

**COMUNITÀ
e PAESAGGIO
delle Dolomiti**
Patrimonio Mondiale UNESCO



2024

|

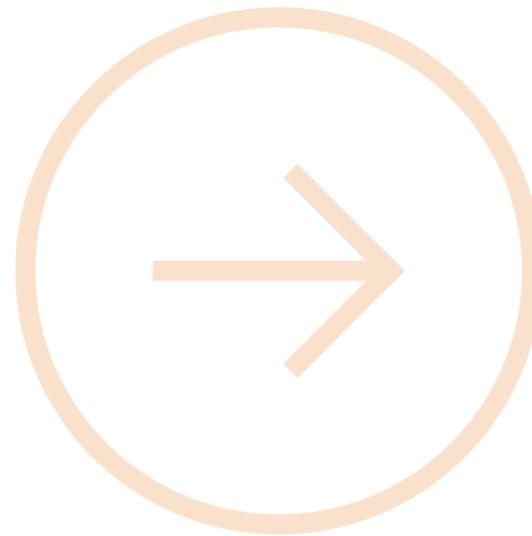
**NOTA
METODOLOGICA**

NOTA METODOLOGICA

INDICE

1. PREMESSA	4
2. METODOLOGIE DI PARTECIPAZIONE PROATTIVA	5
3. IL DESIGN THINKING.....	7
3.1 Descrizione.....	9
3.2 Risorse.....	10
3.3 Strumenti.....	10
3.4 Tempistiche e logistica	11
4. STRUTTURA DEI LABORATORI DI INNOVAZIONE SOCIALE	12
4.1 Laboratorio 1.....	12
4.2 Laboratorio 2.....	17

1. PREMESSA



In un Progetto come **Comunità e Paesaggio delle Dolomiti UNESCO**, le comunità locali rappresentano il cuore dei processi partecipativi e il terreno di pratica dell'innovazione sociale. Attraverso il coinvolgimento proattivo i cittadini diventano attori principali, contribuendo attivamente alla definizione dei problemi e alla co-creazione di soluzioni.

Questo approccio non solo rafforza il senso di appartenenza al territorio e, in questo specifico caso, al paesaggio, ma genera anche una maggiore consapevolezza sulle potenzialità che esprimono i patrimoni e sulle sfide cui sono chiamate a misurarsi le comunità.

Pertanto, i processi di innovazione sociale sono centrali per affrontare le complessità del presente e le relative "challenges" che caratterizzano e caratterizzeranno in futuro il contesto montano.

Attraverso l'uso di diversi metodi e strumenti digitali, è possibile creare soluzioni nuove e sostenibili dello sviluppo armonico promuovendo la consapevolezza individuale e collettiva sulla responsabilità nel tutelare ed appropriarsi dei patrimoni paesaggistici e dei capitali territoriali.

L'innovazione emerge non solo dal confronto tra i partecipanti alle attività pure dall'integrazione di tecnologie che facilitano la raccolta, l'organizzazione e la convergenza di idee e ipotesi operative. Questo approccio consente di identificare le più efficaci strategie di conservazione e promozione del territorio capaci di rispondere ai bisogni, ai desideri ed aspettative delle comunità.

2. METODOLOGIE PARTECIPATIVE PROATTIVE

Cramars Soc. Coop. ha sviluppato, sperimentato e praticato nel corso degli anni una serie di metodi per coinvolgere le comunità locali e stimolare la reciprocità e collaborazione tra cittadini, reti associative, istituzioni e imprese, in relazione a temi complessi e a puntuali specifiche problematiche.

Tra i metodi partecipativi proattivi che sono stati positivamente sperimentati nel corso degli ultimi anni nei vari contesti, si riportano alcuni d'interesse per le sfide che investono patrimoni e comunità.

A. World Café

Descrizione

I partecipanti si dividono in piccoli gruppi e discutono su diverse tematiche in tavoli separati; dopo un certo tempo, cambiano tavolo, portando con sé le idee discusse; alla fine, le idee vengono condivise e sintetizzate in una sessione plenaria.

Vantaggi

Il metodo favorisce la circolazione delle idee, stimola la creatività e la collaborazione tra i partecipanti.

Ambito di impiego

Utilizzato in occasione del Progetto "Intraprese Sociali 2023"

B. Open Space Technology (OST)

Descrizione

I partecipanti definiscono l'agenda e scelgono quali discussioni seguire, creando un ambiente aperto e autogestito; le sessioni si svolgono contemporaneamente in spazi diversi e i partecipanti possono spostarsi liberamente tra di esse.

Vantaggi

Il metodo promuove l'auto-organizzazione, la libertà di scelta e l'emergere spontaneo di temi rilevanti per i partecipanti.

Ambito di impiego

Utilizzato in occasione del Progetto "FEMeco 2023"

C. Design Thinking

Descrizione

Si tratta di un approccio centrato sull'utente per risolvere problemi complessi attraverso cinque fasi: Empatizzare, Definire, Ideare, Prototipare, e Testare; coinvolge i partecipanti attivamente in ogni fase.

Vantaggi

Il metodo promuove la creatività e l'innovazione, con un forte focus sull'empatia e sulla risoluzione pratica dei problemi.

Ambito di impiego

Utilizzato in occasione dei Progetti "Carnia 2030" e "KoM_GREENTIM 'Green Tourism In the Mountains'".

D. Future Search (Backcasting)

Descrizione

Si tratta di un metodo di pianificazione partecipativa che riunisce diversi stakeholder per esplorare il passato, presente e futuro di una questione, costruendo una visione comune e piani d'azione concreti.

Vantaggi

Favorisce la creazione di una visione condivisa e l'impegno collettivo per il futuro.

Ambito di impiego

Utilizzato in occasione del Progetto "Passeggiate Sottosopra" e "Carnia 2030".

E. Hackaton

Descrizione

Gli hackathon rappresentano un potente strumento partecipativo che combina innovazione, collaborazione e azione in un formato intensivo e dinamico, capace di generare risultati concreti e di valore per le comunità e le organizzazioni coinvolte.

Vantaggi

Il metodo favorisce soluzioni creative in tempi molto stretti.

Ambito di impiego

Utilizzato in occasione del Progetto "Stargate nelle Alpi".

3.IL DESIGN THINKING

Per il Progetto "Comunità e Paesaggio" connesso al contesto delle Dolomiti Patrimonio Mondiale UNESCO, si è convenuto di adottare nella fase di pilotaggio un approccio partecipativo basato sul Design Thinking.

Questa scelta è motivata dalla capacità del Design Thinking di integrare creatività, innovazione e risoluzione dei problemi attraverso un processo centrato sulle persone che verranno coinvolte in fasi diverse di divergenza e convergenza.

Il Design Thinking si distingue, infatti, per la sua struttura iterativa che parte dalla comprensione profonda delle situazioni in atto e delle esigenze delle comunità locali passando attraverso la fase di consapevolezza, ideazione e prototipazione di soluzioni, fino alla loro possibile realizzazione pratica. Questo approccio è particolarmente adatto per affrontare le sfide complesse legate al paesaggio e allo sviluppo sostenibile ed armonico che richiedono un'attenzione particolare nella cura, conservazione e valorizzazione imposta dalla presenza di un patrimonio unico e straordinario come le Dolomiti.

Utilizzando il Design Thinking s'intende coinvolgere attivamente tutti gli attori locali in un processo collaborativo, circolare e creativo, capace di generare soluzioni innovative e condivise per il futuro del territorio e per rispondere a desideri sociali di valenza universale. Questo metodo non solo facilita la partecipazione e l'inclusione di diverse prospettive, proprie di componenti sociali e culturali differenziate anche confliggenti tra loro, assicura allo stesso tempo che le soluzioni proposte siano concretamente realizzabili, in archi temporali definiti, e rispondano in modo efficace ai bisogni e alle aspirazioni della comunità.



LA MAPPA DEL PROCESSO - DESIGN THINKING

3.1 DESCRIZIONE



Il Design Thinking è stato scelto per la sua capacità di facilitare la co-creazione e la generazione di soluzioni innovative partendo dall'identificazione dei problemi fino alla costruzione delle proposte.

Questo approccio coinvolge attivamente i partecipanti, promuovendo un ambiente di lavoro collaborativo e focalizzato sulla comprensione delle situazioni di partenza, dei bisogni e delle aspettative della comunità locale.

Appare un approccio piuttosto interessante quando ci si propone di ricercare una "prototipazione rapida" e di praticare un metodo del tipo "apprendendo facendo" come strategia per produrre innovazione efficace.

Un ruolo fondamentale all'interno del processo è quello della tecnica riconosciuta come "How Might We Question" (HMWQ) che aiuta a riformulare le sfide in domande aperte che incoraggiano la creatività e l'esplorazione di soluzioni innovative. Le domande "How Might We" ("Come facciamo a?") vengono utilizzate durante la fase di definizione del problema nel processo di Design Thinking con l'obiettivo di trasformare le osservazioni e gli insight raccolti durante la fase di empatia (percezioni, punti di vista, sistema di conoscenze, consapevolezza) in opportunità concrete per determinare l'innovazione, ovvero in soluzioni differenziate, valoriali e pragmatiche al tempo stesso, che arricchiscono approcci tradizionali o che prefigurano l'individuazione di nuove mete e l'adozione di nuovi processi.

Per massimizzare il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei presenti, si prevede l'utilizzo della piattaforma digitale **Mentimeter**.

Questo strumento permette di raccogliere feedback, risposte e proposte in tempo reale, creando

un'esperienza interattiva e dinamica. L'utilizzo di Mentimeter facilita, inoltre, la visualizzazione e la condivisione immediata delle idee e ipotesi di lavoro tra i partecipanti, incentivando il dibattito, approfondendo le differenze e la condivisione delle diverse prospettive.

L'integrazione di questi strumenti digitali nel processo di facilitazione non solo rende le sessioni di lavoro più accessibili e coinvolgenti, ma consente anche una migliore gestione e organizzazione delle proposte raccolte. Mentimeter, insieme ad altri strumenti, aiuta a documentare le idee emerse, a clusterizzarle in categorie tematiche e a guidare la discussione verso una selezione razionale e condivisa delle proposte considerate più promettenti.

L'obiettivo di questa metodologia è volta ad assicurare che la pluralità dei punti di vista e motivazione siano ascoltate e comprese nella loro interezza e complessità e che le soluzioni proposte siano frutto di un processo progressivamente convergente ed inclusivo, contribuendo così a fornire un insieme di opzioni che, in modo più efficace di altre, possono concorrere alla valorizzazione del paesaggio dolomitico, a recuperare eventuali cesure nelle relazioni tra le comunità ed il contesto, ad assicurare maggiori consapevolezze nelle comunità locali.

Il processo prevede il coinvolgimento di facilitatori che coordineranno le singole fasi del processo, stimolando la discussione proattiva e supportando i singoli partecipanti nello svolgimento delle attività.

3.2 RISORSE

Le figure necessarie all'attuazione del processo sono quindi:

- **1 moderatore** – coordina le attività e relaziona con il pubblico;
- **1 relatore** – interviene nell'introduzione del laboratorio 1 illustrando i contenuti che permettono ai partecipanti di acquisire consapevolezza;
- **1 facilitatore digitale** – trasmette al pubblico le principali fasi del processo e le attività previste, si occupa dell'accesso e gestione del lavoro sulle piattaforme di Miro e Mentimeter;
- **1 facilitatore di supporto** – supporta il facilitatore/coordinatore nelle interazioni con il pubblico, risponde ad eventuali richieste o problematiche con i supporti digitali segnalati dai partecipanti, verifica che le tempistiche previste per ciascuna delle attività vengano rispettate.

3.3 STRUMENTI

Per la realizzazione delle attività ci si serve di due strumenti online: Mentimeter e Miro. Il primo, come anticipato, consente di condividere domande e raccogliere risposte, indicazioni, suggerimenti e proposte in tempo reale, mentre il secondo permette di organizzare la pluralità delle risposte acquisite e lavorare su mappe e strumenti di analisi agili.

I partecipanti utilizzeranno il proprio cellulare per proporre e votare i contenuti della discussione, i facilitatori utilizzeranno due Pc portatili e un proiettore.

Ai presenti verrà consegnata una cartellina contenente alcune schede informative relative al progetto, le indicazioni cartacee per accedere alla piattaforma Mentimeter, slide di analisi del contesto territoriale utile a disporre di informazioni compiute, ricavate da fonti e atti formali predisposti da soggetti istituzionali, agenzie di sviluppo locale e da ogni altro attore territoriale impegnato a delineare visioni e a individuare soluzioni operative, che rappresentano una condizione necessaria per favorire nelle comunità l'apprendimento e l'acquisizione di consapevolezza.

Vale la pena sottolineare, ai fini di una corretta interpretazione della proposta metodologica, che il processo elaborato è basato sull'impiego di strumenti digitali poiché offrono una struttura chiara e ben definita nello svolgimento delle sessioni di progettazione partecipata, guidando i le persone presenti ai laboratori attraverso fasi specifiche del processo, come il brainstorming, per incoraggiare pensieri creativi, selezionare le idee, procedere al clustering tematico e, al termine, giungere a votazioni ai fini della selezione di priorità e di temi ritenuti a maggioranza vitali per il futuro della

comunità e per raccogliere le sfide. Questa struttura aiuta a mantenere il focus sugli obiettivi predefiniti, **riducendo il rischio di dispersione o divagazione eccessiva**. Inoltre, tale approccio partecipativo favorisce il raggiungimento di una convergenza di soluzioni rappresentative dei desideri e delle esigenze dei partecipanti.

L'utilizzo di risorse digitali intende arricchire la discussione e il confronto diretto con i partecipanti che possono in qualsiasi momento discutere, confutare, argomentare o contestualizzare i contenuti condivisi tramite "Mentimeter" fornendo sostanza e qualità ai contenuti oggetto della discussione.

Nel corso del processo i facilitatori illustrano al pubblico delle slides interattive tramite la piattaforma "Mentimeter" che scandiscono le diverse fasi e attività.

3.4 TEMPISTICHE E LOGISTICA

Il processo, descritto nelle pagine successive, è organizzato nell'arco di due Laboratori che si svolgono in 2 giornate consecutive nella fascia oraria 18:00 - 20:30.

L'intera comunità locale è invitata a partecipare all'attività laboratoriale. Il numero di partecipanti utile ad assicurare efficacia al processo è di massimo 30 persone. Nel caso sia superiore l'attività si articolerà in gruppi. In ogni caso, non si porranno vincoli alla partecipazione e pertanto verranno accolte le persone anche se le fasi sono già in corso.

Il Laboratorio 1 e il Laboratorio 2 hanno una durata massima di 90' ciascuno, come poi verrà specificato.

Compito del Gruppo di lavoro impegnato nell'organizzazione e gestione dei Laboratori è anche quello di creare un'atmosfera distesa ed empatica in modo da permettere ai singoli partecipanti non solo di trovarsi a proprio agio pure a non avere remore a discutere e ad intervenire anche su aspetti conflittuali.

Le pareti della stanza possono essere utilizzate per allegare diversi materiali elaborati nella fase di preparazione in modo da aiutare a contestualizzare il processo. In questo senso, sarà cura predisporre immagini, rendere in anticipo concetti, elencare idee e il cloud di parole-chiave correlate ai tematismi in discussione.



4. STRUTTURA LABORATORI

Questo capitolo descrive nel dettaglio la struttura operativa dei Laboratori di Comunità, evidenziando le fasi principali e le dinamiche organizzative adottate.

4.1 LABORATORIO 1

A. INTRODUZIONE E CONSAPEVOLEZZA SUL TEMA

Durata: 30'

Il Laboratorio del giorno 1 ha inizio con una breve introduzione da parte dei Facilitatori sul valore e finalità del progetto e sul processo compiuto fino ad oggi (incontro con le Amministrazioni locali, Interviste in profondità, Focus group).

I Facilitatori invitano a questo punto i singoli partecipanti a presentarsi.

Per stimolare fin da subito il confronto tra i partecipanti si vuole conoscere la percezione della comunità sul senso di appartenenza al patrimonio dolomitico o l'opinione del pubblico sulle opportunità derivanti dal riconoscimento UNESCO. A titolo esemplificativo, si riportano due possibili domande generali:

- **“Riconosci il tuo territorio come patrimonio Dolomiti UNESCO? Se sì/no, perché?”**
- **“Il riconoscimento UNESCO ha avuto ripercussioni sulle opportunità di sviluppo culturale e socioeconomico del tuo territorio? Se sì/come, se no/perché?”**

Si rileva osserva come la domanda preliminarmente posta ai partecipanti, che si può definire “rompighiaccio”, che propone la questione del senso di appartenenza della comunità al patrimonio Dolomiti Unesco di eccezionale valore rappresenta uno dei passaggi chiave per riflettere sulle relazioni virtuose o, diversamente, sui vincoli e limiti del rapporto tra le due dimensioni (comunità, paesaggio).

Quindi il Facilitatore 2 invita i presenti a rispondere tramite Mentimeter fornendo tutte le indicazioni necessarie per svolgere l'attività. Dopo che tutti i partecipanti hanno inviato le proprie risposte, il Facilitatore 1 illustra i risultati del sondaggio.

Dopo questa attività, i Facilitatori procedono con l'illustrazione:

- della metodologia del lavoro che dovrà essere affrontato e dei contenuti del presente Laboratorio;
- delle Schede contenute nella cartellina consegnata ai partecipanti all'ingresso e di ogni altro materiale informativo utile alla comprensione della situazione in cui versa il contesto territoriale.

B. DOMANDA CONNESSA AL TEMATISMO

Durata: 5'

Questa fase viene introdotta dall'illustrazione sintetica delle risultanze del Focus group e permette di prendere coscienza del principale tema emerso, su cui incentrare l'attenzione dei partecipanti, e di articolare una domanda pertinente che consente di interpretare efficacemente il Focus espresso sotto forma di opportunità da sfruttare.

Si utilizza, come anticipato, la tecnica della “How might we Question?” ovvero “Come facciamo a (risolvere la sfida/problema individuato dal tematismo)?”.

I Facilitatori avranno modo di formulare la domanda, non troppo generica né troppo specifica, ed illustrarne il senso partendo dalle sfide o dai problemi emersi dal Focus group. La domanda dovrà rispondere ai requisiti racchiusi nel riquadro “Alcuni consigli per la formulazione della domanda” e potrebbe richiedere una sua semplificazione e l'accertamento che all'interno non ci sia già la soluzione in modo tale da favorire e stimolare un ventaglio di riflessioni, l'espressione di punti di vista, l'emersione di idee creative.

ALCUNI CONSIGLI PER LA FORMULAZIONE DELLA DOMANDA

(sperimentati sul campo):

Una HMW question ben fatta non suggerisce direttamente una soluzione ma fornisce la cornice ideale per stimolare il pensiero creativo.

Esempi di domande ben formulate:

- Come potremmo fare in modo che più persone paghino le tasse prima della scadenza?
- Come potremmo aiutare i dipendenti a rimanere produttivi e sani quando lavorano da casa?
- Come potremmo far sentire ai clienti che le loro informazioni sono al sicuro quando creano un account?

Per scrivere delle buone domande HMW puoi seguire questi consigli:

1. Comincia con i problemi (o intuizioni) che hai scoperto: se il problema è “Gli utenti non sono a conoscenza dell'intera offerta di prodotti”, una buona HMW potrebbe essere “Come potremmo aumentare la consapevolezza dell'intera gamma di prodotti che abbiamo?”
2. Evita di suggerire una soluzione nella tua domanda HMW: inserire una soluzione nella domanda inibisce la generazione di idee.
3. Mantieni le tue domande HMW ampie: più ampia è la domanda, più idee possono essere generate.
4. Scrivi le tue domande HMW sulla base del risultato desiderato: per evitare di risolvere i sintomi dei problemi piuttosto che i problemi alla radice, chiediti se la tua domanda HMW si concentra sul risultato desiderato (nel caso del progetto, il risultato desiderato è la valorizzazione della comunità e del paesaggio dolomitico)

Formula le domande HMW in modo positivo: la positività può portare a una maggiore generazione di idee e a maggiore creatività. Preferisci quindi termini come “aumentare”, “creare”, “migliorare” piuttosto che “ridurre”, “rimuovere”, “prevenire”.

La domanda per generare idee, proposte e soluzioni parziali ed intermedie, siano esse di tipo materiale o immateriale o economiche o legate alla governance, deve essere ben compresa ed interiorizzata. A tal fine i Facilitatori si confronteranno con i presenti per metterla definitivamente a punto.

In via preliminare, la domanda su cui coinvolgere la comunità locale può essere espressa a titolo esemplificativo nella seguente forma:

“Come valorizzare il patrimonio territoriale e il suo essere ‘porta di accesso alle DOLOMITI’, coinvolgendo la comunità e i giovani?”

[qui l’attenzione è posta sul “come” mentre le invarianti sono “valorizzare”, “essere porta” e “coinvolgimento dei giovani”]

C) GENERAZIONE IDEE

Durata: 40’

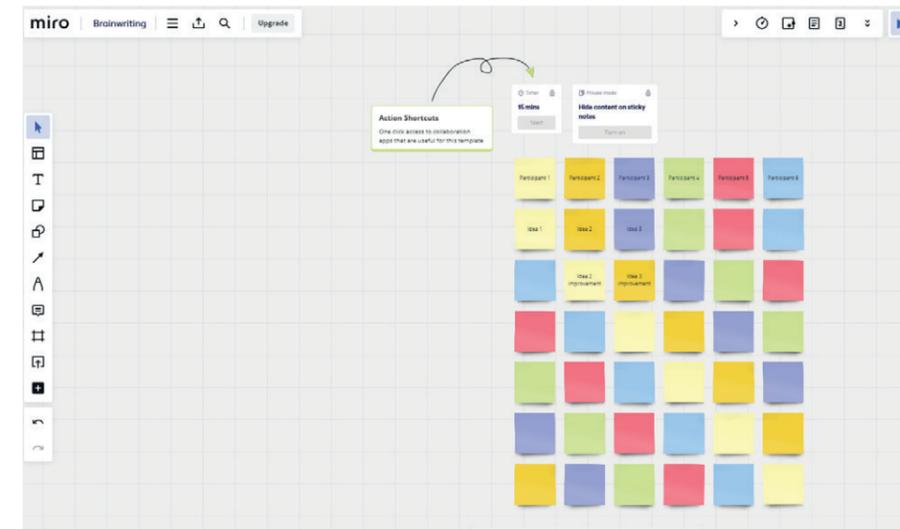
Il Facilitatore a questo punto presenta la domanda “HMW” e chiede ai presenti di collegarsi a Mentimeter per formulare delle idee o proposte coerenti con il quesito posto avendo cura di precisare per quanto possibile il “come” “valorizzare”, svolgere meglio la funzione di “porta” e di “coinvolgere i giovani”.

Si ricorda che le idee generate non devono essere già delle soluzioni finali e ben articolate quanto delle ipotesi di interventi o indirizzi o, ancora, atteggiamenti proattivi da assumere. (esempio di intervento: “realizzare dei percorsi gastronomici che valorizzano le risorse e culture proprie del paesaggio dolomitico”; esempio di soluzione finale: “promuovere un evento gastronomico”).

Il Facilitatore fornisce le seguenti indicazioni:

I partecipanti hanno a disposizione 10’ di tempo e possono proporre 3 idee al massimo, esprimendole attraverso verbi all’infinito (fare, costruire, promuovere, ideare, inserire, realizzare, produrre, eseguire, formulare, creare, eseguire, condurre).

Man mano che i partecipanti inviano le risposte su Mentimeter, in questa fase di divergenza, il Facilitatore 2 le copia e incolla su Miro inserendole singolarmente in post-it colorati dove potrà modificarle e raggrupparle (cluster). Lo strumento, infatti, consente di organizzare le singole proposte all’interno di post-it virtuali divisi per colori che possono essere spostati nello spazio virtuale come si preferisce. (cfr. immagine seguente).



Nel frattempo, il Facilitatore 1 supporta i partecipanti nella formulazione delle proposte.

Al termine dell’invio delle risposte, il Facilitatore 1 procede con la loro lettura chiedendo, laddove necessario, eventuali integrazioni direttamente ai partecipanti. Le integrazioni alle proposte vengono implementate dal Facilitatore 2 direttamente su Miro.

Dopo una lettura completa delle proposte, si congedano i partecipanti comunicando che il giorno successivo si procederà con l’identificazione di linee strategiche e la scelta di quelle più rilevanti. (fase di convergenza).

La scelta avverrà su cluster (raggruppamenti di idee simili o che rientrano nello stesso tema) risultanti da un lavoro di clusterizzazione realizzata dai Facilitatori mediante la tecnica del “mindmapping” e tenuto conto della natura e dei contenuti dei materiali acquisiti.

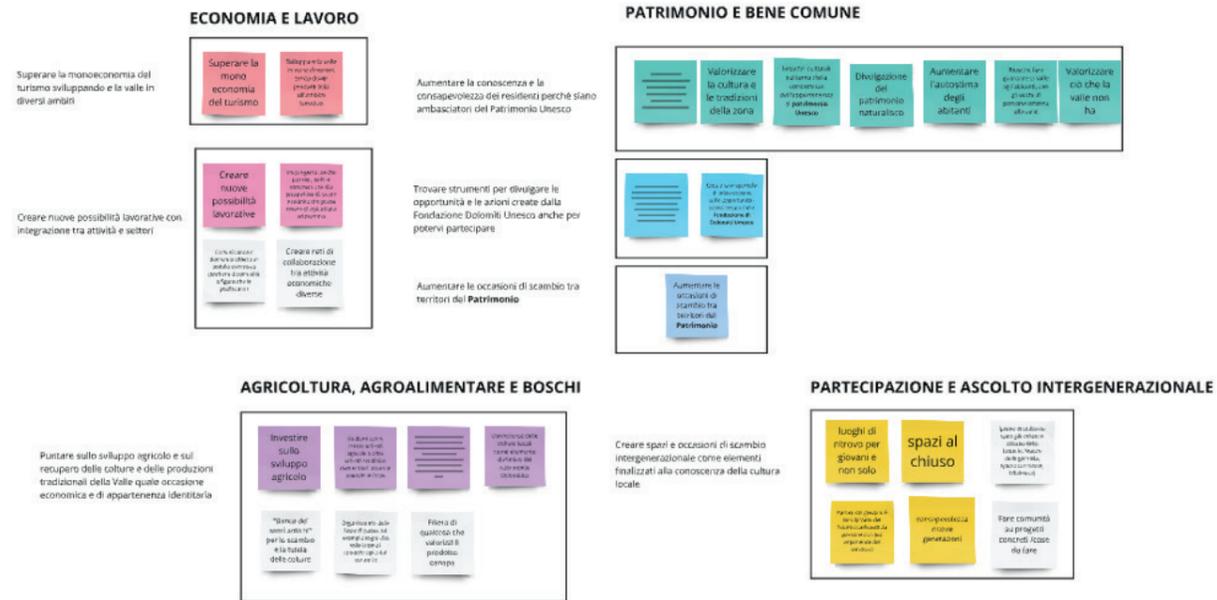
D) CLUSTERIZZAZIONE DELLE PROPOSTE E INDIVIDUAZIONE DELLE LINEE STRATEGICHE

Durata: 120’ (lavoro svolto dai facilitatori)

Al termine della prima giornata di lavori, i Facilitatori raggruppano le proposte, utilizzando post – it di diversi colori, in base a diversi ambiti o cluster, ricordiamo che i cluster variano in base alle riposte proposte dai partecipanti, degli esempi di cluster possono essere i seguenti:

- A. Economia e lavoro
- B. Patrimonio e bene comune
- C. Agricoltura, agroalimentare e boschi
- D. Partecipazione e ascolto intergenerazionale
- E. Reti, collaborazioni e turismo sostenibile





Come si evince dall'immagine, i post-it contengono le singole proposte dei partecipanti. Questi sono raggruppati in base all'ambito di appartenenza e le finalità. All'interno dello stesso ambito o cluster (per esempio **Economia e lavoro**) si possono individuare diversi raggruppamenti.

Per ogni raggruppamento di idee si elabora una frase che esprime la linea strategica, questa, come si vede dalla foto, viene collocata in prossimità del riquadro.

Si riporta un esempio di frase che riassume le proposte contenute nello stesso riquadro ed esprime l'indirizzo strategico comune ad esse:

- *"Superare la mono-economia del turismo sviluppando la valle in diversi ambiti".*
- Pertanto, all'interno dello stesso ambito ci possono essere più linee strategiche, per esempio, nell'ambito **ECONOMIA E LAVORO** sono individuate le seguenti linee strategiche:
- *"Superare la mono-economia del turismo sviluppando la valle in diversi ambiti di attività economiche"*
 - *"Creare nuove opportunità lavorative con l'integrazione tra diverse attività economiche e settori della produzione".*

4.2 LABORATORIO 1

A) MINDMAPPING - B FORMULAZIONE DELLE FRASI PER CIASCUNA MACRO-PROPOSTA

Durata: 20'

Il Laboratorio 2 inizia con la restituzione delle attività svolte nel corso del Laboratorio 1 e segue con la presentazione dell'ipotesi di clusterizzazione delle proposte fornite dai partecipanti e preparata dai Facilitatori.

In questo momento iniziale è ancora possibile inserire nuove proposte qualora i partecipanti volessero proporre delle altre.

Il risultato della clusterizzazione è riportato nell'immagine sottostante a titolo esemplificativo.

Come si evince dall'immagine, i contenuti oggetto del lavoro sono una serie di cluster (titoli in grassetto) che contengono al loro interno più raggruppamenti di idee. Le idee che si trovano nello stesso riquadro appartengono alla stessa linea strategica che viene espressa tramite una frase di sintesi che, come si vede nell'immagine, è generalmente posizionata accanto al riquadro di riferimento.

Si riporta un esempio di frase, che può essere formulata insieme al Gruppo di lavoro e che riassume le proposte contenute nello stesso cluster ed esprime l'indirizzo strategico comune ad esse:

- *"Superare la mono-economia del turismo sviluppando la valle in diversi ambiti economici"*

Come si evince dall'immagine è possibile che all'interno dello stesso cluster si identifichino più di una linea strategica.

B) VALUTAZIONE E SELEZIONE DELLA PROPOSTA

Durata: 15'

Le frasi che riassumono le **linee strategiche** per ogni **cluster** vengono inserite su Mentimeter in modo che i partecipanti le possano votare. Il voto è finalizzato alla scelta di una sola linea strategica, quella più rilevante, per ciascun cluster.



I partecipanti si collegano a Mentimeter per esprimere il voto e viene chiesto loro di mettere in ordine di rilevanza le linee strategiche appartenenti allo stesso cluster. Se per esempio, i cluster sono 5 e all'interno vi sono più linee strategiche, i partecipanti dovranno effettuare 5 votazioni, al termine delle quali si giungerà ad **una linea strategica per ogni cluster**.

L'identificazione di un ambito progettuale per la delineazione di una proposta operativa richiede di procedere ancora una volta all'interno del processo in una direzione di convergenza.

Il gruppo di partecipanti è pertanto invitato a selezionare quale linea strategica è la più rilevante in un'ottica di valorizzazione di paesaggio e comunità. In questo modo viene stabilito un ordine di priorità che interesserà uno o più ambiti strategici.

Come eseguito nella votazione precedente, i partecipanti indicano tramite Mentimeter quale siano le linee strategiche (e corrispondenti ambiti) più rilevanti.

Le frasi maggiormente votate vengono selezionate per il lavoro successivo. La platea viene divisa in gruppi che si dedicheranno alla costruzione di proposte operative concrete. A ciascun gruppo viene assegnata una linea strategica su cui lavorare.

La fase successiva (6) permette di espandere la proposta definendone le modalità di attuazione, i beneficiari, gli attori e operatori coinvolti, gli strumenti da utilizzare nella creazione e realizzazione dell'intervento.

C) COSTRUZIONE DELLA PROPOSTA

La costruzione della proposta prende avvio dal **Tematismo** che è stato riconosciuto dai partecipanti (a titolo esemplificativo nel caso di Socchieve "Socchieve come cuore di relazioni e 'porta di accesso alle DOLOMITI'") e dalla **Linea strategica** fatta emergere nel corso delle attività laboratoriali (a titolo esemplificativo nel caso di Socchieve "incentivare a livello pubblico e privato la cura del territorio attraverso interventi di manutenzione e ripristino del patrimonio ecosistemico naturale"). Gli elementi costitutivi della proposta sono riconducibili a: a) **forme di adesione**, b) **strumenti**, c) **prodotti** da attuare nel breve periodo (entro i 2 anni), nel medio periodo (entro i 5 anni) e nel lungo periodo (superiore ai 5 o 10 anni), d) **Canali di finanziamento**

a) SCELTA DELLA "FORMA DI ADESIONE"

Durata: 30'

Selezionata l'idea con cui si intende proseguire bisogna capire COME REALIZZARLA, ci si chiede dunque: "attraverso quali modalità possiamo attuare la proposta?"

Questa fase di discussione viene affrontata in gruppi di lavoro più ristretti in modo da sollecitare lo scambio di idee e una costruzione dinamica delle proposte.

I partecipanti sono liberi di suggerire a voce le varie forme da utilizzare per rendere concreta



e realizzabile la proposta e gli interventi connessi che trascina con sé. È un modo per portare a sintesi visioni, patrimonio di conoscenze, ipotesi di ricomposizione del paesaggio e dello spazio sociale.

Questa fase del processo non è vincolata all'impiego di strumenti digitali, viene facilitata dalle figure predisposte che riportano le proposte individuate dai partecipanti su un canvas cartaceo.

Il Laboratorio 2 si conclude con l'identificazione di una "Forma di adesione" in connessione con i valori e le complessità rappresentate dal tematismo e in relazione con la Linea strategica (a titolo esemplificativo nel caso di Socchieve "patto di comunità accompagnato dal progetto di paesaggio, poiché si tratta di indicazioni che recuperano e capitalizzano precedenti esperienze partecipative e progettuali promosse alla scala locale e che permettono di mettere efficacemente in relazione soggetti diversi, a partire dalle istituzioni pubbliche, associazioni e reti locali, agenzie e competenze professionali, per attuare e portare a compimento i contenuti che connotano la Linea").

Dalla "Forma" si alimentano uno o più "Prodotti", individuati e selezionati nel corso del confronto con i partecipanti. In un secondo tempo e tenuto conto delle modalità decise dalla Committenza questi potranno essere resi operativi o attuati in archi temporali differenziati.

b) SCELTA DEI "PRODOTTI"

Durata: 30'

La proposta metodologica descritta consente di definire le "Forme di adesione" coerenti con la proposta condivisa dai partecipanti e crea le condizioni per individuare e selezionare i "Prodotti".

Si tratta di attività e/o interventi e/o soluzioni, logicamente connessi con la "Forma" che, dalla loro attuazione o applicazione, è possibile sia la concreta realizzazione della proposta principale emersa attraverso le attività laboratoriali sia una maggiore adesione delle comunità all'obiettivo posto dal progetto "comunità e paesaggio dolomiti UNESCO".

I "Prodotti" individuati e coerenti con la "Linea strategica" sono suddivisi per grado di complessità e per arco temporale entro cui procedere per la loro attuazione (a titolo esemplificativo nel caso di Socchieve: breve periodo (entro i 2 anni): calendario di attività condivise, predisposto attraverso incontri tra attori e soggetti diversi, al fine di definire un quadro di impegni finalizzati alla cura del territorio (come: corso di raccolta erbe spontanee; pulizia di aree comuni; manutenzione aree boschive/prative; promozione di eventi di sensibilizzazione sui temi); medio periodo (entro i 5 anni): mappatura degli spazi e terreni dismessi, quale ricognizione necessaria di patrimoni di proprietà pubblica dislocati su diversi ambiti del territorio allo scopo di disporre di uno strumento preliminare di conoscenza che permette di valutare opportunità e favorire l'utilizzo dei beni comuni, in particolare verso la creazione di lavoro correlato alle attività di gestione, cura, manutenzione ed utilizzo del patrimonio, con particolare attenzione a favore dei giovani residenti, anche tramite l'adozione dello strumento delle 'borse lavoro'; lungo periodo (superiore ai 5 o 10 anni): accordo formale, da stipulare tra il Comune e i soggetti pubblici e privati coinvolti, che

garantisca e regolamenti la tutela ed il decoro del patrimonio naturalistico e paesaggistico dei luoghi considerato bene comune nella disponibilità della comunità e che, se ben governato, può rappresentare una fonte di riconoscibilità e attrattività.

In un secondo momento, e in relazione agli orientamenti del Committente, si potrà ulteriormente approfondire i contenuti del "Prodotto" ai fini della sua concreta e sicura attuazione prendendo in considerazione una serie di elementi, tra cui:

- riconoscere le reti e le risorse associative ed umane presenti nella comunità quali strumenti utili alla realizzazione della proposta;
- valutare le esperienze attuate nei vari contesti montani, nazionali ed europei;
- precisare gli output e gli outcome cui tendere nonché l'arco temporale di attuazione degli interventi o azioni;
- individuare le risorse necessarie per l'attivazione della proposta.

c) SCELTA DEGLI "STRUMENTI"

Durata: nell'ambito della discussione sulle "Forme" e sui "Prodotti"

Gli "Strumenti" riconosciuti al fine di ideare, promuovere e realizzare i diversi "Prodotti", in coerenza con le "Linee strategiche" e le "Forme" individuate, sono riconducibili ai soggetti, pubblici, privati, del terzo settore, reti associative e gruppi locali che, in ragione della titolarità di responsabilità, competenze amministrative, di fonte di finanziamenti, di promozione e gestione dei progetti, di animazione dei tessuti comunitari, sono necessariamente da coinvolgere.

A titolo esemplificativo i soggetti da chiamare in causa, in relazione ai "Prodotti" possono essere:

- Agenzie di area vasta e di sviluppo locale;
- Amministrazione comunale;
- Associazioni culturali e sociali;
- Cittadini impegnati su specifici temi;
- Compagnie di Assicurazioni;
- Competenze tecniche e professionali, facilitatori;
- Comunità di Montagna e/o Unione Montana;
- Comunità Energetica Rinnovabile - CER;
- Fondazione Dolomiti Unesco;
- GAL;
- Istituti bancari e finanziari;

- Parchi intercomunali;
- Parco Naturale Regionale delle Dolomiti Friulane;
- Proprietari delle abitazioni;
- Proprietari di beni;
- Provincia;
- Regione;
- Scuole del territorio;
- Strategia Nazionale delle Aree Interne.

d) SCELTA DEI "CANALI DI FINANZIAMENTO"

Durata: nell'ambito della discussione sulle "Forme" e sui "Prodotti"

I "Prodotti" individuati sono finanziabili attraverso una pluralità di fonti, su cui far leva in relazione alla tipologia e complessità delle attività da perseguire e tenuto conto dei tempi entro cui si ritiene di veder operativo o in servizio l'intervento.

A titolo esemplificativo i "Canali di finanziamento" da utilizzare sono:

- Bandi regionali;
- Canali specifici di investimento e sostegno dell'Unione Montana e/o delle Comunità di Montagna;
- Canali specifici di investimento e sostegno della Provincia;
- Canali specifici di investimento e sostegno della Regione;
- Contributi dalle Agenzie di sviluppo locale anche attraverso la partecipazione a Bandi e la realizzazione di progetti integrati;
- Contributi di Fondazioni bancarie;
- Intervento diretto dei privati su loro proprietà;
- Intervento diretto dell'Amministrazione comunale.

Comunità e Paesaggio è un progetto di:



In collaborazione con:



Comune di Socchieve



Comune di Val di Zoldo



Comune di Erto e Casso



Magnifica Comunità di Cadore



Comune di Perarolo di Cadore



Comune di Valle di Cadore



Comune di Pieve di Cadore