

ABCDEF G

DEL  
FACILITATORE  
ECOMUSEALE



G ABCDEF

# INDICE



A	INTRODUZIONE	2
B	COS'E' UN FACILITATORE	6
C	COSA NON E' UN FACILITATORE	8
D	GIOVIALE, IL FACILITATORE ECOMUSEALE	12
E	I CONSIGLI DI GIOVIALE ILLUSTRATI: 10 REGOLE D'ORO PER IL FACILITATORE	32
F	APPROFONDIMENTI: LA FACILITAZIONE CON GLI ADULTI LA FACILITAZIONE CON I BAMBINI	44
G	TECNICHE E STRUMENTI: COSTRUIRE UN GIOCO DI RUOLO	48
	GLOSSARIO E BIBLIOGRAFIA	



**L'Ecomuseo del Paesaggio Orvietano** è attualmente nella fase di formazione, dopo il progetto pilota promosso negli ultimi 2 anni dalla **Provincia di Terni** e dal **Gal Trasimeno-Orvietano**. Il progetto ha interessato il territorio di **8 Comuni**, nei quali sono state realizzate le **Mappe di Comunità del Paesaggio**, pubblicate sui Quaderni dell'Ecomuseo, 1. L'Ecomuseo vuole diventare un'opportunità, in primo luogo per la popolazione, di conoscere, gestire e valorizzare il proprio paesaggio, la propria identità e storia, le risorse, i luoghi, gli itinerari, i saperi, i prodotti materiali, artigianali, artistici e culturali, le occasioni di sviluppo, le possibilità di prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio, di farsi conoscere in modo diverso dai propri ospiti e di creare nuove occasioni di lavoro.



**L'Ecomuseo del Vanoi** è un museo dello spazio, un museo del tempo, un museo della comunità e un museo dei saperi. Istituito nel 1998 dal comune di Canal San Bovo e dall'Ente Parco Paneveggio Pale di San Martino e affiancato operativamente dall'Associazione Verso l'Ecomuseo, **L'Ecomuseo del Vanoi** cura, attraverso le chiavi di lettura di **tempo, spazio, comunità e saperi**, l'individuazione, la conoscenza e la trasmissione del patrimonio diffuso su tutto il territorio della Valle del Vanoi, identificato in **7 temi cardine: acqua, legno, pietra, erba, sacro, guerra e mobilità**. Annualmente propone un calendario d'appuntamenti e attività volti al coinvolgimento della gente locale e alla promozione delle peculiarità della Vallata. Nel 2002, l'Ecomuseo del Vanoi, in seguito alla stesura del Progetto Pluriennale d'attività, è

## INTRODUZIONE

Questo manuale nasce dall'incontro tra 2 percorsi affini, ma anche molto diversi, l'Ecomuseo del Paesaggio Orvietano in Umbria che ha mosso i primi passi alla fine del 2003, e l'Ecomuseo del Vanoi, nato in Trentino nel 1996.

Uniti da un progetto di cooperazione interterritoriale finanziato dai rispettivi Gal all'interno dei programmi Leader +, i due ecomusei hanno impostato il loro lavoro assieme sulla "**Costituzione di una rete ecomuseale per il coinvolgimento delle comunità**", attraverso diverse azioni che, grazie alla loro natura partecipativa, potessero favorire la condivisione degli intenti ecomuseali con le rispettive collettività.

Consapevoli del fondamentale ruolo svolto dalla partecipazione delle comunità nel progetto Ecomuseale, i promotori dell'orvietano e del Vanoi, hanno scelto d'investire sulla figura, sebbene poco nota in Italia, del **facilitatore di processi partecipati**, attraverso due esperienze di formazione e di applicazione sul campo. Due programmi didattici diversi, scaturiti dalle esigenze specifiche di ogni Ecomuseo, hanno portato alla realizzazione di una prima formazione per oltre 30 facilitatori, testata dal vivo nel processo di costruzione delle Mappe di Comunità e di raccolta dei saperi. Tra i molti materiali prodotti e discussi negli incontri e utilizzati nelle azioni ecomuseali, abbiamo scelto quelli che ci parevano adatti a testimoniare la nostra esperienza in modo chiaro e utile alle sempre più diffuse iniziative partecipate, ecomuseali e non, in Italia.

Questo **Manuale del Facilitatore Ecomuseale** distilla alcune "perle di saggezza" per il ruolo del facilitatore, cercando di dare un panorama di tecniche, strumenti e aiuti concreti, in primo luogo ai nostri facilitatori e si pone come contributo di verifica, stimolo e discussione per tutte le realtà affini.

Pensiamo che l'originalità del Manuale stia nel sottolineare la specificità dei ruoli di facilitazione per gli Ecomusei, come più ampiamente descritto nel capitolo C.

## PARTECIPAZIONE & FACILITAZIONE

Il coinvolgimento delle comunità rappresenta un obiettivo irrinunciabile in ogni processo partecipato e quindi in ogni ecomuseo.

La **partecipazione** – di cui oggi tanto si parla - è un concetto complesso e articolato a differenti livelli.

Fin dal 1969 il sociologo S.R. Arnstein ha definito una “scala della partecipazione”, che ne classifica i gradi partendo da una totale esclusione dal processo decisionale, fino ad una situazione di controllo generale della progettazione e gestione delle trasformazioni da parte dei cittadini.

La partecipazione inizia nel momento in cui c'è **informazione/comunicazione**, non esercitata in modo passivo e unilaterale. Si sviluppa nella **consultazione**, che prevede la volontà di chi ha ascolta di utilizzare le informazioni raccolte per indirizzare le decisioni. Questo avviene attraverso metodi strutturati di ascolto, con competenze che facilitino il processo e precise regole per la partecipazione che devono essere rispettate da entrambe le parti. Il **coinvolgimento attivo** può essere rappresentato dal *costruire assieme* e coinvolge la

possibilità di scegliere, progettare e realizzare insieme. Richiede metodi particolari che consentano a tutti gli attori del processo di lavorare veramente in gruppo; in questi casi è indispensabile la figura del **facilitatore**, con il compito di far rispettare tempi e modi, di intervenire per la mediazione degli eventuali conflitti, di garantire che le indicazioni emerse vengano rispettate. La costruzione di visioni e scenari condivisi e la loro realizzazione si appoggia oggi su modelli di partecipazione organizzata, che richiedono però una formazione specifica dei facilitatori.



L'**autoproduzione/autogestione** comportano infine un significativo passaggio di controllo del processo decisionale dai tecnici o politici alla comunità locale.

Tra le esperienze di questo tipo vi sono quelle basate sul metodo inglese *Planning for real*, che si fonda sul principio che chi progetta lo spazio, il tempo e la condizione sociale che vive, ne avrà maggiore cura.

La **partecipazione** – applicata ad uno qualsiasi dei livelli sopra descritti – pur essendo stata un fenomeno culturale ampiamente presente nei processi di progettazione e costruzione delle città antiche in tutto il mondo, è ormai divenuta estranea al nostro modello sociale. Anche nelle situazioni privilegiate, in cui la partecipazione è possibile o addirittura favorita, la lunga disabitudine dei cittadini ad assumersene la responsabilità, la rende un processo spesso difficile e frustrante. E' dalla fine degli anni '60 che nel mondo anglosassone nascono proposte e metodi per rendere nuovamente partecipi i cittadini della progettazione e realizzazione dei loro ambienti di vita. Christopher Alexander – ex docente a Berkeley e fondatore del CES, Centre of Environmental Structure, nel '67, partendo dalla considerazione che *“la maggior parte dei più incantevoli posti della terra non è stata fatta dagli architetti, ma dagli uomini”* pone nuovamente al centro dei processi decisionali le comunità locali. Da questa e da molte altre esperienze non solo nel campo dell'urbanistica, ma anche della gestione aziendale, del **counseling**, del volontariato sociale e dello sviluppo locale sostenibile, è nata la convinzione della necessità di disporre di professionalità, metodi e strumenti di **facilitazione** della partecipazione.

L'Italia, che da pochi anni muove i primi passi in questa nuova *arte*, ne ha adottato la terminologia inglese, che ove ritenuta utile per i facilitatori, abbiamo limitato all'indispensabile, evidenziando in **verde** i termini, le cui definizioni si trovano nel Glossario.



## FORMAZIONE FACILITATORI

### orvietano

L'esperienza di formazione dei facilitatori si è sviluppata nei 2 Ecomusei per oltre un anno. Dopo la prima fase di presentazione del progetto e l'avvio dei gruppi delle Mappe di Comunità del Paesaggio in ognuno dei 7 Comuni (vedi I Quaderni dell'Ecomuseo 1), l'EPO ha proposto un primo Laboratorio formativo per facilitatori, in 4 incontri di 3 ore ciascuno, da maggio a giugno 2004.

Nel successivo mese di ottobre si è tenuto in Vanoi il primo degli incontri di cooperazione, che ha lanciato il confronto delle esperienze di facilitazione tra i due ecomusei, segnando la partenza del Laboratorio per facilitatori ecomuseali in Vanoi, durato fino al febbraio 2005. Da aprile a giugno l'EPO ha promosso un secondo ciclo di 4 incontri, conclusosi con il convegno finale del progetto a luglio, dove gli operatori e facilitatori hanno scambiato e confrontato metodi e risultati.

Gli obiettivi della formazione dei facilitatori per l'**Orvietano** sono stati:

- diffusione sul territorio dei metodi partecipati e delle loro applicazioni alla conoscenza del "proprio paesaggio"
- far emergere capacità relazionali in situazioni di gruppo e favorire la conoscenza e l'utilizzo di tecniche di facilitazione
- acquisire strumenti specifici per la redazione di Mappe di Comunità

Dei 20 partecipanti al corso, tutti giovani tra cui molti laureati o studenti, motivati sia ad una qualificazione professionale, che una partecipazione volontaria all'ecomuseo, 14 hanno ottenuto l'attestato di frequenza.

I contenuti specifici hanno incluso: la figura e il ruolo del facilitatore, tecniche e strumenti di conduzione di incontri e di processi partecipati tra cui ....., conoscenza e gestione di semplici dinamiche di gruppo, lettura storica e socio-economica del contesto territoriale dell'orvietano, convenzione europea del paesaggio e sua percezione sociale, ruoli richiesti al facilitatore nella costruzione di Mappe di Comunità, metodi e strumenti nella ricerca dei *saperi*, la facilitazione con i bambini e ragazzi.

### vanoi

Il Laboratorio per facilitatori ecomuseali è stato attivato dall'Associazione Verso l'**Ecomuseo del Vanoi**, che gestisce l'Ecomuseo fin dalla sua nascita, quale nuovo strumento di dialogo con la propria comunità, e di formazione di collaboratori e facilitatori in particolare delle attività aperte al pubblico.

La risposta è andata oltre le aspettative con 31 partecipanti rappresentanti un eterogeneo campione della comunità del Vanoi: giovani e meno giovani, lavoratori fissi e stagionali, pensionati, vecchi "amici" dell'Ecomuseo e "volti nuovi", immigrati e abitanti del vicino Primiero, dei quali 23 hanno ottenuto l'attestato di frequenza. In risposta a tale molteplicità i principali obiettivi del Laboratorio sono stati:

- fornire informazioni e strumenti alle persone interessate a collaborare professionalmente con l'Ecomuseo, per presentare alla comunità e ai visitatori le attività svolte, i percorsi e gli allestimenti di visita, i progetti in corso e favorirne la partecipazione.
- conciliare le esigenze dei futuri collaboratori, con le attese delle persone semplicemente interessate a saperne di più sull'Ecomuseo del Vanoi e i suoi progetti.

La valutazione è stata positiva sia per gli argomenti trattati che per la preparazione dei relatori. In base alle disponibilità raccolte alla fine del corso, 14 facilitatori hanno collaborato a vario titolo alle attività estive e autunnali dell'Ecomuseo.

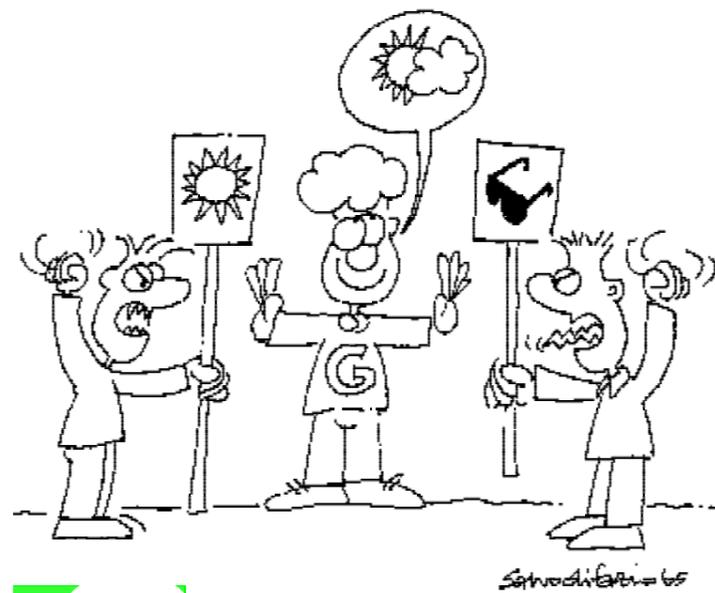
Il Laboratorio è stato strutturato in 6 incontri di 3 ore tra ottobre 2004 e febbraio 2005 condotti da 6 docenti, dei quali .... provenienti da fuori. Oltre ai temi generali riguardanti la facilitazione e i ruoli e le competenze dei facilitatori, i metodi e le tecniche di programmazione e gestione di incontri, il programma ha affrontato alcune specificità legate alle tecniche di accoglienza e di comunicazione per gruppi a **target** diverso, ai compiti del facilitatore nella redazione partecipata di mappe di comunità e di valorizzazione della cultura immateriale, alla raccolta e catalogazione di fonti scritte e orali relative ai *saperi*, con riferimento ad un caso di ricerca. Sia in Vanoi che nell'Orvietano, i Laboratori hanno condotto inoltre un'esperienza di *giochi di ruolo dal vivo* (vedi capitolo E) costruiti su tematiche legate al contesto specifico ecomuseale.

## COSA E' IL FACILITATORE ?

Poichè **facilitare** è rendere facile qualcosa, il **facilitatore** è la figura che accompagna i lavori di un gruppo, **guidando il processo** in modo il più fluido possibile verso il raggiungimento dell'obiettivo.

Un **facilitatore** è quindi

- Un ruolo assunto consapevolmente, esplicitamente e con competenza
- Un mediatore tra parti e opinioni diverse
- Un motivatore del processo e dei partecipanti
- Un ascoltatore/comunicatore
- Un ricercatore di soluzioni
- Un gestore costruttivo dei conflitti
- Il garante delle parti
- Un esperto di gruppi, di processi, di tecniche, non necessariamente di contenuti
- Il catalizzatore del processo di facilitazione
- Il custode del proposito del gruppo
- Un sismografo in grado di cogliere ed intervenire sulle tendenze del gruppo, prima che diventino critiche
- Un evocatore nel gruppo di possibili diversi scenari
- Un direttore d'orchestra, dove i compositori della sinfonia e i suonatori sono i membri del gruppo

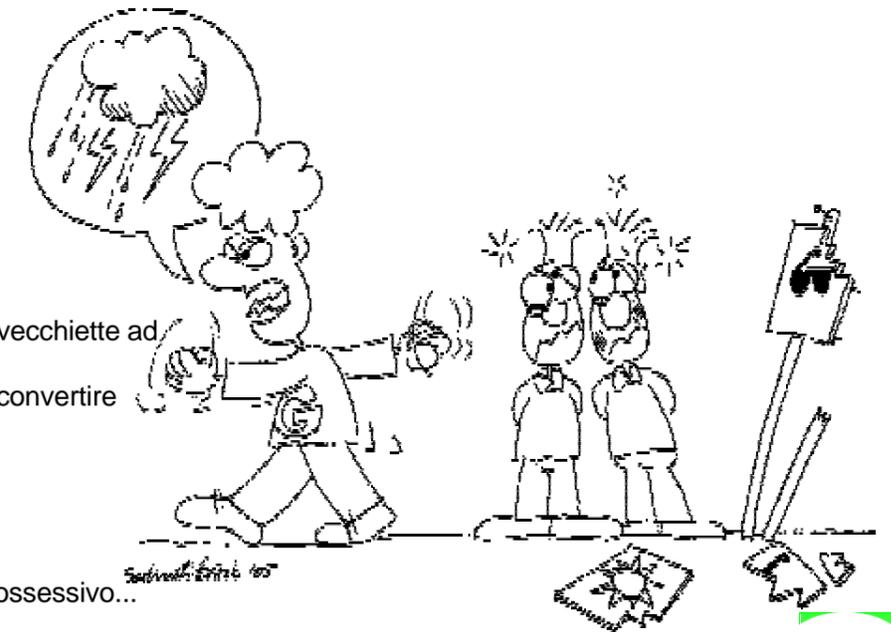


## COSA NON E' IL FACILITATORE ?

Poichè **facilitare non** è insegnare o guidare o comandare o sostituirsi a ....

..... il **facilitatore non è:**

- un leader indiscusso
- un insegnante
- una maestra
- un integralista
- un buonista
- un dittatore
- uno che "so tutto io"
- una mamma
- un papà
- un boy scout che aiuta le vecchiette ad attraversare la strada
- un missionario, che deve convertire qualcuno
- un risolutore
- una guida turistica
- un orso musone
- un logorroico
- e non è rigido/inflessibile/ossessivo...



## Gioviale :

Il **Facilitatore Ecomuseale** (d'ora in poi, nel testo, **FE**) è una “creatura” un pò particolare, che opera in un contesto particolare, che è quello degli **ecomusei**.

Augurandogli di fare sua la capacità comunicativa connessa a questo nome, abbiamo deciso di battezzarlo **Gioviale**, di dargli le forme e le espressioni create dal più arguto vignettista ecomuseale italiano, Salvatore Di Fazio, e di descriverne così le qualità e competenze nei prossimi capitoli.

Nati in Francia negli anni '70, sperimentati poi in molti altri paesi europei e in situazioni territoriali diverse, diffusi ora in molti paesi in via di sviluppo, gli **ecomusei** si stanno affacciando sulla scena italiana come una delle forme più innovative nella difficile coniugazione di conservazione e sviluppo, cultura e ambiente, identità locale e fruizione turistica.

L'iniziatore degli ecomusei, il museologo Georges Henri Riviére, così li descrive: L'**ecomuseo** è il museo del tempo e dello spazio in un territorio dato; e la Rete Europea degli Ecomusei definisce l' **ecomuseo** come un processo dinamico con il quale le comunità conservano, interpretano e valorizzano il proprio patrimonio in funzione di uno sviluppo sostenibile.

Ma per cominciare a delineare la particolare figura del **FE**, partiamo dalla sintetica definizione di Huges De Varine:

*Ecomuseo: un territorio, una popolazione, un patrimonio.*

Il “normale “ facilitatore si trova ad operare oggi in Italia in situazioni che vanno da processi mirati di **decision making** o ancor più di **pianificazione strategica**, a percorsi di analisi e progettazione partecipata, come ad esempio le **Agende 21 locali** o i laboratori di quartiere o i piccoli progetti scolastici, ma anche in situazioni sociali di gruppo come **mediatore di conflitti**

## IL FACILITATORE ECOMUSEALE

e nella maggioranza dei casi in **contesti aziendali**, in cui la sua funzione viene richiesta come motivatore e risolutore di dinamiche, esperto in risorse umane, con l'intento di far migliorare il lavoro d'equipe e lo stesso processo produttivo.

In tutte queste funzioni il facilitatore non necessita di un particolare inserimento socio-territoriale, molto spesso proviene da fuori ed è portatore unicamente di metodi e non di saperi legati al luogo o alla comunità locale.

La caratteristica principale che distingue il **FE – Gioviale** – è che egli si trova ad operare in modo continuativo in un **territorio** specifico, caratterizzato da un suo **patrimonio e identità**, assieme ad una **popolazione** (di cui egli stesso fa parte), che forma una o più **comunità**, in un progetto ecomuseale di ampio respiro che si sviluppa nel tempo.

Se un **ecomuseo** è:

1. un **territorio**, ciò significa che esso non è un edificio o un luogo, ma che è diffuso a tutto lo spazio, rappresentandone e rendendone più visibili le caratteristiche, il paesaggio, la storia, la memoria, l'identità.

**Compito del FE:** conoscere a sufficienza quel territorio, che costituisce la condizione fisica e il supporto su cui le comunità insediate hanno sviluppato nel tempo la propria sopravvivenza fisica e la propria storia, hanno costruito il proprio paesaggio e la propria cultura. Utilizzare questa “familiarità” territoriale come ordito su cui costruire la trama della facilitazione.

2. una **popolazione**, significa che essa è il vero soggetto-oggetto dell'Ecomuseo, perché solo la sua partecipazione ne legittima l'esistenza.

Questo è il nodo chiave nei compiti del **FE**, favorire la partecipazione della popolazione al processo ecomuseale in tutte le sue forme. Strumenti utili possono essere naturalmente la conoscenza delle persone e anche l'appartenenza alla comunità (a volte è invece preferibile un FE esterno?), la comprensione della parlata locale, ecc.

**Il rapporto con la popolazione non ammette discussioni: è la partecipazione della popolazione che legittima l'Ecomuseo. Partecipazione, collaborazione, concorso, associazione, complicità, connivenza, confidenza...: la ricerca di rapporti stretti con la popolazione è importante, ma è anche importante quante forme sottilmente differenti questa **partecipazione** può assumere.**

Gérard Collin, Ecomuseo del Mont Lozère

Ma affinché la **partecipazione** non resti semplicemente uno slogan e non si limiti a forme puramente rappresentative senza alcun potere ed effetto reale, è essenziale stabilire in ogni ecomuseo, in quali **forme** e a quali **livelli** si vuole coinvolgere la popolazione, e quali sono i compiti di un facilitatore.

I livelli di partecipazione possono essere:

**a. decisionale/progettuale/programmatorio**

fondamentale nel processo di formazione dell'Ecomuseo, va in seguito continuamente ridefinito e verificato per stabilire in quali forme e misure la popolazione entrerà negli organismi di progettazione e gestione dell'Ecomuseo nel suo sviluppo.

**Compito del FE:** facilitare i processi decisionali e progettuali in tutti gli organi rappresentativi partecipati dell'ecomuseo, l'individuazione degli obiettivi, dei tempi, delle tappe e degli strumenti per raggiungerli, la costruzione di visioni future condivise

**b. raccolta e conservazione del patrimonio**

la raccolta degli oggetti, la conservazione di manufatti e siti, a differenza dei musei tradizionali, è basata sostanzialmente sulla collaborazione della

popolazione, che attraverso donazioni, prestiti, apertura delle case e degli edifici rurali, conservazione dei vecchi utensili, ambienti, edifici, paesaggi nella loro collocazione originaria, contribuisce in modo fondamentale al patrimonio dell'Ecomuseo

**Compito del FE:** facilitare la consapevolezza della propria identità e appartenenza, la raccolta di dati, informazioni, immagini, racconti, fonti orali e scritte, saperi, ecc.

**c. restituzione e testimonianza**

se la popolazione partecipa alla donazione, è giusto che partecipi anche alle fasi della restituzione che possono coinvolgere la storia degli oggetti, la memoria incorporata, l'uso tradizionale, i saperi, le testimonianze dirette dei donatori

**Compito del FE:** facilitare l'interpretazione collettiva, forme partecipate di restituzione, l'espressione creativa dei partecipanti, incoraggiare la comunità a riappropriarsi o a creare nuove forme e modalità di autorappresentazione

**d. accoglienza, informazione e gestione diretta**

se l'Ecomuseo vuole riflettere la comunità è normale che i suoi membri se ne facciano portavoce

## IL FACILITATORE ECOMUSEALE

e carico, che accolgano il pubblico, che raccontino il loro sapere e la loro visione in modo diretto e non filtrato, contribuendo a rendere viva la conoscenza e la propria identità ed a gestire in modo diretto il proprio patrimonio.

**Compito del FE:** facilitare l'accoglienza, l'informazione interna all'ecomuseo tra le sue componenti, il miglioramento e la fluidificazione della comunicazione verso l'interno e verso l'esterno nelle sue varie forme.

3. La terza componente degli Ecomusei è costituita infine dal **patrimonio**, inteso non come una parte (come l'arte o l'archeologia o l'etnografia) ma come tutto ciò che per una comunità è degno di essere considerato tale, o anche tutto ciò che i **padri** ci hanno lasciato perché venga trasmesso **accreciuto** ai nostri **figli**.

Questa accezione di patrimonio non può che essere molto **vasta**: è quella del territorio, quella del paesaggio, quella dell'ambiente, è quello bello e quello brutto, quello pubblico e quello privato, quello materiale e quello invisibile, quello culturale e quello storico, quello memorabile e quello rimosso, è tutto quello a cui la comunità (direttamente o con i suoi

rappresentati e le sue forme di espressione) ha attribuito nel tempo sufficiente valore da essere manifestato.

E non può che essere **dinamica**, perché non è possibile congelare un patrimonio, lo si può solo **dissipare** o **accrescere** (per noi in un'accezione non solo quantitativa, ma principalmente qualitativa).

**Compito del FE:** pur non essendo necessariamente esperto in modo specifico, può facilitare i processi di conoscenza, conservazione e trasmissione del patrimonio, sia con adulti che con bambini e ragazzi .

E' importante qui sottolineare la differenza tra la figura dell'**operatore** e quella del **facilitatore** in un ecomuseo: ogni operatore ecomuseale dovrebbe essere in grado di svolgere anche ruoli da facilitatore, non necessariamente viceversa. Infine, poichè l'universo della facilitazione ecomuseale è immenso, l'esperienza consiglia di applicare i metodi imparati considerando le proprie caratteristiche personali e professionali. Ci sono ad esempio bravi "accoglitori", che non sanno gestire dinamiche di gruppo, bravi facilitatori con bambini, ma non con adulti, ecc.

## I consigli di *Gioviale* : 10 regole d'oro illustrate

.....e' una **competenza/abilità** acquisita e sperimentata che si esercita attraverso l'assunzione responsabile di un **ruolo temporaneo**.

Può essere paragonato ad un **vestito** adeguato, efficace, credibile, riconoscibile e riconosciuto, che viene indossato solo quando ce n'è bisogno ed in modo esplicito e concordato (non esiste il FE occulto!)

Può esser utile ricordarsi di dire sempre: "*faccio il Facilitatore*", invece che "*sono un Facilitatore*"

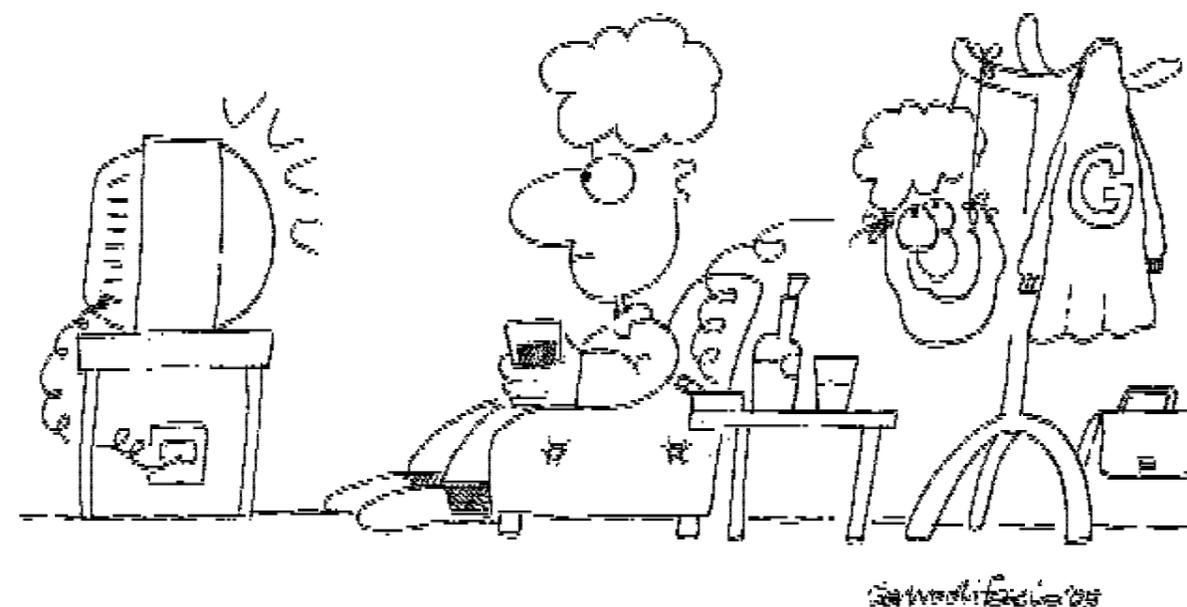
La **qualità più importante** per un FE è la capacità di entrare ed uscire da questo ruolo (o da questo vestito) a volontà, secondo le esigenze e con la dovuta flessibilità. Un esempio tipico è quello in cui il F voglia esprimere la propria personale opinione: in tal caso chiede di uscire temporaneamente dal ruolo e di essere sostituito!

Per acquisirla questa qualità non è sufficiente aver frequentato un corso "da facilitatore". Oltre a ciò sono necessarie almeno:

- alcune predisposizioni di base (esistono persone che ammettono di sentirsi più difficoltà, che F – ad esempio i "bastian contrari", che possono comunque svolgere ruoli altrettanto importanti nel processo di partecipazione).
- una provata esperienza sul campo, autovalutata dal F stesso e valutata dai facilitandi, supportata da attività di **intervisione** e **supervisione**. (vedi Regola VIII, **valutazione**)

1

Il Facilitatore Ecomuseale non è un'identità professionale.....



## I consigli di **Gioviale** : 10 regole d'oro illustrate

..... e ricorda che il **soggetto** della facilitazione **non è mai il singolo, ma il gruppo** in tutte le sue accezioni.

In questo senso la Facilitazione è il processo che attraverso l'uso di abilità acquisite, capacità e tecniche aiuta un **gruppo** a:

- consultarsi
- apprendere
- risolvere problemi
- prendere decisioni

in modo costruttivo, efficace, soddisfacente sul piano delle relazioni, coerente con i valori e gli obiettivi del gruppo.

Il FE deve considerare ogni gruppo non come un'entità statica, ma come un **organismo vivente**, caratterizzato da precise dinamiche, trasformazioni, fasi ed elementi in relazione tra loro.

Anche la relazione che si crea tra il FE e il gruppo, lo trasforma.

Il FE è consapevole che non tutti gli insiemi di persone sono inizialmente un gruppo, il quale – per diventarlo – deve avere un obiettivo comune.

Inizialmente è utile quindi favorire e sviluppare un "senso di appartenenza", fino a quando il gruppo si coagula attorno ad uno scopo o un progetto condiviso.

**La missione primaria del FE è aiutare il gruppo a raggiungere il proprio scopo, che rappresenta il bene comune.**

## 2

### Il Facilitatore Ecomuseale ha a cuore il gruppo e il suo processo .....

Va considerato quando è più utile che:

il FE sia **esterno** (può provenire da fuori, o essere esterno a quello specifico gruppo)

**vantaggi** (neutralità, obiettività, maggiore distacco emotivo, minore coinvolgimento)

**svantaggi** (maggiore difficoltà di comprensione del linguaggio locale, delle dinamiche e delle situazioni).

O il FE sia **interno** al gruppo o alla situazione socio-territoriale

**vantaggi** (conoscenza delle persone, del gruppo, del linguaggio, senso di appartenenza reciproca, minore

diffidenza da parte del gruppo)

**svantaggi** (maggiore coinvolgimento, soggettività, rischio di identificazione)



## I consigli di *Gioviale* : 10 regole d'oro illustrate

Il Facilitatore è responsabile di condurre la facilitazione in modo esplicito e con chiarezza, affinché tutti i partecipanti siano messi in grado di essere consapevoli del processo.

Ciò implica che la Facilitazione non può mai essere imposta, ma deve essere richiesta o quanto meno accettata dal gruppo.

La facilitazione si esercita quindi attraverso una sorta di **contratto tra le parti**, ove il facilitatore ha il compito di chiarire gli obiettivi, i tempi, i programmi, gli strumenti, le proposte e il gruppo o l'insieme di persone accetta di essere facilitato, da quel FE, o di cambiarlo, o di ritirarsi.

E' responsabilità del FE facilitatore Ecomuseale esplicitare le competenze e i limiti del proprio ruolo, le tappe del processo e chiedere il consenso esplicito.

E' indispensabile stabilire regole condivise, che possono riguardare il rispetto dei tempi, degli spazi, delle persone, del processo decisionale.

Un ottimo strumento è la costruzione condivisa di una "Carta dei Diritti e dei Doveri" con il gruppo, di cui trovate un esempio a fianco.

Altro compito del FE è riportare continuamente l'attenzione sul processo:

- cosa è successo
- cosa sta succedendo
- cosa potrebbe succedere

## 3

### Il Facilitatore Ecomuseale facilita in modo esplicito e chiaro .....

#### TAVOLA DEI "DIRITTI"

1. io ho il diritto di essere trattato con rispetto
2. io ho il diritto di esprimere opinioni, e sentimenti
3. io ho il diritto di essere ascoltato e preso seriamente
4. io ho il diritto di dire "NO" senza sentirmi in colpa
5. io ho il diritto di cambiare opinione
6. ....



#### TAVOLA DEI "DOVERI"

1. mi assumo la responsabilità di ciò che dico
2. quando intervengo uso il pronome "io", non "noi"
3. non interrompo, ascolto attentamente e verifico di avere capito ciò che gli altri dicono
4. mi attengo ai fatti e alle parole ed evito di giudicare le intenzioni
5. accetto opinioni diverse dalle mie
6. ....

## I consigli di *Gioviale* : 10 regole d'oro illustrate

.... che gli vengono affidati attraverso il “contratto” condiviso.

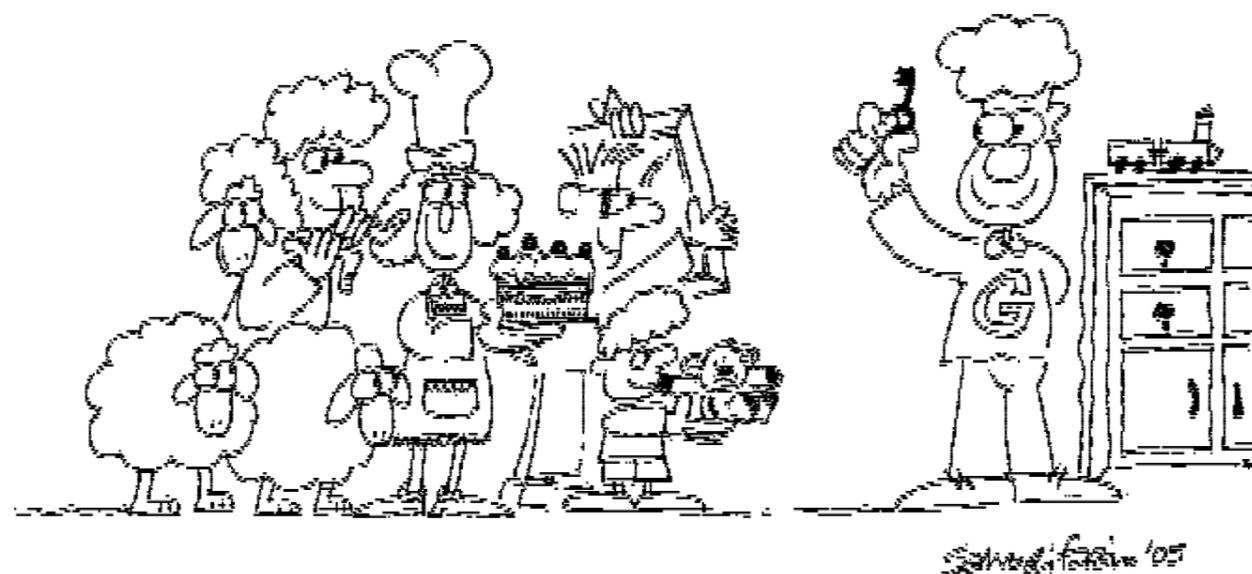
Il **tempo del gruppo** è la distanza che lo separa dal raggiungimento dell'obiettivo. Pur essendo il Facilitatore ecomuseale custode del tempo, deve evitare ansie da prestazione, ricordando che nel percorso ecomuseale la convivialità e la costruzione del senso di appartenenza, sono fondamentali. Il tempo delle persone e i tempi del processo, devono essere invece fatti rispettare secondo le regole formulate e accettate dal gruppo.

Per **spazio** del gruppo si intende sia quello fisico, che quello emotivo-relazionale, che quello di lavoro. Rendere accogliente questi spazi è uno dei compiti del facilitatore, che curerà di arrivare prima agli incontri per prepararli, ma avrà cura anche del **setting** (lavorare in cerchio, in semicerchio, in file di sedie, attorno a tavoli, cambia totalmente lo spazio di lavoro e raggiunge obiettivi diversi), come dell'atmosfera relazionale in cui l'incontro si svolge.

Responsabilità del Facilitatore ecomuseale è porre attenzione alle **risorse** individuali e collettive del gruppo, affinché possano essere utilizzate e non disperse. Possono essere abilità e competenze, che si rivelano anche durante il lavoro, facilità di gruppo (esistono gruppi più portati all'azione creativa, o allo studio, alla discussione dialettica, ecc.), che portano a risultati inattesi. Uno dei tranelli della facilitazione è quello di coltivare aspettative, che vengono regolarmente disattese o trasformate dal gruppo!

# 4

Il FE è il custode del tempo, dello spazio e delle risorse del gruppo ..



## I consigli di *Gioviale* : 10 regole d'oro illustrate

..... intendendo il termine inglese **Agenda** corrispondente a quello che noi chiamiamo **Ordine del Giorno**.

Un'agenda ben pianificata è uno strumento importante per un buon incontro. Il FE o un piccolo gruppo hanno il compito di:

- preparare una proposta di punti all'Od G e disporli in un certo ordine
- assegnare ad ogni punto un relatore (non è utile che sia il F a presentare relazioni o proposte)
- verificare quali tecniche di discussione proporre
- assegnare il tempo max dell'incontro e i singoli tempi.

Il gruppo è invitato a integrare i punti, cambiarne l'ordine, verificare i tempi proposti, approvare l'OdG, così modificato. A questo punto è utile che l'Agenda condivisa sia scritta affinché sia sotto gli occhi di tutti.

Il FE, che è il responsabile dell'Agenda, deve ricordare di inserire i punti standard (Es: chi fa il verbale, chi riordina la stanza, ecc), i temi rimasti dalle riunioni precedenti, la lettura dei verbali e soprattutto delle decisioni precedentemente prese. E' sempre utile che le decisioni e le sintesi siano scritte su cartelloni e presenti nella stanza.

L'esperienza insegnerà al F quanto tempo realisticamente occorre per ogni tipo di punto, come alternare i punti brevi a quelli per cui si prevede molta discussione, i punti seri e pesanti, con quelli più leggeri, come far precedere le proposte da relazioni che le illustrino, se mettere alla fine i punti che diano al gruppo un senso di realizzazione.

Ricordarsi che incontri troppo lunghi – soprattutto la sera – sfiancano e che non terminare mai i punti dell'Agenda è frustrante!

## 5

### Il Facilitatore Ecomuseale utilizza un'Agenda dei Lavori ....

#### AGENDA STANDARD tempo totale = 2 ore

Punto	Relatore	Tempo
Introduzione	FE	5 min.
Integrazione dell'Agenda	FE	5 min.
Lettura verbali/sintesi	Segretario	5 min.
Relazioni su attività svolte	Vari responsabili	15 min.
Proposte su punto prec.		15 min.
Relazioni su nuove quest.		15 min.
<u>Break</u>		<u>5 min.</u>
Discussione/proposte		30 min.
Sintesi decisioni	Segretario	5 min.
Valutazione	FE	10 min.
Annunci (pross. riun., ecc)		5 min.
Chiusura	FE	5 min.



## I consigli di *Gioviale* : 10 regole d'oro illustrate

.... in vari modi possibili.

Poichè il FE lavora sempre con gruppi è essenziale ricordarsi che può utilizzare l'aiuto di persone attive in diversi modi e disponibili ad assumersi ruoli differenti.

Inizialmente - come un tessitore – individuerà quei membri del gruppo che possono diventare *punti nodali* nella costruzione della rete che dà vita alla struttura del gruppo. Il loro aiuto può essere fondamentale per superare iniziali diffidenze, fino all'accettazione condivisa del ruolo del FE.

Successivamente è utile chiedere alle persone di assumersi dei ruoli, che possono essere temporanei e variare nel tempo. Ciò libera il F da incombenze che lo possono distrarre dall'osservazione del processo e delle esigenze del gruppo nelle sue varie fasi e da corretti interventi. Molti dei compiti elencati nelle regole precedenti e successive possono essere meglio svolti da altre persone, come un'opportunità di esperienza

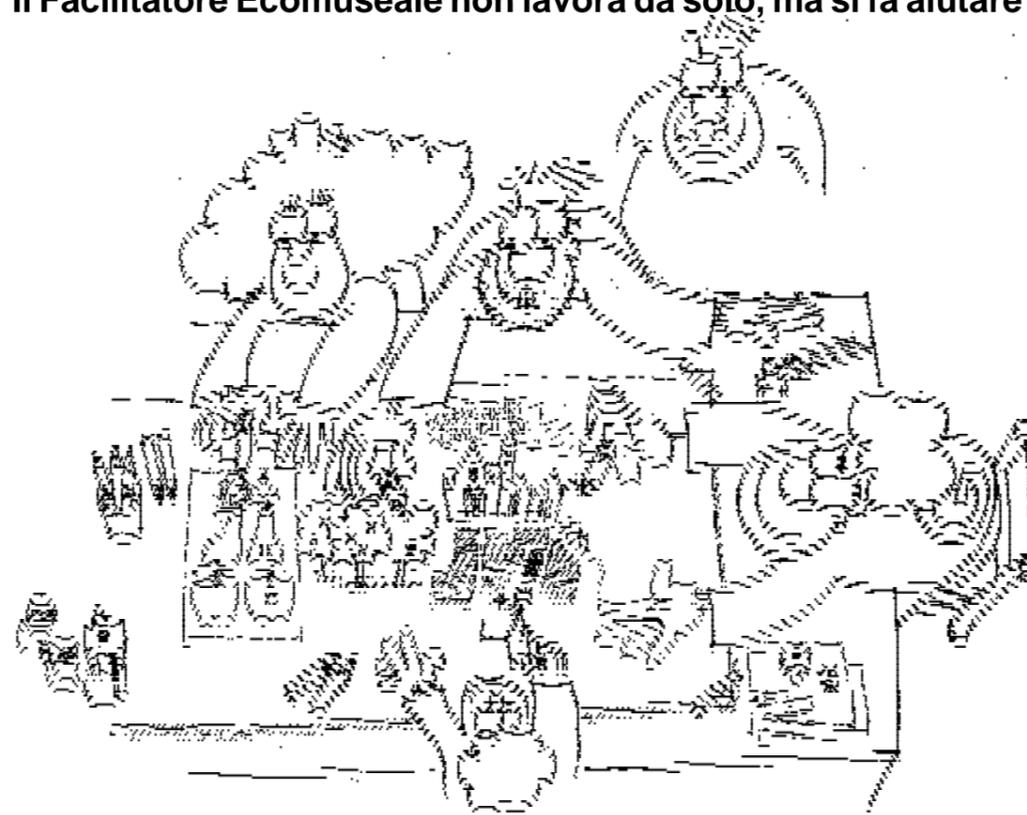
formativa.

Ecco un esempio di ruoli attribuibili:

- **Timekeeper**, persona che gentilmente, con fermezza, in modo creativo, fa rispettare i tempi. E' opportuno variare ad ogni incontro
- lo **scrivano** è colui/lei che scrive alla lavagna durante un incontro
- il **segretario/biografo** prende appunti, riporta le tappe del processo, le decisioni, le proposte, i dissensi, i dati più significativi (presenze, orari,..), verifica con il gruppo la correttezza di quanto scrive, cura l'accesso di tutti a queste informazioni (invio e-mail, ad es.). Può tenere un diario di bordo dell'esperienza.
- l'**osservatore**, è una funzione che può essere svolta da una o più persone, con l'obiettivo di osservare e annotare ogni elemento del processo, in particolare durante particolari fasi del lavoro. Le osservazioni vengono poi riportate al gruppo per la valutazione

# 6

Il Facilitatore Ecomuseale non lavora da solo, ma si fa aiutare ...



## I consigli di **Gioviale** : 10 regole d'oro illustrate

.... attingendo da un vasto repertorio e relativa letteratura (vedi **capitolo E**. e **bibliografia**), con competenza, flessibilità e creatività, adattandoli alle situazioni.

Un I° gruppo di tecniche aiuta a **sviluppare la conoscenza reciproca e il senso di appartenenza** al gruppo e al processo.

Il F impara i nomi di ciascuno e li fa imparare, utilizzando giochi di conoscenza e affidamento quali ad esempio:

ciascuno presenta una persona che conosce nel gruppo; ciascuno si presenta alzandosi in piedi e raccontando una cosa di sé, oppure associando al proprio nome quello di un animale o di una pianta locale (ciò aiuta a memorizzare!). Chiedere al gruppo nei primi incontri di sedere sempre nella stessa posizione (associazione nome-spazio).

Un II° gruppo di tecniche viene utilizzato per facilitare la **comunicazione/partecipazione**.

Qui il F può sbizzarrirsi, partendo dai piccoli accorgimenti, quali:  
fare elenchi con prenotazioni di interventi;

richiamare al rispetto delle regole che il gruppo si è dato (vedi Carta Diritti e Doveri) ; utilizzare un oggetto che viene passato di mano in mano: solo chi ce l'ha può parlare; stabilire un tempo massimo per ogni intervento; concordare una piccola pausa di silenzio dopo ogni intervento; concordare se le persone vogliono un **feed-back**,

Poi il F può sviluppare tecniche di lavoro più articolate come:

alternare momenti plenari con rapide condivisioni/elaborazioni in coppia o in piccoli gruppi, per poi riportare le sintesi al gruppo allargato; formare commissioni di lavoro a tema; concordare approfondimenti e contributi da realizzare a casa; alternare lavori mentali (discussioni, ricerche,...) con impegni fisici (disegni, mappe, allestimenti, ecc.) e conviviali (merende, prodotti del luogo, brindisi, ecc.)

Un III° gruppo di tecniche può essere utilizzato per rendere il gruppo **produttivo e creativo**.

il F usa strumenti di discussione e lavoro di gruppo che richiedono particolare competenza e preparazione preventiva, quali:

## 7

## Il Facilitatore Ecomuseale conosce e utilizza tecniche e strumenti ...

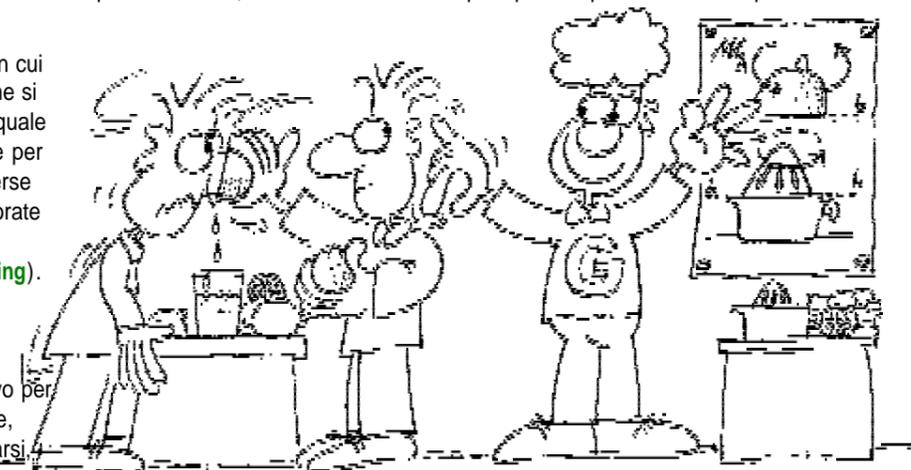
**Lavori a gruppo intero**, servono soprattutto a creare un'idea di gruppo; è utile che il F prepari un lavoro strutturato  
**Lavori in sottogruppi**, favoriscono comunicazione e scambio tra tutti; rispettare i tempi e fare sintesi in plenaria  
**Brainstorming** (lett. **tempesta di cervelli**), stimola nuove idee, intuizioni, libere associazioni, creatività; tutti sono invitati a parlare a ruota libera; è importante scrivere e utilizzare schemi, disegni, **mappe mentali**

**Fishbowl** (lett. **la boccia del pesce rosso**), un primo gruppo si siede in un cerchio interno e affronta un argomento, mentre il secondo si siede attorno, ascolta, osserva, annota. Poi tutto il gruppo si riunisce e valuta.

**Ascolto attivo**, provare a mettersi nei panni dell'altro, ascoltare in silenzio e poi ripetere quello che si è capito.

**Visioning** (**visualizzazioni**), esercizi di immaginazione, in cui viene chiesto di vedere come si può sviluppare un'azione, quale futuro possiamo immaginare per un certo luogo, ecc. Le diverse immagini vengono poi elaborate dal gruppo in un "visione" comune (**community visioning**).

**Drammatizzazioni/ rappresentazioni**, serie o ironiche, un modo espressivo per oggettivare, sdrammatizzare, mettere in scena, mascherarsi, smascherarsi.



## I consigli di **Gioviale** : 10 regole d'oro illustrate

..... che per coerenza, applica in primo luogo a se stesso.

In tal caso parliamo di autovalutazione che è utile sia al F che ad ogni singolo membro del gruppo.

Non si tratta infatti di valutare gli altri, quanto se stessi, nei propri ruoli, ed il processo di gruppo per poterlo migliorare, accelerare, rallentare, ecc.

Per valutare non occorre molto tempo, bastano cinque o dieci minuti alla fine di ogni incontro. Spesso è utile che il Facilitatore prepari delle griglie di valutazione.

Gli elementi delle valutazioni vanno trascritti e sono preziosi per la verifica, nel processo, di dinamiche, disagi, o errori ripetuti.

Oggetti di valutazione possono essere difetti di procedura, comportamenti non appropriati, problemi di facilitazione, difficoltà logistiche, clima generale, "segnale assente" (vedi cap. E.a.), contrazioni nel gruppo, ecc.

La valutazione può essere espressa a voce o per iscritto (che a volte aiuta).

Il F chiede sempre di valutare sia gli aspetti critici, che quelli positivi, che vanno correttamente apprezzati perché gratificano il processo del gruppo. Una responsabile valutazione di gruppo può arrivare anche a chiedere l'allontanamento di eventuali elementi di disturbo.

Sarebbe indispensabile che l'autovalutazione del F venga supportata da un gruppo di **intervisione**, in cui possono incontrarsi diversi facilitatori per confrontare le loro esperienze (ad esempio in ecomusei grandi o vicini), come pure da un gruppo di **supervisione**, condotto da un esperto, magari come periodica continuazione di un corso formativo.

## 8

### Il Facilitatore Ecomuseale utilizza l'arte della valutazione .....

La valutazione è un'arte, utile perchè:

1. migliora il processo analizzando quanto accaduto, perché è accaduto e come potrebbe essere migliorato;
2. esamina come certi atteggiamenti e affermazioni possano aver causato vari problemi e incoraggia una speciale attenzione e cura affinché non vengano ripetuti;
3. stimola una maggiore comprensione delle dinamiche di gruppo e incoraggia un metodo di apprendimento di gruppo;
4. permette la libera espressione dei sentimenti;
5. controlla l'utilità e l'efficacia di tecniche e procedure;
6. riconosce il buon lavoro e offre reciproca riconoscenza;
7. riflette sugli obiettivi della riunione e verifica se sono stati raggiunti;
8. esamina i vari ruoli, suggerisce modi per migliorarli e ne crea di nuovi se necessario.







## I consigli di **Gioviale** : 10 regole d'oro illustrate

- Mettere in mostra sè stesso
- Esprimere le proprie opinioni personali, nè cercare di indirizzare il contenuto della discussione
- Usare il proprio ruolo e la propria competenza, tentando di orientare la discussione verso le proprie opinioni
- Appoggiare, in modo più o meno consapevole o inconscio una parte piuttosto che un'altra
- Fare interventi autoritari, interrompendo gli altri, o facendosi coinvolgere emotivamente nella discussione
- Farsi intimidire da chi è più grande, più vecchio, più autoritario, più importante, più ...
- Avere aspettative idealistiche
- Se è costretto a intervenire verso comportamenti che danneggiano l'andamento dell'incontro, non lo farà in modo reattivo provocando risentimenti e spaccature.
- Sprecare **tempi e spazi** del gruppo e del suo obiettivo
- Lasciarsi assorbire dalle **dinamiche del gruppo**, perdendo di vista l'obiettivo comune
- Coltivare scoramento, autosvalutazione, senso di fallimento, pur prendendo coscienza degli ostacoli e dei limiti

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# 10

## Il Facilitatore Ecomuseale NON DEVE .....



## APPROFONDIMENTI

Le **Mappe di Comunità** o mappe culturali sono nate in Inghilterra all'inizio degli anni '80, con il nome di *Parish Maps*.

Sono mappe costruite con la partecipazione attiva della popolazione di aree prevalentemente rurali, che rappresentano il patrimonio a cui la comunità attribuisce valore, con lo scopo di rafforzare l'identità locale e come base per progetti di sviluppo sostenibile.

Negli ultimi due anni sono stati condotti in Italia in diversi Ecomusei vari esperimenti di redazione di queste Mappe, dei quali uno dei più articolati è quello delle 6 Mappe di Comunità del Paesaggio dell'EPO e della Mappa del Tempo o Calendario della Comunità, realizzato dall'Ecomuseo del Vanoi.

La percezione di un luogo, di un paesaggio, di un tempo di vita, includono memorie collettive, azioni, relazioni, fatti, valori, attività, che hanno a che fare più con la gente che con la geografia o con la storia ufficiali.

Le mappe di comunità sono state considerate nel nostro progetto di cooperazione gli strumenti privilegiati di raccolta e autorappresentazione del punto di vista delle comunità sul proprio spazio di vita (paesaggio-territorio) e tempo collettivo (calendari e diari), da affiancare/sovrapporre a strumenti classici (considerati più "oggettivi") di indagine, conoscenza ed interpretazione del territorio.

Come le lettere o i diari, le mappe di comunità raccontano le storie umane, riflettono i punti di vista di chi le ha realizzate e di quanti li utilizzano, si rivelano per quello che hanno escluso o incluso.

La realizzazione di una mappa incoraggia le comunità a individuare le cose familiari a cui dare importanza attorno a sé, dando riconoscimento ed espressione attiva alle relazioni significative nei confronti dei luoghi e delle attività spesso non considerati.

Per costruire una Mappa di Comunità è necessario costituire un gruppo, che può essere formato da adulti o bambini, e può essere anche molto eterogeneo. Poiché il processo di costruzione richiede un certo periodo di tempo (da 6 a 18 mesi, consigliano gli inglesi!) ed una certa continuità e ritmo negli incontri, la facilitazione è un aiuto necessario, che richiede però una specifica preparazione.

a

## FACILITARE MAPPE DI COMUNITA'

Ad ogni tappa di costruzione della Mappa che il facilitatore dovrebbe conoscere, corrisponde un suo **compito**:

### 1. Presentazione del progetto Mappa di Comunità

Il FE racconta cosa sono le Mappe di Comunità. Le motivazioni che portano all'idea e proposta della mappa. I bisogni a cui la mappa può dare risposta. La ricerca di esempi e casi utili a trasmettere il messaggio.

### 2. La ricerca del coinvolgimento della comunità

Il FE aiuta ad individuare strumenti praticabili e a basso costo; il ruolo della creatività (individuazione risorse umane locali, disegnatori, artisti, scrittori, esperti locali, ...) nel coinvolgimento.

### 3. La definizione del gruppo di lavoro

Creare un clima di lavoro informale e collaborativo, garantendo l'espressione dei diversi punti di vista personali. Dare a tutti la possibilità di esprimersi e confrontarsi, creare situazioni di ascolto e momenti di convivialità.

### 4. Che cosa e dove cercare

Il FE aiuta il gruppo a decidere di quale porzione di territorio (o di quale tempo!) si occuperà la mappa: sono consigliate scale non troppo ampie; quali sono gli elementi materiali e immateriali, quali relazioni li legano tra loro, con quali strumenti cercare.

### 5. I ruoli dei componenti del gruppo

Definiti con sufficiente chiarezza i confini dell'area o del tema di riferimento, le categorie di indagine e le

predisposizioni personali, il FE aiuta a definire i ruoli e i responsabili.

### 6. Raccogliere, elaborare, archiviare i materiali

Possono essere foto, disegni, interviste, oggetti. Il FE facilita le varie fasi in vista dell'utilizzo dei materiali per la mappa.

### 7. Cartografie e tecniche di rappresentazione

La presentazione di possibili cartografie diverse da utilizzare. La ricerca di uno stile corrispondente anche alle risorse umane disponibili (collage, disegno, fotografie, ricamo, patchwork, plastico, ecc.)

### 8. La scelta

Che cosa selezionare per la composizione della mappa. La creazione di valori condivisi all'interno del gruppo.

### 9. Dalla bozza alla realizzazione definitiva

Mantenere vivo l'interesse del gruppo della comunità allargata fino alla conclusione del progetto. Il valore della continuità nel tempo. Il superamento dei diversi ostacoli.

### 10. Presentazione del risultato a tutta la comunità e definizione delle mete successive

La diffusione del messaggio della mappa alla comunità allargata. Come passare dalla mappa ad azioni concrete. Come proseguire il lavoro.



## APPROFONDIMENTI

La facilitazione di processi partecipati riguarda, il coinvolgimento diretto e attivo di **gruppi** di diversa costituzione, ampiezza, esperienza.

*Un gruppo è un insieme di persone unite fra loro da vincoli naturali, rapporti di interesse, idee simili, scopi comuni.*

*Dizionario Lingua Italiana, Zingarelli*

Il ruolo del FE in un processo partecipato di gruppo implica la **conoscenza di base** delle strutture, dei meccanismi, delle dinamiche, delle fasi del gruppo.

### Struttura di un gruppo

Ogni gruppo è un **organismo vivente**, e come tale è caratterizzato da proprie

**dinamiche** come primavera-estate-autunno-inverno, nascita-crescita-sviluppo-morte, formazione-espressione delle diversità-conflitti-mediazione-assimilazione- raggiungimento obiettivi-trasformazione o scioglimento

**coordinate** quali spazio, tempo, energia

**livelli fisico:** dimensioni, stabilità-fluttuazione, età del gruppo (anagrafica ed esperienziale), struttura formale, spazio fisico, modalità di incontro, organizzazione, regole, ruoli, risorse  
**emotivo:** relazioni interne ed esterne, modalità di

comunicazione, accettazione regole e ruoli, senso di appartenenza, "atmosfera" di gruppo, fiducia, rispetto

**mentale:** formato dalla mente logico-razionale (pensieri, opinioni, ragionamenti, critiche, studi,..) e dalla mente analogico-intuitiva (idee, intuizioni, visioni, sogni, telepatia, creatività,..)

### Dinamiche e fasi

Inizialmente il gruppo deve essere costituito in modo **stabile** attorno all'obiettivo condiviso.

Nella **I fase** va data maggiore attenzione alla

**"creatura-organismo"** che ai risultati raggiunti

Perciò vi è la necessità di creare e stabilizzare una

**struttura "formale" accettata** (livello **fisico**) dal gruppo stesso. Questo si realizza attraverso lo stabilirsi di un'organizzazione, uno spazio di incontro, un **setting**, norme/regole, ruoli/responsabilità, tempi/ritmi condivisi

Nei primi incontri vi è una fase di reciproca conoscenza/espressione individuale, da cui cominciano ad emergere: **l'identità psicologica** dei singoli membri e del gruppo (maturità-immaturità, apertura-chiusura, flessibilità-rigidità, affinità-diversità,...); **i punti di forza e debolezza** individuali

## b

## FACILITARE LA DINAMICA NEI GRUPPI

e del gruppo; le **risorse**, i **limiti**, le **potenzialità** del gruppo.

Nella **II fase** vi è la necessità di favorire l'equilibrio relazionale e la comunicazione (livello **emotivo**) nel gruppo. Questo si realizza attraverso la conoscenza e l'accettazione reciproca, l'osservazione e il superamento dei **meccanismi** e delle **dinamiche** del gruppo.

E' solitamente in questa fase che il gruppo si riduce selezionandosi ed assimilandosi, e chiarendo le proprie motivazioni ed intenzioni.

La **III fase** conduce al raggiungimento dell'**obiettivo** del gruppo, attraverso il processo partecipato di progettazione creativa (livello **mentale**). Questo si realizza attraverso l'uso appropriato delle **attività mentali e immaginative** del gruppo.

### Meccanismi di gruppo

Si dividono in 2 categorie: quelli **di superficie**, che appaiono **evidenti** negli **atteggiamenti** e **comportamenti** dei singoli e del gruppo (aspetti fisici) quelli **profondi** che, pur non manifestandosi in atteggiamenti e comportamenti esterni, producono e alimentano la **dinamica invisibile** del gruppo stesso (aspetti psichici)

Il **FE** deve riconoscere e saper superare i **meccanismi evidenti**; cominciare ad osservare quelli **nascosti**, che possono richiedere competenze ed interventi più specifici, per i quali il FE chiederà aiuto.

### Principali meccanismi di superficie:

- **differenze sociali**, politico-ideologiche, culturali
- **pregiudizi** sociali, razziali, etnici, ...
- **antipatie-simpatie**, interazioni, alleanze, opposizioni, formazione di sottogruppi
- **ricerca del leader interno**
- **verifica del leader**, attacco al FE, contro-leader
- **ricerca del capro espiatorio**
- ricerca dell'**omeostasi**
- punto morto (**segnale assente**)

Il **percorso di un gruppo** è paragonabile alla navigazione di una **barca** in cui il timoniere (il FE) tenta di far remare tutti i membri nella stessa **direzione** e, possibilmente, con lo stesso **ritmo**. Spesso la partenza è difficoltosa e movimentata, e prevarranno i meccanismi legati alle resistenze di ciascun membro e dell'intero gruppo a trovare la giusta "remata".

L'impegno, l'abilità, la flessibilità del **nocchiero (facilitatore)** saranno qui determinanti.

## APPROFONDIMENTI

L'Ecomuseo del Vanoi e l'Ecomuseo del Paesaggio Orvietano, nell'ambito del progetto di cooperazione, hanno sperimentato e scambiato metodologie per l'indagine sui *saperi*.

Ma cosa intendiamo per *saperi*? I saperi costituiscono una porzione peculiare del patrimonio di una data comunità in relazione al territorio che la ospita e per questo rivestono un ruolo primario nell'ambito dell'indagine ecomuseale.

I saperi comprendono quell'ampio spettro di conoscenze eterogenee, apprese per trasmissione diretta o acquisite e perfezionate empiricamente che hanno permesso e permettono ad una comunità di vivere e convivere in uno specifico territorio.

Le informazioni a carattere storico generalmente si trovano negli archivi, ma i saperi consistono in un complesso di dati di non facile archiviazione, spesso soggetti ad essere dimenticati, nascosti, trasformati e quindi rintracciabili percorrendo strade alternative alla biblioteca.

Nella maggior parte dei casi i saperi si riferiscono al **saper fare**, ovvero insiemi di procedure manuali e conoscenze applicate e perfezionate nel corso degli anni e delle generazioni, per l'esecuzione di determinate attività e condivise, a seconda del grado di specializzazione, dalla comunità.

Solo raramente esistono documentazioni, generalmente i depositari di queste preziose informazioni sono gli anziani di una comunità, che, negli ecomusei consideriamo **tesori viventi**. Nella maggior parte dei casi, *sanno* per esperienza diretta e per questo motivo le loro conoscenze rappresentano un bagaglio d'informazioni uniche, preziose e non reperibili altrove, che permettono di cogliere la maestria tramandata in relazione a quel contesto ambientale, alle risorse disponibili, alle condizioni climatiche, economiche, logistiche..., per incrementare la produzione e migliorare il tenore di vita.

Nel caso dell'indagine orale sui saperi, la complicazione che spesso si manifesta quando s'interpellano i "tesori viventi", risiede nel fatto che i protagonisti **non sanno di sapere** oppure non considerano importanti le informazioni in loro possesso e quindi sono restii al raccontare. In questa fase del percorso assume rilievo

## C

## FACILITARE LA CONOSCENZA DEI SAPERI

**il ruolo del FE**, il quale crea le condizioni ottimali per stimolare il "tesoro vivente" a parlare, spiegare, raccontarsi, in altre parole a trasmettere i propri saperi, sia materiali sia immateriali.

Data la vastità degli ambiti che si prestano all'indagine "dei saperi", il FE non può avvalersi di una metodologia unica e universale, ma adeguare le strategie d'approccio agli argomenti e ai referenti in questione. Il FE, necessita di una preparazione base sull'argomento, ma non gli sono richieste qualifiche antropologiche o etnografiche specifiche, perché **il suo fine è quello di "facilitare il racconto e raccogliere le informazioni"**. Il non essere uno specialista della materia lo stimolerà a condurre con maggior cura e curiosità la ricerca e a stabilire una relazione più calda e familiare con l'informatore.

Il FE può metter in campo tutti gli espedienti utili a favorire la comunicazione:

- ambiente adeguato e confortevole per la conversazione
- gli appuntamenti saranno calibrati in modo da non risultare pesanti e faticosi
- se il "tesoro vivente" una certa età...saranno assecondate le sue necessità in fatto di orari e luoghi per l'incontro

- **quando si tratta di saperi legati al fare sarà utile che il tesoro vivente possa raccontare sul luogo legato a quel sapere (la cucina, l'orto, ...) o possa mostrare direttamente le operazioni utilizzando i suoi strumenti**
- **in questo caso può essere utile chiedere il permesso di documentare con immagini o video.**

Nel corso dell'intervista

- non insistere su un dato argomento se non c'è la disponibilità da parte del narratore, semmai tornare sulla domanda in altro momento
- valorizzare le conoscenze del singolo, motivandolo così a sforzarsi nella cura delle descrizioni e dei particolari.

Al termine dell'indagine proporre una verifica con gli informatori in modo da accertarsi che i dati raccolti non abbiano subito alterazioni nell'elaborazione della presentazione. Questo passaggio sarà inoltre utile per consolidare il rapporto di fiducia con l'informatore favorirne la futura partecipazione.

## APPROFONDIMENTI

Anche in Italia il tema della **partecipazione** delle comunità locali alla progettazione del territorio sta assumendo un peso ed una diffusione considerevoli. Una certa quantità di metodi, di letteratura e di applicazioni a diversi casi e a diverse scale, costituisce una ormai significativa sperimentazione dei suoi presupposti teorici.

Il riconoscimento di alcuni principi, che hanno costituito la base dei metodi partecipativi sperimentati negli ultimi 30 anni nei paesi anglosassoni, sta divenendo ormai patrimonio comune. L'idea che "**chi progetta ama**", ovvero che uno spazio progettato e realizzato da chi ci vive sarà soggetto a maggiori attenzioni e cure, che ogni comunità locale dispone delle potenzialità operative necessarie per attuare la trasformazione dei propri spazi, che un programma di sviluppo realistico, radicato nella comunità, è potenzialmente dotato di maggiori possibilità di realizzazione di altre iniziative calate dall'alto, costituisce la base di ogni progetto partecipato.

Anche se è vero che la partecipazione tenta ormai di dispiegarsi – seppure con difficoltà – anche sui livelli più ampi, che sono quelli cosiddetti della **pianificazione strategica**, ovvero delle scelte politico-urbanistiche che orientano lo sviluppo di territori su vasta scala, per la quale esistono metodi strutturati e collaudati come **Strategic Choice**, è la proliferazione di "**microprogetti**" a livello locale, che ci pare più significativa per l'esperienza degli ecomusei.

E' su questo livello che 4 fattori creano i presupposti indispensabili alla buona riuscita del processo partecipativo:

1. l'utilizzo di uno o più **metodi strutturati** per favorire l'esercizio attivo della progettazione partecipata
2. l'abilità del facilitatore e/o dei tecnici competenti a guidare il processo, attraverso la **capacità di ascolto**, di favorire l'**espressione** di ciascuno e l'**interazione**, e soprattutto la capacità di fornire **immagini di lavoro (pattern)** significative in cui la comunità possa riconoscersi e scegliere.
3. la partecipazione ampia, rappresentativa, attiva della comunità
4. l'impegno a dare seguito e realizzare concretamente le scelte emerse dalla progettazione partecipata.

## d

## FACILITARE PROGETTI PARTECIPATI

### PROGETTARE PER DAVVERO!

E' questa la traduzione letterale del metodo di progettazione partecipata **Planning for Real**, che può essere applicato dal FE, coadiuvato da tecnici, in molti processi di microprogettazione quali viabilità di quartiere, cortili scolastici, orti collettivi e giardini pubblici, spazi e arredi comuni, ecc. Inventato da ricercatori universitari inglesi negli anni '70 e promosso dalla **Neighbourhood Initiative Foundation** è sperimentato oggi in Italia anche con sviluppi creativi e adattamenti per le comunità (cfr. Manuale di Autoprogettazione, Comune di Roma, 1999) L'obiettivo di un applicazione di Pfr è organizzare e facilitare l'interazione tra diversi attori (abitanti, tecnici, imprenditori, autorità) per la progettazione, realizzazione e gestione comunitaria di spazi e iniziative. Gli attori sono invitati a partecipare ad alcuni **giochi**, rispettando alcune regole e utilizzando i materiali predisposti dal FE.

I **materiali** sono racchiusi in 3 diversi pacchetti: il pacchetto per costruire un **plastico** dell'area prescelta; il pacchetto per la **pubblicizzazione**, con locandine e questionari esemplificativi, più indicazioni utili per interviste e video; il pacchetto dei suggerimenti con molte figurine da ritagliare, che indicano azioni concrete da farsi, suddivise per azioni di intervento.

Le **fasi** del gioco prevedono

1. la costruzione del plastico da parte del gruppo promotore: va decisa la scala, dopo aver fatto dei sopralluoghi e riportato tutti gli elementi su una mappa conoscitiva. Sul plastico vengono realizzati gli edifici e tutti gli elementi ritenuti significativi
  2. la pubblicizzazione prevede che il plastico venga esposto in tutti i luoghi pubblici, seguendo i suggerimenti del pacchetto. Tutti i partecipanti collocano le figurine dei suggerimenti, distinte tra problemi e potenzialità e quindi il FE sollecita una riflessione
  3. le **ipotesi di intervento** scaturiscono dalla osservazione dei suggerimenti e dalla differenza di opinione, dopo aver approfondito in gruppi di lavoro i temi o i luoghi più importanti. Questo lavoro può durare per diversi incontri, alla fine dei quali tutto il gruppo scambia e concorda. davanti al plastico, le proposte.
  4. le **priorità** vengono stabilite concordemente dagli attori collocando su una grande tabella gli interventi in ordine di tempo, divisi per SUBITO, PRESTO e DOPO. Per ogni intervento viene anche "negoziato" il soggetto collettivo che deve realizzarlo (comunità, imprenditori, associazioni, amministrazione, ..), verificandone anche i costi.
- Il prodotto finale è un **agenda delle attività**, che dovrà essere rispettata, per lo meno per gli interventi urgenti.

## APPROFONDIMENTI

Tra le mille competenze/abilità in cui può esercitarsi il facilitatore ecomuseale, c'è quella di gestire l'accoglienza di gruppi in visita all'Ecomuseo per brevi periodi, da alcune ore ad una o due giornate. A seconda dello scopo della visita (allestimenti permanenti, mostre temporanee, escursioni...) e del genere di gruppo ospitato (scolastico, turistico, autorità, eterogeneo...) naturalmente i tempi dell'incontro seguiranno le esigenze del programma, precedentemente concordato.

Come in ogni situazione analizzata fin qua, ogni volta che ci si trova di fronte ad un gruppo di persone, è buona regola, **iniziare il lavoro** con l'individuazione dei ruoli e l'organizzazione condivisa delle attività:

- ci sarà quindi un saluto di benvenuto e le presentazioni
- l'illustrazione del programma di lavoro, possibilmente in un momento d'attenzione collettiva
- una breve esposizione delle cose da fare/vedere e degli spostamenti
- la scansione dei tempi e delle pause
- l'assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano l'eventuale attrezzatura necessaria (abbigliamento adeguato, materiali, pranzo al sacco!...)
- ed infine la richiesta ai partecipanti delle motivazioni e delle aspettative.

Attraverso quest'ultima domanda, sarà possibile riscontrare la condivisione dei partecipanti al programma esposto e, quando possibile, concordare le eventuali modifiche. Lo svolgimento di questa fase, sebbene a volte difficile, (nel caso di gruppi numerosi o in luoghi dispersivi, per cui si consiglia di scegliere con cura un luogo accogliente e di non stancare il gruppo!), instaura una relazione attiva con il gruppo che permetterà di prevenire o risolvere possibili inconvenienti che rischierebbero di compromettere l'esito della giornata. Inoltre, grazie alla conferma ottenuta dagli interlocutori, le fasi successive del programma saranno agevolate.

A questo punto il **FE** si trova ad assumere il ruolo della **guida**, ma anche in questo caso gli è richiesto qualcosa in più rispetto alla classica mansione della *guida turistica* o del *cicerone*.

Gli sono richieste conoscenza e preparazione sui temi proposti, *verve* espositiva per non annoiare i presenti e attenzioni verso il gruppo (non perdere nessuno lungo strada e assecondare, entro i limiti, le esigenze dei singoli), il ricorso a tecniche e giochi di presentazione, se il gruppo è eterogeneo.

## e

## FACILITARE L'ACCOGLIENZA

Ma in questo caso, la *guida* opera in un Ecomuseo e non può dimenticare che si trova in un ambiente flessibile e in continua relazione con l'ambiente che lo anima. Quindi al suo pubblico cercherà d'offrire, più che un pacchetto esaustivo d'informazioni, un'esperienza dinamica di conoscenza.

Il FE – ricorrendo ai consigli di **Gioviale** - può **farsi aiutare**, nel caso di una visita all'aperto, da un abitante del luogo ad esporre un certo argomento, cercherà di cogliere quali sono gli **interessi** dei suoi interlocutori per calibrare gli argomenti su cui soffermarsi e limiterà le erudite spiegazioni se queste rischiano di allontanare l'attenzione del pubblico;

Tenterà di facilitare tutte le occasioni **esperienziali** che si presentano, stimolando vista, udito, olfatto, tatto e quando possibile, l'azione diretta, in modo da coinvolgere fisicamente, emozionalmente e mentalmente i visitatori. Egli stesso formulerà **domande** per sollecitare momenti di osservazione, riflessione e confronto sulle **specificità dei luoghi**.

In poche parole, oltre ad accompagnare e presentare al visitatore un determinato percorso espositivo/escursionistico/..., al FE è richiesto di innescare una **relazione** tra l'ospite e l'ambiente che lo circonda, che certamente lascerà il segno di un'esperienza vissuta.

Nella conduzione dell'incontro o della giornata, il facilitatore non deve mai dimenticare le motivazioni che hanno spinto il gruppo a visitare l'Ecomuseo che, nella maggioranza dei casi, uniscono curiosità o interesse verso la realtà ecomuseale all'esigenza di un piacevole diversivo. Quindi risulterà opportuno alternare i **momenti impegnativi con momenti di svago**, senza mai dimenticare i tempi di pausa, evitando così quella "fatica da museo" che tanto spaventa i visitatori.

Al termine dell'esperienza, prima dei saluti, sarebbe opportuno che il facilitatore trovasse un momento per **valutare** con il proprio gruppo l'esito del tempo trascorso assieme. Il modo più semplice e veloce per condurre quest'indagine, sono le domande dirette: *E' stato interessante? Vi siete divertiti? Vi siete affaticati?* Le risposte raccolte, oltre ad essere un valido aiuto per le future programmazioni, conterranno anche degli utili suggerimenti, e a volte sane critiche, per migliorare le abilità del facilitatore ecomuseale. Inoltre, un momento di dialogo finale fornirà l'occasione per rinnovare l'invito a visitare/conoscere/partecipare ad altre attività dell'Ecomuseo.

## APPROFONDIMENTI

La Convenzione ONU sui **Diritti dell'Infanzia** (1989) firmata da 193 Paesi – incluso l'Italia – sancisce il dovere da parte di ogni Stato di ascoltare, informare e coinvolgere i bambini per quanto riguarda decisioni e questioni che li riguardano. E' chiaro che l'assetto del proprio territorio è una questione di fondamentale importanza per il benessere attuale e futuro dei bambini. Per quanto riguarda gli **Ecomusei** possiamo pensare che processi di coinvolgimento e di educazione alla progettualità dei giovani facilitano lo sviluppo di cittadini più disposti a partecipare in futuro alla gestione dei propri ambienti di vita. Mentre risulta difficile coinvolgere una fascia eterogenea di cittadini adulti in processi partecipati, quelli avviati in scuole o centri giovanili dove la continuità e la permanenza sono garantite, permettono l'accesso a tutte le fasce sociali presenti nel territorio.

Bambini e ragazzi – alla stregua di un **"collante comunitario"** – rappresentano una porta aperta verso tutte le famiglie. L'esperienza dimostra che i bambini sono formidabili **catalizzatori** del coinvolgimento di altre fasce d'età e che soprattutto sono loro a portare informazioni e nozioni a casa. Alcuni progetti avviati con una singola classe scolastica sono riusciti, a volte, a stimolare la partecipazione dell'intera comunità locale. I bambini hanno un rapporto immediato con la natura, hanno facilità a immaginare e comunicare "visioni utopiche", capacità di vedere (e progettare) l'ambiente con modalità globali e interconnesse, idee che prospettano (altri) tempi e (altre) questioni in cui saranno i bambini ad insegnare agli adulti. I progetti fatti con i bambini contengono spesso indicazioni più eco-sostenibili, più semplici e più sensibili ai bisogni di tutti gli utenti. I bambini non hanno potere, sono più piccoli, hanno meno esperienza, non hanno proprietà, nè rappresentanza politica o sindacale. Sono delle specie di alieni intra-comunitari che spesso utilizzano altri linguaggi e non comprendono quello degli adulti. L'obiettivo del **FE** che mira a coinvolgere i bambini nei processi decisionali, è prima di tutto di contribuire all'acquisizione da parte dei bambini di conoscenze e strumenti di intervento sul loro ambiente di vita. Il FE deve attivare una fase propedeutica di reciproco apprendimento nella quale ci si conosca e si decidano obiettivi, responsabilità e ruoli, utilizzando il linguaggio verbale, visivo e corporeo del mondo dei bambini e dei giovani, rispettandone le diversità, i tempi, e facilitandone le modalità espressive.

## f

## FACILITARE LA PARTECIPAZIONE DEI RAGAZZI

La costruzione di una Mappa di comunità, assieme ad un gruppo di ragazzi, rappresenta un'esperienza preziosa di lavoro collettivo, dove instaurare relazioni, condividere idee e/o discutere per difenderle, prendere decisioni, assumersi responsabilità e festeggiare gli obiettivi raggiunti (o affrontare e valutare i motivi del fallimento). L'intero percorso si sviluppa in base alla volontà del gruppo, e quindi il FE – ancora più che con gli adulti – proporrà giochi ed espedienti per favorirne la costituzione e il senso di appartenenza (ed es. proponendo di inventare un nome per il gruppo o per il lavoro intrapreso...). Nel caso dei ragazzi, spesso, la partecipazione al progetto è in qualche modo imposta (Scuola, genitori...); il FE allora dedicherà i primi incontri alle presentazioni "giocose" e alle motivazioni, stimolandola coesione nel gruppo e l'interesse per il tema esposto con la proposizione di materiale ed approcci di vario tipo (immagini, video, escursioni, degustazioni, illustrando esperienze simili...). Nella presentazione di se stesso e del proprio ruolo il FE può mettersi in gioco più che con gli adulti. Verificato l'interesse dei ragazzi ad approfondire il progetto (ad es. con un applauso) il FE scandirà in *modo solenne* l'inizio del lavoro di gruppo. Importante è l'attenzione continua del FE all'ambiente di lavoro, che deve essere tranquillo, familiare, accogliente, e all'atmosfera dello spazio e del gruppo. Una volta condiviso il tema di lavoro e le regole di "convivenza" il FE fornirà al gruppo gli strumenti per l'organizzazione del progetto: una sequenza operativa indicativa da riempire e modificare in base alle esigenze e soluzioni elaborate dal gruppo, l'attribuzione condivisa di ruoli e responsabilità operative anche ai ragazzi. Il FE garantirà l'espressione di tutte le opinioni (favorendo la condivisione con una disposizione a cerchio, oppure utilizzando un pupazetto da far passare tra le mani per ottenere la parola...) ed intervenendo in modo fermo qualora non vengano rispettate le regole stabilite. Ancora più che con gli adulti il FE tiene a cuore più il processo del gruppo, che l'esito materiale del lavoro. Accompagnerà il gruppo verso la realizzazione del suo progetto, fornendo materiali ed informazioni utili, consigli/suggerimenti sul *come fare*, ma senza influenzare con le proprie opinioni – da "grande" – il *cosa fare*, potendo così verificare con quanta efficacia i ragazzi sanno mettere in campo capacità valutative, decisionali ed operative. I risultati raccolti dalle esperienze compiute con classi delle scuole elementari, dove il percorso di ricerca dei contenuti della Mappa è stato fatto interagire con i programmi didattici, hanno portato a buoni risultati sia dal punto di vista scolastico, sia come esperienza formativa per il gruppo/classe, innescando nella rete ecomuseale una positiva relazione con i ragazzi e le loro famiglie.

## TECNICHE E STRUMENTI

Tra gli strumenti che il FE ha a disposizione ve ne sono alcuni che rientrano in un pacchetto che potremo chiamare **simulazioni**: rappresentazioni di ogni tipo, drammatizzazioni, teatro con o senza costumi, costruzione e messa in scena di maschere, giochi di ruolo e, perchè no, anche giochi più tradizionali se contestualizzati e finalizzati, come la vecchia "caccia al tesoro". Poichè tutte queste tecniche si basano sul principio che **azioni** – anche se semplicemente simulate – facilitano l'apprendimento del comportamento o del ruolo rappresentato, esse vengono oggi utilizzate per favorire processi di apprendimento, per migliorare la conoscenza di gruppo, per sciogliere dinamiche attraverso l'identificazione temporanea in altri ruoli, per sdrammatizzare, divertirsi e sorridere delle situazioni e di se stessi. Alcune di queste tecniche richiedono ovviamente competenze particolari, teatrali, di animazione o psicologiche, ed in tal caso verrà richiesto un intervento specialistico.

I **giochi di ruolo**, in particolare quelli **dal vivo**, possono essere invece progettati con facilità dal FE, conoscendone le caratteristiche e gli obiettivi, e realizzati o "giocati" assieme al gruppo. Il **gioco di ruolo è azione**. Il **gioco di ruolo dal vivo** richiede che un gruppo di persone agisca, secondo certe regole e ruoli, in tempo reale. Il gioco consiste nel proporre alle persone di assumersi una parte, un ruolo, una funzione, all'interno di un copione predisposto, manifestando al meglio le caratteristiche ed i comportamenti che quella parte richiede. Attraverso questa identificazione le persone scoprono in modo diretto quali sono le qualità richieste per esercitare quella funzione o risolvere una situazione, osservano le proprie abilità o debolezze, e quelle altrui, empatizzano le persone che realmente svolgono quel ruolo nella vita, danno voce e corpo alle diverse ragioni e a nuove possibilità di democrazia diretta.

## GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

**Per giocare serve:**

- un **maestro del gioco**, ovvero il FE, che è responsabile del **setting** (contemporaneamente l'**atmosfera** e il **copione** del gioco) e del rispetto delle **regole**
- i **giocatori** o **attori**
- l'**atmosfera** e lo **schema** del gioco.

**Come si gioca?**

1. il **FE** deve decidere il copione, dandogli una finalità nel processo dell'ecomuseo. Si può simulare, ad esempio, un incontro per mappe di comunità, un progetto partecipato, la discussione su un tema scottante per la Comunità, ecc.
2. il **FE** scrive e presenta ai giocatori il copione e l'**atmosfera**: se è un incontro per le mappe si può svolgere in consiglio comunale, o in un osteria, ...
3. presenta gli obiettivi della simulata: ad es. convincere l'amministrazione a finanziare la mappa, ...
4. stabilisce i tempi totali del gioco (da 1 a 2 ore, ma può durare anche di più) e di eventuali parti
5. presenta le regole del gioco, ad es. ognuno adotta con convinzione, ma anche creativamente gli atteggiamenti, i nomi, le parole

del personaggio; osservare se stessi e gli altri; ascoltare e interagire

6. assegna i ruoli, consegnando una scheda scritta a ciascuno in cui viene caratterizzato il personaggio. E' utile suggerire gesti, parole e frasi ricorrenti, alleanze, conflitti, ecc. Nel caso delle mappe i ruoli possono essere il moderatore dell'iniziativa, il facilitatore, il segretario, il timekeeper, il sindaco, l'assessore, il funzionario, l'architetto, l'artista, l'antropologo, l'associazione pro e quella contro, il contadino, l'imprenditore, l'anziano, il giovane, le donne, ..

7. tra i ruoli prevedere sempre alcuni osservatori, dotandoli di una griglia di osservazione sul processo del gioco e sui risultati. Il **maestro del gioco/FE** lascerà che il gioco si sviluppi, osservandolo e intervenendo solo per far rispettare le regole. A gioco finito la parola va agli osservatori, che stimoleranno una condivisione a caldo. Il vissuto e le osservazioni scaturite dal gioco possono costituire materiale molto creativo per il gruppo e per ogni partecipante e dare avvio ad ulteriori "giocate" o ad azioni reali.



## GLOSSARIO

**Action planning** sviluppare e implementare un dettagliato piano d'azione

**Agenda**

**Agenda 21 locale**

**Brainstorming** tecnica che permette di esprimere il maggior numero di idee senza giudicarle

**Community visioning** tecnica che permette di condividere le proprie *visions* sviluppando poi una visione collettiva di uno stadio o risultato futuro desiderato

**Counseling**

**Decision making** processo che porta alla stesura di un programma generale di azione

**Ecomuseo**

**Facilitazione**

**Feed-back**

**Fishbowl**

**Gioviale**

**Intervisione**

**Mappe mentali**

**Metodo del consenso**

**Patrimonio**

**Pianificazione strategica**

**Planning for Real**

**Problem solving**

**Setting**

**Supervisione**

**Target**

**Team building** formazione e consolidamento del gruppo come entità

**Tesori viventi**

**Time keeper**

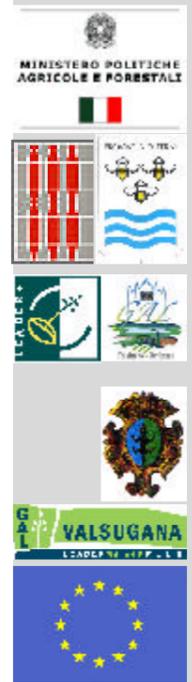
**Visioning**

## LIBRI & SITI

### III° DI COPERTINA



ABCDEFEG



**Leader Plus** è un'Iniziativa Comunitaria adottata dalla Commissione Europea con la Comunicazione 2000/C 139/05 del 14.4.2000 e inserita nel quadro degli interventi comunitari del periodo 2000-2006, che si propone di incoraggiare ed aiutare gli operatori rurali a riflettere sulle potenzialità del territorio in una prospettiva di lungo termine. L'Iniziativa che è finalizzata ad attuare strategie originali di sviluppo sostenibile, integrate, di elevata qualità, attraverso la realizzazione di Piani di Sviluppo Locale proposti e gestiti da Gruppi di Azione Locale ( GAL) si articola in tre assi

**Asse 1** : strategie pilota di sviluppo rurale a carattere territoriale e integrato;

**Asse 2** : cooperazione interterritoriale e transnazionale;

**Asse 3** : assistenza tecnica, monitoraggio e valutazione.

Nell'ambito dell'Asse 2, dedicato alla cooperazione tra territori, è maturato il progetto "**Costituzione di una rete ecomuseale per il coinvolgimento delle comunità**", che vede coinvolti il Gruppo di Azione Locale Trasimeno Orvietano il gruppo di Azione Locale Valsugana, l'Ecomuseo del Paesaggio dell'Orvietano e l'Ecomuseo del Vanoi, cofinanziato dalla Provincia di Terni e dal Comprensorio di Priemiero-Vanoi.

Questa pubblicazione è uno dei prodotti del progetto di cooperazione.

Coordinamento redazionale e grafico: Fiorenza Bortolotti

Testi: Fiorenza Bortolotti e Adriana Stefani

Illustrazioni: Salvatore di Fazio

Stampa: Tipolitografica Pievese, Città della Pieve, Perugia



febbraio 2006



I Quaderni dell'Ecomuseo 2

ABCDEFEG