



**Regione Toscana**  
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



**DEMOCRAZIA E PARTECIPAZIONE "LE GIORNATE DI MONTAIONE" 12-14 NOV 2009**

**METODOLOGIE PARTECIPATIVE PER LA COSTRUZIONE  
DEL "PATTO CON IL TERRITORIO PER LA PROGETTAZIONE E L'ATTUAZIONE  
DELLE INIZIATIVE DI EDUCAZIONE AMBIENTALE"**

*A CURA DI ARPAT - STRUTTURA DI SUPPORTO DEL SISTEMA TOSCANO PER L'EA  
IN COLLABORAZIONE CON LA RETE DELLE AGENDE21 LOCALI DELLA TOSCANA*

**Giovedì 12 novembre**

**ore 12,30 Villa Serena- presentazione e organizzazione delle attività del pomeriggio**  
Sonia Cantoni Direttore Generale, ARPAT,  
Sandra Traquandi Settore Istruzione ed Educazione RT-Sistema Toscano per l'EA  
Riccardo Pozzi-Comune di Firenze Rete delle Agende21 locali della Toscana

**ore 15,00-19,00 laboratori su Open Space Technology (OST) e Giochi di simulazione**  
Micaela Deriu, Paola Martini

Il presente evento si colloca all'interno del processo di costruzione dei sistemi locali di Educazione Ambientale avviato dalla Regione Toscana con la D.G.R. n.593/07 e D.G.R. n. 1190/08.

Entrambe queste delibere prefigurano, a livello locale, la costituzione di diversi organismi che, con ruoli differenziati, si occupano dell'elaborazione delle linee di programmazione in EA e della progettazione delle azioni locali. Proprio per supportare questi organismi a livello metodologico e con la finalità di implementare la progettazione integrata locale di qualità, all'interno dei due laboratori verranno illustrati e sperimentati due esempi di strumenti idonei ad essere utilizzati sia per il confronto e l'elaborazione delle linee di programmazione che per la progettazione vera e propria di azioni di EA. La sperimentazione di strumenti partecipativi vuole essere inoltre l'occasione per far conoscere metodi che potrebbero essere utili anche nella realizzazione degli interventi progettati.

I laboratori sono rivolti ai soggetti del Sistema Toscano per l'Educazione Ambientale: province, conferenze zonali, associazioni, scuole, enti locali ...

Gli Enti Locali sono tra gli attori principali dei "Patti con il territorio" e ancora più stretta dovrà divenire la collaborazione con quelli coinvolti nei processi di A21 locali.

In questo senso risulta sempre più importante la collaborazione con la Rete delle Agende21 locali della Toscana.





Regione Toscana  
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



## Workshop – Open Space Technology

ore 15,00 Villa Serena “saletta laboratori” viale da Filicaia, 18 Montalcino

**Facilitatrice:** Micaela Deriu

**Titolo:** Programmiamo insieme un corso di formazione per migliorare la progettazione integrata per l'EA.

**Applicazione:** il workshop intende sperimentare lo strumento dell' Open Space Technology nella programmazione collettiva di un corso di formazione sulla Progettazione integrata locale di Educazione Ambientale, con il molteplice obiettivo di sperimentare lo strumento per la programmazione, ed essere quindi applicato in questa fase della progettazione integrata, di progettare un corso di formazione utile allo sviluppo di tali processi e di comprendere bene lo strumento che è di per sé utilizzabile in molti altri contesti. Tutti i partecipanti saranno quindi chiamati a contribuire alla strutturazione degli obiettivi generali e specifici che si vorrebbero raggiungere, alla scelta dei soggetti a cui rivolgere la formazione, delle metodologie che si intendono applicare, dei contenuti che si vorrebbero approfondire.

Lo strumento scelto è uno dei più informali tra le tecniche di interazione di gruppo: in esso vale la legge dei due piedi ovvero quella che prevede che “se ti accorgi che non stai né imparando né contribuendo alle attività, alzati e spostati in un luogo in cui puoi essere più produttivo”. Ciò comporta che nessuno possa in concreto prevedere che cosa avverrà nel corso dell'evento poiché gli unici responsabili dell'andamento dell'attività sono i suoi stessi partecipanti. Allo stesso tempo questa tecnica è in grado di stimolare nei partecipanti senso di responsabilizzazione e l'elaborazione di contributi creativi anche in presenza di un elevato numero di partecipanti.

La metodologia dell' Open Space Technology è stata creata nella metà degli anni '80 da un esperto americano di scienza delle organizzazioni, Harrison Owen, quando si rese conto che le persone che partecipavano alle sue conferenze apprezzavano più di ogni altra cosa i coffee break. I workshop organizzati secondo la metodologia dell' OST si aprono con la condivisione del tema d'interesse generale, attorno al quale i partecipanti sono chiamati a confrontarsi, senza che vi siano relatori invitati a parlare, programmi predefiniti, o espedienti organizzativi.

I partecipanti, seduti in un ampio cerchio, apprendono nell'arco della prima mezz'ora come faranno a creare la propria conferenza. Chiunque intende proporre un tema per il quale prova sincero interesse, si alza in piedi e lo annuncia al gruppo, e così facendo assume la responsabilità di seguire la discussione e di scriverne il resoconto. Quando tutti gli intenzionati hanno proposto i propri temi, viene dato avvio alla prima sessione di lavoro e si comincia. Alla fine della giornata sarà distribuito ai partecipanti il resoconto di tutte le discussioni svolte (L. Bobbio, 2004, *A più voci. Amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni e cittadini nei processi decisionali inclusivi*, Edizioni Scientifiche Italiane).





Regione Toscana  
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



## Workshop – giochi di simulazione e di ruolo ore 15,00 Sala Consiglio Comunale P.zza Municipio, 1 Montaione

**Facilitatrice:** Paola Martini

**Titolo:** Un giorno, nel sistema locale di EA.

**Applicazione:** il workshop intende coinvolgere i partecipanti in un gioco di simulazione prevalentemente orientato alla definizione dei contenuti così come previsto nella fase di progettazione del “Patto col Territorio” in materia di Educazione Ambientale.

La metodologia proposta è quella dei giochi di simulazione e di ruolo che articolano la dimensione ludica del gioco all'interno di contesti simulati nei quali i partecipanti/giocatori sono chiamati a collaborare per il raggiungimento di obiettivi definiti. Attraverso la simulazione i giocatori riescono ad ampliare la capacità di percezione e interpretazione dei contesti reali, implementando l'apprendimento e la riflessione sui fattori e sulle modalità che influiscono nella progettazione collettiva.

Si tratta pertanto di una “simulazione degli effetti di decisioni prese attraverso l'assunzione di ruoli, sottoposti a un insieme di regole” (A. Cecchini, *Il gioco tra game e play*, in A. Cecchini, P. Montanari, 1993, *I mondi del nuovo millennio*, Edizioni La Meridiana).

Anche questo strumento, una volta compreso, si presta ad essere utilizzato in molteplici situazioni.

Nel proporre lo scenario specifico che offre lo sfondo alla simulazione, i singoli partecipanti sono invitati ad assumere un ruolo, sia attraverso l'interazione verbale che comportamentale. Questo consentirà di osservare insieme come i diversi punti di vista concorrono alla definizione dei contenuti della progettazione integrata. Come in tutti i giochi sarà definito un obiettivo che i giocatori devono cercare di raggiungere nell'ambito dell'attività di gioco, un ruolo e un insieme di regole, che determinano ciò che i giocatori possono e non possono fare durante l'attività ludica. La cornice del gioco consente inoltre l'emersione ed il trattamento di eventuali criticità, che a volte si possono incontrare nei sistemi locali, o nella progettazione integrata condivisa.

