

EuroP.A. 4 green

REPORT

LABORATORI DI

CO-PROGETTAZIONE

Infrastruttura verde urbana
+ Climate Change
+ Food Policy
+ Transizione Digitale
+ Salute

18-22-30-06 novembre/dicembre 2022

Report Laboratori

Questo report è stato realizzato nel contesto del progetto EuroP.A. 4 green dell'Unione dei Comuni della Bassa Romagna, co-finanziato dalla Regione Emilia-Romagna nell'ambito del Bando 2022 per la promozione della cittadinanza europea.

Autori report e facilitatori

Dott. in Arch. Luca Pinnavaia, *PhD.* Erblin Berisha

Responsabile del progetto

Nadia Carboni (Responsabile Settore Governance e Comunicazione, Sviluppo e Progetti Strategici - Unione dei Comuni della Bassa Romagna)

Organizzazione e supporto al progetto

Ilaria Bertuzzi, Tania Spiga (Ufficio Europa - Unione dei Comuni della Bassa Romagna)

Contatti: europa@unione.labassaromagna.it

SOMMARIO

REPORT DEL LABORATORIO	4
Approccio, metodologia e strumenti di lavoro	4
Fase 1 - Costruzione degli scenari di lavoro	5
Fase 2 - CODEMA l'attivazione del gioco serio	6
Fase 3 - chiusura del canvas e valutazione del meta-progetto	8
Esiti della co-progettazione	9

REPORT LABORATORIO

I Laboratori di co-progettazione sono stati svolti in coordinamento e successione con gli incontri di formazione previsti dal progetto. Tema comune ad entrambi i momenti è stato l'approfondimento del **ruolo delle infrastrutture verdi** nei contesti urbani e peri-urbani.

Approccio, metodologia e strumenti di lavoro

L'obiettivo del laboratorio è quello di costruire, in modalità collaborativa con i partecipanti, una serie di proposte meta progettuali relative ai quattro temi di approfondimento del progetto EuroP.A.4green. L'approccio del laboratorio è quello della co-progettazione facilitata con un'ottica collaborativa tra i partecipanti; ovvero la costruzione collettiva di contenuti di progetto e le valutazioni delle idee emerse. Per raggiungere un confronto efficace e generativo la facilitazione si avvale, nella prima fase del lavoro, di un processo di co-creazione collettiva di scenari di futuro. In questa fase i partecipanti sono spinti a sviluppare tre diversi scenari con le seguenti caratteristiche:

- **SCENARIO DEL POSSIBILE**

Sviluppato in assenza di interventi rilevanti, riproduce nel tempo il business-as-usual come modalità di evoluzione delle idee e dei progetti.

- **SCENARIO DEL PROBABILE**

Si sviluppa in presenza di interventi limitati, migliorativi ma con livelli di incertezza equilibrati rispetto alle certezze.

- **SCENARIO DEL PREFERIBILE**

Tende a sviluppare e contenere interventi radicali che determinano un cambiamento potenziale elevato (effetto *disruptive* rispetto al contesto) e un livello di incertezza altrettanto alto.

La fase 2 prevede invece l'attivazione del *serious game* CODEMA, una modalità di gaming pensata per creare contesti produttivi di co-design tra stakeholder, PA e organizzazioni. Il gioco prevede la creazione di uno o più tavoli di lavoro formati dai partecipanti a cui viene fornita un carta personaggio (con ruolo, caratteristiche e obiettivi personali) che essi dovranno interpretare nel confronto con gli altri partecipanti. Il gruppo di lavoro procede quindi alla co-progettazione interpretando figure diverse da quelle reali, aumentando il tasso di complessità relativa della comunità coinvolta, simulando la presenza di bisogni, necessità e risorse presenti nel contesto reale. I punti di vista e le

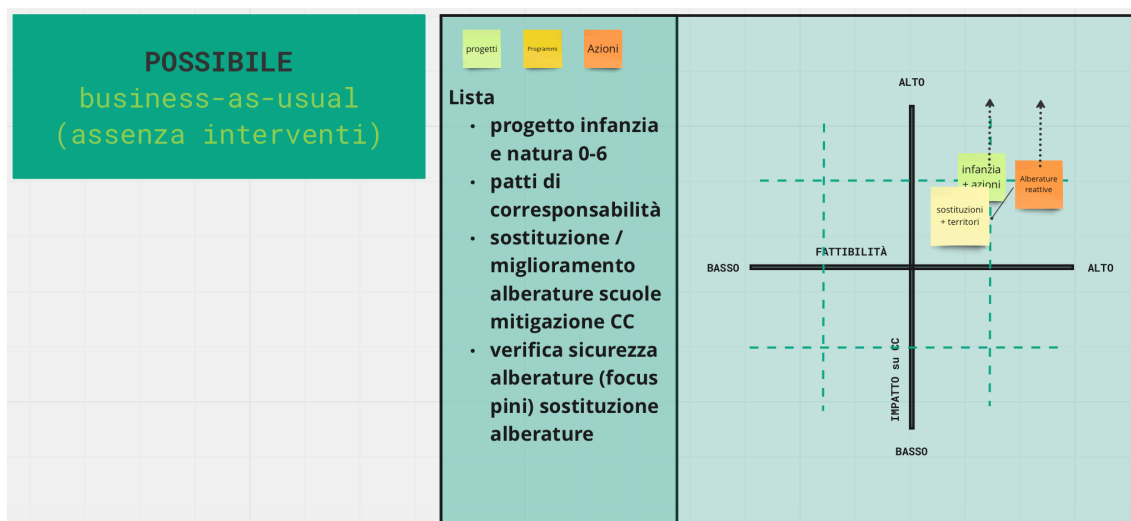
preferenze di ciascuno vengono posizionate rispetto agli scenari costruiti in precedenza per poi dare avvio alla compilazione del canvas di lavoro che guida il gruppo alla co-progettazione.

Fase 1 - Costruzione degli scenari di lavoro

Di seguito si riportano tre esempi di scenari sviluppati sul tema dell'infrastruttura verde in relazione al cambiamento climatico.

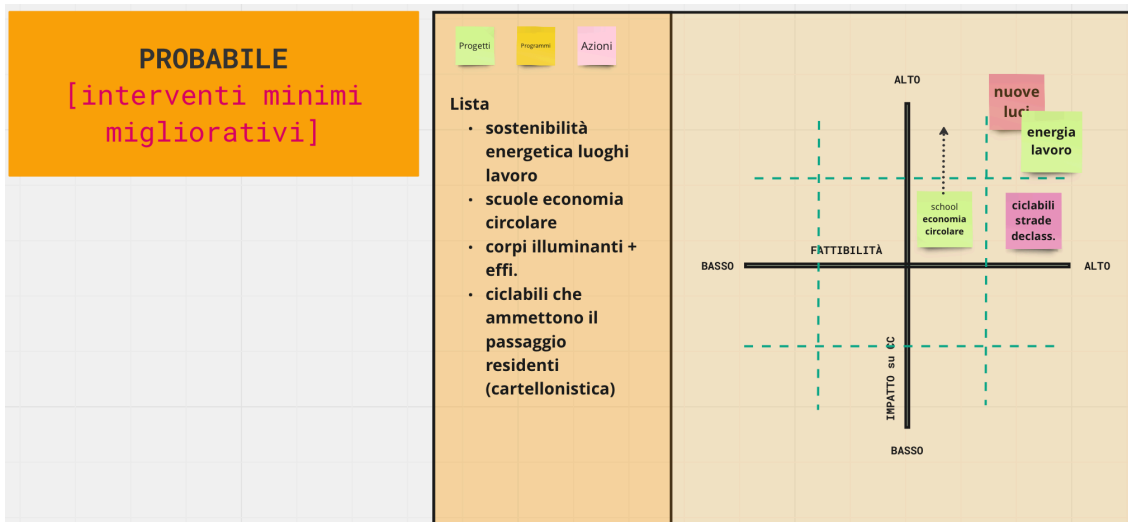
SCENARIO DEL POSSIBILE

In questo primo scenario risultano descritti azioni, programmi e progetti attivati ed esistenti che determinano un futuro basato sul business-as-usual. I progetti descritti riguardano l'educazione in natura per l'infanzia e interventi di sostituzione e monitoraggio delle alberature in ambito scolastico e non, oltreché azioni forestazione e cura di aree verdi.



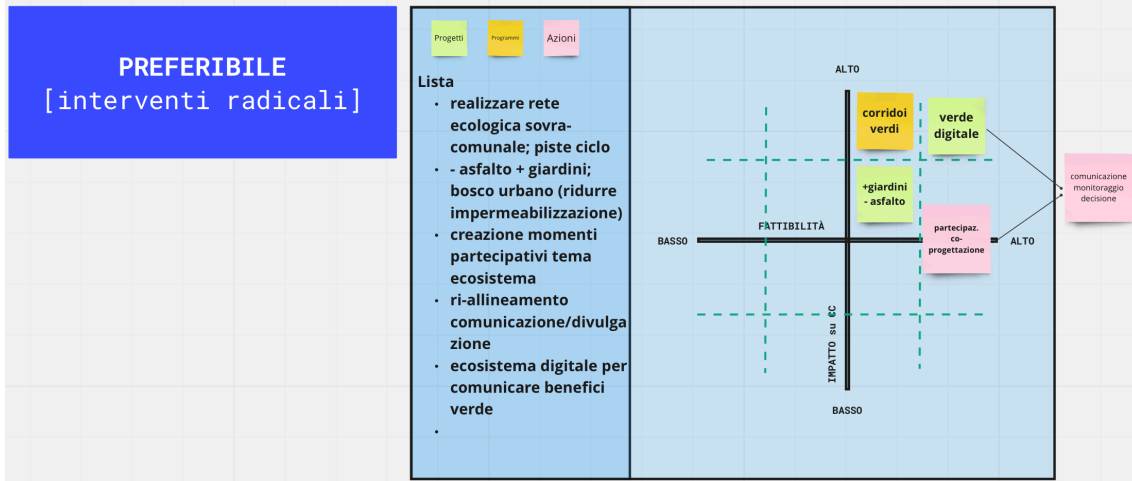
SCENARIO DEL PROBABILE

In questo secondo scenario interviene la possibilità intervenire in modo limitato per migliorare lo scenario. Le azioni immaginate dal gruppo vedono la necessità di un impegno nella sostenibilità energetica dei luoghi di lavoro, della sostituzione dei corpi illuminanti energivori, di attivare percorsi di conoscenza della circolarità economica nelle scuole e la comunicazione tramite cartellonistica del passaggio della co-abitazione tra automobili e biciclette nelle ciclabili che ammettono il passaggio dei residenti



SCENARIO DEL PREFERIBILE

L'ultimo scenario è quello del preferibile dove non c'è limite alle possibilità migliorative o di immaginazione. Quanto emerso dal lavoro del gruppo vede la proposta di realizzare una rete ecologica dell'Unione basata sul sistema ciclabile, in parallelo emerge anche l'idea di un bosco urbano per mitigare gli effetti di innalzamento delle temperature e per ridurre l'impermeabilizzazione dei terreni. Altre proposte sono la creazione di momenti partecipativi sul tema relazionale all'interno degli ecosistemi e la digitalizzazione per comunicare i benefici del verde urbano.



Fase 2 - CODEMA l'attivazione del gioco serio

I partecipanti entrano nella prima fase del gioco, ovvero l'interpretazione dei personaggi fittizi che sono stati distribuiti a ciascuno. La prima richiesta è quella di scegliere a quale scenario il proprio personaggio si sente più affine, ciascuno esprime quindi una preferenza per lo scenario sulla base delle caratteristiche del personaggio e si posiziona.



A questo punto i facilitatori danno avvio al confronto vero e proprio tra i partecipanti, fornendo ai gruppi di lavoro un tema di lavoro scelto tra le idee emerse durante la creazione degli scenari: il compito è ora quello di costruire risposte condivise alle questioni poste dal canvas di lavoro.



Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea



A quale necessità/problema vogliamo dare risposta ?

Chi sono i beneficiari di quello che stiamo co-progettando ?




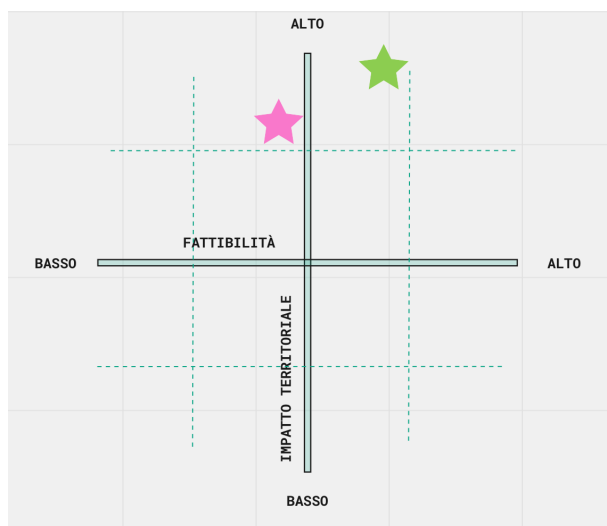
Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea



Fase 3 - chiusura del canvas e valutazione del meta-progetto

A conclusione del lavoro viene chiesto a ciascun gruppo di presentare agli altri il meta-progetto sviluppato e la fase di gioco si conclude. I partecipanti tornano nella realtà ed escono dai personaggi di CODEMA, impegnandosi in un ultimo passaggio che prevede la discussione collettiva di PRO e CONTRO di quanto è stato immaginato e co-progettato durante il gioco. A ciò si aggiunge una riflessione sugli effetti secondari, sia positivi che negativi, che il metaprogetto potrebbe determinare e una valutazione del rapporto tra impatto previsto e fattibilità del meta-progetto appena sviluppato.

	PRO	CONTRO	EFFETTI SECONDARI
BOSCO METROPOLITANO 	competenze presenti volontà politica candidatura visione e strumenti in linea	Costi Tempi Espropri Disponibilità aree Pubbliche N. personale	N - fauna in espansione N - + natura = + reazione negativa P - valore aumento immobili P - nuove filiere eco-compatibili (trasporti, svago) P - migliore salute diffusa
 progetto comunicazione su Climate Change	Disponibilità aree e immobili Approccio culturale nuove generazioni Esistenza modelli di calcolo valori (Euro, O prodotta, CO2 sottratta, ..)	Tempistiche Non siamo già dotati di strumenti di comunicazione adeguati	N - scollamento visioni N - acuisce conflitto/incomprensione P - sprint tecnologico



ESITI DELLA CO-PROGETTAZIONE

Di seguito sono elencati i canvas di meta-progetto sviluppati dai partecipanti durante i quattro laboratori partecipativi sviluppati dal progetto *EuroP.A. 4 Green*:

18 novembre 2022

Infrastruttura verde urbana e Climate Change

22 novembre 2022

Infrastruttura verde urbana e Food Policy

30 novembre 2022

Infrastruttura verde urbana e Transizione Digitale

06 dicembre 2022

Infrastruttura verde urbana e Salute

EuroP.A. 4 green

CANVAS DI META-PROGETTO

/ Infrastruttura verde urbana
e Climate Change

Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea

Un Bosco metropolitano, diffuso, capace di mettere a sistema elementi sociali, naturalistici, economici e culturali.
obiettivo: 150 ettari di cui 30 attivati nel primo mandato o breve periodo



A quale necessità/problema vogliamo dare risposta ?

Tutela della Biodiversità
necessità di Benessere in natura
Abbassare temperature urbane
Qualità aria elevata
Funzione sociale ricreativa
Collegamento elementi di pregio del territorio
Maggiore qualità urbanistica
Aumento valore degli immobili
aumento mobilità sostenibile



Chi sono i beneficiari di quello che stiamo co-progettando ?

Cittadini
studenti / docenti
sportivi
pensionati
imprese costruzioni
il clima! l'aria
settore turistico



Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea

Benessere

Sociale di comunità

Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea

Individuare un'area dismessa e altamente degradata ai fini di sottrarla alle logiche di mercato e forestarla/renderla un parco urbano.
Comunicazione per sdoganare la decrescita felice come valore positivo per n. generazioni.

A quale necessità/problema vogliamo dare risposta ?

Dalla riduzione delle isole di calore locali contribuendo al cambiamento climatico globale. Sensibilizzazione traumatica.

Chi sono i beneficiari di quello che stiamo co-progettando ?

Imprenditori di oggi, studenti (imprenditori di domani), ordini professionali

Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea

Decrescita felice

EuroP.A. 4 green

CANVAS DI META-PROGETTO

/ Infrastruttura verde urbana
e Food Policy

Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea

Agribosco diffuso, inclusivo, sostenibile, digitale, generativo nel territorio dal Santerno al fiume Lamone verso il Parco del is (?)

► A quale necessità/problema vogliamo dare risposta ?

Movimento per anziani
Qualità vita dei cittadini: aula all'aperto
Raccolta frutti (tartufi)
Luogo per progetti di educazione ambientale
Aree per raccolta di erbe mangerecce
Fornire fonte alternativa di alimentazione spontanea a chi necessita
Governance dell'agribosco
Sviluppo economico
Infrastruttura per la gestione delle acque

Chi sono i beneficiari di quello che stiamo co-progettando ?

Tutta la cittadinanza
scuole
pensionati

Ricostituire filiere locali (grani, pane, ..)
Progetti di inclusione sociale
Co-housing, Co-living

Anche aule didattiche all'aperto e luoghi outdoor per affrontare lockdown o situazioni simili. Riqualificazioni dei casolari rurali come opportunità di business [HUB innovazione in ambito] (per ristorazione, produzione agricola, trasformazione km0, benessere, laboratori, vendita diretta)

Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea

Generativo

Inclusivo

EuroP.A. 4 green

CANVAS DI META-PROGETTO

/ Infrastruttura verde urbana
e Transizione Digitale

Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea

Agribosco digitale --> ipotesi titolo [Agribosco: identità connessa]



**A quale necessità/problema
vogliamo dare risposta ?**

Collegamento verde dei corsi d'acqua per offrire alla scuola, alle attività economiche, ad artisti e in generale a tutti i cittadini. Lo spazio verde viene connesso e conosciuto con sistemi digitali, per migliorare il benessere e la qualità della vita in un territorio eco-sostenibile. Inserimento di una produzione energia agri-fotovoltaica per il sostegno di una comunità energetica.



**Chi sono i beneficiari di quello che
stiamo co-progettando ?**

scuole
cittadini
settore culturale
attività economiche
--> Creazione di un laboratorio ecosostenibile e di un Agri-fab Lab del digitale rurale



Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea

Identità digitale

EuroP.A. 4 green

CANVAS DI META-PROGETTO

/ Infrastruttura verde urbana
e Salute

Descrivete in poche parole la vostra proposta /idea

Le Biosphere come spazi urbani integrati nell'agribosco, gestiti dai cittadini, progettati e realizzati per offrire luoghi in cui è possibile raggiungere il proprio benessere psicofisico ed emotivo.



**A quale necessità/problema
vogliamo dare risposta ?**

valorizzare i benefici per la salute che gli spazi verdi offrono
rigenerazione urbana sostenibile e bioedilizia
democratizzazione delle aree verdi - garantire l'accesso a tutti
disponibilità di risorse alimentare in aree urbane
diffusione di ricette di cucina locale a spreco zero

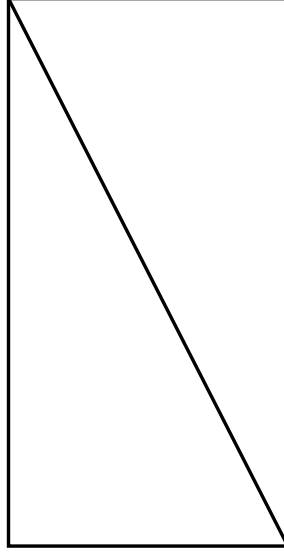


**Chi sono i beneficiari di quello che
stiamo co-progettando ?**

la cittadinanza
i bambini
gli anziani/pensionati
pazienti in recupero psicofisico
gruppi organizzati



Le 2 parole chiave che raccontano la vostra idea



Biosfera

Benessere psicofisico