

Kimmo Suomi

PhD, Docent Professor in Sports Planning Head of Department of Sport Sciences, University of Jyväskylä, Finland

In Finlandia abbiamo implementato la progettazione partecipata a partire dal 1980. Il problema principale è che non c'è tempo sufficiente per la progettazione partecipata, perché questo tipo di progettazione richiede tempo. Il problema è che i bambini dopo due o tre anni dall'inizio del progetto hanno delle esigenze diverse. La domanda che era scaturita dai precedenti interventi, soprattutto dall'intervento di Francesco Langella, è se possiamo rendere la progettazione partecipata istituzionale. Noi stiamo lavorando sulla progettazione partecipata fin dal 1980 e in Finlandia abbiamo una legge sullo sport che ha fornito le regole, le informazioni per le autorità o per chi prende le decisioni sull'argomento. La legge sullo sport è molto flessibile e il suo elemento essenziale consiste nell'affermazione della pari opportunità per la partecipazione attiva a tutti i livelli. Infatti le autorità, i club sportivi, il settore no-profit, il settore del volontariato o le ong hanno lavorato insieme affinché ci fossero pari opportunità per tutta la popolazione. Abbiamo capito che lo sport può essere uno strumento per raggiungere obiettivi più alti, come per esempio il welfare state, lo stato di benessere, e secondo la legge, è possibile prevenire l'esclusione sociale e questo è un aspetto strettamente collegato a quello della tolleranza. In Finlandia abbiamo dei gruppi etnici diversi, soprattutto da quando siamo entrati nell'Unione Europea. La comunità più grande è quella afgana e iraniana, ma abbiamo anche una comunità grande di svedesi e di russi, che sono i nostri vicini. Secondo la legge noi dobbiamo promuovere la tolleranza fra le persone nelle attività sportive. Attraverso lo sport promuoviamo uno stile di vita attivo, un'espressione della nostra fisicità e un interesse permanente per l'attività fisica. Infatti nel nostro sistema educativo, soprattutto nelle scuole, la conoscenza dello sport è cambiata. Molto importante è il concetto di sviluppo sostenibile, in relazione al quale la legge afferma che quando si costruiscono degli impianti sportivi non bisogna distruggere la natura. Al momento in Finlandia non è possibile costruire senza seguire i principi dello sviluppo sostenibile. In Italia, vi chiedo, qual è lo sport o l'impianto sportivo più importante? Lo stadio di calcio e il calcio. In Finlandia l'impianto sportivo più utilizzato è la natura. Vorrei enfatizzare come l'attività sportiva è strettamente legata alla natura, infatti l'80 % dei bambini vivono in città, mentre il 75% del territorio finlandese è coperto da boschi e solo il 10% da laghi. Questa è una grande opportunità per enfatizzare l'importante ruolo della natura, considerando anche che il territorio finlandese è più grande dell'Italia, nonostante la popolazione sia minore, infatti ci sono solo 5.200.000 persone, quindi c'è abbastanza spazio affinché la popolazione possa sfruttare la natura. Per quanto riguarda i sussidi statali alle organizzazioni sportive, nella lista di priorità rientrano soprattutto i bambini, nel 25% rientrano le attività sportive a scopo salutare, quindi sport per tutti e un altro 25% riguarda gli sport agonistici. Le autorità vogliono investire, mediante i sussidi, nelle attività sportive per i giovani; non parlo di sport, ma di attività sportive per i giovani. La legge

sullo sport parla di pari opportunità per accedere a questi servizi sportivi, e dà un rilievo centrale alla promozione della leadership da parte delle donne e delle ragazze. Con l'espressione pari opportunità si intende la totalità dei gruppi etnici e della popolazione, ma soprattutto una pari opportunità dal punto di vista donne-uomini. Ci sono dei programmi particolari per promuovere la partecipazione delle attività sportive per le giovani donne. Vorrei fornire il background per lo studio della promozione della progettazione partecipata in riferimento alle idee di Jurgen Habermas, che teorizzava l'esistenza di due sistemi. Quando noi progettiamo ci sono due tipi diversi di sistemi, il mondo delle esperienze e il mondo dei sistemi. Il mondo delle esperienze rappresenta il mondo dei bambini, dei sentimenti, dei comportamenti, mentre il mondo dei sistemi è il mondo delle autorità, dei tecnici, delle necessità tecniche e finanziarie. Habermas dice che nella progettazione partecipata è necessario unire questi due mondi, il mondo delle esperienze e il mondo dei sistemi, perché senza il primo la pianificazione e la progettazione sarebbe esclusivamente razionale, una progettazione ufficiale, viceversa non possiamo affidarci solo al mondo delle esperienze, al mondo dei bambini. Il giusto equilibrio consiste nell'unire questi due sistemi. In Finlandia noi categorizziamo i diversi tipi di progettazione partecipata in tre tipologie: 1) la progettazione basata sulla collaborazione, che riguarda il lavoro congiunto tra diversi gruppi di interesse, quali i club sportivi, le famiglie, i bambini, le autorità e gli esperti tecnici; 2) la progettazione in rapporto alla ricerca, il cui ruolo molto importante consiste nel fare da ponte fra il mondo dei sistemi, il mondo ufficiale e gli utenti di questo progetto, cioè i bambini; 3) la progettazione partecipativa è una progettazione che si realizza insieme agli utenti, che sono i bambini, e consiste in un lavoro congiunto e concertato. L'Italia e la Finlandia sono un esempio di come si lavora insieme nella progettazione partecipata o concertativa. Lo scopo dello studio è quello di creare una metodologia di progettazione partecipata per i bambini che includa delle attività di ricerca, di follow up nei cinque anni successivi alle attività di progettazione. L'oggetto della ricerca alla quale ho partecipato era costituito da 44 complessi urbani situati nel bosco, perché i nuovi complessi abitativi in Finlandia si costruiscono nei boschi, e la media della popolazione in una periferia era di 11.000 abitanti. Nella progettazione partecipata è necessaria l'organizzazione. Partirei dal basso, spiegando per prima cosa quali sono i gruppi di residenti coinvolti nella progettazione. Si tratta di gruppi di residenti che fanno delle proposte e che collaborano attivamente nel progetto, poi ci sono i gruppi di progettazione basata sulla collaborazione, per esempio i lavoratori nelle periferie, e infine i gruppi di follow up, coloro che si occupano del processo decisionale a livello locale e che seguono i risultati della progettazione. E' importante che ci sia la partecipazione degli attori del progetto, e soprattutto dei bambini. Le tipologie di dati raccolti sono varie, abbiamo i dati raccolti mediante questionari rivolti ai bambini e spediti via posta, i dati raccolti mediante interviste ai membri dei club sportivi, i dati raccolti con la tecnica gis, che è una tecnica per costruire dei database, o intervistando i lavoratori locali, per esempio gli insegnanti della scuola, che lavorano a contatto con i bambini. Inoltre abbiamo lavorato su internet, costruendo uno spazio appositamente dedicato alla progettazione partecipata, con mappe e disegni che i bambini hanno fatto a casa o a scuola. In questo modo i bambini possono produrre delle idee e partecipare attivamente, riuscendo ad unire il mondo delle

esperienze e il mondo dei sistemi. La valutazione con il metodo CIPP consiste in un metodo molto utile per seguire i risultati e verificare se ci sono stati o meno dei risultati positivi. La C rappresenta il punto di partenza, la I indica la valutazione dei contenuti, i materiali, l'istruzione, il denaro, la P consiste nella valutazione del processo e implica la valutazione di tutta la fase di progettazione, non solo la fine ma l'andamento, l'ultima P sta per valutazione dei risultati, cioè il prodotto, ossia la valutazione della progettazione alla fine del processo. Nei cinque o sei anni seguenti al periodo di implementazione della progettazione, il tasso medio di realizzazione di questa collaborazione con gli attori che si occupano del processo decisionale, era relativamente alto, e nei cinque anni seguenti alla progettazione i tre quarti dei consigli dati sono stati messi in pratica. Le conclusioni: c'è bisogno di una formazione più collaborativa per i bambini, quindi c'è bisogno dell'utilizzo di nuovi sistemi educativi come per esempio i giochi sociali per preparare i bambini alla progettazione partecipata ed è necessario anche organizzare la progettazione partecipata con nuove tecnologie, prevedendo un'organizzazione a più ampio raggio, affinché i bambini possano partecipare direttamente all'organizzazione della progettazione; ci sono in Europa delle tecnologie moderne che costituiscono un modo molto rapido e veloce per progettare. Se per esempio utilizziamo il Cad che è la progettazione con l'ausilio del computer o il sistema Gis, Geographical Information System, noi possiamo risparmiare del tempo. Infine abbiamo bisogno di una progettazione che sia strettamente collegata alle azioni di ricerca.