



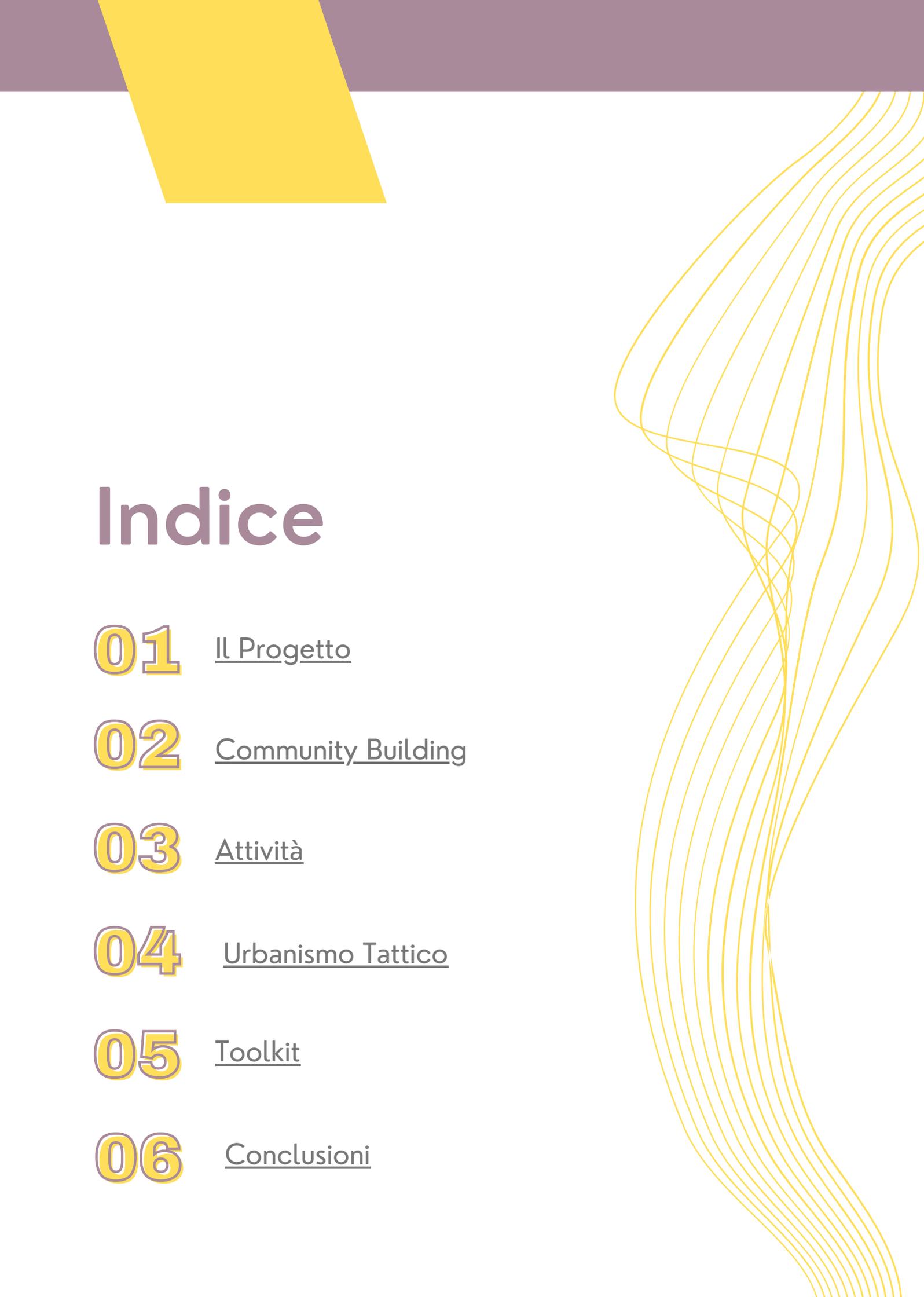
Manuale metodologico



# COOPERA

esperienze di community  
building e urbanismo  
tattico





# Indice

- 01** Il Progetto
- 02** Community Building
- 03** Attività
- 04** Urbanismo Tattico
- 05** Toolkit
- 06** Conclusioni

# Il progetto

## Coopera

Coopera è un progetto coordinato da UNIAMOCI APS e cofinanziato dalla Regione Siciliana - Assessorato della Famiglia, delle Politiche Sociali e del Lavoro. Si è svolto a Palermo da Giugno 2023 a Giugno 2024 in collaborazione con Retake Palermo, D. D. F. Orestano, Human Rights Youth Organization, FederSid e Centro Muni Gyana.

Il progetto si propone di contrastare lo stato di marginalità e inaccessibilità di alcune aree del quartiere di Brancaccio, sviluppando empowerment da parte degli abitanti che vivono condizioni di fragilità, con particolare riferimento alle persone con disabilità, diffondendo la cultura della legalità ed incentivando la cittadinanza attiva nelle nuove generazioni che abitano a Brancaccio tramite la collaborazione con i servizi del territorio di riferimento, quali la Scuola ed il Terzo Settore. Le iniziative di riqualifica urbana del quartiere di Brancaccio sono state condotte attraverso azioni di urbanismo tattico e community-building inclusivo e bottom-up, donando nuove opportunità per il quartiere: spazi giocabili, spazi accessibili e strade pulite.

Protagonisti principali del processo sono stati i volontari: ragazzi disabili, bambini e abitanti del quartiere desiderosi di cambiare l'aspetto dei luoghi in cui vivono - il progetto Coopera mira infatti a sviluppare una cultura del volontariato e della cittadinanza attiva in particolare tra i giovani, attraverso il coinvolgimento delle parti e l'inclusione sociale.

Coopera ha coinvolto parte della comunità cittadina, promuovendo lo sviluppo di un senso di advocacy e di cittadinanza attiva, intervenendo proprio sulla cultura della marginalità e dell'esclusione a cui le persone sono ormai relegate.

La metodologia utilizzata è quella dell'urbanismo tattico, nota, per l'efficacia nella rivalutazione di aree limitrofe di grandi metropoli. Essa stimola sentimento di appartenenza, senso di comunità, incoraggiamento e decision-making comunitario.

Il progetto ha previsto iniziali laboratori di cittadinanza attiva ed assemblee cittadine per individuare le esigenze degli abitanti a cui cercare poi di dare risposte più immediate con interventi "leggeri", veloci e a basso costo, ovvero che non necessitino di infrastrutture urbane onerose e invasive. Si interviene sul tessuto esistente modificando destinazione e aspetto estetico, strappandolo spesso al degrado, all'abbandono e all'abuso stesso che alcuni soggetti ne fanno, attraverso la partecipazione attiva in qualità di volontari, del vicinato e dei giovani interessati alle iniziative.

Gli interventi di urbanismo tattico realizzati riguardano:

- "Spazi Giocabili", aree temporanee di gioco per rivendicare il diritto al gioco negli spazi del quartiere.
- "Percorsi per tutti": creazione di spazi inclusivi per parlare e sedersi.
- "Giardini urbani": creazione e cura di aree verdi pubbliche e interventi di clean-up

La creazione di spazi inclusivi, accessibili, belli stimola la co-responsabilità nei confronti del quartiere in cui si abita, rendendo le aree dei luoghi partecipativi in cui tutti hanno il diritto di esprimere un'opinione ed insieme costruire spazi per la comunità.

# Community building

L'ONU definisce lo sviluppo di comunità o community building come un processo in cui i membri di una comunità si riuniscono per realizzare un'azione collettiva e generare soluzioni a problemi comuni.

Si tratta di interventi che possono essere avviati e coordinati da leader civici, attivisti cittadini e professionisti, con l'obiettivo di migliorare vari aspetti delle comunità.

La International Association for Community Development lo definisce come "una professione pratica ed una disciplina accademica che promuove la democrazia partecipativa, lo sviluppo sostenibile, i diritti, le opportunità economiche, uguaglianza e giustizia sociale, l'organizzazione, educazione ed empowerment delle persone all'interno delle loro comunità, sia che siano località, identità o interessi, in contesti urbani o rurali.

Ad ogni modo lo sviluppo di comunità si propone di responsabilizzare gli individui ed i gruppi, fornendo loro le abilità di cui necessitano per realizzare il cambiamento nelle loro comunità nella consapevolezza che la soluzione di alcuni problemi sociali diviene possibile solo adottando modalità operative flessibili e decentrate, in contesti più vicini alla quotidianità e fondate sulla promozione di reti miste, intese come sistema di corresponsabilità tra soggetti diversi.

Fare sviluppo di comunità significa considerare la comunità come attore di cambiamento sociale.

Il Progetto COOPERA ha creato gruppi sociali composti da giovani studenti di scuola primaria e secondaria superiore e volontari locali e volontari con disabilità che hanno svolto insieme un percorso avviato con l'analisi dei bisogni del territorio, la successiva raccolta di idee e la realizzazione di interventi mirati di urbanismo tattico. I gruppi sono stati guidati all'interno delle attività progettuali dagli educatori di Uniamoci APS.

# Attività

**Iniziative mirate a coinvolgere attivamente la comunità e a promuovere un cambiamento positivo e partecipato:** Coopera ha coinvolto volontari del quartiere, studenti e insegnanti di 3 scuole e istituzioni locali.

## assemblee pubbliche

Assemblee pubbliche aventi l'obiettivo di raccogliere preziose prospettive e proposte dalla comunità attraverso l'impegno di questionari. Ciò consente di delineare le basi per le future attività in termini di:

- esigenze
  - idee e proposte
  - aree di intervento
- grazie alla stimolazione della creatività dei partecipanti.

**NOTA BENE:** tieni sempre presente il livello socio-educativo dei partecipanti, adattando le attività e i questionari alle capacità di partecipazione attiva e comprensione dei partecipanti, in modo che si sentano inclusi e che possano davvero sentirsi ascoltati e coinvolti - l'uso del linguaggio facile da leggere e da capire nella facilitazione e nella costruzione dei questionari è un'ottima soluzione, insieme ad un atteggiamento accogliente e amichevole.

In Coopera, un'assemblea ha coinvolto persone con disabilità e volontari del servizio di messa alla prova, beneficiari delle attività dell'associazione proponente ed un'altra è stata rivolta a studenti di scuole del territorio.



**L'idea che qualcosa possa cambiare non può non tener conto dell'importanza di essere e fare in prima persona.**

# Attività

**Workshop su cittadinanza attiva e urbanismo tattico e laboratori creativi rivolti ai più piccoli:** Coopera ha coinvolto studenti e insegnanti di 3 scuole e istituzioni locali.

## workshop per giovani e adulti

1 - Il gioco di ruolo RE & SUDDITI è ottimo per trasmettere il concetto di cittadinanza attiva. Si basa sulla storia immaginaria di un regno in cui ognuno ha un'opinione e un atteggiamento diversi nei confronti della cittadinanza attiva. Lo scopo di questo gioco è quello di far

riflettere i partecipanti su come l'azione di una persona può influenzare gli altri. [Vai alla descrizione](#)

2 - Presentazione di contenuti e indicazioni su giardinaggio e la pulizia stradale (attività in cui i gruppi si sarebbero cimentati nei prossimi incontri)

## workshop per bambini

1 - Cose belle e brutte del quartiere in cui vivo (attività mediata dal disegno)

2 - Giochi con materiali di riciclo per trasmettere il concetto di urbanismo tattico

[Vai alla descrizione](#)

**Per produrre empowerment tra i partecipanti e ridurre il senso di disillusione di fronte al cambiamento**

# Urbanismo Tattico

Il Tactical urbanism, detto anche **urbanismo tattico**, è un movimento che nasce nel 2012 negli Stati Uniti.

Diffusosi anche in Italia dal 2016, viene definito come un approccio nella pianificazione e nell'intervento dello spazio urbano caratterizzato da basso costo, piccola scala, rapidità nell'esecuzione, reversibilità e partecipazione dei cittadini nel processo decisionale. L'obiettivo dell'urbanismo tattico è quello di produrre trasformazioni urbane a breve termine e a basso costo, con un elevato impatto sociale e una importante replicabilità, capaci di rendere la città più piacevole, accogliente, sostenibile e sicura, partendo dal riesame dell'uso e dell'occupazione degli spazi pubblici.

**Un modo creativo di cambiare le città senza spendere troppi soldi e usando diversamente gli spazi urbani facendo sì che le persone possano attraversarli meglio, o addirittura fermarsi a leggere, chiacchierare, lavorare o bere qualcosa.**

Di solito, l'urbanismo tattico utilizza elementi urbanistici effimeri e portatili, come pittura o arredi urbani, per segnare il nuovo utilizzo di tale spazio senza alterare l'infrastruttura.

Il Progetto COOPERA ha coinvolto bambini, giovani e adulti nella pianificazione e realizzazione di interventi di urbanismo tattico nel quartiere di Brancaccio: creazione di un parco giochi pop-up; allestimento di un luogo di incontro pop-up; workshop di promozione dell'accessibilità; creazione e collocazione di un biblioteca di strada; creazione e collocazione di giardini verticali; eventi di pulizia e giardinaggio in aree pubbliche. [Vai alla descrizione.](#)

# Toolkit

## 01 RE & SUDDITI

Dividi i partecipanti in gruppi di 5 e scegli per loro un ruolo casuale tra:

- **Re** che ordina sempre tasse più alte, ha il controllo della situazione
- Una persona che è sempre d'accordo con il re - **seguace**
- Una persona che si lamenta sempre e non fa nulla - **scroccone**
- Una persona che ha una voce e cerca di produrre un cambiamento - **attivista**
- Una persona a cui non importa nulla – **pigro**

Successivamente cambia i ruoli e vedi cosa succede (fase 2).

### I COMPITI:

- **Re** - Tu sei il più importante. Vuoi avere tutto il potere e ti piace usarlo. Ora hai bisogno di soldi, quindi hai deciso di aumentare le tasse. Informa la tua gente. Parla solo attraverso ordini.
- **Re 2:** Ti piacciono i soldi. Aumenta di nuovo le tasse
- **Seguace:** Pensi che il re sia il migliore. Tutto quello che dice è giusto. Quindi tu basta essere d'accordo. Sempre.
- **Seguace 2:** Pensi ancora che il re sia il migliore.
- **Scroccone:** lamentati sempre di tutto, ma non farti coinvolgere in nessuna attività.
- **Scroccone 2:** Continua a lamentarti ma ora puoi provare a partecipare ad alcune attività.
- **Attivista:** Sei contrario all'aumento delle tasse. Voi non hai paura di dirlo e sei disposto a lottare per questo. Stai provando per fermare il re.
- **Attivista 2:** Ancora in lotta. Cerca un po' di supporto da altri.
- **Pigro:** Sei così stufo di tutto che non te ne frega niente. Non ti importa niente quindi non fai niente.
- **Pigro 2:** Ora vai con gli attivisti contro il sistema o il regno.

Alla fine del gioco chiedi ai partecipanti di descrivere come si sono sentite nei loro ruoli in contrasto, se gli è piaciuto essere attivi, se pensano di poter fare un cambiamento e che il cambiamento sia importante e cosa possono fare per cambiare il sistema?

# Toolkit

## 02 WORKSHOP PER BAMBINI

### 1 - CHIEDI AI BAMBINI DI DISEGNARE IL LUOGO IL CUI VIVONO:

casa, marciapiede, via, parco nelle vicinanze (metti una musica rilassante di sottofondo).

Fai presentare i disegni ai bambini, chiedendo loro di dire quali sono per loro le cose belle e le cose brutte della zona descritta - accogli ciò che viene detto senza fare commenti.

Chiedi al gruppo: di chi è la responsabilità delle cose brutte che ci sono? E poi chiedi: Cosa può fare ognuno di noi per migliorare queste cose brutte?

2 - **GIOCHI CON MATERIALI DI RICICLO** per trasmettere il concetto che con poco si possono fare tante cose, diverse e belle

### Dov'è la pallina?

Nascondi una pallina di carta sotto uno di 3 tre bicchieri di carta, fagli fare rumore e chiedi di indovinare sotto quale bicchiere si trova la pallina. Poi aumenta la difficoltà aggiungendo un quarto bicchiere.

### Poesie al vento

Raccogli delle foglie cadute dagli alberi, lavale insieme ai bambini e falle asciugare. Invita i bambini a usare le foglie come base su cui scrivere una dedica per il proprio compagno di banco.



# Toolkit

## 03 PARCO GIOCHI POP-UP

Creazione e allestimento di uno "Spazio Giocabile" nel cortile della Scuola Orestano. Un'area temporanea di gioco per rivendicare il diritto al gioco negli spazi del quartiere.

Con il supporto di alunni e volontari locali, sono stati creati: (1) gioco per il tiro a canestro e padel, (2) fioriere a forma di lombrico, (3) Jenga gigante e colorato, (4) gioco campana dipinto a terra, (5) una capanna con materiali di riciclo.

Lo spazio, creato con 4 laboratori di urbanismo tattico collettivi, è stato poi inaugurato durante un evento dedicato in cui i bambini hanno potuto godere dello spazio allestito per il gioco.



# Toolkit

## 04 SPAZIO DI INCONTRO

Creazione di un luogo accessibile per parlare e sedersi.

Questo evento che abbiamo chiamato "Luogo di incontro" vuole essere uno dei tantissimi modi che possiamo adottare come cittadini per creare spazi in cui la gente può tornare a vivere lo spazio pubblico!

Abbiamo posizionato sedie e tavolini in uno spazio libero e poi abbiamo dato avvio all'evento: godere di uno spazio funzionale per concedersi un tempo di relax, una breve sosta per scambiare due chiacchiere con un vicino; per percepire i luoghi di aggregazione come spazi a cui si appartiene, sentire di fare parte di ad una comunità più allargata, attiva e partecipe.



# Toolkit

## 05 BIBLIOTECA DA STRADA

Creazione di un luogo in cui condividere CULTURA.

Una piccola biblioteca da strada è creata da volontari del servizio di messa alla prova e volontari con disabilità: durante alcuni workshop hanno ristrutturato, adeguato e dipinto un vecchio mobile per lo stereo e lo hanno riempito di libri interessanti per tutte le età. La biblioteca è stata posta in strada, in modo che chiunque voglia può prendere o lasciare un libro.



# Toolkit

## 06 SPAZI INCLUSIVI

Creazione di spazi inclusivi che possano facilitare il passaggio di persone con disabilità motoria.

Workshop in due incontri:

- 1° INCONTRO: i volontari con disabilità hanno scoperto le potenzialità della comunicazione grafica e ne hanno appreso la tecnica e poi si sono cimentati nella creazione di grafiche per delle cartoline da porre sul parabrezza delle auto posteggiate davanti agli scivoli non permettendo, alle persone in carrozzina e/o con disabilità fisica o sensoriale, di usufruire dei marciapiedi.
- 2° INCONTRO: in strada, i volontari e volontari con disabilità hanno distribuito le cartoline sulle auto dei trasgressori!



# Toolkit

## 07 GIARDINI COLLETTIVI VERTICALI

Creazione di AREE VERDI NEL QUARTIERE.

Workshop in due incontri:

- 1° INCONTRO: i volontari con disabilità ed i volontari del servizio di messa alla prova, hanno riempito cornici vecchie e nuove con muschio e felce stabilizzata, piccole piante grasse, creando dei bellissimi quadri naturali. Creatività e colla a caldo per la creazione e un nebulizzatore di acqua per mantenere i quadri verdi per anni!
- 2° INCONTRO: in strada, sfruttando pareti di edifici in condizione di degrado, apposizione dei giardini verticali per le vie del quartiere



# Toolkit

## 08 GIARDINI URBANI

Creazione di AREE VERDI NEL QUARTIERE.

Eventi di pulizia delle strade e giardinaggio nelle aree pubbliche con il coinvolgimento di volontari e studenti.

### INDICAZIONI PER LA PULIZIA STRADALE:

Per coordinare l'attività sarà necessaria la presenza di un coordinatore/educatore per ciascun gruppo di 10-15 partecipanti ed un supervisore nel caso vi siano più gruppi che lavorano contemporaneamente. Prima dell'attività è necessario individuare una via in cui agire ed il punto di partenza per le attività, localizzare l'ubicazione dei cassonetti o predisporre un mezzo di trasporto per la raccolta e poi la consegna dei sacchi di rifiuti presso la più vicina isola ecologica. All'inizio dell'attività è necessario ricordare le principali norme di sicurezza. Ciascun gruppo dovrà cercare di mantenersi compatto, muovendosi nella stessa direzione rispetto al punto di partenza e dallo stesso lato della carreggiata. I partecipanti si possono organizzare in sottogruppi composti da almeno tre persone, uno che utilizzi la scopa, uno responsabile di utilizzare la paletta (quando necessario) e che, in collaborazione con il terzo partecipante raccolga i rifiuti di medie e grandi dimensioni con i guanti. I carrelli vanno posti in luoghi accessibili a tutti i sottogruppi. I vari sottogruppi, all'inizio dell'attività, si dovranno disporre ad una distanza ragionevole da presupporre che a termine dell'attività l'intero tratto individuato risulti pulito (il primo gruppo finisce dove il secondo aveva iniziato).

### INDICAZIONI PER IL GIARDINAGGIO:

Per coordinare l'attività sarà necessaria la presenza di un coordinatore/educatore per ciascun gruppo di 10-15 partecipanti ed un supervisore nel caso vi siano più gruppi che lavorano contemporaneamente. Prima dell'attività è necessario individuare una via in cui agire e farsi un'idea di come disporre le piantine (distanza, posizione etc.). Prima della piantumazione sarà necessario pulire il terreno da rifiuti, foglie secche ed erbacce usando i guanti, il rastrello e le zappette. Successivamente si può procedere scavando le buche, piantando le piantine, aggiungendo del terriccio e annaffiando.

Durante uno degli eventi è stata anche realizzata un'azione di urbanismo tattico chiamata yarn-tree, ovvero, l'abbellimento degli alberi della strada per dare un maggiore valore estetico alla zona urbana.

Durante l'evento successivo, i partecipanti hanno creato anche dei piccoli cartelli per invitare gli abitanti a tenere le aiuole pulite e idratate!

# Toolkit

## 09 GIARDINI URBANI



# Conclusioni

La metodologia applicata nel progetto Coopera si è rivelata di grande efficacia:

**l'urbanismo tattico, e quindi la co-progettazione e co-realizzazione di semplici interventi innovativi e creativi si è rivelata coinvolgente per i volontari e gli studenti coinvolti e di impatto per la popolazione locale.**

La co-progettazione con chi vive quei luoghi (sia perché vi risiedono, che perché vi studiano o frequentano servizi educati e sociali) si è rivelata fondamentale, sia per la realizzazione di interventi necessari e sentiti dalla popolazione che per assicurare il coinvolgimento attivo in fase attuativa grazie alla motivazione di vedere realizzate le proprie idee, in toto o in parte. E' proprio da qui che nasce il senso di appartenenza, motore indispensabile dell'impegno al cambiamento o comunque del prendersi cura.

Diversi interventi si sono rivelati molto interessanti ed hanno visto lo staff di progetto concorde nel ritenere che fosse il caso di replicarli, con cadenza periodica, in modo da vincere le resistenze degli abitanti:

## spazio di incontro

promotore di legami e relazioni soprattutto laddove, come a Brancaccio, una piazza in cui sedersi, parlare e perché no, giocare a carte, proprio non c'è

## comunicazione grafica

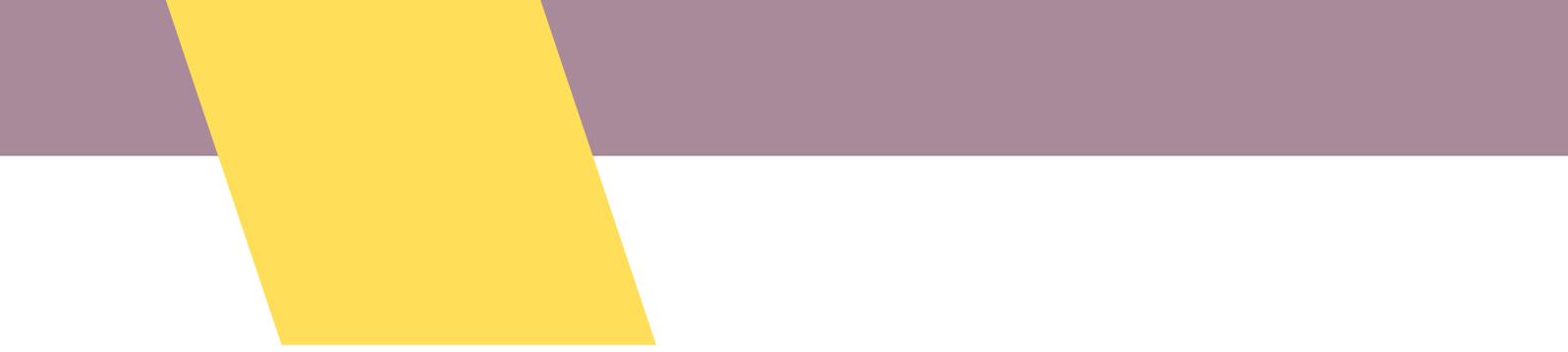
chiunque, con un po' di impegno può realizzare delle grafiche belle da vedere e di impatto, seguendo delle semplici indicazioni grafiche e l'impatto di un messaggio creato proprio da chi vive quel disagio, ne hanno fatto un mezzo potente e d'effetto

## pulizia delle strade e giardinaggio

adattabili a diversi tipi di destinatari e contesti.

## parco giochi pop-up

con pochi materiali e tanto impegno si possono creare giochi carini, che regalano sorrisi e socialità anche ai più piccoli, nelle nostre città così spesso non a misura di bambino



# Sitografia

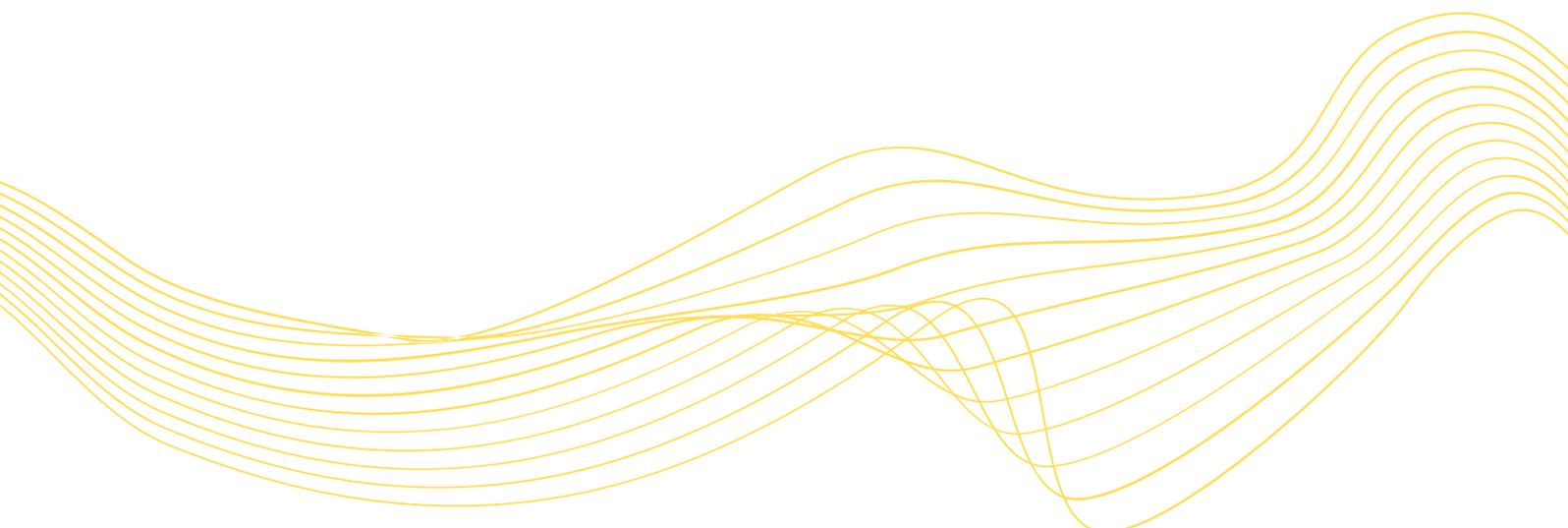
<https://web.archive.org/web/20140714225617/http://unterm.un.org/DGAACSunternsf/8fa942046ff7601c85256983007ca4d8/526c2eba978f007852569fd00036819?OpenDocument>

<https://archive.org/details/shortguidetocomm0000gilc>

<https://www.ilpost.it/2019/11/09/urbanismo-tattico/>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Urbanistica\\_tattica](https://it.wikipedia.org/wiki/Urbanistica_tattica)

<https://www.habitante.it/habitare/architettura/il-tactical-urbanism-in-italia-come-pratica-innovativa-di-progettazione-architettonica/>





**COOPERA**



email  
telefono  
sito

UNIAMOCI APS  
info@uniamoci.eu  
0912715594  
[www.uniamoci.eu](http://www.uniamoci.eu)

