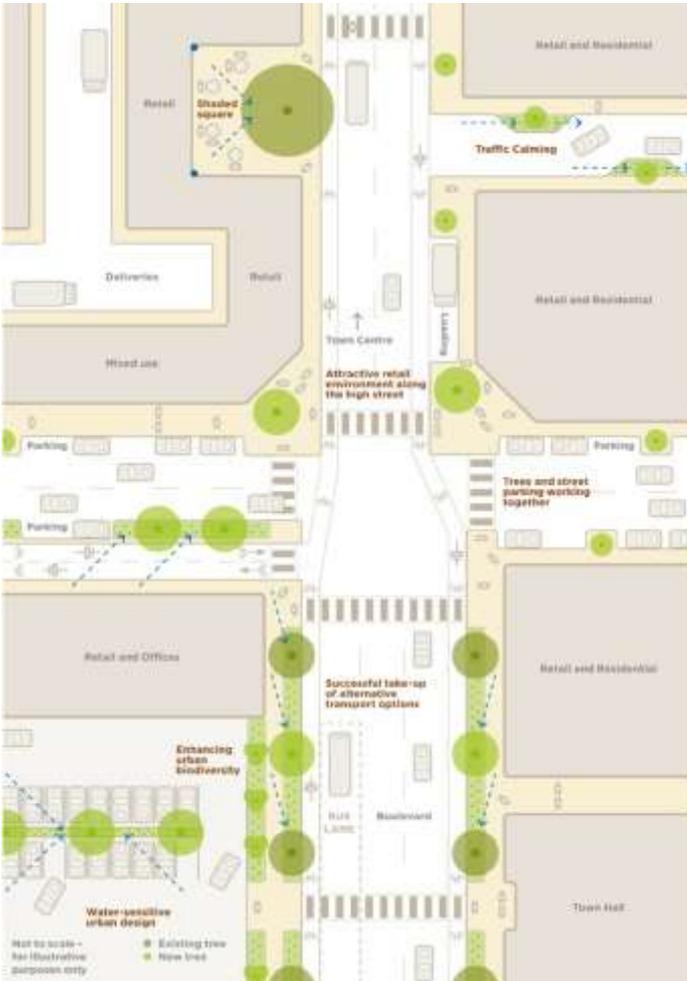
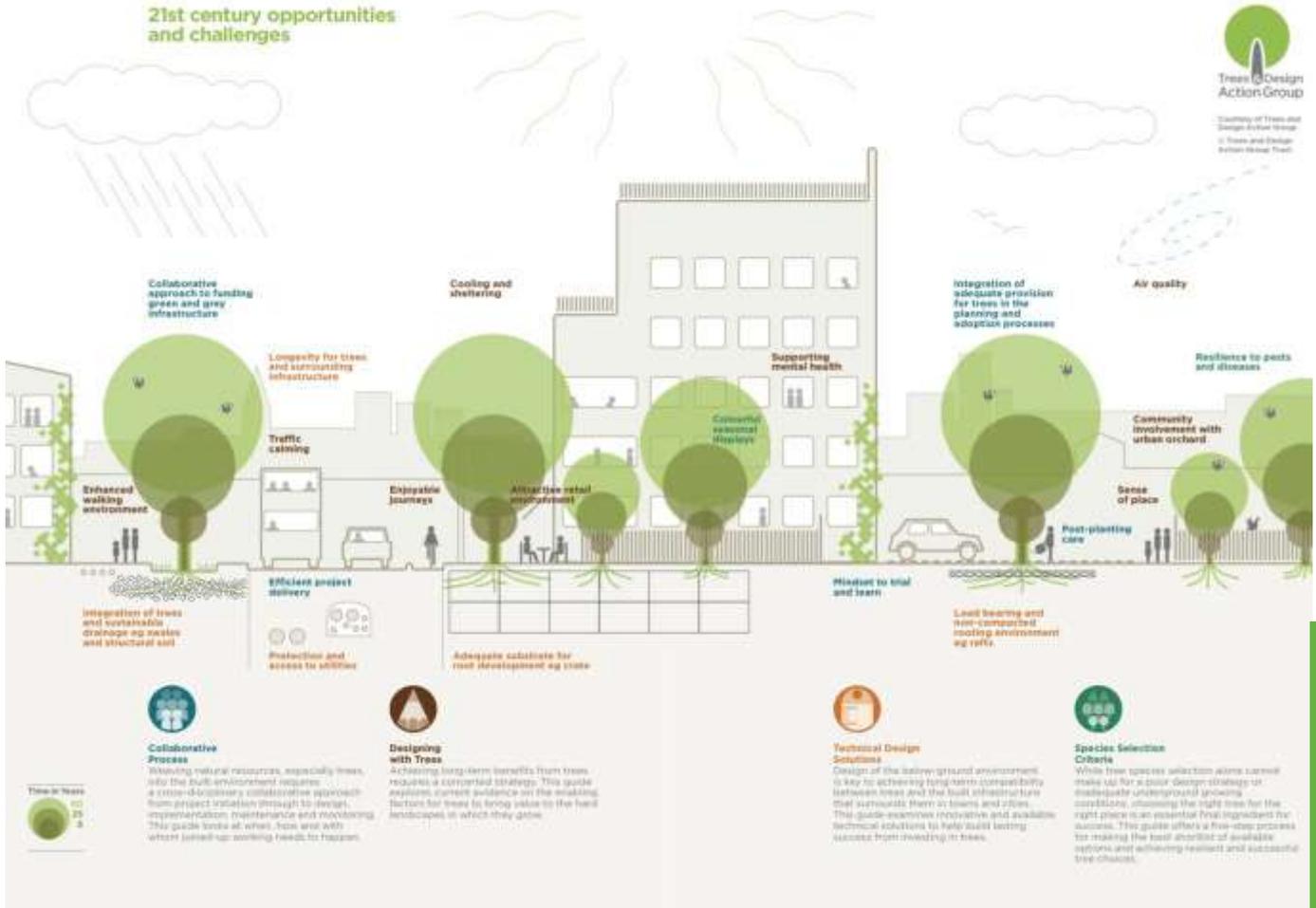
Integrating trees into the LTN1/08 design process, flow, inputs and outputs

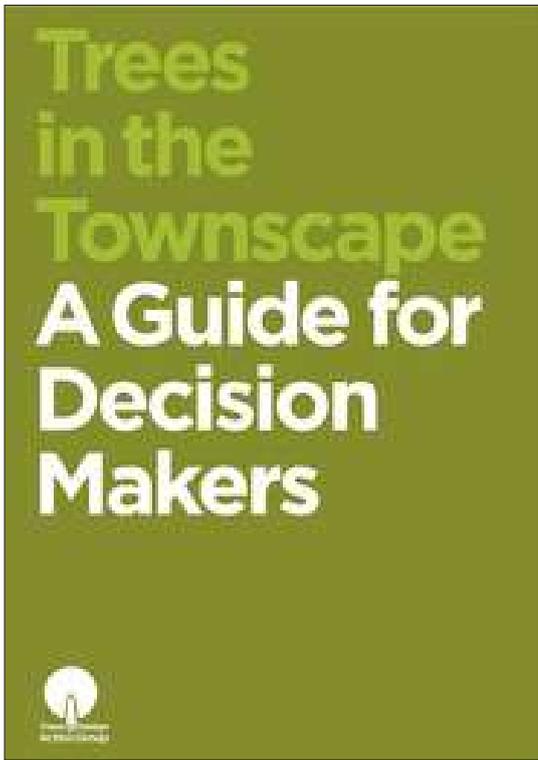


1

2-7. Trees in Hard Landscapes (by TDAG)

21st century opportunities and challenges

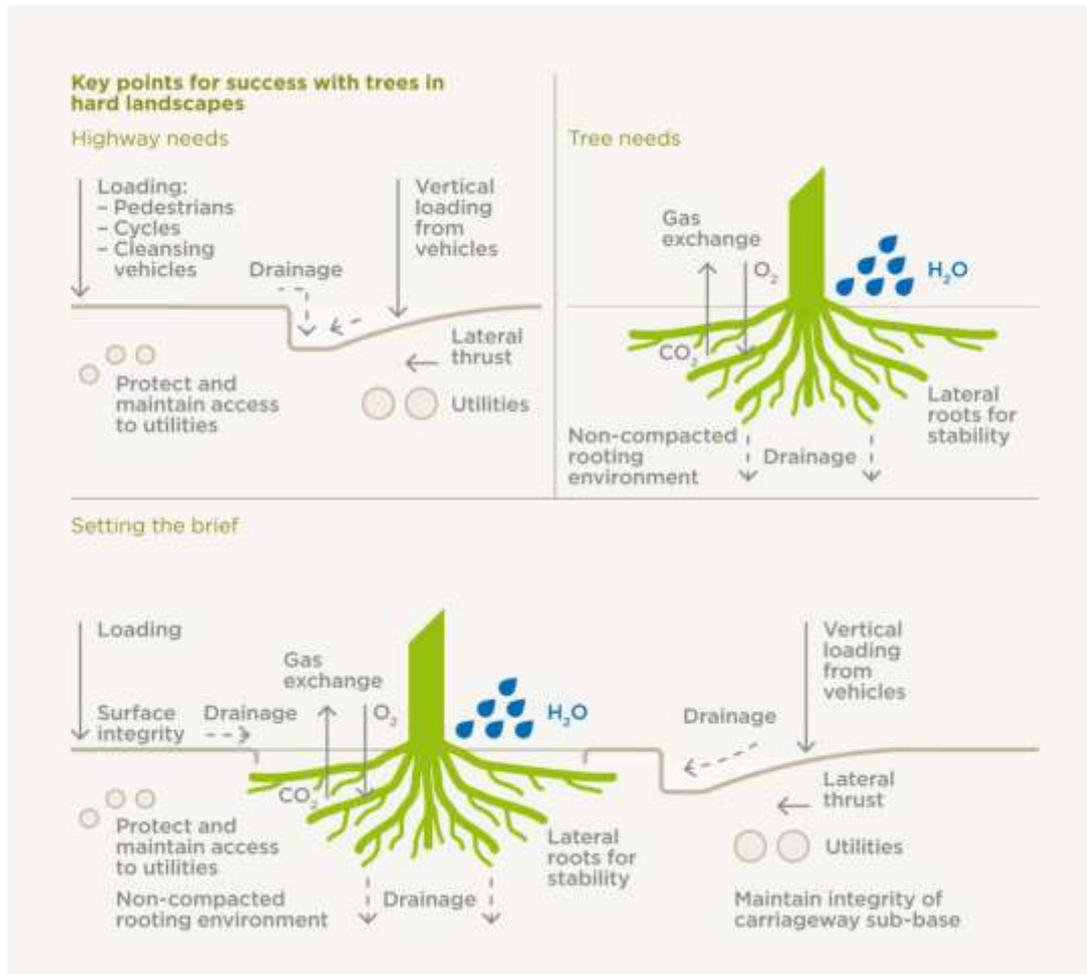


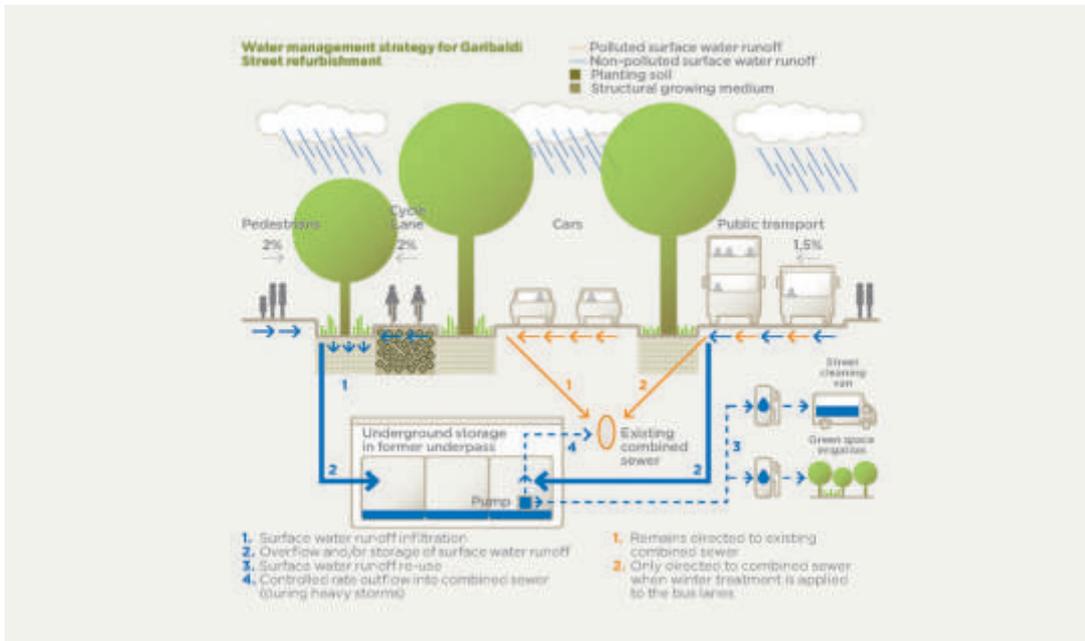


8-10 Trees in The Townscape (by TDAG)
9. First Steps in Valuing Trees and Green Infrastructure (by TDAG)
10. Trees in The Townscape (by TDAG)

12 Principles for Urban Trees







METODO DI LAVORO E COINVOLGIMENTO

Trees in hard landscape è stata sviluppata per supportare i tecnici che si occupano di mobilità e di progettazione dello spazio pubblico nella scelta degli alberi giusti per ogni contesto. La guida indica i principi su come selezionare, piantare e mantenere gli alberi nei paesaggi minerali e costruiti lungo le strade, nelle piazze e nei parcheggi, tenendo conto delle reti e dei sottoservizi che intercettano le radici, della qualità del suolo e dell'infiltrazione delle acque pluviali urbane, della crescita e del portamento delle chiome fuori terra in relazione a edifici, palazzi e infrastrutture. Per la costruzione della guida il TDAG ha usato lo strumento del questionario e l'organizzazione di incontri sul territorio in diverse città inglesi affinché tutti i propri membri potessero partecipare e contribuire attraverso consigli e casi studio.

La guida è strutturata in 4 capitoli:

- progettare il processo collaborativo;
- progettare lo spazio pubblico con gli alberi;
- definire le soluzioni tecnologiche;
- scegliere gli alberi.

Ogni capitolo tematico della guida si conclude con una lista di controllo sotto forma di questionario, casi studio e referenze utili alla realizzazione.

Trees in the Townscape è stata invece sviluppata per supportare amministratori verso scelte consapevoli per lo sviluppo di politiche efficaci legate ai benefici ecosistemici. La guida definisce 12 principi di ispirazione declinati in 4 azioni strategiche:

- pianificare la forestazione urbana;
- disegnare l'infrastruttura verde;
- piantare e proteggere gli alberi;
- monitorare e mantenere gli interventi.

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

Il Trees and Design Action Group ha promosso la conoscenza dei propri manuali e strumenti attraverso seminari, incontri, workshop e discussioni in molte città inglesi. Queste attività, organizzate sempre con relatori con competenze diversificate - ingegneria, paesaggio, mobilità, forestazione - hanno coinvolto importanti e prestigiose istituzioni e reti professionali. Alcune guide poi - tradotte in francese - hanno favorito una diffusione e la costruzione di reti anche al di fuori dell'Inghilterra.

Per come sono realizzati, grazie a un vasto apparato grafico e fotografico e agli strumenti di valutazione del progetto, i manuali del TDAG possono essere usati agilmente da tecnici di altri paesi.

14. Disegno in 'Using rainwater for tree-based cooling on Garibaldi Street' (by TDAG) 15-16. Trees in Hard Landscapes (by TDAG)



15

16



Quick Check

Are tree selection and procurement on the right track?

Project manager

Have you...

- Ensured that tree selection and ordering processes meet the project programme?

Design specialist(s)

Have you...

- In a new development, explored opportunities to influence site planning to provide suitable space and conditions for trees?
- Identified key site constraints for trees (soil texture and structure, water access, temperature, sunlight, wind exposure, pest and pathogens present in the area, presence of shrinkable soils, proximity to sewer or surface water pipes, available space, intensity of use, tolerance for tree litter, capacity for maintenance)?
- Identified aesthetic and functional requirement for trees (shape, scale, texture, seasonal variations, particulate matter filtering capacity, wildlife benefits, etc)?
- Sought input from the tree officer/specialist on the characteristics of the local tree population?
- Sought specialist input to analyse the tree selection criteria identified (site constraints, expected benefits, tree population resilience) and shortlist some potential options?
- Liaised with tree nurseries to understand availability and lead time before making any final choices?
- Recommended to client the possibility of advanced procurement?
- Sought customer / community engagement in final decisions?
- Worked with a tree specialist to write a competent tree specification, following the recommendations in chapter 8 of *BS 4585:2014* and featuring adequate definition of morphological conditions (including expected stem girth, tree height, clear stem height, branch structure, stem taper, height/stem ratio) as well as physiological health and traceability?

68

PIANI
URBANI
PROCESSI
DIRIGENE-
RAZIONE



LOCALIZZAZIONE
Italia, Ferrara

ABITANTI
16.000

PROMOTORE
Comune di Medicina

PARTNERS
Bonifica Renana
CON.Ami
Hera spa

CO-FINANZIATORE
Regione Emilia-Romagna

STAKEHOLDERS COINVOLTI
20 tecnici al tavolo di co-progettazione
4 Enti pubblici
40 cittadini
6 imprese

METODOLOGIE DI COINVOLGIMENTO
Focus-group
Passeggiate esplorative
De-briefing
Brainstorming
Co-progettazione

CRONOLOGIA
2018
marzo / Call professionisti
giugno-luglio / Co-progettazione e partecipazione
agosto-settembre / Redazione elaborati
ottobre-dicembre / Selezione delle proposte da parte della Regione
ottobre-dicembre / Call Hub Stazione
2019
febbraio-marzo - affidamento incarichi
aprile-dicembre - progettazione definitiva-esecutiva
giugno-settembre - partecipazione

DATI
40 ettari complessivi
4 ettari di spazi pubblici riqualificati a verde
2 bacini di laminazione e fitodepurazione
2 interventi di desealing in aree asfaltate e parcheggi
500 nuovi alberi
1 fognatura
riqualificazione 2 immobili per funzioni pubbliche

COSTI
sostenuti nel 2018
1) 30.000 euro consulenze da sostenere nel 2019-2020
2) 1.400.000,00 euro di cui 80.000,00 euro in azioni di partecipazione e innovazione sociale
820.000,00 interventi edilizii, mobilità e parcheggi
500.000,00 euro interventi ambientali e fognari in corso di ricerca 2020-2021
3) 2.300.000,00 canale

COMUNE DI MEDICINA
arch. Sisto Astarita *responsabile procedimento*
ing. Rachele Bria *call selezione professionisti urbanistica e accordi*
geom. Silvia Suzzi *analisi documenti storici*
geom. Tiziano Trebbi *analisi documenti storici*
geom. Sauro Dal Pozzo *viabilità e supporto al computo*
dott.ssa Jessica Torri *analisi attività economiche*

BONIFICA RENANA
ing. Enrico Terzo Alessandra
ing. Marco Rigotti

CON.AMI MULTISERVIZI
dott. Stefano Mosconi
ing. Giulia Tansini

HERA S.P.A.
p.i. Alessio Raspanti
ing. Stefano Brini
Davide Ferretti

CONSULENTI
arch. Elena Farnè *coordinamento del progetto e sviluppo della strategia*
dott.ssa Francesca Battistoni
dott. Nico Cattapan *attività di innovazione sociale*
arch. Annalaura Ciampi *attività di partecipazione*
arch. Kristian Fabbri *analisi del microclima*
dott. Paolo Gueltrini *progettazione del verde*
ing. Raffaella Lombardi *progetto idraulico e computo*
arch. Sebastiano Sarti *progetto architettonico e mobilità lenta*
dott.ssa Marianna Nardino *simulazioni climatiche*

COLLABORATORI
Claudia Conti, Adele Fiorani, Riccardo Tagliaferri, Leonardo Tedeschi, Luca Vandini

FONTI
bit.ly/PIANO-STRATEGICO-LOCALE-MEDICINA

LUNGO IL CANALE DI MEDICINA

strategie, interventi e azioni di rigenerazione urbana, ambientale sociale

ABSTRACT

Il Comune di Medicina, tra la primavera e l'estate 2018, ha elaborato il progetto di pianificazione urbana e strategica 'Lungo il Canale di Medicina' per concorrere al primo bando sulla rigenerazione urbana della Regione Emilia-Romagna. La strategia alla base del progetto consiste nel dare vita a un sistema di spazi pubblici e infrastrutture verdi e blu lungo tutto il canale, concepite come misure di adattamento al clima.

Con la propria candidatura, l'Amministrazione comunale ha acquisito le risorse per avviare gli interventi prioritari di riqualificazione urbana e ambientale con cui rigenerare gli spazi pubblici e le aree della città lambite dal canale - 2 km, circa 40 ettari - avviare la bonifica delle acque e sviluppare processi di coinvolgimento e partecipazione della comunità.

Per sviluppare la strategia in pochi mesi e interfacciarsi con gli Enti competenti sul canale, i proprietari delle aree e i cittadini residenti, l'Amministrazione ha attivato un tavolo di co-progettazione. Al tavolo tecnico hanno partecipato gli Uffici Urbanistica e Lavori Pubblici del Comune, gli staff del Consorzio di Bonifica Renana (gestore del canale), del Consorzio CON.Ami (proprietario delle reti) e della società Hera SpA (gestore dei collettori fognari) e un gruppo di esperti in urbanistica, architettura, progettazione paesaggistica, idraulica e ambientale ed esperti di innovazione sociale e partecipazione.

Il progetto, del valore di oltre 3,5 milioni di euro, è stato sviluppato in soli 2 mesi grazie un processo di co-progettazione tra Enti, Professionisti, Proprietari e Comunità.

OBIETTIVI E CONFLITTI AFFRONTATI

Il Canale di Medicina appartiene all'Ente di Bonifica e attraversa da sud a nord tutto l'abitato. Il canale è stato un elemento strategico di sviluppo della città, per l'approvvigionamento idrico a sostegno dell'agricoltura, il funzionamento dei mulini e la presenza di Enti e attività lungo il suo asse.

A causa di forti problemi igienico-sanitari, nel 1930 il canale è stato tombinato per tutto il tratto urbano e ancora oggi funge da scarico fognario non regolare, mentre sopra suolo è occupato da superfetazioni abusive. Con lo sviluppo del progetto il Comune si è posto due obiettivi strategici:

1. bonificare e mettere in sicurezza il canale e le sue acque, riqualificare le sponde e gli spazi pubblici che vi si affacciano per circa 2 km e attivare un processo di dibattito pubblico con i residenti frontisti;
2. riqualificare gli spazi pubblici della zona nord della città - dove si concentrano aree dismesse, case popolari, un vecchio mulino fatiscente e la vecchia stazione - e attivare

Masterplan del progetto
*Lungo il canale di
Medicina. Il canale di
bonifica attraversa
la città per oltre 2 km
(Comune di Medicina)*







processi di partecipazione di imprese e associazioni.

I principali conflitti affrontati dal tavolo di co-progettazione nella fase di candidatura hanno riguardato la difficoltà di condividere in breve tempo una strategia comune tra gli Enti coinvolti sul canale, la costruzione di un linguaggio comune tra i differenti professionisti e il confronto con alcuni privati proprietari. Rispetto alle attività di ascolto rivolte ai cittadini e svolte sinora non ci sono state particolari criticità che emergeranno invece nella fasi di dibattito pubblico con i frontisti.

METODO DI LAVORO E TECNICHE DI CONFRONTO

Il processo di elaborazione della strategia si è sviluppato in due mesi, da metà giugno a metà agosto, in sei momenti di co-progettazione definiti:

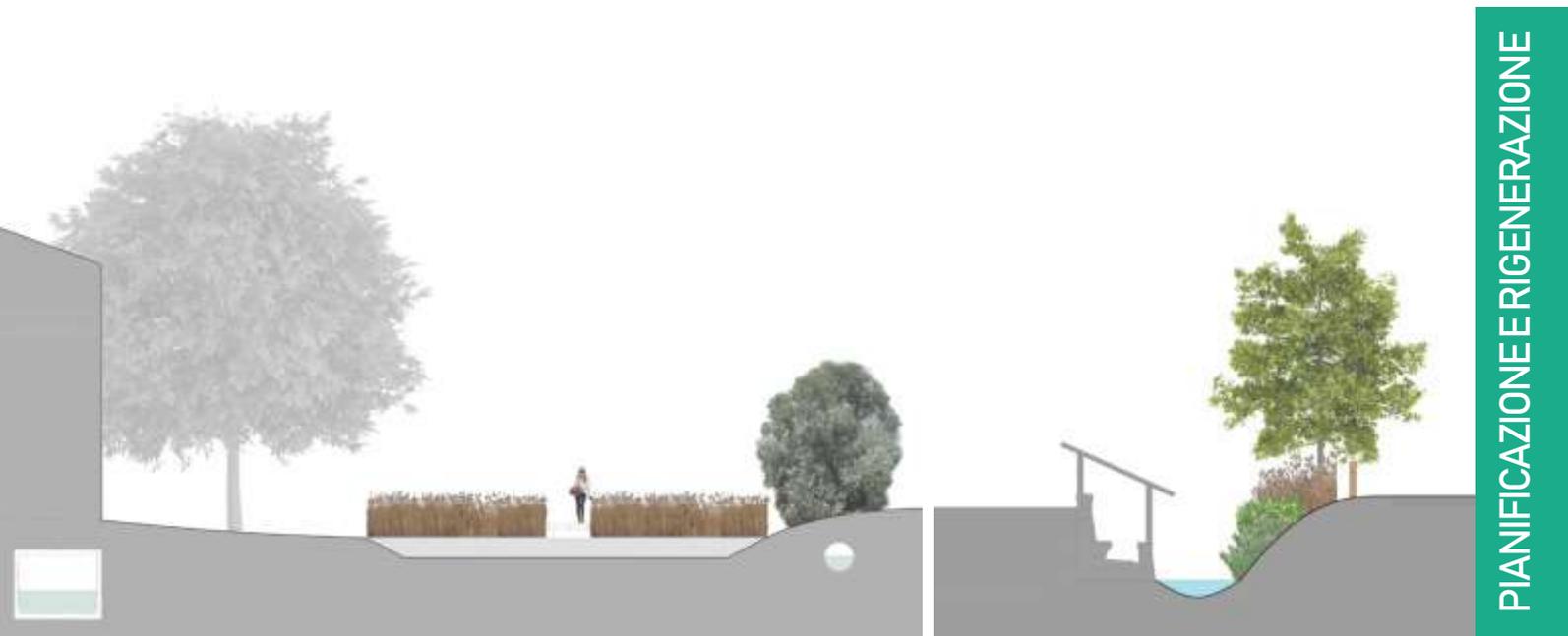
- giornata di interviste al sindaco e agli assessori della città;
- giornata di sopralluogo alle aree con tutti i componenti del tavolo di co-progettazione e de-briefing di gruppo;
- giornata di condivisione da parte di tutti i componenti del tavolo delle analisi specialistiche delle aree, dal punto di vista urbanistico, paesaggistico, idraulico, climatico e brainstorming di gruppo sulle criticità e le potenzialità delle aree;
- interviste e focus-group alle imprese e passeggiata esplorativa con i cittadini con l'obiettivo di individuare bisogni, conflitti e potenziali interessi degli attori locali;
- 1° laboratorio intensivo di co-progettazione di 3 giorni - ispirato al metodo di lavoro REBUS - con tutti i componenti del gruppo. Il laboratorio alternava costantemente momenti di plenaria a momenti tematici di lavoro a piccoli gruppi, a sopralluoghi sul campo, favorendo l'evoluzione e la maturazione delle scelte;
- 2° laboratorio intensivo di co-progettazione di 1 giorno finalizzato alla condivisione del progetto e alla definizione degli elaborati di consegna.

IL PROGETTO DELLE INFRASTRUTTURE VERDI E BLU

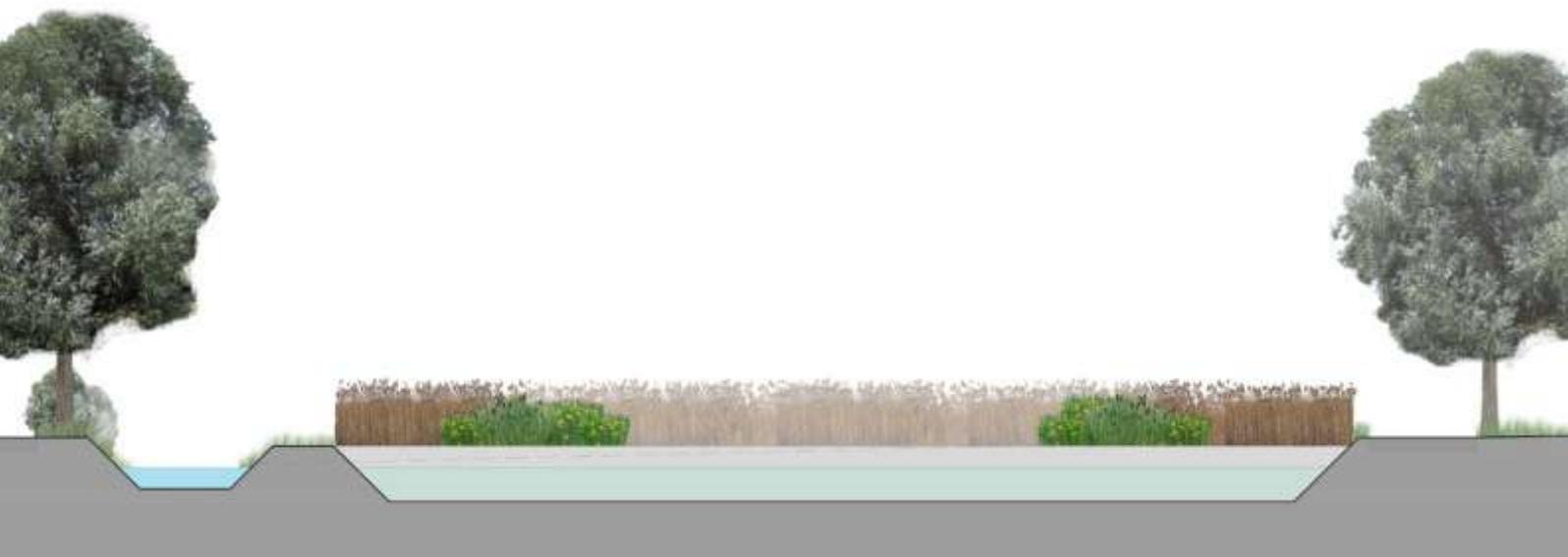
Il perimetro dell'area di progetto è mutato moltissime volte durante l'attività del tavolo di co-progettazione, diviso tra due possibili scenari:

1. concentrarsi sulle aree dismesse a nord dove il canale è tombato, investendo sulla riqualificazione e il comfort urbano delle aree pubbliche e l'innescio di aree private;
2. dilatare l'intervento a tutte le aree lambite e attraversate dal canale, investendo equamente tra interventi ambientali e idraulici e interventi edilizi e di mobilità.

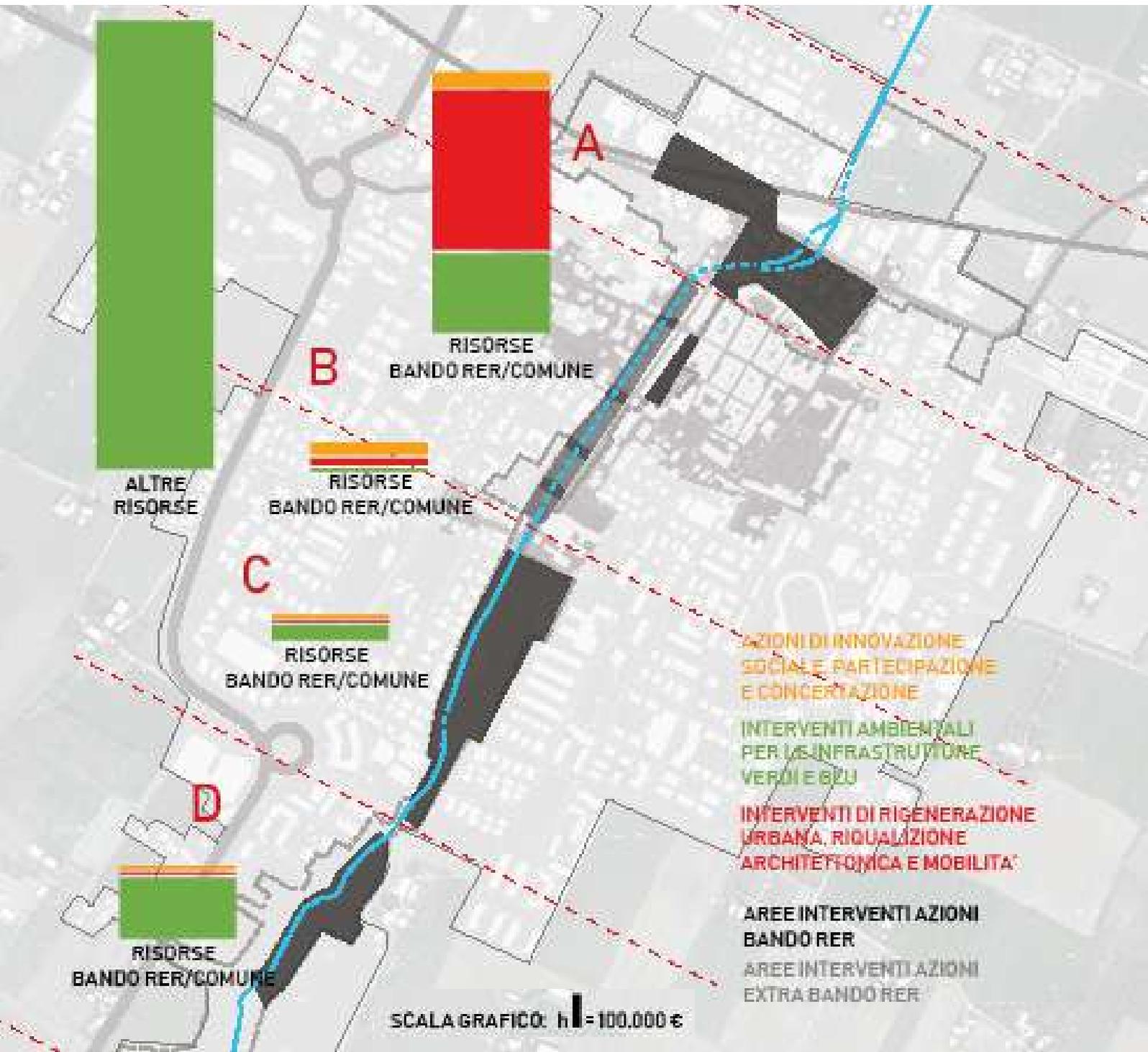
2-3. Immagini del processo di coprogettazione e del canale di Medicina (Comune di Medicina)
 4. Planimetria (Comune di Medicina)
 5-9. Sezioni di progetto sul canale e gli spazi aperti (Comune di Medicina)



PIANIFICAZIONE E RIGENERAZIONE



INVESTIMENTI BANDO 1.400.000,00 EURO RIPARTIZIONE DELLE RISORSE IN %



AZIONI ATTORI / PROCESSI

ATTORIGIA COINVOLTI FASE DICANDIDATURA	A1. CANALE DI MEDICINA Enti ed Istituzioni	A2. HUB AREE TRASFORMAZIONE Imprese giovani ed Enti di Formazione	A3. BORGO PAGLIA Residenti ed Associazioni	A4. COMUNICAZIONE Tutti gli Attori
		COMUNI DI MEDICINA BONIFICA RENANA CON.AMI CONSORZIO DI IMOLA HERA SPA PROPRIETARI DEL MULINO GORDINI	INNOVAMI INCUBATORE D'IMPRESA DEL CONSORZIO CON.AMI DI IMOLA CLT COOPERATIVA LAVORATORI DELLA TERRA AGRIBIOENERGIA COOPERATIVA AGRICOLA BCM SCATOLIFICIO MEDICINESE ISTITUTO SCOLASTICO GIORDANO BRUNO DI BUDRIO E MEDICINA ASSOCIAZIONE HANDMEDIA INNOVAZIONE DIGITALE GRUPPO SINERGO FORMAZIONE E CONSULENZA BIBLIOTECA	RESIDENTI DEL BORGO COMMERCianti DEL BORGO LYR ASSOCIAZIONE SPORTIVA COMUNITÀ SOLARE ASSOCIAZIONE AMBIENTALE GERMOLIO ASSOCIAZIONE SOCIALE LEGATA AI TEMI DELLA ACCESSIBILITÀ PER TUTTI PROPRIETARI DEL MULINO GORDINI ABITANTI DI MEDICINA

Di fatto ha prevalso la seconda opzione, per due ragioni:

- la prima ha riguardato la difficoltà di giungere in soli due mesi a siglare un accordo congruo tra Amministrazione e proprietà private coinvolte.
- la seconda ragione è stata una scelta strategica e di opportunità. Rispetto alla difficoltà storica di giungere ad un Accordo con gli Enti competenti sul canale, lo stimolo delle risorse del bando da un lato e dall'altro il metodo di confronto del tavolo di co-progettazione - serrato e progressivo - hanno favorito un clima collaborativo e sfidante per tutti gli attori in causa.

Il progetto si connota per una serie di interventi che riportano la natura in città e ridanno vita al paesaggio urbano attraverso una infrastruttura ambientale che connette le aree dismesse e delle case popolari a nord con le aree pubbliche a sud, la piazza, il parco, l'area di riequilibrio ecologico. Il sistema degli spazi aperti è concepito come un insieme di giardini a tema che insieme collaborano come misura di adattamento. Si tratta di giardini e aree inondabili, filari continui e contigui, piazzette con suoli permeabili e semi-permeabili, giardini alberati e fioriti, prati rustici, canneti, parcheggi verdi.

Considerata la complessità dei temi e delle problematiche trattate, gli interventi sono poi accompagnati da differenti azioni:

- un processo di dibattito pubblico sulla sicurezza idraulica e statica del canale;
- un processo di innovazione sociale sul riuso e la riconversione dell'ex stazione in Hub per le imprese e per l'innescò delle aree dismesse;
- un laboratorio di partecipazione sulla Casa di Quartiere, il progetto degli spazi pubblici e l'ingaggio della comunità attraverso usi temporanei;
- un piano di comunicazione per informare i cittadini delle trasformazioni.

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

La candidatura di Medicina, concepita ad hoc e senza un progetto pregresso, è risultata una delle prime in classifica delle 30 vincitrici del bando e la città si appresta a sviluppare la progettazione esecutiva e l'affidamento delle opere.

La co-progettazione ha incoraggiato lo scambio delle competenze tra tutti gli attori del tavolo di co-progettazione. I funzionari e i diversi progettisti chiamati a collaborare sono riusciti a condividere le soluzioni materiali e immateriali di questo processo, che ha dato luogo a un progetto incrementale e multifunzionale, capace di rispondere a bisogni e requisiti ambientali, sociali, urbani e attuabile per fasi e momenti di verifica e monitoraggio progressivi. ■

10-11. Risorse finanziarie lungo il canale divise per tipo di interventi (Comune di Medicina)
12. Attori coinvolti (Comune di Medicina)



1

LOCALIZZAZIONE
Slovenija

PROMOTORI
RRA LUR, Regional
Development Agency of the
Ljubljana Urban Region

PARTNERS
RRA LUR, Regional
Development Agency of the
Ljubljana Urban Region,
LUZ, d.d., Ljubljana Urban
Institute

**STAKEHOLDERS
COINVOLTI**

- Comuni (diversi
dipartimenti e servizi
comunali - per lo sviluppo
territoriale, l'ambiente
e la protezione della
natura, sport e turismo,
investimenti)
- Settori (varie direzioni,
agenzie e servizi esperti
del Ministero dell'Ambiente
e della Pianificazione
Spaziale - per la
protezione dell'ambiente,
la conservazione della
natura, la gestione
delle risorse idriche
e la pianificazione
territoriale)⁷

**METODI DI
COINVOLGIMENTO**
Partecipaizione online

PERIODO
January 2019 - April 2019

RISORSE
Piattaforma web, dati
(mappa di base, dati a
seconda del tema), team di
vari esperti
Staff: programmatori,
creatori di contenuti (per
sviluppare la struttura
e il contenuto), data
manager (per preparare e
raccogliere dati), team di
comunicazione e supporto
degli utenti (durante il
processo partecipativo),
analisti

PROGETTISTI
LUZ, d.d., Ljubljana Urban
Institute

FONTI
<https://zilur.projekti.si>
<https://cpslur.projekti.si>
<https://cpsmol.projekti.si>

CONTATTI
gaja.trbizan@rralur.si

PIATTAFORMA WEB SULLE INFRASTRUTTURE VERDI

strumento per facilitare la partecipazione

ABSTRACT

La piattaforma web interattiva è stata concepita come uno strumento per facilitare la partecipazione durante lo sviluppo della Strategia sulle Infrastrutture Verdi che la Regione Urbana di Lubiana stava sviluppando. Al fine di massimizzare la legittimità del documento sulla Strategia, le parti istituzionali interessate sono state coinvolte nel processo di preparazione e sviluppo della piattaforma, dando vita ad uno strumento online, grazie a workshop, consultazioni, interviste, ecc.

OBIETTIVI E CONFLITTI

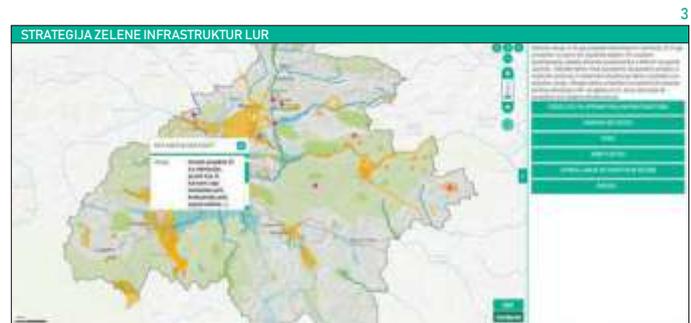
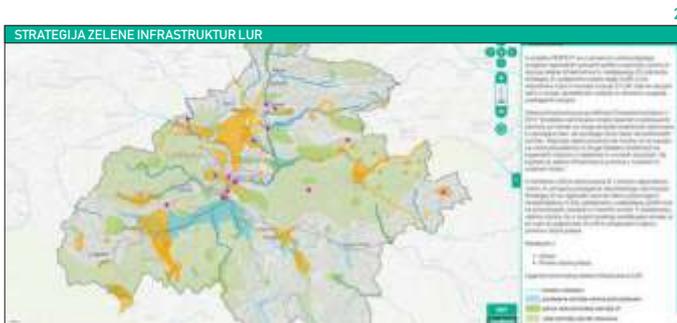
L'obiettivo principale della piattaforma era la partecipazione delle parti interessate (comuni, ministeri, agenzie statali, servizi) nella progettazione delle attività e in quanto responsabili della attuazione della Strategia. È stata utilizzata la piattaforma web per la mappatura interattiva di misure e per la condivisione di buone pratiche sulle Infrastrutture Verdi. Il portale Web allo stesso ha avuto la funzione di piattaforma per affrontare i diversi interessi delle parti interessate, a volte complementari, anche sinergiche, altre volte contrastanti.

La piattaforma è stata utilizzata per raccogliere proposte, confrontarsi con interessi diversi e per selezionare le misure per l'ulteriore elaborazione e l'integrazione delle proposte nella strategia.

METODI DI LAVORO E DI PARTECIPAZIONE

La piattaforma web interattiva è stata sviluppata dall'Agenzia di Sviluppo Regionale della Regione Urbana di Lubiana (RRA LUR) e dall'Istituto Urbano di Lubiana (LUZ) per facilitare il coinvolgimento delle parti interessate nel processo di preparazione delle strategie sulle politiche regionali. La struttura della piattaforma è stata progettata appositamente per definire proposte, misure e buone pratiche sulle Infrastrutture Verdi. Ogni utente per partecipare deve registrarsi nella piattaforma e può così inserire i dati, aggiornandoli e modificandoli. Il sistema si basa su voci grafiche (mappatura interattiva) e consente una descrizione precisa delle misure proposte: la descrizione del luogo, la spiegazione della misura, le attività che possono dare attuazione alla misura, le fonti per il finanziamento e i tempi di attuazione. L'area di input è limitata alla Regione, in modo che ogni comune possa presentare proposte per la propria area o per aree regionali più ampie e complesse. Tutti gli utenti possono vedere le proposte degli altri partecipanti e sono in grado di aggiungere le proprie misure e commenti, incoraggiando l'interazione.

1. Foto aerea di Lubiana



Tutti i dati inseriti vengono raccolti e possono essere utilizzati in diversi formati, numerici e grafici (grafici e mappe). Nello sviluppo della piattaforma è stato importante raccogliere più dati possibili e includere più parti interessate, per legittimare la proposta di strategia sulle infrastrutture verdi. La risposta dei partecipanti inizialmente è stata bassa, ma incrementando l'elenco delle persone coinvolte con azioni mirate di ingaggio (sollecitando direttamente persone motivate, inviando promemoria, facendo telefonate mirate, organizzando un seminario, ecc.) il tasso di risposta è diventato buono.

2-4 . Interfaccia grafica della piattaforma web
5. Istruzioni della piattaforma web

ESITI, IMPATTI E REPLICABILITÀ

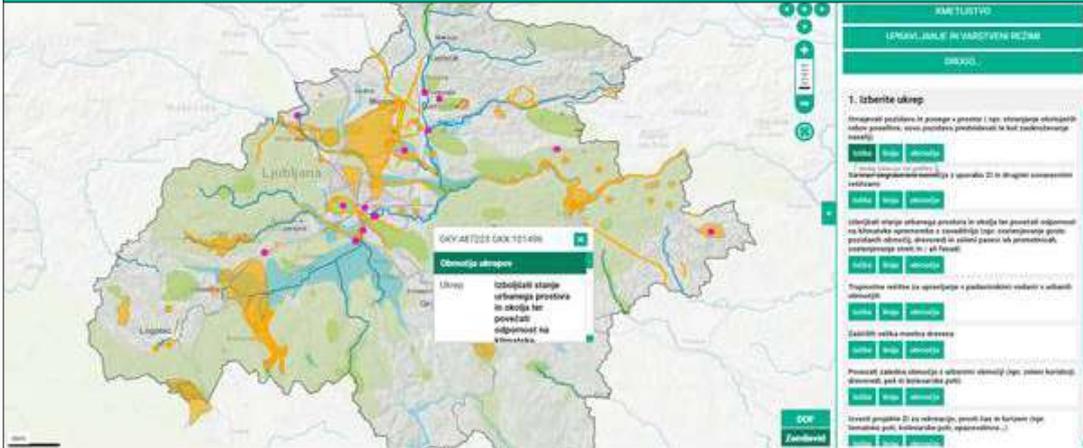
Lo scopo principale della piattaforma web era ottenere misure efficaci e strategiche per garantire una buona qualità delle Infrastrutture Verdi nella Regione Urbana di Lubiana e mappare esempi e buone pratiche che potessero fungere da ispirazione ed essere replicate. La piattaforma è servita anche come base per raccogliere diverse esigenze dei comuni e dei settori coinvolti. Sulla base delle proposte, è stato anche possibile definire quali aree vadano protette per favorire lo sviluppo delle Infrastrutture Verdi e quali di esse siano soggette a conflitti che le mettono a rischio. È stato anche possibile determinare quali tra i benefici generati dalle Infrastrutture Verdi possano essere più rilevanti nei diversi contesti locali. I risultati del lavoro hanno così permesso di proporre una serie di azioni per il piano d'azione sulla Strategia per le Infrastrutture Verdi.

La piattaforma ha favorito diversi impatti positivi:

- ha consentito a tutti i partecipanti di avere familiarità con i piani di tutti i Comuni e di tutti gli attori coinvolti.
- ha favorito la cooperazione tra le parti interessate e una migliore comprensione dei piani e delle realizzazioni delle varie istituzioni.

Rispetto al futuro, l'invito a partecipare alla piattaforma web - progettata per raccogliere proposte soprattutto di Enti e Comuni - potrà essere esteso ad altri target di utenti, compresi i cittadini. La piattaforma infatti può essere personalizzata su diversi tematismi e diverse aree studio. Nella Regione Urbana di Lubiana, ad esempio, la personalizzazione della piattaforma è stata fatta effettuata per l'elaborazione del SUMP regionale (Sustainable Urban Mobility Plan - Piano per la Mobilità Urbana Sostenibile) e pertanto può essere uno strumento e un metodo di lavoro facilmente utilizzabile da altri territori, regioni, paesi. ■

STRATEGIJA ZELENE INFRASTRUKTUR LUR



PIATTAFORMA WEB SULLE INFRASTRUTTURE VERDI / ISTRUZIONI

Fase 1: progettazione della piattaforma web

- Scegliere l'area di studio (ad es. Comunità locale, città, regione).
- Preparare la mappa di base e i dati aggiuntivi da utilizzare (dipende dall'argomento scelto).
- Predefinire l'elenco delle misure e raggrupparle in temi correlati (ad esempio misure per aree di costruzione con traffico e infrastrutture, protezione della natura, gestione delle risorse idriche, agricoltura e silvicoltura). Le aree predefinite e un elenco di misure aiutano i partecipanti a concentrarsi meglio sull'argomento e semplificano il lavoro degli analisti. Consentire ai partecipanti di aggiungere i propri suggerimenti di misure.
- Decidere se la registrazione al portale web è necessaria (la registrazione consente la modifica delle voci). In caso di registrazione, includilo nel design del portale.

Fase 2: invito a partecipare

- Definire il gruppo di partecipanti (ad esempio comuni, settori, esperti, altri, come il pubblico in generale).
- Inviare inviti a partecipare (ad esempio via e-mail, assicurandosi che l'invito sia rivolto alla persona giusta).
- Spiegare ai partecipanti il loro ruolo nel processo.
- Aggiungere le istruzioni per l'uso e i contatti telefonici per informazioni più dettagliate e supporto tecnico.
- Assicurarsi di avere uno staff responsive assegnato per il supporto.

Fase 3: selezione di misure e mappatura interattiva

- I partecipanti scelgono la misura dall'elenco di misure predefinito.
- I partecipanti individuano la misura sulla mappa. Possono scegliere tra "area", "punto" o "linea" e disegnare la proposizione sulla mappa.
- I partecipanti compilano la tabella che include informazioni dettagliate sulla misura scelta (ad esempio descrizione o nome del luogo, spiegazione della misura, attività precedenti che portano all'attuazione della misura, istituzione dell'attuazione della misura, fonti per il finanziamento e il calendario di attuazione).

Fase 4: elenco delle buone pratiche

- Il portale Web consente di inviare esempi di buone pratiche già implementate nell'area. I partecipanti contrassegnano l'area che considerano un esempio di buona pratica dell'infrastruttura verde e aggiungono i dati che descrivono il caso.

Fase 5: analisi dei dati

- Una parte essenziale dopo la raccolta dei dati è l'analisi. Poiché il portale web ha lo scopo di scambiare opinioni di esperti a vari livelli di governance e facilitare la consultazione con vari attori, l'obiettivo è la preparazione della strategia comune. Pertanto, i dati raccolti attraverso la piattaforma web interattiva sono elaborati e integrati nella Strategia sulle Infrastruttura Verdi della Regione Urbana di Lubiana.

82

GLOSSARIO

BIBLIO-

GRAFIA

GLOSSARIO

Accordo di cittadinanza (o Patto di Collaborazione)

È l'accordo siglato che sottoscrivono i cittadini e l'Amministrazione pubblica per la cura dei Beni Comuni con la finalità di migliorare la vita delle persone e in particolare dei residenti di un luogo. Il patto ha valenza giuridica e la sua sottoscrizione presuppone l'esistenza di un Regolamento dei Beni Comuni e lo sviluppo di un iter in cui si vanno a definire gli impegni reciproci delle parti, sino alla sottoscrizione formale. Il patto di collaborazione si ispira ai principi di sussidiarietà.

Beni Comuni

I Beni Comuni, necessari per la vita o per realizzare interessi di particolare rilevanza per gli individui, si caratterizzano per la non esclusione dall'uso generale, per la non privatizzazione, la non assoggettabilità ad un prezzo quale corrispettivo per il loro utilizzo. Sono Beni Comuni le risorse non rinnovabili come l'Acqua o i Boschi, ma possono essere considerati tali anche gli Spazi e i Beni come Parchi, Giardini, Edifici Pubblici o le Infrastrutture fisiche e digitali.

Braimstorming

Discussione di gruppo, animata e libera, finalizzata al confronto e alla generazione delle idee. L'attività di Braimstorming si usa per esplorare e scandagliare in modo libero possibili idee e soluzioni alternative a problemi noti.

Camminata di quartiere (o Passeggiata esplorativa)

Incontro strutturato che si svolge in gruppo e a piedi, sul luogo oggetto di un processo di partecipazione. La Camminata prevede tappe e momenti di approfondimento e/o interviste a persone del luogo. Si usa nelle fasi iniziali dei processi di Urbanistica e/o di Progettazione partecipata di edifici e spazi pubblici.

Capitale sociale

Abilità relazionale della società finalizzata alla collaborazione per lo sviluppo delle proprie finalità individuali e collettive.

Capitale umano

Abilità degli individui di essere produttivi, competenti, motivati e di avere un atteggiamento collaborativo.

Charrette

È una metodologia di progettazione dinamica utilizzata per condurre un processo di design urbano collaborativo. Nella Charrette i facilitatori e i tecnici (architetti, urbanisti, designer, ingegneri, agronomi,...) lavorano insieme a gruppi di lavoro formati da cittadini o da attori interessati alla trasformazione di un'area. Attraverso il confronto multidisciplinare fra i partecipanti si riducono i tempi di negoziazione e si perviene in breve allo sviluppo di soluzioni creative.

La Charrette implica l'elaborazione condivisa di mappe e cartografie.

Coaching

Il coaching (o affiancamento e guida) è una metodologia che si usa nei processi di innovazione nella quale una persona (detta coach) supporta un allievo (detto coachee) nel raggiungere uno specifico obiettivo. Un coach fornisce uno specifico supporto verso l'acquisizione di un più alto grado di consapevolezza, responsabilità, scelta, fiducia e autonomia.

Nell'ambito dei processi di rigenerazione urbana, ambientale o sociale il coaching può essere svolto da un facilitatore o da un docente nei confronti di un attore o di un gruppo di attori interessati a sperimentare una azione concreta (es. riuso di uno spazio dismesso, depaving e gardening di uno spazio verde pubblico, attuazione di patti di collaborazione per la gestione di un'area).

Co-design

È un processo di sviluppo di progetti (spazi pubblici, spazi aperti, edifici, design, servizi) in cui professionisti della progettazione incoraggiano e guidano gli utenti partecipanti a sviluppare con loro le soluzioni. Il co-design incoraggia l'immersione dei ruoli: utente e progettista sono chiamati a creare le soluzioni insieme e il risultato finale - che è frutto di un processo di scambio - dà luogo a un progetto più appropriato, più utile e più calibrato sui bisogni di chi dovrà usarlo. È infatti generalmente riconosciuto che la qualità del progetto aumenta se gli interessi degli stakeholders sono considerati nel processo di progettazione.

Co-progettazione

È un processo di sviluppo di progetti (spazi pubblici, spazi aperti, edifici) in cui professionisti coinvolti nella filiera della progettazione (architetti, urbanisti, agronomi, paesaggisti, ingegneri, innovatori sociali e culturali, esperti di rigenerazione)

sviluppano insieme le soluzioni. La co-progettazione incoraggia lo scambio delle competenze: i diversi progettisti sono chiamati a creare le soluzioni insieme e il risultato finale - che è frutto di un processo di scambio - dà luogo a un progetto integrato, multifunzionale, capace di rispondere a bisogni e requisiti ambientali, sociali, urbani.

Creazione del consenso - Consensus building

Consenso deriva dal latino *consensus*, il cui significato in origine è 'con-sentire' ovvero sentire insieme.

È il processo che consente a persone con differenti punti di vista di interagire e collaborare per raggiungere un accordo soddisfacente per tutti. La costruzione del consenso è un processo di gruppo che si articola in diverse fasi e che si può attuare mediante un insieme di diverse tecniche, volte all'individuazione e all'analisi di problemi e soluzioni fino al conseguimento di decisioni, senza ricorrere al voto.

Per costruire il consenso è necessario definire il campo di azione, ovvero i principi e le finalità del sistema oggetto di confronto. Il processo di costruzione del consenso garantisce a tutte le parti in causa di manifestare e rappresentare il proprio punto di vista e di giungere a soluzioni polifoniche, in cui le opinioni iniziali sono considerate un contributo che rende più entusiasmante il processo di auto-apprendimento creativo.

DAD Sindrome - Decido-Annuncio-Difendo

È l'atteggiamento di difesa che manifestano le istituzioni e i decisori politici - forti del mandato elettorale- nei confronti di un processo di consultazione e confronto pubblico che avviene a valle di decisioni già prese, concordate con gli uffici tecnici e/o con gli Enti e le Istituzioni che è necessario o obbligatorio coinvolgere.

Esempi classici di sindrome DAD riguardano la realizzazione di infrastrutture come le reti ferroviarie alta velocità, le autostrade, gli impianti per i rifiuti.

Debriefing

Discussione strutturata di gruppo finalizzata ad analizzare un problema, un fatto o un evento.

Nei processi di partecipazione il debriefing prevede fasi progressive di confronto attraverso il punto di vista dei partecipanti. Il confronto parte con una introduzione al tema, prosegue con la discussione dei fatti, dei punti di vista personali, dei problemi oggettivi e delle possibili soluzioni. Si conclude con un momento di sintesi e una fase informale post-debriefing.

Democrazia deliberativa

Processo di discussione pubblica tra individui liberi e uguali che determina una decisione.

La democrazia deliberativa può strutturarsi in arene istituzionali oppure informali e si distingue in deliberazione negoziale (quando gli attori mediano le proprie idee in modo da giungere ai propri obiettivi e preferenze) e dialogica (quando gli attori nel confronto modificano i propri orientamenti in relazione alla condivisione di obiettivi o progetti di interesse collettivo).

La democrazia deliberativa stabilisce che alle assemblee possa partecipare ogni singolo cittadino. I cittadini vengano poi informati da esperti riguardo al problema in gioco per discuterne tra di loro fino a quando non trovano un accordo.

Democrazia partecipativa

Processo di discussione che prevede la partecipazione diretta degli individui che assumeranno la decisione.

La democrazia partecipativa non si avvale di rappresentanti eletti.

Depaving partecipato (azioni dal basso)

Processi promossi da comunità, gruppi di cittadini e attivisti ambientali con l'obiettivo di depavimentare e riqualificare gli spazi aperti e gli spazi pubblici pavimentati, riportando la natura in città. Le azioni di depaving sono processi di innovazione sociale delle comunità e di adattamento al cambiamento climatico. Alle azioni di epaving seguono sempre azioni di giardinaggio partecipato, come la guerrilla gardening.

Per dare vita concretamente a una azione di depaving partecipato è necessario coinvolgere anche figure tecniche di supporto (facilitatori o mediatori, giardinieri, agronomi o paesaggisti, ingegneri ambientali o idraulici).

Dibattito pubblico

È una fase della procedura di sviluppo dei grandi progetti, che permette ai cittadini di informarsi e di esprimere il loro punto di vista sui possibili impatti e le conseguenze degli interventi. Esistono differenti modelli e approcci al Dibattito Pubblico, ma in linea di principio le fasi di questo processo sono codificate da iter amministrativi che identificano fasi progressive di approfondimento. Con il dibattito Pubblico si determina il campo di azione e di proposta delle comunità locali nella modifica di una grande opera pubblica, come un'autostrada, una ferrovia o un porto. L'Ente o il soggetto gestore, nel dibattito pubblico si impegnano a rispondere a tutte le osservazioni e a indagare le soluzioni per migliorare il progetto di grandi opere.

Empowerment

Processo di crescita dell'individuo e/o del gruppo, basato sull'incremento della stima di sé e dell'autodeterminazione che portano a far emergere negli individui consapevolezza del proprio potenziale a più livelli:

1. psicologico e individuale;
2. organizzativo;
3. sociale e di comunità.

European Awareness Scenario Workshop - EASW

È una metodologia di progettazione partecipata nata in Danimarca per promuovere il dibattito su temi legati all'ecologia e all'ambiente urbano e, più in generale, per stimolare la partecipazione sociale in programmi finalizzati allo sviluppo sostenibile.

In un EASW i partecipanti si incontrano per sviluppare una visione condivisa sul futuro della propria comunità e per proporre idee su come realizzarla. I partecipanti devono essere rappresentativi della realtà locale e vengono scelti tra 4 diversi gruppi sociali di interesse: cittadini; esperti di tecnologia; amministratori pubblici; rappresentanti del settore privato.

Nella prima fase di sviluppo di visioni i partecipanti lavorano nei 4 gruppi omogenei, in ragione dell'appartenenza ad una stessa categoria sociale. Nella seconda fase di costruzione delle idee sono mescolati e si confrontano su come è possibile risolvere i problemi identificati e chi è responsabile della loro soluzione.

Facilitatore (o Moderatore)

Persona che supporta un processo di partecipazione, garantendo a tutti i partecipanti di esprimersi e di confrontarsi.

Il Facilitatore non interviene direttamente sui contenuti del confronto, ma lo facilita e lo modera proponendo un metodo di lavoro, delle domande, i tempi e le regole.

Focus-Group

È una metodologia di ascolto semi-strutturata che si rivolge a un gruppo di persone (8-12 partecipanti) con la finalità di approfondire un tema specifico. I partecipanti del gruppo possono essere omogenei oppure avere competenze diversificate.

Il focus-group si usa nelle fasi iniziali di un processo di partecipazione per raccogliere informazioni e finalizzare le fasi successive di confronto, partecipazione, co-design, dibattito pubblico.

Forestazione urbana partecipata (Azioni dal basso)

È una forma di forestazione civica, praticata soprattutto da comunità di cittadini e da gruppi ambientalisti. Questi movimenti sono solitamente legati ai temi del cambiamento climatico, delle emissioni dovute ai gas serra e dell'inquinamento di aria e suoli.

Gli attivisti lavorano cercando di coinvolgere le comunità locali e le scuole in attività dedicate e durante alcune giornate sulla pulizia del verde urbano e la messa a dimora degli alberi.

Gioco-simulazione

La gioco-simulazione è una metodologia di formazione in cui si impara attraverso un confronto interattivo ludico. Utilizzata nell'ambito della pianificazione e della progettazione urbana, la gioco-simulazione è orientata alla costruzione di visioni, scenari e progetti nei settori dell'urbanistica, dell'ambiente e della socialità urbana.

I giocatori che vi prendono parte sperimentano forme di interazione all'interno di un ambiente protetto e - attraverso la modalità del gioco - apprendono e interagiscono tra loro per accaparrarsi delle risorse.

Con la gioco-simulazione si possono esplorare le dinamiche urbane sia rispetto alle reti immateriali (capitale umano, capitale sociale, capitale economico) sia rispetto ai processi decisionali che modificano lo spazio fisico (spazi pubblici, verde urbano, edifici ed infrastrutture).

Governance collaborativa

La Governance è quel meccanismo di gestione del processo finalizzato a dare piena attuazione alla visione strategica.

Un meccanismo di Governance, per essere efficace, richiede un atteggiamento collaborativo da parte di tutti i soggetti coinvolti.

Giardinaggio d'assalto - Giardinaggio partecipato - Guerrilla gardening (Azioni dal basso)

È una forma di giardinaggio politico, una forma di azione nonviolenta diretta, praticata soprattutto da gruppi ambientalisti. Questi movimenti sono solitamente legati alla permacultura o alle problematiche riguardanti i diritti della terra. Gli attivisti rilevano un pezzo di terra abbandonato, che non appartiene loro, per farci crescere piante o colture. Certi gruppi di guerrilla gardening compiono le loro azioni (attacchi) durante la notte, in relativa segretezza, per seminare e prendersi cura di un nuovo tappeto vegetale o tappeto fiorito. Altri lavorano più apertamente, cercando di coinvolgere le comunità locali.

Ingaggio della comunità - Stakeholder engagement

Attività di mappatura e coinvolgimento dei portatori di interesse nell'ambito di un processo di partecipazione. Si tratta di un'attività delicata la cui utilità è catalizzare l'interesse dei partecipanti affinché siano presenti e motivati nel processo. L'ingaggio è tanto più efficace quanto più la persona considera il progetto/il processo come proprio.

Innesco

È l'elemento chiave di avvio di un processo. Con innesco ci si può riferire a persone, luoghi e accadimenti che - singolarmente o insieme - creano quelle condizioni e opportunità di ingaggio. In particolare, nei processi di rigenerazione urbana e di riuso, l'innesco è quell'elemento che ne determina la spinta propulsiva che è capace di catalizzare l'interesse e l'investimento personale dei partecipanti in termini di risorse, tempo, dedizione, sfida, networking.

Intervista

È una metodologia di ascolto, semi-strutturata attraverso delle domande preparate in precedenza, che si rivolge a un singolo

individuo o a un gruppo di persone. L'intervista semi-strutturata si usa nelle fasi iniziali di un processo di partecipazione per raccogliere informazioni oppure per familiarizzare e conoscere i partecipanti.

Mappatura

Individuazione e classificazione degli attori da coinvolgere in un processo di partecipazione o potenzialmente interessati.

Mediazione

Processo volontario in cui gli individui affrontano conflitti e controversie con l'aiuto di una persona neutrale.

Model Canvas

È uno strumento di supporto alla costruzione e alla valutazione di fattibilità di un progetto condiviso, mutuato dal mondo economico, ma utilizzato oggi anche nei processi di riuso, di progettazione del welfare e dei servizi culturali, delle politiche per l'ambiente. Il Model Canvas è un foglio bianco di grande formato sul quale sono presenti campi vuoti da compilare in gruppo: l'idea; gli elementi chiave (le azioni, i partner, le risorse); la rete collaborativa (target di riferimento e ruolo degli attori); i canali di comunicazione; i flussi di fattibilità del progetto (i costi e i ricavi).

NIMBY Sindrome - Not In My Back Yard - Non nel mio giardino

È l'atteggiamento di rifiuto che manifestano le comunità locali o gli abitanti di un quartiere, rispetto alla paura di una trasformazione o di un cambiamento rispetto alla costruzione di nuovi edifici, strade, impianti, infrastrutture, centri commerciali, espansioni urbanistiche, ecc.

NIMO Sindrome- Not In My Office - Non è di competenza del mio ufficio o settore

È l'atteggiamento di rifiuto, di deresponsabilizzazione o di boicottaggio che manifestano le istituzioni o gli uffici tecnici nei confronti di un processo di partecipazione, rispetto ai conflitti potenziali e/o alle responsabilità ad esso connessi.

Open Space Technology - OST

È un metodo di lavoro basato sull'autorganizzazione e sulla capacità propositiva delle persone che partecipano di discutere e confrontarsi a partire da idee comuni. L'OST è uno 'spazio aperto' che viene riempito dalle idee, proposte, visioni dei partecipanti. Gli incontri pubblici organizzati secondo la metodologia OST non hanno relatori invitati a parlare né programmi predefiniti. Sono i partecipanti, seduti in un ampio cerchio e informati di alcune semplici regole, a creare l'agenda della giornata, a proporre i temi di discussione, a discutere le priorità a partire da una domanda.

Outreach

È l'azione di promozione e di socializzazione che si fa all'inizio di un processo, finalizzata al coinvolgimento dei partecipanti. Con l'outreach si prende contatto con le persone per chiedere consigli e informazioni senza aspettarsi da loro.

Piano d'Azione

È un documento strategico strutturato per Azioni-Interventi-Progetti, per ognuno dei quali viene specificato chi li porterà a termine, con quali impegni e quali tempi.

Passeggiata esplorativa (vedi Camminata di Quartiere)

Patto di collaborazione (vedi Accordo di Cittadinanza)

Planning for Real

È una metodologia utilizzata per condurre un processo di progettazione urbana partecipata. Si tratta di un procedimento complesso che coinvolge le differenti professionalità (architetti, ingegneri, urbanisti, sociologi, avvocati ecc.), che svolgono il ruolo di facilitatori e coordinatori, e gli abitanti del luogo dove si vuole intervenire, che svolgono il ruolo di giocatori. Il processo che porta alle decisioni progettuali finali si articola in diverse fasi: Costruzione del plastico; Comunicazione e mostra in luoghi frequentati dalla comunità; Confronto sulle ipotesi di intervento; Negoziazione e scelta delle priorità; Decisionale finale.

Processo di progettazione partecipata (o Processo di partecipazione)

È il percorso pianificato per fasi progressive nel quale si stabiliscono le modalità e i tempi di coinvolgimento degli stakeholders nell'ambito di un processo di partecipazione. Il processo identifica gli obiettivi, gli attori, le metodologie che saranno utilizzate nel confronto, gli outputs, gli strumenti di comunicazione e di monitoraggio. Un processo complesso può prevedere in linea di massima le seguenti fasi e attività: Mappatura, Ascolto, Co-design, Sperimentazione, Monitoraggio.

Portatori di interesse (vedi Stakeholder)

Regolamento dei Beni Comuni

È un atto amministrativo nel quale si stabiliscono le regole che Amministrazione e Cittadini concordano ai fini della realizzazione degli interventi di cura dei Beni Comuni e dell'Amministrazione Condivisa. La collaborazione si estrinseca attraverso l'adozione di Accordi di Cittadinanza o Patti di Collaborazione, atti di natura non autoritativa e disciplinati dal diritto

privato. Questa scelta è la conseguenza della parità di rapporti che intercorre fra cittadini e amministrazione nell'ambito del modello dell'amministrazione condivisa fondata sulla sussidiarietà. Cittadini e amministrazione sono sullo stesso piano, sono alleati nella lotta contro la complessità dei problemi, la scarsità dei mezzi, l'aumento delle esigenze e condividono responsabilità e risorse.

Stakeholder

Attori portatori di interessi diretti (proprietari, beneficiari, utenti) o di interessi indiretti (sociali, ambientali, culturali) coinvolti e/o potenzialmente interessati ad un processo di partecipazione. Gli attori possono essere singoli cittadini o gruppi organizzati, proprietari di un'area o di un bene, beneficiari, gestori.

SWOT Analisi - Strengths-Weaknesses-Opportunities-Threats

È uno strumento di pianificazione strategica usata per valutare i punti di Forza (Strengths), Debolezza (Weaknesses), Opportunità (Opportunities) e Minacce (Threats) di un progetto o di un piano nell'ambito di un processo decisionale. I primi due punti riflettono sul presente, i secondi due sul futuro.

Urban Center

È un ufficio dell'Amministrazione che svolge un servizio pubblico a supporto delle iniziative di partecipazione civica, per il miglioramento degli spazi pubblici e delle politiche urbane e territoriali di cura delle comunità.

Urbanistica partecipata

È una modalità di redazione di piani e progetti che assegna un rilevante valore alle proposte che emergono dal basso, espresse da cittadini in forma libera o associata e da portatori di interessi locali.

La complessità dei sistemi sociali ha accentuato l'interdipendenza degli attori del territorio e indebolito la rappresentatività di partiti e organizzazioni, mentre si sono rafforzate le forme dirette di rappresentanza sociale (comitati di quartiere, movimenti ambientalisti, gruppi di consumatori, movimenti giovanili, organizzazioni non governative, terzo settore).

Uso temporaneo (Processo di)

È una pratica di sperimentazione e riattivazione di spazi inutilizzati o dismessi, reversibile e temporanea, attraverso la quale una comunità sviluppa capacità collaborative e testa l'interesse e la fattibilità concreta di trasformare un luogo in base ai bisogni delle persone o alle opportunità d'uso e di trasformazione.

Valutazione di comunità

È la valutazione che una comunità fa valutando sé stessa, per comprendere i propri bisogni e ambizioni. Si sviluppa attraverso questionari e interviste semi-strutturate.

Vision - Visione strategica

Nei processi di partecipazione riferiti a piani e progetti di rigenerazione urbana e ambientale, vision indica lo scenario di lungo periodo a cui tendere. Questo scenario è condiviso da tutti i soggetti coinvolti e in grado di incidere - positivamente o negativamente - nel processo.

Una visione strategica deve rispondere a tre esigenze:

- fornire un orizzonte stabile di lungo periodo;
- sfruttare al meglio le sinergie e le ricadute positive di ogni azione e di ciascun soggetto coinvolto da subito;
- orientare le aspettative e i comportamenti dei cittadini, al fine di garantire coerenza tra i programmi e i risultati, massimizzando nella comunità la consapevolezza, il senso di appartenenza e il consenso sulle trasformazioni.

World Cafè

È un processo creativo che facilita il dialogo e la condivisione di idee. Nel processo si ricrea l'atmosfera dei caffè, i partecipanti discutono a piccoli gruppi e per cicli progressivi, in modo da approfondire tutti gli argomenti.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV., *GREEN INFRASTRUCTURE. Nature based solutions for sustainable and resilient cities*, Orvieto, 2017
BOBBIO L., *A PIÙ VOCI. AMMINISTRAZIONI PUBBLICHE, IMPRESE, ASSOCIAZIONI E CITTADINI NEI PROCESSI DECISIONALI INCLUSIVI*, Napoli, ESI, 2004
BUSQUETS J., *AWARENESS-RAISING ON LANDSCAPE, A CHALLENGE FOR THE 21TH CENTURY*, Barcelona, 2011
DEPAVE, *HOW TO DEPAVE, THE GUIDE TO FREEING YOUR SOIL*, Portland, 2008
DESSÌ V., FARNÈ E., RAVANELLO L., SALOMONI M.T., *RIGENERARE LA CITTÀ CON LA NATURA Strumenti per la progettazione degli spazi pubblici tra adattamento e mitigazione ai cambiamenti climatici*, Maggioli editore, 2016
FARNÈ E., FUCCI B., *PAESAGGI IN DIVENIRE - EVOLVING LANDSCAPE*, Maggioli Editore, 2011
FRASCAROLI E. SANCASSIANI W., *PARTECIPARE E DECIDERE. Insieme è meglio*, Bologna 2009
FARNÈ E. *LA PARTECIPAZIONE E L'INNESCO DEI PROCESSI DI RIUSO TEMPORANEO PER LA RIGENERAZIONE URBANA*, Dire, Fare, Amministrare. Dimensioni della rigenerazione urbana, 2019
MCHARG I. L., *DESIGN WITH NATURE*, John Wiley & Sons Inc, 1995
SCLAVI M., *ARTE DI ASCOLTARE E MONDI POSSIBILI*, Bruno Mondadori, Milano, 2003
SCLAVI M., *AVVENTURE URBANE, PROGETTARE LA CITTÀ CON GLI ABITANTI*, Milano, Eleuthera, 2002
SUSSKIND L., SCLAVI M. *CONFRONTO CREATIVO. Dal diritto di parola al diritto di essere ascoltati*, Et Al, 2011
TDAG, *TREES IN HARD LANDSCAPES*, London, 2014

SITI WEB

<http://www.urbancenterferrara.it>
<http://www.comune.rimini.it/comune-e-citta/comune/ambiente>
bit.ly/stakeholder-awareness-raising-of-multi-value-of-green-infrastructure
bit.ly/rebus-laboratorio
<https://urbanpromo.it/2016/progetti/rebus-renovation-of-public-buildings-and-urban-spaces/>
<https://depave.org/>
<http://depaveparadise.ca/>
<https://souslespaves.ca/>
<https://www.operatiesteenbreek.nl/>
<https://www.shropshirewildlifetrust.org.uk/>
<http://www.tdag.org.uk>
bit.ly/piano-strategico-locale-medicina
<https://zilur.projekti.si>
<https://cpslur.projekti.si>
<https://cpsmol.projekti.si>

PAESAGGI DI COMUNITÀ

CASI STUDIO, PROCESSI
DI PARTECIPAZIONE
E STRUMENTI
PER RIPENSARE
LE INFRASTRUTTURE
VERDI URBANE