



ALLEY-OOP

workshop di co-progettazione territoriale
per la realizzazione di percorsi educativi
attraverso lo sport e il gioco.



aste & nodi



REPORT CONCLUSIVO

STEP 1.

Chi siamo e come ci guardiamo. Ciascun partecipante si mappa posizionandosi su un piano cartesiano in base alle proprie attività e alla propensione all'attività economica.

Questo quadro sinottico è stato disponibile alla consultazione per tutta la durata del processo ed è servito a ricordare sempre chi è mancato al percorso.

Passaggio successivo è stato chiedere ai partecipanti quale contributo e competenza si sentono in grado di fornire al processo e viceversa cosa vorrebbero apprendere dal percorso.

L'obiettivo è innescare un meccanismo di interattività in cui ciascuno può apprendere e insegnare qualcosa.

CHE SONO

COSA SO FARE

COSA VOGLIO IMPARARE

SOCIALE
EDUCATIVE

INTELLIGENZA
EMOTIVA

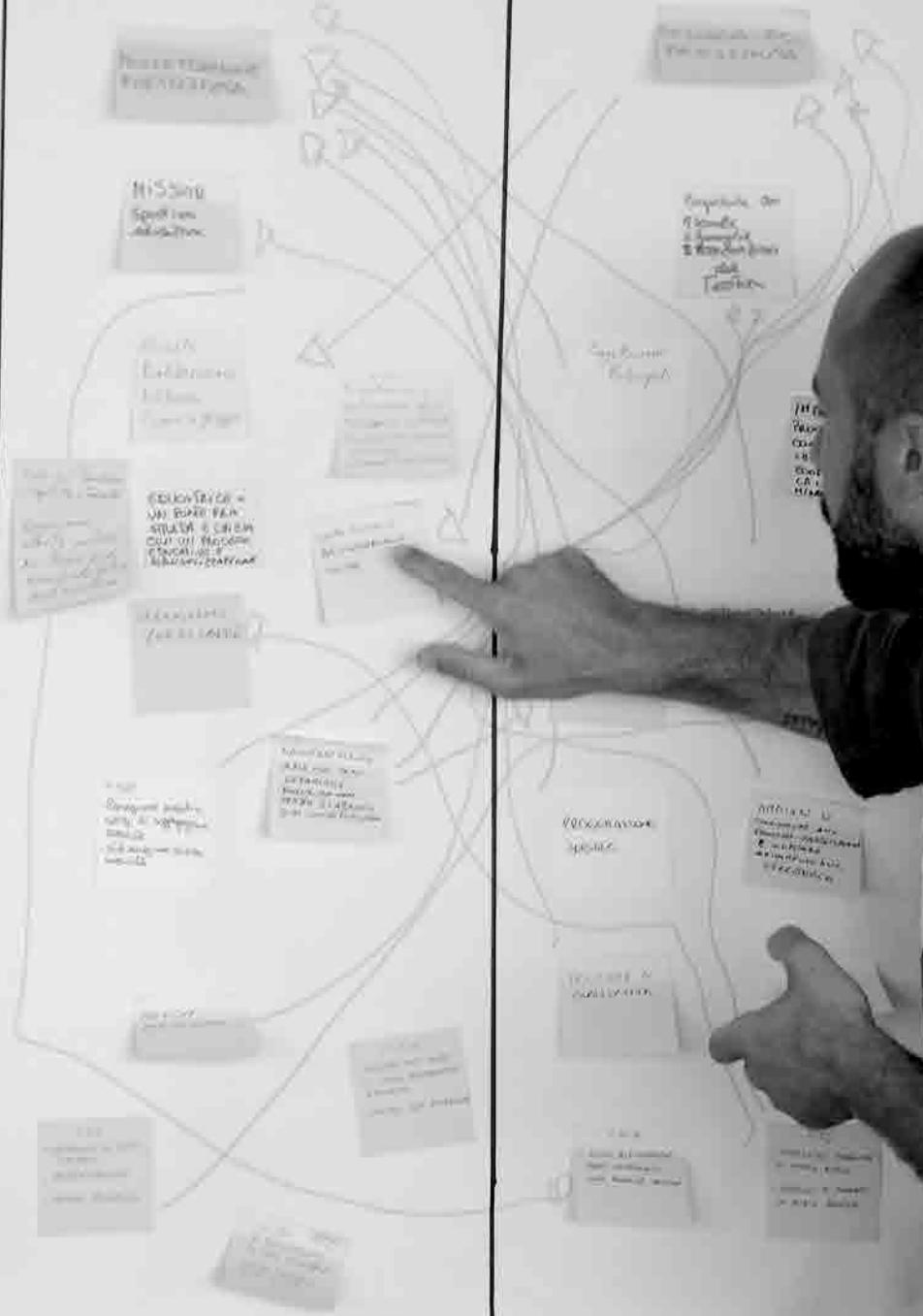
CONSA DI
RUBRY

INTELLIGENZA
EMOTIVA

CONSA DI
RUBRY

INTELLIGENZA
EMOTIVA

CONSA DI
RUBRY

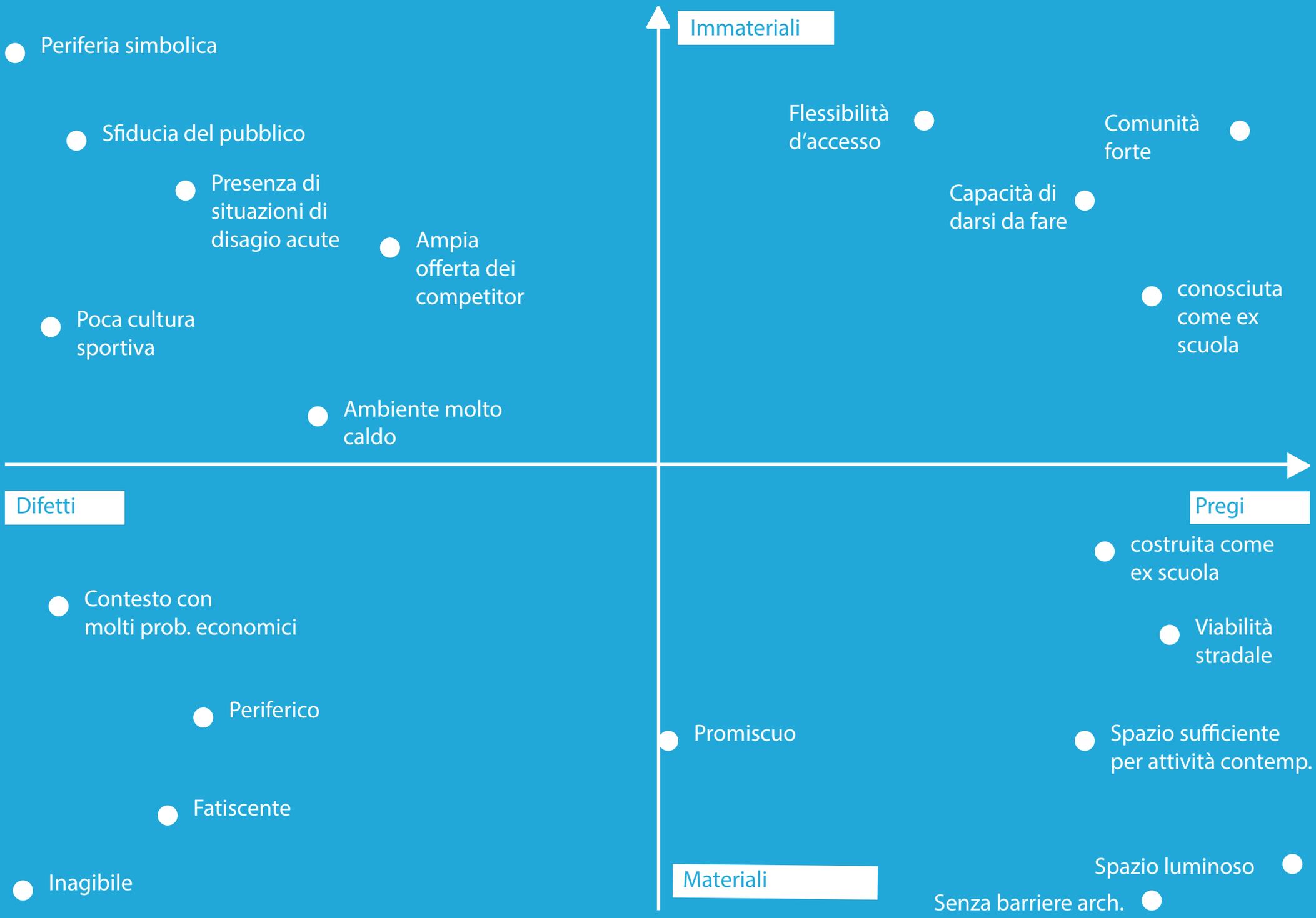


STEP 2.

Intervallato da una piccola presentazione sulla progettazione partecipata, il secondo step è iniziato con un sopralluogo alla struttura della palestra e delle aree attigue, luoghi che ospiteranno una parte delle attività previste.

Dal sopralluogo è emersa una mappa delle opportunità e quindi dei limiti dello spazio, sia inteso come struttura che come territorio.





Dall'incrocio della mappa delle opportunità del contesto e delle competenze iniziano ad emergere alcuni elementi progettuali che spostano l'attenzione dei partecipanti rispetto al punto di vista iniziale molto orientato sulle attività sportive.

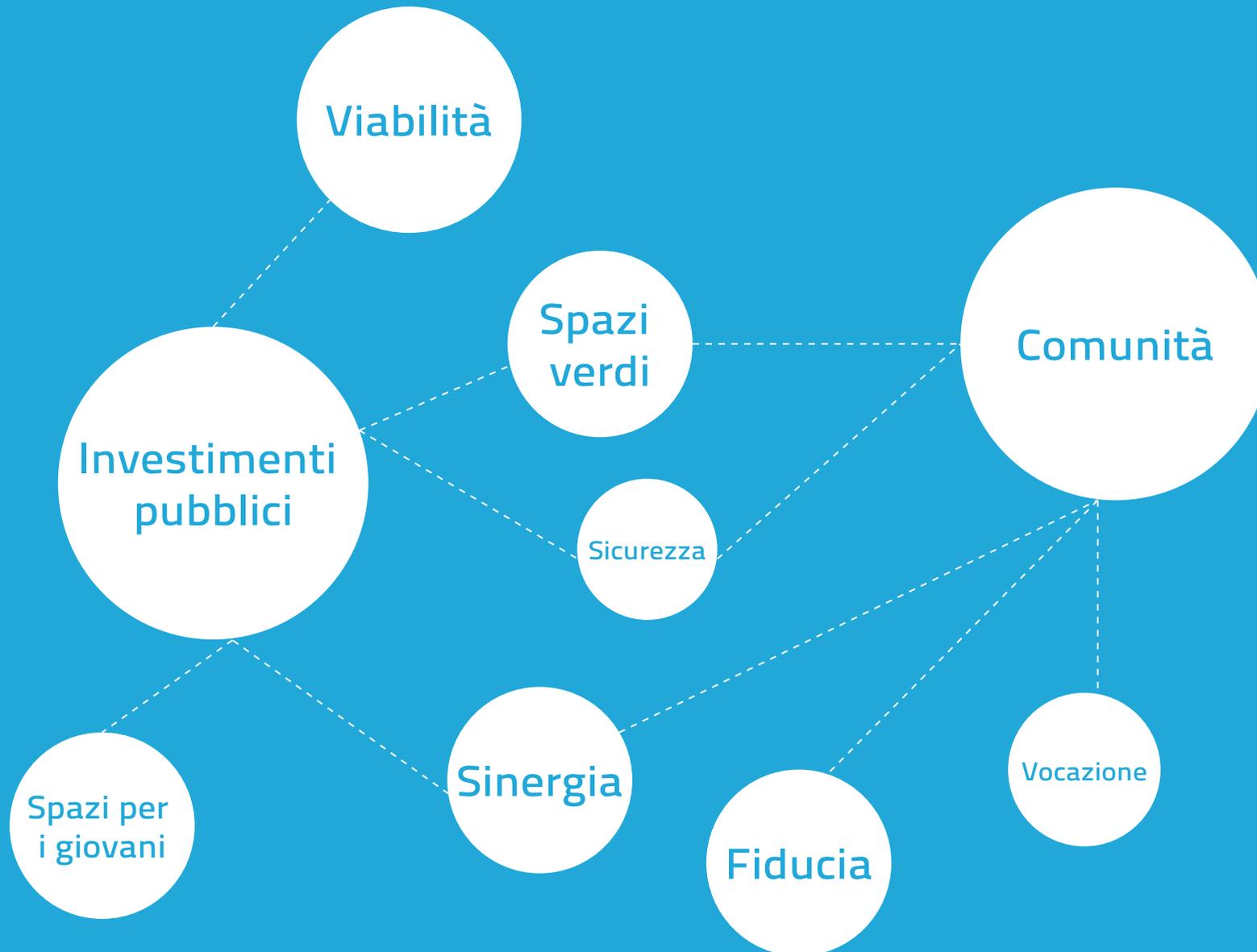
Inizia ad emergere una complessità di temi sociali, economici, culturali che sarà utile nelle fasi successive per determinare le azioni del progetto.

STEP 3.

La costruzione dello scenario condiviso. Come è fatto il posto in cui vivo? Di cosa ha bisogno? Cosa posso fare per migliorarlo? E se ci mettessimo insieme?

I partecipanti hanno risposto a queste tre domande, prima in maniera singola e poi collettivamente.

Di cosa ha bisogno il posto in cui vivo?



Cosa posso fare io?



Cosa Possiamo fare insieme?

1. Costruire una rete più eterogena riconoscendo le risorse reciproche.
2. Cantiere di risorse e competenze come strategia per il recupero delle strutture.
3. Creazione alleanze economiche sul territorio per generare occupazione.
4. Costruire un database di competenze interne.
5. Creare una carta dei servizi delle attività e una mappa degli spazi per orientare meglio gli altri.



STEP 4.

Dopo aver costruito degli elementi condivisi di scenario si è passati a definire i valori e le azioni del progetto in questione. Successivamente sono stati pesati e quindi organizzati in 3 categorie per ordine di priorità.

CARTA DEI VALORI

1. Sostenibilità e continuità nel tempo del progetto.
2. I valori dello Sport: inclusione, integrazione e diversità.
3. Fare insieme. Percorsi di partecipazione e ascolto.
4. Cura delle relazioni, ri-conoscersi, condividere, allearsi
5. Trasparenza verso l'esterno e Lealtà tra i membri della rete
6. Corresponsabilità nella/della rete e Intraprendenza

CARTA DELLE AZIONI

1. Sostenibilità e continuità nel tempo del progetto.

1. Diversità delle contribuzioni per i servizi forniti, in modo da garantire a tutt* l'accesso ai servizi del centro (punteggio 7)
2. Bar Sport (punteggio 7)
3. Formazione dei ragazz* per trasformarl* in futur* allenator* (punteggio 5)
4. Sponsorizzazioni e Fundraising (punteggio 3)
5. Affitto spazi (punteggio 2)

2. I valori dello Sport: inclusione, integrazione e diversità.

1. Progetti per famiglie (punteggio 5)
2. Costruire Sinergie con le scuole per contrastare situazioni di fragilità tra i ragazz* (punteggio 4)
3. Laboratori sul benessere psico-fisico per sensibilizzare e educare famiglie e ragazz* su argomenti come l'alimentazione e il movimento fisico (punteggio 4)
4. Attività sportiva integrata rivolta a tutt* soggett*, sia disabili che non disabili, con l'intento di sviluppare e promuovere, attraverso la pratica sportiva, la cultura della solidarietà, dell'integrazione e della diversità (punteggio 3)

5. Percorsi sportivi per educazione interculturale usando lo sport uno strumento educativo e didattico (punteggio 3)

6. Alternanza scuola/lavoro costruendo percorsi di esperienza formativa all'interno della struttura che uniscano il sapere con quello della didattica (punteggio 2)

3. Fare insieme. Percorsi di partecipazione e ascolto.

1. Spazi di mediazione (punteggio 6)
2. Accesso aperto previa sottoscrizione della carta dei valori (punteggio 5)
3. Ascolto/Narrazione per ogni azione (punteggio 4)
4. Database competenze e disponibilità dei genitori e dei volontari (punteggio 3)
5. Laboratori di autocostruzione degli arredi (punteggio 2)

4. Cura delle relazioni, ri-conoscersi, condividere, allearsi

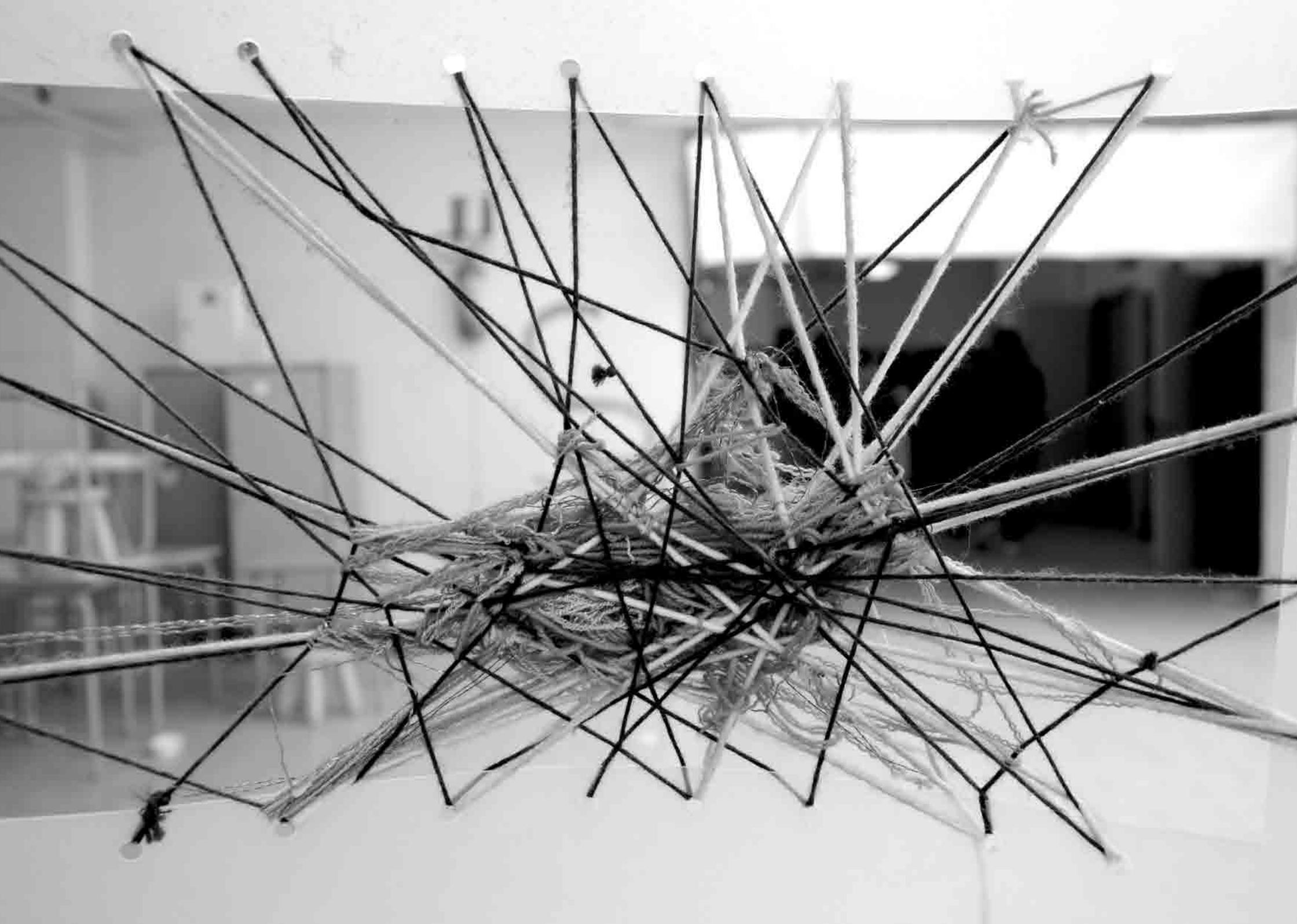
1. Tavolo permanente di co-progettazione (punteggio 5)
2. Autovalutazione delle attività (punteggio 4)
3. Formazione degli operatori esterni (punteggio 4)
4. Co-organizzare eventi fuori dalla ex scuola (punteggio 3)
5. Individuare la figura del Playmaker, che dovrà facilitare le relazioni tra i diversi utenti del centro, insiders ed outsiders. (punteggio 3)
6. Open Day (punteggio punteggio 2)

5. Trasparenza verso l'esterno e Lealtà tra i membri della rete

1. Comunicazione partecipata territoriale (punteggio 5)
2. Bilancio sociale (punteggio 3)

5. Corresponsabilità nella/della rete e Intraprendenza

1. Monitoraggio condiviso e partecipato (punteggio 5)
2. Cabina di regia (punteggio 2)



CONSIDERAZIONI

La diversità dei soggetti presenti ha permesso di individuare azioni imprevedibili, alcuni degli esiti previsti dal progetto hanno iniziato a manifestarsi durante i giorni di lavoro condiviso.

La poca disponibilità di tempo ha limitato fortemente la partecipazione dei soggetti culturalmente più lontani dallo approccio messo in campo.

In generale un maggiore ingaggio delle organizzazioni proponenti avrebbe arricchito il processo aumentando i risultati.

asteenodi.com