Co-funded by
the European Union

co-creating
wellbeing

Co-creating Wellbeing: manuale di strumenti e risorse per applicare la co-creazione nella pratica

Coventry University
University College Lillebaelt
Université de Lyon
Universidade do Minho
Instituto de Educação
Centro de Investigação em Estudos da Criança
LeGO Officina Sociale

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Autori

Nikki Holliday, Paul Magee, Frants Christensen, Daniele Botteri, Teresa Vilaça, Zélia Anastácio, Graça Carvalho, Sandie Bernard e Gemma Pearce*

*autrice corrispondente – contatta Gemma Pearce gemma.pearce@coventry.ac.uk per qualsiasi domanda.

Ringraziamenti

Desideriamo riconoscere il contributo del team del precedente progetto Co-Creating Welfare, finanziato da Erasmus+, e del più ampio team del progetto Co-creating Wellbeing nello sviluppo di questo prodotto. Desideriamo inoltre ringraziare tutti i partecipanti ai corsi pilota dei progetti Co-Creating Welfare e Co-Creating Wellbeing finanziati da Erasmus+.

Immagini

Tutte le immagini utilizzate sono disponibili senza attribuzione, salvo diversa indicazione.

Citazione suggerita

Versione originale

Holliday, N., Magee, P. Christensen, F., Botteri, D., Vilaça, T., Carvalho, G., Anastácio, Z., Bernard, S. & Pearce, G. (2026) *Co-creating Wellbeing: a handbook of tools for applying co-creation in practice.* Coventry University. ISBN: 978-1-84600-1369

Versione italiana

Holliday, N., Magee, P. Christensen, F., Botteri, D., Vilaça, T., Carvalho, G., Anastácio, Z., Bernard, S. & Pearce, G. (2026) *Co-creating Wellbeing: manuale di strumenti per applicare la co-creazione in pratica.* Università di Coventry. ISBN: 978-1-84600-1406

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Introduzione e contesto del progetto

Il corso di formazione Co-Creating Wellbeing è stato sviluppato all'interno del progetto europeo ERASMUS+ "Co-Creating Wellbeing", che è nato a partire da un progetto precedente, chiamato "Co-Creating Welfare".

La motivazione per il corso originale Co-Creating Welfare era la necessità, oggi ampiamente riconosciuta, di riorganizzare il settore del welfare affinché diventi economicamente più sostenibile. Le organizzazioni che offrono servizi di welfare ai cittadini spesso affrontano riduzioni nei finanziamenti, principalmente a causa delle conseguenze della situazione economico-finanziaria e delle trasformazioni della società. Ciò ha fatto emergere la necessità di cercare nuovi modi di organizzare l'offerta dei settori europei del welfare e del benessere.

In risposta a questa necessità di riorganizzazione, la co-creazione ha iniziato a diventare un concetto molto usato per creare un sistema e un'organizzazione dei settori del welfare e del benessere più sostenibili. La co-creazione è un nuovo approccio alle politiche pubbliche che ha il potenziale di portare un cambiamento significativo nel modo in cui offriamo servizi sanitari, educativi, di sicurezza e altri servizi, al fine di renderli più efficaci, efficienti e quindi più sostenibili. Tuttavia, i professionisti hanno bisogno di competenze e conoscenze per lavorare con la co-creazione. I corsi sviluppati attraverso i progetti Co-Creating Welfare e Co-Creating Wellbeing mirano a fornire queste competenze e conoscenze. Puoi scoprire di più sul progetto Co-Creating Wellbeing e accedere a ulteriori risorse qui: https://cocreatingwellbeing.eu/

Obiettivi di apprendimento e competenze

L'obiettivo generale di apprendimento del corso di formazione Co-Creating Wellbeing è rendere professionisti e ricercatori del settore del benessere in grado di creare, implementare e valutare processi di co-creazione con i cittadini che beneficiano dei servizi di welfare della loro organizzazione. Per raggiungere questo specifico obiettivo di apprendimento, è importante che i formatori abbiano sviluppato le seguenti competenze generali (Darlington et al, 2021):[1]

- Conoscenza della teoria che sostiene la co-creazione
- Esperienza nella co-creazione nel settore del benessere
- Capacità di lavorare con i metodi e la pratica di co-creazione (ad esempio incoraggiare idee e dibattito, ascolto attivo, facilitazione, sviluppo della creatività per giungere a conclusioni condivise all'interno di un gruppo)
- Facilitazione e organizzazione del gruppo

[1] Darlington, E., Pearce, G. Masson, J., Bernard, S., Vilaça, T., Anastácio, Z., Magee, P., Christensen, F. Hansen, H., Carvalho, G. S. (2021). How can we promote co-creation in communities? The perspective of health promoting professionals in four European countries. *Health education. 122(4), 402-423.* doi:10.1108/HE-02-2021-0033

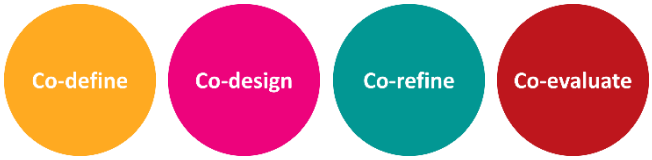
Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Questo manuale contiene idee e risorse per attività di co-creazione, ed è nato in risposta alla richiesta di persone che avevano partecipato al corso del nostro primo progetto che avevano detto che una delle cose principali che volevano sapere meglio era COME applicare effettivamente la co-creazione e quali strumenti potrebbero essere utili per diversi scopi e fasi di co-creazione. Abbiamo quindi menzionato, ove opportuno, quali particolari attività potrebbero essere più adatte alle fasi di co-definizione, co-progettazione o co-raffinamento del "quadro dei tre co" della co-creazione (Three Co's Framework)[2], ma queste indicazioni devono essere intese solo come un suggerimento. In tutto il corso ci riferiamo alle persone che partecipano alle attività di co-creazione come 'co-creatori', intesi come coloro che possono ostacolare o favorire il processo di co-creazione, come utenti del servizio, erogatori, commissari, designer, decisori politici, autori di ricerche basate su evidenze (Pearce e Magee 2024)[3]

Ulteriori risorse per altre attività sono fornite anche alla fine di questo manuale.

Come utilizzare questo manuale

Le attività elencate non sono in un ordine particolare – coerentemente con la natura caotica, creativa e ciclica della co-creazione (Sanders e Stappers, 2008)[4]. Le attività coprono varie fasi del processo di co-creazione, inclusi co-definizione, co-progettazione, co-raffinazione e co-valutazione. Abbiamo indicato la fase specifica in cui riteniamo che particolari attività siano più adatte con le icone sottostanti; tuttavia, questa indicazione non è prescrittiva e vi incoraggiamo a essere creativi e a adattare le attività alle vostre esigenze!



Le icone si riferiscono alle fasi cicliche del ciclo di Co-Creazione secondo la rappresentazione di Pearce e Magee (2024)[5]. Il Three Co's Framework è inteso come un processo non lineare in cui la fase di co-valutazione è integrata per tutta la sua durata. I colori presenti in questo manuale sono stati adattati per facilitare l'identificazione.

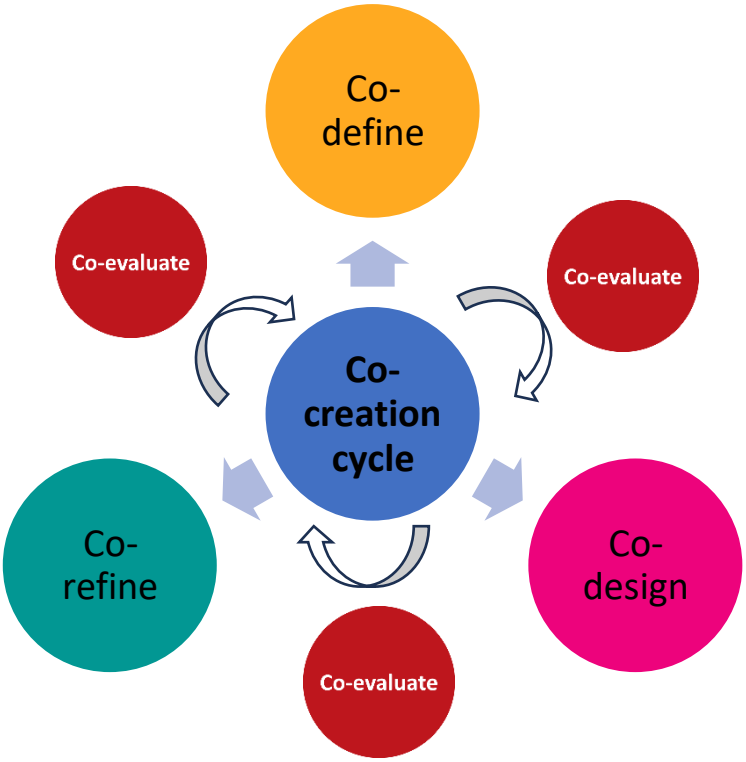
[2] Pearce, G., Magee, P. (2024). Co-creation Solutions and The Three Co's Framework for applying Co-Creation. Health Education, 124 (1/2), p20-37. doi: 10.1108/HE-09-2022-0077

[3] Pearce, G. and Magee, P. (2024), "Co-creation solutions and the three Co's framework for applying Co-creation", Health Education, Vol. 124 No. 1/2, pp. 20-37. https://doi.org/10.1108/HE-09-2022-0077

[4] Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, *4*(1), 5-18.

[5] Pearce, G. and Magee, P. (2024), "Co-creation solutions and the three Co's framework for applying Co-creation", Health Education, Vol. 124 No. 1/2, pp. 20-37. https://doi.org/10.1108/HE-09-2022-0077

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.



Puoi usare i link ipertestuali nella pagina dell'Indice (pagina successiva) per andare a un'attività che ti interessa particolarmente.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Indice

Introduzione e contesto del progetto	3
Obiettivi di apprendimento e competenze	3
Come utilizzare questo manuale	4
Regole di ingaggio	8
Scala della partecipazione	9
Sei cappelli per pensare	11
Schede stimolo	14
Racconto fotografico	16
CUbe	17
Pensiero a ritroso	20
Dialogo aperto	22
Metodo delle scuse	24
Carosello	27
Metodo di mappatura	29
Personas	31
Passa il Pacco	33
Metodo World Café	35
Attività di poster e collage	37
Creazione di una rivista	39
Acquario	41
LEGO® Serious Play®	45
Puzzle	48
Forum Theatre	49
Q-Sort	51
Gioco di ruolo	54
Post-it	56
Votazione	57
Sviluppo di una storia	58
Story Cubes	60
Gli Story Cubes come rompighiaccio	62
Attività di project managament	63

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Gioco di simulazione 65
Mappatura del cliente 67
Cosa c'è nella scatola? 70
Inizia Interrompi Continua 72
Pianificare, Fare, Controllare, Agire 74
Sviluppo di casi di studio 76
Modello del Processo di Co-Creazione 77
Pecha Kucha 80
Ulteriori risorse e strumenti 83

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Regole di ingaggio

Co-define

Introduzione all'attività

Questo è un compito che può essere utilizzato per co-creare un insieme condiviso di regole che i co-creatori utilizzeranno per lavorare insieme all'inizio del progetto.

Materiali necessari

Fogli di carta grandi, penne, post-it

Preparazione per l'attività

- Prima che inizi l'attività, mostra su una lavagna o un poster un esempio di "regole di ingaggio" (ad esempio: ascolta attentamente, sii rispettoso, nessuna idea è una cattiva idea).

Come gestire l'attività

- Quando i co-creatori arrivano e iniziano a mettersi a loro agio (ad esempio prendendosi un caffè), invitali a leggere l'esempio e riflettere: "Cosa ti sembra importante? Cosa aggiungeresti o cambieresti?"
- Chiedi loro di scrivere i loro pensieri—sia basandosi sulla lista che sulle nuove idee—su post-it e mettili su una lavagna a fogli.
- Una volta iniziata la sessione, date il benvenuto a tutti e indicate i post-it: "Questi sono i vostri pensieri su come vogliamo lavorare insieme oggi."
- Leggi o raggruppa alcune idee comuni e invita a riflettere rapidamente: "C'è qualcosa che manca o che è particolarmente importante da evidenziare?"

Concordate come gruppo che questo regolamento diventi la vostra guida condivisa per la sessione o il processo di co-creazione e mantenetelo visibile nella stanza. Questa attività può anche essere svolta usando la tecnica dei post-it con tematizzazione (dettagliata più avanti) oppure per chiedere alle persone cosa trovano importante per il loro coinvolgimento usando un'attività a nuvola di parole.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

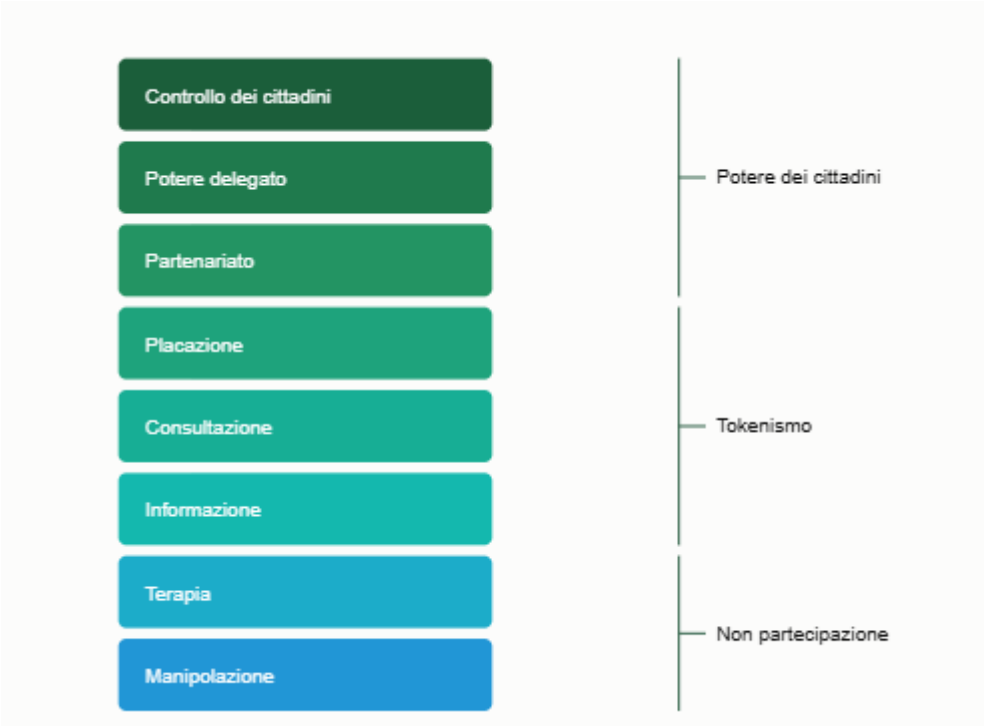
Scala della partecipazione

Co-define

Introduzione all'attività

L'attività è un esercizio riflessivo di co-creazione utilizzato per aiutare i co-creatori a esaminare il livello di partecipazione effettivamente sperimentato in un progetto, organizzazione o processo decisionale. Si basa sul concetto di Ladder of Citizen Participation, originariamente sviluppato da Arnstein (1969)[6], che descrive diversi gradi di influenza e potere detenuti dai co-creatori.

In questa attività, la scala viene utilizzata come quadro di discussione piuttosto che come strumento diagnostico. I co-creatori esplorano come interpretano i diversi livelli, dove credono che si collochi la loro effettiva esperienza e dove vorrebbero che fosse in futuro. L'attività supporta la comprensione condivisa, la definizione delle aspettative e la risoluzione collettiva dei problemi.



Un esempio della Scala della Partecipazione di Arnstein

[6]Arnstein, S. R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. Journal of the American Institute of Planners, 35(4), 216–224. Background overview available at: https://citizenshandbook.org/arnsteinsladder.html

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Materiali necessari

- Una rappresentazione visiva della Scala della Partecipazione (vedi sopra per un'immagine di esempio, stampata, proiettata o visualizzata digitalmente)
- fogli di carta grandi o lavagna
- Penne o pennarelli
- Post-it (opzionale)

Preparazione per l'attività

Introdurre il concetto di scala: Assicurarsi che i co-creatori abbiano accesso a una versione chiara della Scala della Partecipazione e a una spiegazione di base dei suoi livelli. Questo può essere fatto in anticipo o brevemente all'inizio della sessione.

Definisci l'ambito di indagine: decidi su cosa rifletteranno i co-creatori (ad esempio il loro approccio individuale, un progetto specifico, un'organizzazione, un servizio o un processo di coinvolgimento).

Pianifica il formato del gruppo: decidi se l'attività sarà svolta in piccoli gruppi o in gruppo più ampio. I piccoli gruppi spesso favoriscono una riflessione più aperta.

Prepara spunti di discussione: Prepara domande aperte che incoraggino l'interpretazione e la riflessione piuttosto che risposte "corrette".

Come gestire l'attività

Presenta la scala: Condividi la Scala della Partecipazione e spiega brevemente che essa rappresenta diversi livelli di coinvolgimento e influenza, dalla partecipazione limitata al processo decisionale condiviso o delegato.

Discussione in piccoli gruppi: Chiedi ai co-creatori di discutere domande in gruppo, come:

- Cosa pensi rappresenti ogni livello della scala nella pratica?
- La scala corrisponde a come intendevi in precedenza la partecipazione?
- Secondo te, dove si colloca il tuo attuale approccio, progetto o organizzazione nella scala?

Posizionamento futuro: Invita i gruppi a discutere:

- A quale livello vorresti partecipare?
- Perché quel livello dovrebbe essere più utile o appropriato?

Problem solving: Chiedi ai co-creatori di discutere di:

- Cosa potrebbe aiutare a spostare la partecipazione dal livello attuale a quello desiderato?
- Quali barriere o vincoli potrebbero dover essere affrontati?

Condividi e rifletti: Riunisci i gruppi per condividere intuizioni, somiglianze e differenze. Sintetizza i punti chiave in modo visuale per supportare la riflessione collettiva. Identifica come la discussione influenzerà decisioni, ruoli o approcci futuri all'interno del processo di co-creazione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Sei cappelli per pensare



Introduzione all'attività

L'attività Sei cappelli per pensare (Thinking Hats) è un metodo di facilitazione strutturato progettato per aiutare individui e gruppi a esplorare una questione da più prospettive. In molte discussioni, le persone adottano inconsciamente uno stile di pensiero preferito (ad esempio critico, ottimistico, emotivo), che può limitare la gamma di intuizioni che emergono. Questa attività separa deliberatamente i diversi modi di pensare in modo che ogni prospettiva possa essere esplorata a turno. Il metodo utilizza sei "cappelli" metaforici, ognuno dei quali rappresenta un modo di pensiero distinto. Chiedendo ai co-creatori di concentrarsi su un cappello alla volta, l'attività favorisce una discussione più equilibrata, riduce dibattiti improduttivi e favorisce la comprensione condivisa. È utile nei processi di co-creazione per esplorare bisogni informativi, rischi, opportunità, emozioni, creatività e decisioni.

Materiali necessari

- Una descrizione o immagine dei sei cappelli
- Carte colorate con icone di cappello stampate oppure veri cappelli
- fogli di carta grandi o lavagna
- Penne o pennarelli
- Opzionale: spazio di lavoro digitale condiviso (per svolgere l’attività online)

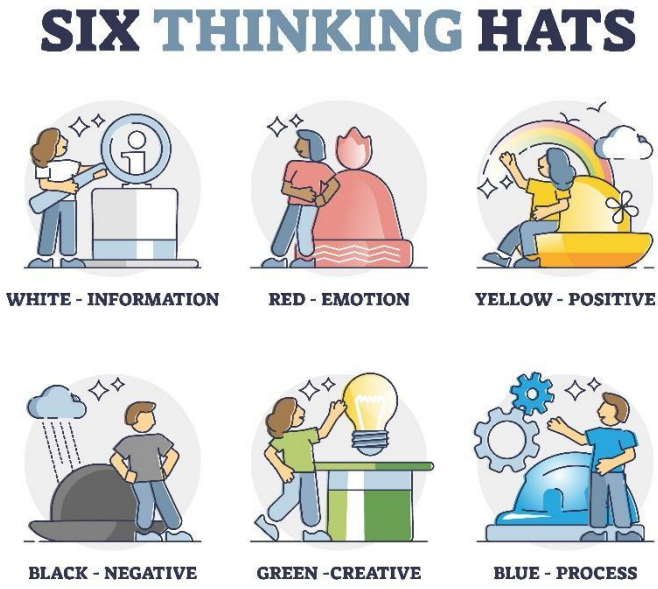
Preparazione per l'attività

Chiarisci il focus: decidi quale tema, sfida o idea i co-creatori esploreranno usando i cappelli per pensare.

Prepara una breve spiegazione sul significato di ciascun cappello. Assicurati che i co-creatori comprendano lo scopo di ciascun cappello:

- Bianco: fatti, informazioni e dati (senza giudizio)
- Giallo: lati positivi, benefici e opportunità
- Nero: rischi, difficoltà e potenziali problemi
- Rosso: sentimenti, emozioni e risposte intuitive
- Verde: creatività, alternative e nuove idee
- Blu: controllo dei processi, facilitazione e sintesi

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.



Decidi le modalità di lavoro: scegli se i co-creatori...

- indossano tutti lo stesso cappello contemporaneamente
- lavorano in gruppi separati, concentrandosi ognuno su un solo cappello

Decidi chi indosserà il cappello blu, cioè chi guida il processo, gestisce il tempo e riassume le intuizioni emerse.

Come gestire l'attività

Ci sono due modi comuni per facilitare l'attività dei sei cappelli per pensare:

Opzione 1: Tutti usano tutti i cappelli, uno alla volta

Presenta i sei cappelli, spiegandone il significato.

Chiedi a tutti i co-creatori di adottare il cappello bianco e di condividere fatti e informazioni relative al tema.

Passa progressivamente agli altri cappelli (giallo, nero, rosso, verde).

Concludi con il cappello blu, riassumendo le intuizioni chiave e i passi successivi.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Opzione 2: Tutti e sei i cappelli nello stesso gruppo

Dividi i co-creatori in piccoli gruppi (idealmente fino a 6 persone per gruppo) e assegna a ciascuno un cappello (così tutti e sei i colori dei cappelli sono in gioco contemporaneamente).

I gruppi discutono il tema, concentrandosi esclusivamente sulla prospettiva assegnata.

Ogni gruppo condivide le proprie intuizioni e riflessioni con il gruppo più ampio.

Il facilitatore (il cappello blu) guida la sintesi e la riflessione.

L'attività può essere svolta di persona o online e adattata al tempo disponibile e alla dimensione del gruppo.

Per vedere un video esplicativo sull'attività Thinking Hats visita: https://www.youtube.com/watch?v=e-S5Z6MKO3U

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Schede stimolo

Co-define

Introduzione all'attività

Lo scopo di questa attività è fungere da rompighiaccio e introdurre un argomento. Le schede stimolo (o schede per spunti) fungono da stimoli per la discussione. Questa è un'attività co-creativa utile perché permette alle persone di mettere insieme le proprie idee di co-creazione, per poi combinarle per discutere e sviluppare, con l'obiettivo di raggiungere un consenso come gruppo. Permette inoltre di esplorare dove ci sono somiglianze e differenze di opinione e perché ciò accada (ad esempio, esperienze e contesti diversi). Questa è un'attività utile da fare all'inizio di un progetto di co-creazione, poiché ha l'obiettivo di favorire lo sviluppo e la discussione preliminare delle idee in uno spirito co-creativo.

Materiali necessari

Cartoncino (possibilmente di colori diversi ma non è necessario), penne, plastificatrice (opzionale)

Preparazione per l'attività

- Chiedi ai co-creatori (ad esempio, inviando una email prima del workshop) di rispondere a una domanda aperta. Ad esempio, "Cosa significa la co-creazione per te?" Le loro risposte dovrebbero essere frasi brevi. Puoi chiedere loro di fornire una o più risposte a seconda dell'argomento e del grado di approfondimento che desideri.
- Chiedi di ricevere risposte a questa domanda prima della sessione di co-creazione così che possano essere trasformate in schede guida.
- Per realizzare le schede guida, crea i documenti con le domande e risposte scritte sopra in caratteri piuttosto grandi e in grassetto. È preferibile se le risposte sono anonime. Le schede possono essere stampate su carta di colori diversi, ma questo non è necessario. Ogni frase può poi essere ritagliata e eventualmente plastificata.
- Ti suggeriamo anche di chiedere ai facilitatori di fare loro l'esercizio oppure di prendere alcune definizioni dalla letteratura e aggiungerle alle schede (è utile se ogni gruppo ha una 'buona' definizione della co-creazione da discutere).

Come gestire l'attività

Dividi i partecipanti in gruppi, seduti intorno a un tavolo, e distribuisci le schede tra di loro. Chiedi ai gruppi di dare un'occhiata alle schede e di riflettere sulle seguenti domande:

- Discutete di cosa ogni membro del gruppo pensa sia la migliore descrizione della co-creazione e perché.
- Insieme, come gruppo, classificate le risposte dalla preferita alla meno favorita.
- Le vostre opinioni sono diverse o simili?
- Quali potrebbero essere le ragioni delle vostre scelte (ad esempio, le idee di co-creazione potrebbero essere diverse o simili in diversi campi/contesti del welfare)?

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

In alternativa all'attività basata sulle schede guida, i facilitatori potrebbero prendere in considerazione il metodo TRIAGE (Technique for Research of Information by Animation of a Group of Experts) (Gervais & Pépin, 2002)[7]. Il metodo TRIAGE prevede, analogamente, una fase iniziale in cui i partecipanti elaborano brevi affermazioni a partire da uno stimolo o da una domanda guida. Le affermazioni vengono poi trascritte su schede, che costituiscono la base per un processo di gruppo strutturato e interattivo. A differenza dell'attività con le schede guida, tuttavia, TRIAGE pone maggiore enfasi sul raggruppamento sistematico, sulla rielaborazione e sull'organizzazione delle schede, anche attraverso l'uso di rappresentazioni visive che facilitano la discussione e la costruzione del consenso. Questo approccio, più strutturato e formalizzato, può risultare particolarmente utile quando l'obiettivo non è soltanto esplorare le diverse prospettive dei partecipanti, ma anche identificare priorità e validare le idee emerse in modo relativamente efficiente.



[7] Gervais, M., & Pépin, G. (2002). TRIAGE: a new group technique gaining recognition in evaluation. *Evaluation Journal of Australasia*, *2*(2), 45-49.

[7] Gervais, M., & Pépin, G. (2002). TRIAGE: a new group technique gaining recognition in evaluation. Evaluation Journal of Australasia, 2(2), 45-49.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Racconto fotografico

Co-define Co-design

Introduzione all'attività

Questa è un'attività utile per esplorare le opinioni delle persone sulla co-creazione all'inizio di un progetto. Può anche essere adattata per essere utilizzata in altre fasi del processo di co-creazione.

Materiali necessari

Telefoni con fotocamera oppure fotocamere istantanee se disponibili.

Preparazione per l'attività

Avvisa i co-creatori se devono portare il proprio dispositivo per scattare foto.

Come gestire l'attività

- Dividere le persone che partecipano a questa attività in gruppi.
- Chiedi ai gruppi di uscire dalla stanza e dare un'occhiata in giro (incoraggiali a uscire!) per trovare un'immagine che il gruppo ritiene rappresenti al meglio la co-creazione.
- Una volta che le persone hanno la foto, possono inviarla via email al formatore che le caricherà su una presentazione PowerPoint (o simile).
- Al termine della sessione, il facilitatore mostra le diverse foto scattate e ogni gruppo spiega agli altri perché ha scattato le proprie fotografie.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

CUbe

Co-define

Introduzione all'attività

Il Coventry University Cube (CUbe) è uno strumento rapido per la generazione e la co-creazione di idee, progettato per garantire a tutti i membri di un gruppo pari opportunità di partecipazione. Si tratta di una piccola scatola portatile, di dimensioni non superiori a 30 cm^3, che viene fatta circolare tra i partecipanti durante una sessione della durata di circa 30 minuti e strutturata secondo tempi prestabiliti. Nel corso dell'attività, i co-creatori possono scrivere o abbozzare direttamente sulla superficie del cubo le idee che emergono durante la conversazione.

In quanto artefatto condiviso, il CUbe contribuisce a ridurre alcune delle barriere alla partecipazione, in particolare per le persone che potrebbero sentirsi meno a proprio agio nell'intervenire verbalmente nei tradizionali contesti di discussione. Le idee possono essere annotate rapidamente e messe in relazione visivamente sui diversi lati del cubo. Al termine dell'attività, il cubo può essere aperto e disteso, trasformandosi in una superficie piana che restituisce una rappresentazione visiva e collettiva delle idee emerse durante la sessione.

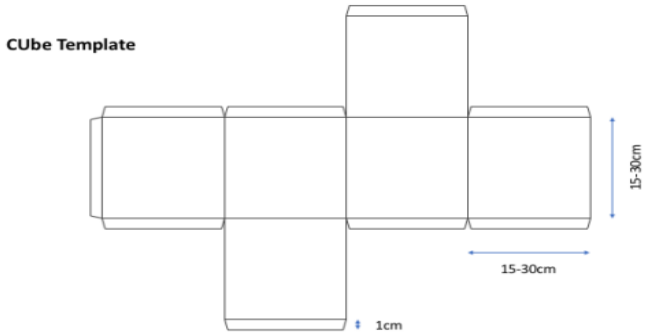
L'attività è volutamente breve e dinamica e mira a favorire un pensiero rapido e spontaneo, piuttosto che un'analisi approfondita delle singole idee. Per questo motivo, il CUbe può essere utilizzato, ad esempio, nelle fasi iniziali di un progetto per esplorare le possibili barriere alla co-creazione e raccogliere in modo immediato le prospettive dei partecipanti.

Materiali necessari

- Un CUbe per gruppo
- Una scatola di cartone non più grande di 30 cm^3 su cui si può scrivere (vedi sotto per un modello)
- In alternativa, una scatola esistente rivestita di carta
- Penne o pennarelli adatti per la scrittura e il disegno
- Opzionale: dispositivo o scanner per fotografare o scansionare il CUbe aperto

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Cube Template (to build a CUbe out of card)



Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo e formulare la domanda: Definire una singola domanda o sfida chiara che orienti la generazione delle idee. La domanda dovrebbe essere sufficientemente ampia da lasciare spazio a una varietà di contributi, ma allo stesso tempo abbastanza specifica da mantenere focalizzata la discussione. Il CUbe è particolarmente adatto a guidare i co-creatori nell'esplorazione dei problemi, evitando di passare troppo rapidamente alla ricerca di soluzioni. In questo modo, si garantisce che venga dedicato tempo adeguato alla comprensione e alla formulazione dei problemi.

Preparare l'ambiente: Scegliere, quando possibile, un ambiente diverso dal consueto spazio di riunione dei co-creatori, così da favorire un cambiamento nelle dinamiche, nell'energia e nelle modalità di partecipazione. Se i partecipanti sono solitamente seduti attorno a un tavolo, si può, ad esempio, organizzare l'attività in piedi. Può essere utile anche optare per uno spazio più informale o alternativo, come una stanza diversa, un corridoio aperto o un'area esterna.

Preparare i cubi: Assicurarsi che ogni CUbe sia dotato di una superficie facilmente scrivibile. Se si prevede di aprire e condividere successivamente i cubi, è importante verificare che il materiale utilizzato consenta di ottenere immagini o scansioni nitide, in modo da conservare e documentare efficacemente i contributi emersi durante l'attività.

Definire la dimensione dei gruppi: Stabilire in anticipo come suddividere i co-creatori nei diversi gruppi. I gruppi composti da circa sei persone possono favorire un buon equilibrio tra varietà delle idee e possibilità di partecipazione da parte di tutti. È comunque possibile lavorare con gruppi più piccoli o più numerosi, tenendo presente che questi ultimi potrebbero richiedere una facilitazione più attiva per garantire un coinvolgimento equilibrato.

Stabilire le aspettative: Prima di iniziare, spiegare chiaramente le modalità e le regole dell'attività. È importante sottolineare che il processo si basa sulla generazione rapida delle idee, sulla loro annotazione diretta sul CUbe e sulla possibilità, per tutti i co-creatori, di contribuire in modo equo. Occorre inoltre chiarire che le idee non devono essere necessariamente complete o già sviluppate: l'obiettivo è favorire l'emergere di pensieri, spunti e prospettive che potranno essere eventualmente approfonditi in una fase successiva.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Come gestire l'attività

Prima dell'inizio dell'attività dovrebbe essere proposta al gruppo una breve spiegazione della domanda da esplorare (massimo 2 minuti). Dividere i partecipanti in gruppi più piccoli. Sono preferibili gruppi da 6, ma questo può essere fatto con gruppi da 4 a 8 persone se necessario. Tieni presente che i gruppi più piccoli richiedono più facilitazione per garantire una distribuzione equa del coinvolgimento durante la sessione. Gruppi più numerosi richiedono più controllo da parte dei facilitatori e potrebbero non garantire una distribuzione equa del contributo tra i partecipanti.

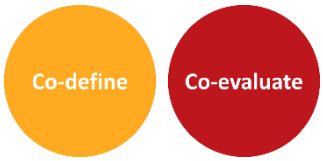
Come facilitare il CUbe:

- Prima di iniziare l'attività, spiega che la sessione durerà 30 minuti. Dopo questo tempo, il CUbe verrà rimosso dal facilitatore.
- Introdurre la domanda (massimo 2 minuti)
- Fornisci 1 CUbe per squadra. Fornisci una penna a ciascuna persona (il team può anche usare il proprio materiale se preferisci). Penne di colori diversi per persona possono essere un modo utile per mostrare voci diverse.
- Inizia la sessione di 30 minuti.
- Fai sapere al team quando restano 20 minuti, 10 minuti, 5 minuti e 2 minuti. Le persone tendono ad avere un picco di idee nei primi dieci minuti, poi una pausa nei dieci minuti centrali in cui potrebbero aver bisogno di incoraggiamento per continuare a pensare e parlare, e poi, con un avviso sugli ultimi dieci minuti, la loro attività spesso riprende per portare le idee finali al CUbe.
- A 30 minuti annuncia che la sessione è completata. Rimuovi il CUbe dal team.
- Apri il cubo dalla forma 3D a forma di croce in 2D. Scansiona o scatta foto per condividerla con il team.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Pensiero a ritroso



Introduzione all'attività

Il **backward thinking**, o **ragionamento a ritroso**, è un'attività di co-creazione e pianificazione che parte da un risultato futuro desiderato e procede progressivamente a ritroso fino alla situazione presente. Anziché partire dalle condizioni attuali e cercare di prevedere un esito ancora incerto, i co-creatori immaginano che un risultato positivo sia già stato raggiunto e riflettono successivamente sui passaggi che hanno reso possibile arrivarci.

Questo approccio incoraggia i partecipanti a considerare le sfide da una prospettiva diversa. Partendo dal risultato raggiunto, diventa infatti più semplice individuare le azioni necessarie, le risorse da attivare, i principali punti decisionali e i fattori che possono influenzare il percorso e gli esiti. Il metodo può essere particolarmente utile per la pianificazione strategica, la risoluzione collaborativa dei problemi e la costruzione di una comprensione condivisa all'interno dei processi di co-creazione.

Il ragionamento a ritroso può inoltre aiutare il gruppo a definire in anticipo come valutare il processo di co-creazione, identificando indicatori, tappe intermedie e segnali di progresso. In questo senso, può essere utilizzato anche per orientarsi nella gestione e nella valutazione di processi complessi, rendendo più espliciti i passaggi necessari per raggiungere il risultato desiderato.

Per ulteriori informazioni vedi: Ginat, David. "“The suitable way is backwards, but they work forward.” Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching, vol. 24, no. 1, 2005.; Polya, G. (1957). How to Solve It, Princeton University Press.; https://ryanntt.com/blog/backward-thinking-in-problem-solving-part1

Materiali necessari

- Carta o quaderni
- Penne o pennarelli
- fogli di carta grandi chart o lavagna digitale
- Opzionale: post-it per mappare i passi all'indietro

Preparazione per l'attività

Chiarisci l'obiettivo: Definisci la situazione futura che i co-creatori dovrebbero immaginare. Questo obiettivo dovrebbe essere specifico, significativo e presentato come un risultato positivo.

Decidi il formato: le consegne possono essere date di persona o online.

Prepara domande guida: Seleziona un piccolo insieme di domande riflessive per supportare l'esplorazione ”a ritroso”, concentrandosi su azioni, risorse e fattori influenti. Sottolinea che l'attività è esplorativa piuttosto che predittiva. I co-creatori sono incoraggiati a riflettere in modo creativo e collaborativo piuttosto che produrre un unico percorso "corretto".

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Metodo di documentazione: decidi come verranno registrate le riflessioni (come linee temporali, diagrammi o elenchi di passaggi e condizioni chiave).

Come gestire l'attività

Introdurre il ragionamento a ritroso

Presentare brevemente il concetto di **ragionamento a ritroso**, mettendolo a confronto con il pensiero orientato al futuro. Mentre quest'ultimo parte dalla situazione presente e cerca di immaginare possibili sviluppi, il ragionamento a ritroso parte da un futuro desiderato e procede progressivamente verso il presente. Spiegare ai co-creatori che l'attività inizierà quindi immaginando che la sfida sia già stata affrontata con successo. Successivamente, suddividere i partecipanti in piccoli gruppi oppure, se il gruppo è sufficientemente ridotto, svolgere l'attività con l'intero gruppo.

Immaginare il successo

Chiedere ai co-creatori di immaginarsi in un momento futuro in cui la sfida o la situazione presa in esame è stata risolta con successo. Invitarli a descrivere brevemente come si presenta questa situazione e quali risultati sono stati raggiunti.

Lavorare a ritroso

A partire dal risultato immaginato, invitare i co-creatori a ricostruire passo dopo passo il percorso che ha portato al successo. La riflessione può essere guidata attraverso domande come:

- Quali azioni sono state intraprese da voi e dagli altri soggetti coinvolti?
- Quali fattori interni ed esterni hanno favorito o ostacolato il progresso?
- Quali fattori erano al di fuori del vostro controllo?
- Quali risorse o condizioni iniziali erano necessarie?
- Quali decisioni o passaggi intermedi sono stati fondamentali per raggiungere il risultato?

Documentare il percorso e concludere

I co-creatori registrano i passaggi chiave, le decisioni e le condizioni individuate, ricostruendo il percorso dal futuro immaginato fino alla situazione presente. Successivamente, i diversi gruppi condividono i propri percorsi a ritroso e li confrontano, mettendo in evidenza somiglianze, differenze ed eventuali assunzioni alla base delle loro ricostruzioni.

L'attività si conclude con una discussione collettiva su ciò che il ragionamento a ritroso ha permesso di mettere in luce rispetto alle priorità attuali, alla preparazione necessaria e ai prossimi passi del processo di co-creazione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Open Dialogue



Introduzione all'attività

L'Open Dialogue (Dialogo Aperto) supporta le conversazioni collaborative, dove tutte le prospettive vengono valutate allo stesso modo. È pensato per: esplorare il significato di sfide complesse legate alla salute o al benessere, costruire una comprensione condivisa tra punti di vista diversi, generare intuizioni (insight), non solo soluzioni, incoraggiare un pensiero riflessivo e inclusivo durante la co-creazione. Va utilizzato quando vuoi comprendere a fondo una questione, esplorare le tensioni presenti o coinvolgere voci diverse nella definizione delle idee. Oltre che nella fase iniziale di co-definizione, può essere utilizzato anche per discutere apertamente il lavoro co-progettato senza essere troppo gelosi delle proprie idee, e per aiutare a essere onesti su come co-perfezionarlo al meglio.

Materiali

- Prompt aperti stampati o scritti (vedi esempi sotto)
- Fogli di carta grandi o post-it digitali per registrare i temi chiave
- Sedie in cerchio o posti informali
- Opzionale: oggetto parlante per supportare il turno

Esempi di prompt:

- Cosa significa per te questo problema?
- Come è nato il problema?
- Cosa ne pensi di ciò che è stato appena detto?
- Cosa potrebbe succedere se noi...?
- Quali sono i pro e i contro di questo approccio?

Preparazione per l'attività

Chiarisci lo scopo del dialogo: Avere chiaro il motivo per cui si utilizza il Dialogo Aperto e il tipo di comprensione che si intende sviluppare. Questa attività mira a esplorare significati e prospettive, piuttosto che a prendere decisioni rapide.

Selezionare una domanda focalizzata appropriata: Scegliere uno o due spunti a risposta aperta che invitino alla riflessione e ad accogliere molteplici punti di vista. La domanda deve essere sufficientemente ampia da consentire risposte variegate e pertinente all'esperienza vissuta dei co-creatori o alla sfida di co-creazione.

Preparare lo spazio: Disporre le sedute in cerchio o in una configurazione informale per favorire l'uguaglianza e la visibilità reciproca. Assicurarsi che l'ambiente risulti sicuro, calmo e privo di distrazioni.

Preparare supporti per la facilitazione: Valutare se utilizzare un "oggetto della parola" (*talking object*) per regolare i turni di intervento e incoraggiare l'ascolto riflessivo. Preparare una lavagna a fogli o uno spazio digitale condiviso per annotare i temi emergenti.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Stabilire aspettative per la partecipazione: Pianificare la modalità di presentazione iniziale dei principi del dialogo condiviso, quali l'ascolto senza interruzioni, l'espressione basata sulla propria esperienza personale e il rispetto delle diverse opinion

Decidere la documentazione e le discussioni finali: Determinare come verranno registrati gli spunti, i temi o le domande e cosa ne verrà fatto dopo la sessione. Preparare domande di chiusura volte alla riflessione, consentendo ai co-creatori di commentare il processo stesso ed evidenziare gli apprendimenti chiave o le intuizioni principali (*insight*).

Come gestire l'attività

Presentare lo scopo: Informare brevemente il gruppo, ad esempio: «Siamo qui per ascoltare, riflettere e imparare gli uni dagli altri. Non esiste un'unica visione "giusta": stiamo costruendo una comprensione condivisa.»

Porre una domanda iniziale: scegli un prompt ampio e aperto e pertinente al focus del gruppo. Invita ogni persona a rispondere, una alla volta.

Incoraggiare il dialogo: Chiedi prompt di approfondimento per approfondire la conversazione. Incoraggia le persone a costruire sulle idee degli altri. Lascia che il dialogo si svolga senza correre a soluzioni.

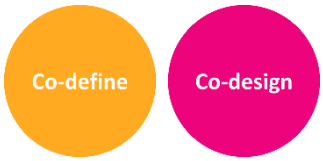
Annotare e riflettere sui schemi: Man mano che i temi emergono, utilizzare una lavagna a fogli per mappare gli elementi di sintesi condivisi, le diverse prospettive o le questioni rimaste aperte.

(Opzionale) Procedere verso l'azione: Se opportuno, chiedere:

- Cosa dobbiamo trarre da tutto questo?
- Chi deve far parte di ciò che accadrà dopo?
- Chiedi al gruppo come è andata la conversazione e cosa ti è sembrato colpito.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Metodo delle scuse



Introduzione all'attività

Il Metodo delle Scuse è un'attività di co-creazione utilizzata per far emergere le ragioni profonde per cui determinate azioni importanti non vengono eseguite con continuità nella pratica. Piuttosto che concentrarsi su ciò che dovrebbe accadere, il metodo esplora le spiegazioni fornite dalle persone sul perché un'azione richiesta o desiderata non viene realizzata.

Raccogliendo ed esaminando queste scuse, l'attività aiuta a far emergere valori, assunzioni, abitudini e condizioni organizzative che influenzano il comportamento. È particolarmente utile nei progetti di co-creazione in cui è essenziale comprendere la pratica quotidiana, così come nell'erogazione dei servizi, nel cambiamento organizzativo o nell'implementazione di linee guida.

Materiali necessari

- Carta o fogli di lavoro per risposte individuali
- Penne o matite
- Lavagna a fogli o lavagna bianca per raccogliere le scuse
- Post-it (opzionale)

Preparazione per l'attività

Identificare l'azione chiave: in base all'argomento in questione del tuo progetto di co-creazione, viene selezionata un'azione chiave importante per l'organizzazione a cui i suoi membri svolgono e a cui partecipano. Può essere, ad esempio, presentarsi puntuali alle riunioni o completare i rapporti puntualmente. Un esempio che utilizza uno studio sull'uso degli ausili alla mobilità da parte del personale di assistenza è fornito di seguito.

Pianificare l'inquadramento: Preparati a introdurre l'attività usando un linguaggio neutro e non giudicante. Sottolinea che l'obiettivo non è criticare gli individui, ma comprendere le condizioni reali e le decisioni.

Prepararsi alla prioritizzazione: Decidere in che modo le scuse verranno successivamente prioritarizzate (ad esempio mediante l'assegnazione di punteggi) e predisporre semplici istruzioni o modelli per facilitare questo passaggio. L'esempio riportato di seguito, ambientato in una struttura assistenziale, può offrire un'ispirazione su come procedere.

Creare uno spazio sicuro: Definire come incentivare risposte sincere, ad esempio garantendo che la valutazione individuale avvenga in silenzio e senza discussioni di gruppo.

Come gestire l'attività

Presentare l'azione chiave: presentare l'azione selezionata al gruppo e spiegare brevemente perché è importante all'interno del progetto o del contesto organizzativo.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Generare scuse: Chiedere al gruppo: «Quali scuse potrebbero esserci per non svolgere questa azione secondo le modalità previste?». Raccogliere le scuse dai co-creatori e registrarle in modo visibile. Incoraggiare descrizioni sintetiche, concedendo comunque lo spazio per brevi spiegazioni o "storie" che chiariscano il significato di ciascuna scusa nella pratica.

Chiarire e descrivere le scuse: Rivedi insieme la lista per assicurarti una comprensione condivisa. Quando utile, invita i co-creatori a approfondire leggermente ciò che sta dietro ogni scusa (ad esempio preoccupazioni, abitudini, pressioni o convinzioni).

Priorità individuale: Chiedere a ciascun co-creatore di valutare quali scuse ritiene più valide. A ogni persona viene assegnato un numero fisso di punti (ad es. 6 punti in totale), da distribuire individualmente:

3 punti alla scusa che giudicano più valida

2 punti al successivo più valido

1 punto alla meno valida delle scuse selezionate

Questa fase avviene in silenzio e senza discussioni.

Raccogli e raccogli i risultati: raccogli i punteggi individuali e calcola il totale dei punti per ogni scusa.

Riflessione di gruppo: Presentare i risultati combinati al gruppo e facilitare una discussione su: quali scuse sono più fortemente supportate, differenze tra gruppi o contesti (se applicabile), cosa rivelano i risultati su conoscenze, abitudini, autorità, relazioni o vincoli pratici.

Usa le intuizioni: Concorda come le scuse prioritarie influenzeranno la fase successiva del processo di co-creazione, come definire i criteri di design, identificare aree di intervento o plasmare le azioni future.

Esempio:

In uno studio sull'uso degli ausili alla mobilità da parte del personale assistente, è stato chiarito quali scuse potessero esserci per non seguire le linee guida scritte stabilite nelle organizzazioni partecipanti (in questo caso, case di cura). L'elenco delle scuse era il seguente:

1. Preoccupazione per il cittadino – Relazioni
2. Pressione temporale – Motivazione logica
3. Relazioni cooperative – Relazioni
4. Mancanza di conoscenze – Comunicazione
5. Abitudine/Riflesso – Natura del comportamento
6. Gravosità dell'azione - Aspetti pratici
7. Capacità di decidere in autonomia senza le linee guida- Autorità

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Ad esempio, punto 1: Gli assistenti non utilizzano le linee guida per gli strumenti di mobilità come indicato a beneficio dei cittadini. Può essere che i cittadini si sentano a disagio con gli ausili alla mobilità. Oppure può essere dannoso quando gli assistenti usano lo strumento di mobilità, ecc. Quindi c'è una piccola storia o spiegazione da trovare per ogni scusa della lista.

I risultati di tre case di cura sono riportati di seguito.

	Casa di cura Sillerup	**Casa di cura Aabybro**	**Casa di cura Fugleparken**
	Punti	Punti	Punti
1. Preoccupazioneper il cittadino - Relazioni	14	**17**	**12**
2. Pressione temporale – Motivazione logica	14	7	6
3. Relazioni di cooperazione- Relazioni	0	2	6
4. Conoscenza d'uso - Comunicazione	23	21	27
5. Abitudine/Riflesso - Natura	19	26	15
6. Gravosità dell'azione - Pratico/Continuo	13	9	4
7. Capacità di valutare in autonomia- Autorità	13	2	2
In totale	**96**	**84**	**72**

La tabella sopra mostra che la scusa più comunemente accettata (perché ha i punteggi più alti) per non usare l'attrezzatura per la mobilità è generalmente la mancanza di conoscenza del suo utilizzo. In una casa di cura, un'altra scusa ottiene punteggi più alti. Questo è il caso in Aabybro, dove l'abitudine/riflesso è più accettata come scusa per non usare gli ausili. La scusa n. 7 segnala che questo gruppo di persone non riconosce un'autorità perché sente di poter valutare meglio i bisogni e la situazione del cittadino da soli.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Carosello



Introduzione all'attività

Il Carosello (Carousel) è un metodo di facilitazione e apprendimento ampiamente utilizzato che prevede la rotazione dei contributi di piccoli gruppi rispetto a spunti/prompt condivisi. È un esercizio strutturato di ideazione e comprensione di gruppo, progettato per far emergere molteplici prospettive su un argomento condiviso in poco tempo. I co-creatori lavorano in piccoli gruppi e ruotano tra una serie di "stazioni" a tema, contribuendo con idee, riflessioni e osservazioni in ciascuna.

L'attività è particolarmente efficace per esplorare argomenti complessi, raccogliere una grande varietà di opinioni e garantire che tutti contribuiscano. Limitando il tempo in ogni stazione e costruendo su quanto già aggiunto le altre, il Carosello incoraggia concentrazione, collaborazione e intelligenza collettiva piuttosto che la risoluzione individuale dei problemi.

Questa attività funziona bene all'inizio di un progetto per esplorare una questione, oppure a metà processo per approfondire la comprensione e identificare le priorità d'azione. Può anche essere utilizzata per co-valutare il processo di co-creazione e il progetto generale.

Materiali necessari

- 5–10 grandi fogli per lavagna a fogli o poster
- Pennarelli
- Post-it (opzionale)
- Un timer o un cronometro
- Spazio sulle pareti o tavoli per creare stazioni ben separate

Preparazione per l'attività

1. Definire l'obiettivo: Chiarire la sfida complessiva, l'argomento o la domanda che il gruppo sta esplorando.
2. Preparare un foglio di lavagna per ogni stazione, ciascuno con uno spunto specifico legato a un diverso aspetto del tema. Le domande dovrebbero essere chiare, aperte ed esplorative, focalizzate sul *cosa*, *come* o *quando* anziché sulle opinioni personali, ad es. «Quali opportunità esistono?», «Quali sfide potrebbero sorgere?», «Come potrebbe essere attuato questo aspetto?».
3. Distribuire le stazioni in modo uniforme nello spazio, consentendo ai gruppi di lavorare senza disturbarsi a vicenda.
4. Pianificare le dimensioni dei gruppi e i tempi: decidere quanti gruppi avrai (tipicamente 2–5 persone per gruppo) e quanto durerà ogni round (di solito 5–10 minuti per stazione).

Come gestire l'attività

1. Presentare l'attività: spiega l'argomento, l'intenzione della giostra e le regole di ingaggio: contributi rapidi, proprietà condivisa e rispetto per ciò che gli altri hanno aggiunto.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

2. Formare i gruppi e assegnare le stazioni iniziali: Dividere i co-creatori in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo una stazione diversa per iniziare.
3. Discussioni di gruppo in ogni stazione: i gruppi discutono lo spunto presente nella propria stazione e aggiungono le idee chiave, i fatti o gli spunti di riflessione direttamente sul foglio della lavagna a fogli, utilizzando parole, schizzi o simboli. Incoraggiare contributi sintetici che siano ben comprensibili per gli altri.
4. Ruotare: Allo scadere del tempo stabilito, dare il segnale a tutti i gruppi di spostarsi alla stazione successiva (in senso orario o antiorario). A ogni nuova stazione, i gruppi: leggono quanto già scritto, lo discutono brevemente, aggiungono nuove idee, ampliano quelle esistenti o propongono suggerimenti o pareri contrari tramite annotazioni.
5. Continuare a ruotare finché tutti i gruppi non avranno visitato ogni stazione.
6. Rivedere ed elaborare i risultati: una volta completate le rotazioni, concedere ai co-creatori il tempo di girare per la stanza, leggere tutte le stazioni e notare schemi ricorrenti, elementi di tensione o contributi di rilievo. Questo passaggio può avvenire insieme come intero gruppo discutendo i concetti chiave di ogni stazione, oppure sotto forma di consultazione libera durante una pausa/pranzo prima di riprendere una discussione generale di gruppo.
7. Passaggi successivi: Chiudi l'attività identificando temi o aree prioritarie, selezionando argomenti per un'esplorazione più approfondita o decidendo quali idee portare avanti in cicli di azione o co-creazione. Questo può essere fatto in gruppo durante il workshop oppure un facilitatore può portare via gli artefatti per sintetizzarli e poi consegnarli in un futuro workshop di co-creazione per ulteriori discussioni.





Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Metodo di mappatura

Co-define Co-design

Introduzione all'attività

Il metodo di mappatura consiste nel mappare la posizione dei co-creatori in un paesaggio ideale composto da due coppie opposte di concetti. Le coppie di concetti possono essere, tra le altre cose, atteggiamenti a cui i co-creatori devono relazionarsi. Il metodo, può essere utilizzato soprattutto nella fase di co-definizione, dove è importante chiarire i valori degli stakeholder per identificare ciò che è importante per loro. Un esempio è fornito di seguito.

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo della mappatura: prima dell'attività, sii chiaro sul motivo per cui la mappatura viene utilizzata e su come i risultati informeranno il più ampio processo di co-creazione. Questo è particolarmente importante quando il metodo viene utilizzato nella fase di co-definizione, dove l'obiettivo è far emergere valori, punti di vista o tensioni tra diverse posizioni.

Seleziona o sviluppa le coppie di concetti: scegli due coppie di concetti opposti rilevanti per il contesto che stai esplorando. Queste possono essere coppie o concetti comunemente usati che sono emersi da ricerche precedenti o interviste con il gruppo target. Ogni coppia di concetti dovrebbe descrivere una tensione significativa piuttosto che un semplice binario.

Prepara la mappa visiva: disegna la mappa in anticipo su un grande foglio di carta (un esempio di mappa è fornito qui sotto), una lavagna bianca o una tela digitale. La mappa dovrebbe consistere in due assi che si intersecano, con una coppia di concetti che definisce l'asse orizzontale e l'altra l'asse verticale. Etichetta chiaramente tutte e quattro le estremità degli assi in modo che le opposizioni siano facili da comprendere.

Decidi le posizioni di valutazione: Definisci quali posizioni i co-creatori dovranno mappare (ad esempio lavoro ideale, tempo libero ideale, situazione attuale o reale). Scegli valutazioni rilevanti per il progetto e che probabilmente riveleranno intuizioni o contrasti utili.

Pianifica come le posizioni saranno segnate: decidi se i co-creatori segneranno le loro posizioni usando penne, post-it, simboli o codifica a colori. Se più posizioni sono mappate dalla stessa persona, assicurati che ci sia un modo chiaro per distinguerle.

Prepara i co-creatori: Pianifica una breve spiegazione del metodo, sottolineando che la mappatura rappresenta percezioni personali piuttosto che verità oggettive. I co-creatori dovrebbero comprendere che lo scopo è la riflessione e la discussione, non la valutazione o il giudizio. Lasciare spazio per la discussione: assicurati che ci sia abbastanza tempo dopo la mappatura affinché i co-creatori riflettano sulle loro posizioni e discutano le differenze tra posizioni ideali e reali, o tra diversi contesti (ad esempio lavoro vs tempo libero). Questo dialogo riflessivo è una parte fondamentale del valore del metodo.

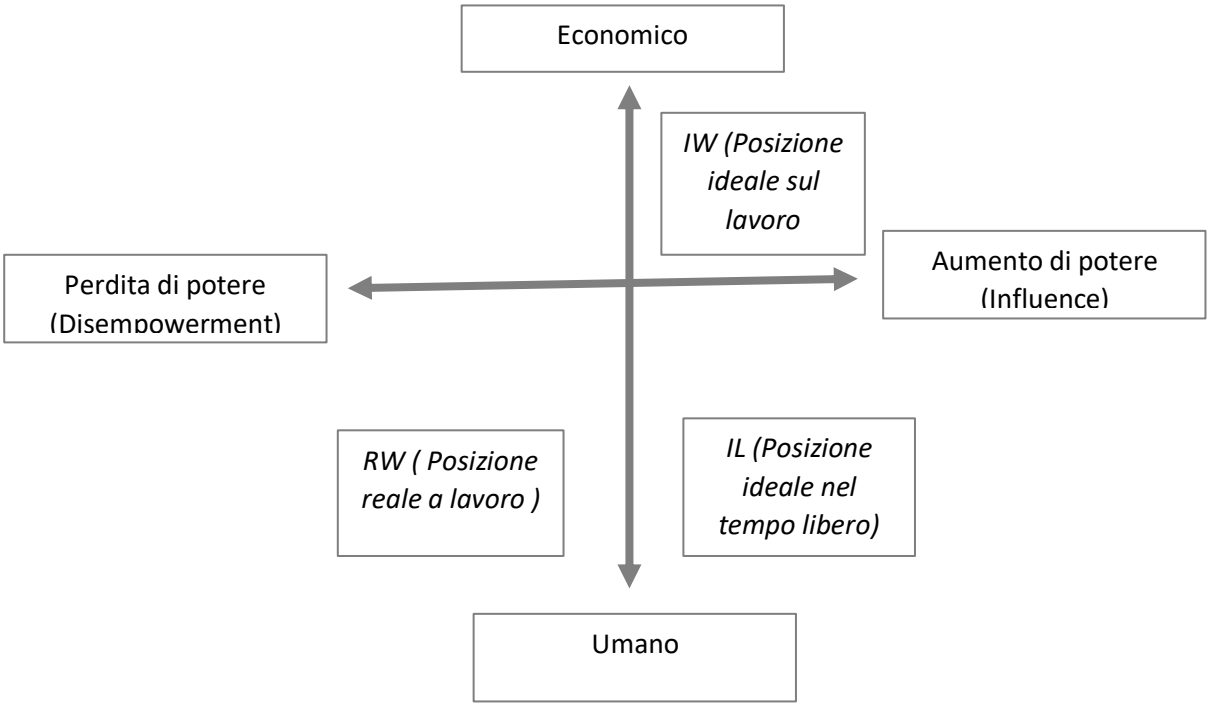
Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Come gestire l'attività

Ci sono alcune coppie di concetti che vengono spesso usate e, se sei interessato a ottenere più coppie di concetti, puoi condurre alcune interviste con il/i gruppo target prima di applicare il metodo di mappatura, soprattutto per trovare ispirazione su quali concetti siano centrali nell'area che vuoi esplorare.

Una coppia di concetti potrebbe essere: punti di vista umano versus punti di vista economico. Poiché devi usare due coppie di concetti, l'altra coppia potrebbe essere: Aumento di potere versus perdita di potere.

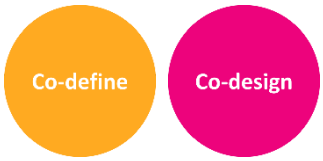
Viene poi disegnata una mappa con il seguente aspetto:



Viene poi chiesto alle persone di indicare la propria posizione all'interno della mappa. Questa rilevazione può basarsi su diverse valutazioni: ad esempio, quale sia la propria Posizione Ideale nel tempo libero (IL), quale la propria Posizione Ideale sul lavoro (IW) e, infine, dove ritengano si trovi la propria Posizione Reale sul lavoro (RW). Queste posizioni di valutazione possono essere adattate in base al progetto su cui si sta lavorando. Ad esempio, in questo caso specifico, si potrebbe prestare particolare attenzione ai punti in cui il co-creatore ha collocato l'«ideale nel tempo libero» in modo differente rispetto all'«ideale sul lavoro». Ciò può indicare la presenza di un divario tra i valori della persona nella sfera lavorativa e in quella personale. Inoltre, ci si potrebbe concentrare sul confronto tra la posizione ideale e quella attuale o reale, come in questo esempio in cui l'attenzione è focalizzata sulla posizione di "Lavoro Ideale" rispetto alla posizione attuale di "Lavoro Reale".

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Personas



Introduzione all'attività

Questa attività utilizza le *personas*, personaggi fittizi basati su informazioni ed esperienze reali degli utenti, per aiutare i co-creatori a immedesimarsi negli altri. Favorisce l'empatia e il pensiero creativo intorno ai bisogni, agli obiettivi e alle barriere riscontrate da diverse tipologie di persone nell'utilizzo di un servizio sanitario o di benessere. È possibile utilizzare questa attività per: esplorare l'impatto dei servizi su utenti diversi, individuare bisogni inespressi o punti critici (pain point), generare idee e miglioramenti più inclusivi.

Materiali

- 2–4 personas stampate (realistiche, diversificate e idealmente basate sulla ricerca degli utenti)
- Penne, carta o post-it
- Lavagna a fogli o uno spazio di lavoro condiviso
- Opzionale: carte scenario (ad esempio "Partecipare al primo appuntamento", "Accedere al supporto online", "Affrontare una crisi")

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo dell'uso delle persona: Decidere cosa mira a supportare l'attività, ad esempio esplorare i bisogni degli utenti, testare idee di servizio o individuare carenze in termini di inclusività. Questo aiuta i co-creatori a utilizzare le persona in modo consapevole e non superficiale.

Seleziona o crea personas appropriate: scegli 2–4 personas realistiche, diversificate e rilevanti per il servizio o la sfida in questione. Quando possibile, basati le personas su ricerche sugli utenti esistenti per garantire credibilità.

Preparare i materiali sulle persone: assicurati che le personas siano presentate in modo chiaro, inclusi dettagli chiave come background, bisogni, obiettivi e sfide. Stampali o esponili in modo che siano facili da consultare per i gruppi.

Decidi scenari o punti di contatto: se l'attività si concentrerà su situazioni specifiche, prepara le schede degli scenari o concorda in anticipo quale momento del percorso verrà esplorato (ad esempio primo contatto, supporto continuo, crisi).

Pianifica la struttura e i tempi dei gruppi: decidi come i co-creatori saranno divisi in piccoli gruppi e quanto tempo sarà assegnato a ciascuna fase di esplorazione e discussione.

Prepara lo spazio e i materiali: Organizza posti a sedere e superfici di lavoro per supportare la discussione in piccoli gruppi. Posiziona penne, carta e post-it in modo che le idee possano essere catturate visivamente.

Stabilisci aspettative di empatia e immaginazione: pianifica come spiegherai che le personas sono rappresentazioni fittizie di esperienze reali e che l'obiettivo è progettare con cura ed empatia, non stereotipare o fare supposizioni.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Come gestire l'attività

Presenta le persone: spiega che sono fittizie ma basate su esperienze reali. Descrivi brevemente il loro scopo, ad esempio: "Useremo queste personas per esplorare come persone diverse possano vivere un servizio o una situazione. Questo ci aiuta a progettare con empatia e cura."

Esplora il mondo della persona: In piccoli gruppi, ogni squadra sceglie o viene assegnata una persona. Chiedi alle squadre di discutere:

- Quali sono le priorità o le preoccupazioni di questa persona?
- Di che supporto hanno attualmente o di cui hanno bisogno?
- Cosa potrebbe essere difficile o facile per loro in questo contesto?

Persona all'interno degli scenari: Co-crea attorno a uno scenario introducendo uno scenario specifico o un punto di viaggio. Chiedi ai gruppi:

- Come vivrebbe questa persona la situazione?
- Quali sfide potrebbero affrontare?
- Cosa potremmo cambiare per rendere questa esperienza migliore per loro?

Condividi e rifletti: ogni gruppo condivide un'intuizione chiave e un'idea di design. Riflettete insieme:

- Ci sono state sorprese?
- Per chi potremmo ancora non progettare bene?

In alternativa, questo può essere fatto con le figure LEGO® prima di passare all'attività LEGO® Serious Play (menzionata sotto).

È stato inventato anche un gioco chiamato 'whose shoes' per concentrarsi specificamente sulle esperienze delle persone nei servizi da diverse prospettive. Scopri di più qui: http://nutshellcomms.co.uk/

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Passa il Pacco

Co-design

Introduzione all'attività

La co-creazione è stata più tradizionalmente realizzata in contesti faccia a faccia, dove tutti possono essere uniti in uno stesso ambiente contemporaneamente. Le sfide alla co-creazione di qualità possono sorgere quando gruppi più difficili da raggiungere (inclusi sia utenti finali che professionisti) non possono incontrarsi tutti contemporaneamente, o la co-creazione richiede che le persone lavorino insieme a un progetto a livello nazionale o internazionale. Nel corso Co-Creating Welfare finanziato Erasmus+ nel Regno Unito, i partecipanti co-creatori hanno identificato questa sfida alla co-creazione durante le attività di formulazione del problema (Pearce & Magee, 2024). I partecipanti al corso co-creatori hanno dato priorità a questo problema individuato e hanno scelto di esaminarlo ulteriormente nelle attività di formulazione della soluzione successive. Questo ha portato alla co-creazione del metodo.

Passa il Pacco prende il nome dal gioco *pass the parcel*, tipico delle feste per bambini, in cui un regalo viene avvolto più volte nella carta con un piccolo regalo nascosto in ogni strato di carta da regalo. I bambini passano il regalo incartato e si alternano per aprire uno strato fino a raggiungere l'ultimo strato con il regalo più grande all'interno. Questo metodo include fasi di co-creazione in cui le discussioni iniziano come gruppo di co-creatori e vengono condivise con un altro gruppo, che sviluppa ulteriormente le idee e poi le passa a un altro gruppo.

Le immagini qui sotto mostrano i partecipanti al corso co-creatori che dimostrano il metodo con idee iniziali co-create da un gruppo su carta piegate e poi passate a un altro gruppo, che apre il foglio e continua a lavorare sull'idea. Questo metodo condivide somiglianze con le attività LEGO® Serious Play (vedi più avanti in questo libro) e Carousel ma sottolinea che la tecnica non deve essere nella stessa stanza contemporaneamente né usare LEGO per ottenere l'effetto. Questo può quindi essere trasferito in modo più flessibile in altri contesti su un periodo più lungo e può essere svolto online.





Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Materiali necessari

- Documenti cartacei o digitali per registrare idee
- Penne, pennarelli o strumenti di collaborazione digitale
- Buste o carta piegata (per le versioni fisiche)
- Uno spazio online condiviso (per versioni remote o asincrone), come una cartella condivisa o una piattaforma di collaborazione

Preparazione per l'attività

Chiarisci lo scopo e l'ambito: Definisci quali co-creatori co-creeranno (ad esempio un concetto, una soluzione, una proposta o un insieme di idee) e quale fase del processo supporta l'attività (ad esempio sviluppo o prototipazione di idee).

Decidi il formato e i tempi: scegli se l'attività sarà faccia a faccia o a distanza, e sincrona o asincrona per un periodo più lungo. Pianifica quanto tempo ciascun gruppo avrà con il "pacchetto" prima di passarlo.

Pianifica la sequenza dei gruppi: decidi quanti gruppi saranno coinvolti e in quale ordine il pacco si sposterà tra di essi. Assicurati che tutti i co-creatori capiscano che riceveranno e trasmetteranno idee.

Prepara materiali o modelli: Se utile, crea una struttura semplice per i contributi (ad esempio prompt, domande o sezioni) per guidare come ogni gruppo contribuisce all'idea.

Come gestire l'attività

Presenta l'attività: Spiega lo scopo di Pass the Parcel e come funziona. Enfatizza la collaborazione, l'iterazione e l'apertura verso chi sviluppa o cambia idee iniziali.

Creazione iniziale di idee: Il primo gruppo lavora insieme per generare un'idea o un insieme di idee iniziali. Queste vengono registrate su carta o digitalmente e poi piegate, confezionate o condivise come primo "pacco". È importante che ogni gruppo spieghi chiaramente ed esplicitamente quanto più possibile riguardo agli obiettivi, alle decisioni prese e a qualsiasi significato che sostiene il loro output di bozza, per aiutare la comprensione del prossimo gruppo. Potrebbero anche fare o registrare una breve presentazione che spiega la loro bozza di output per il gruppo successivo, dove appropriato.

Passaggio del pacco: Il pacco viene passato al gruppo successivo. Questo gruppo lo apre, revisiona il contenuto esistente e lo sviluppa ulteriormente. Possono aggiungere dettagli, suggerire alternative, individuare lacune o evolvere l'idea in nuove direzioni.

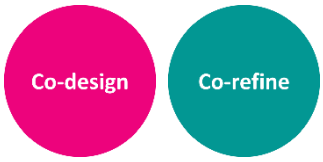
Sviluppo iterativo: Il processo continua mentre il lotto si muove tra i gruppi successivi. Ogni gruppo contribuisce con un nuovo "livello" senza dover consultare direttamente i gruppi precedenti.

Revisione finale e consenso: una volta che tutti i gruppi hanno contribuito, l'intero insieme di idee viene condiviso con il gruppo più ampio. I co-creatori esaminano come l'idea si è evoluta e lavorano insieme per concordare direzioni, combinazioni o risultati preferiti.

Riflessione e prossimi passi: Chiudi l'attività riflettendo sul processo e identificando come procederà l'output finale.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Metodo World Café



*Questa guida al Metodo World Café è stata riassunta da **THE WORLD CAFE** (www.theworldcafe.com), Copyright © 2023, International Creative Commons Attribution License 4.0. See also: Brown, J., & Isaacs, D. (2005). The World Café: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter. Berrett-Koehler.*

Introduzione all'attività

Il World Café è un metodo di co-creazione conversazionale progettato per coinvolgere gruppi di 20 o più persone in un dialogo profondo e significativo. I co-creatori ruotano attraverso più round di discussioni in piccoli gruppi attorno ai tavoli, ognuno esplorando domande importanti. Man mano che i co-creatori si spostano tra i tavoli, portano con sé intuizioni e idee, permettendo che temi e connessioni emergano in modo organico. Questo processo promuove inclusività, impollinazione incrociata di prospettive e proprietà condivisa delle idee, rendendolo particolarmente potente per la comprensione collaborativa e la pianificazione strategica.

Il World Café è nato a metà degli anni '90, ideato da Juanita Brown e David Isaacs quando una conversazione informale avvenuta durante una riunione che era stata interrotta ha inaspettatamente prodotto ricche intuizioni collettive. Da allora è diventato un metodo adottato a livello globale per ospitare dialoghi con uno scopo.

Materiali necessari

- Piccoli tavoli rotondi, ideali per 4–5 persone
- Tovaglie o copritavolo su cui i co-creatori possano scrivere o scarabocchiare (ad es. carta da pacchi)
- Pennarelli di vari colori
- Un "oggetto della parola" (*talking stick*, opzionale)
- Un ambiente accogliente in stile caffè (decorazioni per i tavoli, luci soffuse, musica di sottofondo)
- Strumenti digitali o ampie lavagne per raccogliere (*harvesting*) le intuizioni emerse

Preparazione per l'attività

Definire il contesto: Determinare lo scopo dell'evento e formulare domande guida che rispecchino le reali preoccupazioni dei co-creatori.

Creare uno spazio accogliente: Allestire la stanza in modo che risulti informale e rilassante.

Elaborare gli spunti di conversazione: Preparare da 1 a 3 domande efficaci e a risposta aperta che si sviluppino in modo sequenziale nei diversi turni. Queste domande dovrebbero essere stimolanti, pertinenti e facili da "trasportare" da un tavolo all'altro.

Organizzare le sedute e i facilitatori di tavolo (host): Assicurarsi che ciascun tavolo ospiti non più di cinque persone. Assegnare una persona a ciascun tavolo con il ruolo di padrone di casa (table host), che rimarrà

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

fisso durante le rotazioni per accogliere i nuovi arrivati e riassumere le discussioni precedenti. Questa modalità è simile all'attività del Carosello, ma prevede la presenza di un host stabile per ciascun tavolo. Nel metodo World Café, si incoraggiano discussioni più approfondite e tempi più lunghi.

Pianificare i turni e le tempistiche: Programmare tre o più turni della durata di 20–25 minuti ciascuno. Al termine di ogni turno, i co-creatori (tranne l'*host*) si spostano in un nuovo tavolo per approfondire e sviluppare la domanda o il tema di quel tavolo.

Organizzare la logistica della fase di raccolta (*harvest*): Pianificare le modalità con cui i gruppi condivideranno i risultati finali. Ciò può includere la registrazione grafica (*graphic recording*), poster su lavagna a fogli mobili, raccolte digitali o una condivisione in plenaria.

Come gestire l'attività

Accogliere e stabilire le regole: Iniziare con un'introduzione accogliente che illustri il processo del World Café, sottolinei l'etichetta del caffè (café etiquette, ad es. ascoltare, contribuire, collegare le idee) e ribadisca che ogni voce è importante.

Avviare i turni in piccoli gruppi: I co-creatori si raccolgono in piccoli gruppi attorno ai rispettivi tavoli. Avviare il Turno 1 con la prima domanda in stile Café, impostando il timer (20–25 minuti). Incoraggiare i partecipanti a scrivere, disegnare o scarabocchiare i propri spunti sulla tovaglia.

Far ruotare i partecipanti: Allo scadere di ogni turno, tutti tranne l'host del tavolo si spostano in un nuovo tavolo. L'host rimane al proprio posto per illustrare ai nuovi arrivati i punti salienti della discussione precedente.

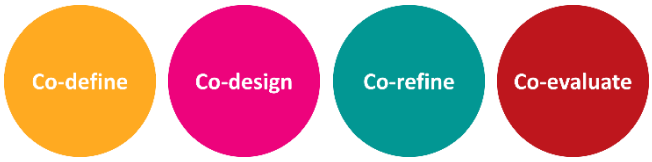
Introdurre le domande successive: Utilizzare la stessa domanda o proporne una versione più approfondita a ogni turno, a seconda degli obiettivi.

Raccogliere i risultati della conversazione (harvesting): Una volta completati tutti i turni, invitare i co-creatori a condividere quanto emerso. Ciò può avvenire tramite condivisione di gruppo, tabelloni di raccolta, registrazioni visive o una sessione plenaria facilitata.

Individuare temi e passaggi operativi: Facilitare una discussione per identificare schemi ricorrenti, intuizioni chiave e nuove domande emerse che orienteranno la fase successiva di co-creazione o di azione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Attività di poster e collage



Introduzione all'attività

L'attività di realizzazione di poster è un metodo creativo di co-creazione che supporta la riflessione, la sintesi e la costruzione condivisa di senso (meaning-making). Può essere utilizzata in diversi momenti di un percorso di co-creazione, ma risulta particolarmente efficace per sintetizzare quanto appreso, consolidare gli spunti di riflessione (insight) o concludere un progetto celebrando l'esperienza condivisa.

Attraverso la creazione di poster o elementi visivi basati sul collage, i co-creatori esternalizzano idee, esperienze e apprendimenti in forma tangibile. L'attività valorizza l'espressione e l'interpretazione anziché la perfezione del risultato finale, rafforzando i principi aperti, collaborativi e privi di giudizio propri della co-creazione. I poster possono inoltre essere condivisi all'esterno del gruppo, offrendo una prospettiva esterna e rendendo visibile ad altri ciò che è stato appreso.
Si consiglia di mettere a disposizione dei rinfreschi durante questa attività per favorire un ambiente informale e libero in cui i co-creatori possano muoversi liberamente.

Materiali necessari

- Carta per poster (minimo A3, massimo A1)
- Materiali per attività artistiche, come:
  - Pennarelli, pastelli o vernice
  - Riviste, adesivi o immagini stampate per collage
  - Forbici e colla/nastro adesivo
- Tavoli o superfici piane per la realizzazione
- Spazio a parete o pannelli per esporre poster finiti
- Opzionale: rinfreschi per creare un'atmosfera informale e rilassata

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo: Decidere cosa dovranno rappresentare i poster, ad esempio gli apprendimenti derivanti da un progetto, le risposte a una sfida o le idee sviluppate nelle fasi precedenti del percorso (ad es. si potrebbe selezionare un problema individuato durante una precedente attività con i dadi / Cube).

Definire lo spunto (prompt): Preparare un compito chiaro ma aperto per i co-creatori (ad es. visualizzare una soluzione, rappresentare un apprendimento o esprimere temi chiave). Lo spunto dovrebbe stimolare l'interpretazione anziché prescrivere un risultato fisso.

Allestire lo spazio: Disporre la stanza in modo che i co-creatori possano muoversi liberamente tra i materiali e i poster. Ove possibile, creare un ambiente rilassato che favorisca la conversazione e la creatività.

Definire le aspettative: Pianificare la modalità con cui rassicurare i co-creatori sul fatto che l'attività non richiede abilità artistiche né la produzione di elaborati perfetti. Sottolineare l'importanza del significato, dell'apprendimento e dell'espressione personale.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Pianificare raggruppamenti e tempistiche: decidere come i co-creatori saranno raggruppati e quanto tempo sarà dedicato alla creazione e alla condivisione.

Come gestire l'attività

Presentare l'attività: Spiegare lo scopo della realizzazione dei poster in questo contesto e illustrare il compito da svolgere. Condividere l'argomento o il quesito che i poster dovranno esplorare.

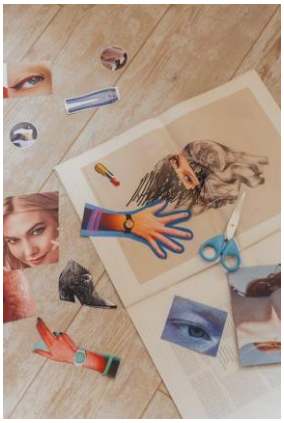
Formare piccoli gruppi: Suddividere i co-creatori in piccoli gruppi e fornire a ciascuno il foglio per il poster e i materiali creativi.

Creare i poster: I co-creatori lavorano insieme per realizzare un poster visivo o un collage che risponda allo spunto iniziale. Possono utilizzare immagini, parole, simboli, colori o disegni. Alcuni potrebbero anche applicare altri oggetti 2D o 3D presi dall'ambiente circostante (ad esempio, in un'occasione un gruppo vi ha incollato dell'erba). Incoraggiare il confronto e le decisioni condivise durante tutto il processo. Un'opzione integrativa per assicurarsi di catturare il significato profondo dell'elaboratoconsiste nel chiedere al gruppo di redigere un breve testo descrittivo da accompagnare al poster.

Ruolo del facilitatore: Il facilitatore supporta il processo incoraggiando la partecipazione, ricordando ai gruppi di concentrarsi sul significato anziché sulla perfezione formale e assicurandosi che tutti si sentano a proprio agio nel contribuire. Può inoltre essere utile per il facilitatore prendere appunti o registrare le presentazioni dei poster, così da conservare la spiegazione dei vari dettagli (che, presi singolarmente, possono spesso risultare piuttosto astratti).

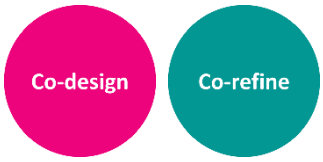
Condivisione e spiegazione: Al termine della fase di realizzazione, invitare ciascun gruppo a illustrare brevemente il ragionamento alla base del proprio poster e ciò che esso rappresenta, attraverso una presentazione informale rivolta all'intero gruppo. Lasciare spazio affinché tutti possano dare un riscontro (feedback) e aggiungere ulteriori riflessioni.

Esporre e riflettere: Chiedere ai co-creatori di affiggere i propri poster lungo le pareti della stanza. Dedicare del tempo alla visione, alla discussione informale e alla riflessione su somiglianze, differenze e apprendimenti condivisi. Riassumere i temi chiave emersi e chiarire in che modo verranno impiegati i poster.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Creazione di una rivista



Introduzione all'attività

Lo *Zin-Making* (*zine* è un termine dello slang inglese per *magazine*, ovvero rivista) è un'attività creativa di co-creazione che invita i partecipanti a esplorare esperienze, idee e prospettive attraverso la realizzazione di piccoli libretti autoprodotti. Le riviste sono informali, espressive e volutamente accessibili, il che le rende particolarmente adatte al lavoro partecipativo in cui le diverse voci, l'esperienza vissuta e i significati personali occupano un ruolo centrale.

In qualità di attività di co-creazione, la produzione di riviste supporta la riflessione, lo storytelling e l'attribuzione di senso (sense-making). Può essere utilizzata per esplorare un tema condiviso, articolare punti di vista individuali o immaginare collettivamente scenari futuri, valori, bisogni o soluzioni. La natura tattile e visiva del processo consente ai co-creatori di coinvolgersi in modi differenti rispetto alla sola discussione verbale, contribuendo a ridurre i divari di potere grazie alla valorizzazione dell'espressione creativa accanto a quella orale.

L'attività funziona bene con individui o gruppi e può essere autonoma o alimentare un processo più ampio di co-creazione.

Materiali necessari

- Carta semplice (ad esempio A4 o A3, adatta per essere piegata come una rivista)
- Forbici
- Bastoncini o nastro adesivo
- Penne e marcatori
- Riviste, giornali, immagini stampate, adesivi o testi per collage
- Materiali creativi opzionali:
    - Adesivi, nastro washi, carta colorata
    - Stencil o timbri

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo: Decidere cosa le riviste sono destinate a esplorare o esprimere. Potrebbe trattarsi di un tema, una domanda, un'esperienza o uno spunto legato a un progetto o processo più ampio, ad esempio: «Cosa conta per noi?», «Il nostro futuro ideale», «Sfide e speranze».

Scegli il formato della rivista: i co-creatori realizzano le proprie riviste utilizzando scrittura, disegno, collage, simboli o una combinazione di questi elementi. Incoraggiarli a concentrarsi sul significato piuttosto che sulla resa estetica. Il ruolo del facilitatore è quello di supportare, osservare e fornire delicati spunti qualora i partecipanti si bloccassero.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Preparare gli spunti (opzionale): È possibile proporre delicati spunti di riflessione per guidare i partecipanti, come temi per le singole pagine, domande di guida o piccoli vincoli creativi. Tali spunti dovrebbero rimanere facoltativi e mai prescrittivi.

Definire le aspettative: Sottolineare che le riviste non devono essere "ordinate" o "artistiche". L'attenzione è concentrata sull'espressione, sul significato e sull'esplorazione, piuttosto che sulla qualità del design.

Allestire lo spazio: Disporre i materiali in modo che siano ben visibili e facilmente accessibili per i co-creatori, stimolando la curiosità e la voglia di sperimentare.

Come gestire l'attività

Presentare le *riviste* e l'attività: Spiegare brevemente cos'è un magazine (rivista) e come verrà utilizzata in questo contesto. Condividere il tema o la domanda guida e ricordare ai co-creatori che non esiste un modo giusto o sbagliato di realizzare una *rivista.*

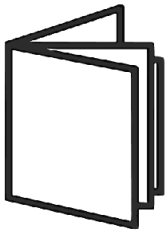
Spiega il formato e i tempi: Dimostra come piegare il foglio in una semplice rivista se necessario (vedi immagine sotto). Spiega quanto tempo avranno i co-creatori e se dovrebbero lavorare individualmente o insieme.

Creare i magazine: I co-creatori realizzano le proprie riviste utilizzando scrittura, disegno, collage, simboli o una combinazione di questi elementi. Incoraggiali a concentrarsi sul significato piuttosto che sulla resa estetica. Il ruolo del facilitatore è quello di supportare, osservare e fornire delicati spunti qualora i partecipanti si bloccassero.

Condivisione e scambio (opzionale): Una volta completate le riviste, invitare i co-creatori a condividere alcune pagine o idee a coppie o in piccoli gruppi. È possibile scambiarsi le riviste per leggere i lavori altrui oppure disporle su un tavolo per una tranquilla modalità "galleria". La partecipazione alla fase di condivisione deve rimanere sempre facoltativa.

Riflessione collettiva: Riunire il gruppo per riflettere su ciò che è emerso. Questo può includere: temi o contrasti comuni, emozioni o intuizioni sollevate e/o idee da portare avanti nella fase successiva della co-creazione.

Passi successivi: decidere come le riviste saranno utilizzate, ad esempio, come artefatti che documentano prospettive; come ispirazione per discussioni, design o pianificazione d'azione; combinate in una pubblicazione o esposizione collettiva (sia così come sono o co-affinate ulteriormente in una versione completa).



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Acquario



Introduzione all'attività

Questa attività può essere utile durante la co-definizione per sviluppare e dare priorità alle idee. Può essere anche utile dopo le attività di co-definizione e formulazione collaborativa dei problemi per co-progettare e co-affinare idee. Richiede lo sviluppo di domande specifiche da porre ai co-creatori e può aiutare a facilitare la discussione in grandi gruppi. Può anche essere adattata per essere gestita online – ad esempio, consulta questo link per ulteriori informazioni su come gestire l'attività *Aquario*/*Fishbowl* nell'app/sito web di Miro.

La tecnica dell'acquario è stata sviluppata principalmente nella pratica della psicologia clinica come un nuovo contenitore co-creativo che aiuta le persone a passare dall'intuizione, alle idee, fino alla valutazione di tali idee in una sola sessione. Nel metodo *Fishbowl*, un piccolo gruppo di persone discute uno scenario o uno studio di caso osservato da un gruppo esterno di persone, che riflettono sulla discussione individualmente dal proprio punto di vista. I gruppi poi si spostano, con il gruppo esterno che si inserisce al centro e condivide i propri pensieri su ciò che ha visto, sentito e provato durante la discussione. Infine, l'intero gruppo discute la questione, raccogliendo apprendimenti chiave e conclusioni.

L'acquario è una tecnica che consente un'osservazione interna ed esterna simultanea. Invertendo punti di vista osservativi, la gamma di prospettive può essere ampliata. Raccogliere le prospettive al termine dell'acquario fornisce un ricco set di dati e una maggiore comprensione. Esistono molte versioni diverse dell'attività *acquario*. Questo metodo è stato scelto perché coinvolge tutti nella stanza insieme in un'unica attività e permette a tutti di parlare, ascoltare e prendere decisioni. Incoraggia la riflessione, l'ascolto attivo e promuove la comprensione delle prospettive individuali.

Materiali necessari

- Sedie disposte in due cerchi (interno ed esterno), o una disposizione equivalente
- Blocchi e penne per tutti i co-creatori
- Opzionale: fogli di carta grandi a squadre o spazio di lavoro digitale per catturare approfondimenti
- Opzionale: strumento di collaborazione digitale (ad esempio Miro) per la consegna online

Preparazione per l'attività

Chiarisci lo scopo: decidi cosa viene utilizzato il Fishbowl per esplorare, come una domanda chiave, una sfida o uno scenario che emerge da lavori di co-creazione precedenti. Può essere usato per generare idee e poi portare alla prioritizzazione.

Sviluppa domande mirate: Prepara una o più domande aperte e formulate con cura per guidare la discussione del gruppo interno. Queste dovrebbero invitare alla riflessione, non al dibattito.

Pianifica la struttura del gruppo: decidi come i co-creatori saranno divisi tra i cerchi interno ed esterno e come i gruppi ruoteranno. Tipicamente, entrambi i cerchi contengono lo stesso numero di co-creatori.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

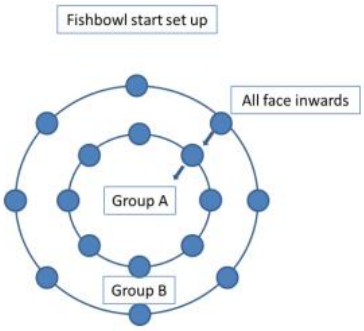
Trova uno spazio adatto: I posti a sedere devono essere disposti in modo che tutti siano rivolti verso l'interno e possano vedere e sentire chiaramente. Se lo spazio è limitato, pianifica “acquari” paralleli più piccoli o adattamenti.

Stabilisci aspettative: pianifica come spiegherai i ruoli di oratori e osservatori, enfatizzando l'ascolto, la riflessione e il rispetto per le diverse prospettive.

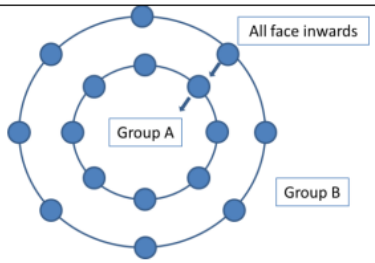
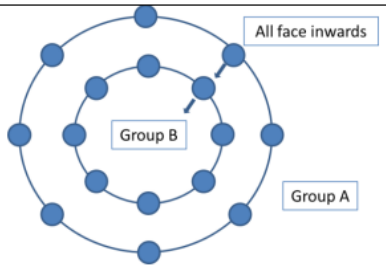
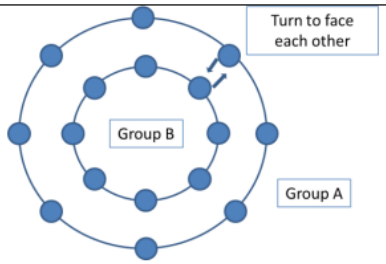
Pianifica la documentazione: decidi come verranno raccolte le informazioni (ad esempio appunti, nuvole di parole, bacheche digitali) e come verranno condivise dopo la sessione.

Come gestire l'attività

La stanza deve essere allestita con sedie disposte a due cerchi (o qualunque forma si adatti alla tua stanza) con lo stesso numero di sedie nel cerchio interno ed esterno. Chiedi a tutti i partecipanti di sedersi sulle sedie tutte rivolte verso l'interno (ad esempio, un gruppo di 40 persone dovrebbe averne 20 in ogni cerchio). Chiedi ai co-creatori di portare con sé i loro taccuini e penne



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Phase 1 (10 mins) - Group A (inner circle) discusses question 1 together: *"What are the difficulties of working with your co-creators?"* - Group B (outer circle) listens and makes notes	
Phase 2 (10 mins) - Group A and B swap places - Group B (inner circle) discusses question 2 together (in light of group A's discussion): *"What competencies are needed to support and mediate communication with co-creators?"* - Group A (outer circle) listens and makes notes	
Phase 3 (10 mins) - Group B turns their chairs to face group A - Group A and B discusses the final task together (in light of group A and B's discussions): *"Decide on the top 5 competencies you think is needed to support and mediate communication with co-creators"*	

I facilitatori possono poi trasformare i risultati in una nuvola di parole se lo desiderano.

Modi alternativi per eseguire questa tecnica:

1. La tecnica dell'acquario è stata anche utilizzata in modo che il gruppo A sia un tipo di co-creatore (ad esempio, pazienti o studenti) e il gruppo B sia un tipo diverso di co-creatore (ad esempio, il personale). In questo scenario, di solito i gruppi A e B sono invitati a discutere la stessa domanda nelle fasi 1 e 2 (questo spesso aiuta a enfatizzare i bisogni e i vincoli delle persone come gruppi separati), e poi si riuniscono nella fase 3 per concordare insieme le soluzioni (tenendo conto dei bisogni e dei vincoli discussi).

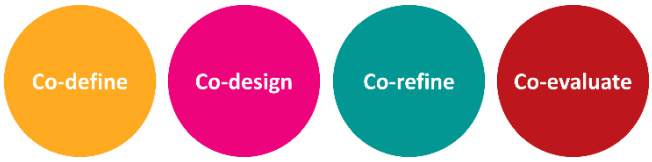
Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.



Copyright Università di Coventry

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

LEGO® Serious Play®



Introduzione all'attività

LEGO® Serious Play® migliora la co-creazione, perché è un metodo di facilitazione per co-creare idee in modo creativo, sociale e interattivo, attorno a un tavolo con una pila di LEGO®. Utilizzando i mattoncini per costruire modelli individuali e di squadra e condividendo metafore e narrazioni associate alle loro costruzioni, i co-creatori costruiscono e condividono valori interiori e idee latenti per negoziare decisioni, strategie e pianificare le loro azioni in modo collaborativo. Inoltre, il modello costruito contiene storie e metafore che offrono un'opportunità unica per esplorare valori, conoscenze ed esperienze.

I mattoncini LEGO® agiscono come strumenti di co-creazione e come mediatori di comunicazione, perché i mattoncini sono sia un modo per costruire modelli ed esprimere idee complesse attraverso la narrazione e le metafore ad essi associate, sia come mediatori tra co-creatori, poiché i co-creatori coinvolti nelle loro costruzioni superano gerarchie e giochi di potere. I mattoncini sono usati per analizzare il contesto, costruendo un modello metaforico dell'istituzione o dei suoi problemi e testando scenari migliorando la collaborazione e il brainstorming su nuovi concetti, fondendo prospettive diverse, bisogni e approcci differenti, portando alla luce nuove intuizioni per i co-creatori che lavorano insieme per trovare una soluzione vantaggiosa per entrambi, che possa portare all'innovazione. Per questo motivo, la co-creazione richiede gruppi più piccoli che possano partecipare all'esperienza e dove ogni co-creatore contribuisce ed è un co-creatore attivo.

Vedi quanto segue per maggiori informazioni: Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). Costruire un'attività migliore usando il metodo LEGO® Serious Play®. Wiley.

LEGO® Group: Il Metodo LEGO® Serious® Play: https://www.LEGO.com/cdn/cs/set/assets/blt8ec1d6ff766ddfd4/LEGO_SERIOUS_PLAY_OpenSource_14mb.pdf

Materiali necessari

- Mattoni LEGO® adatti per costruire modelli metaforici (ad esempio un mix di mattoni standard, figure, connettori)
- Tavoli abbastanza grandi per costruire gruppi (ma abbastanza piccoli da permettere a tutti di raggiungere i mattoni)
- Schede di prompt o domande scritte (opzionali)
- Fotocamera o telefono per documentare modelli (opzionale)
- Altri materiali da costruzione 3D, come argilla modellante/impasto (opzionale).

Preparazione per l'attività

Chiarisci lo scopo: decidi cosa l'attività intende supportare, come esplorare valori, comprendere un sistema, sviluppare idee o pianificare azioni.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Definisci i prompt: Prepara prompt di costruzione chiari e aperti che incoraggino il pensiero metaforico piuttosto che rappresentazioni letterali. I prompt dovrebbero invitare alla riflessione e all'interpretazione.

Pianifica la dimensione del gruppo: LEGO® Serious Play® funziona meglio in piccoli gruppi dove ogni co-creatore può costruire e condividere il proprio modello. Assicurati che le dimensioni dei gruppi permettano a tutti di contribuire allo stesso modo.

Prepara lo spazio: Organizza i tavoli in modo che i co-creatori possano vedersi e sentirsi facilmente. Assicurati che ogni co-creatore abbia accesso ai mattoni e possa raggiungere il risultato che il gruppo sta co-creando.

Prontezza del facilitatore: Assicurati che il facilitatore conosca i principi del metodo e guidi a suo agio la discussione riflessiva senza interpretare i modelli dei co-creatori per loro.

Come gestire l'attività

Dettagli completi su come gestire LEGO® Serious® Play in ambientazioni workshop si trovano in questo link (pagine 12-13), che include anche ulteriori informazioni sul background di LEGO® Serious Play®. Ecco una breve panoramica:

Fase 1: La sfida - Il facilitatore pone la sfida di costruzione ai co-creatori.

Fase 2: Costruire - I co-creatori costruiscono un modello che rappresenta le loro riflessioni sulla sfida.

Fase 3. Condivisione - I co-creatori condividono il significato che hanno assegnato ai diversi elementi del loro modello costruito. Questo processo può poi essere ripetuto. O lo stesso gruppo riceve feedback dagli altri e continua a co-affinare le proprie idee. Oppure i gruppi si scambiano e un secondo gruppo continua a costruire o modificare aspetti del modello del primo gruppo. Questo incoraggia le persone a non essere "gelose" riguardo le proprie idee e favorisce l'apertura dietro il co-perfezionamento.

Le molteplici fasi dello sviluppo del modello possono essere fotografate e i gruppi possono essere incoraggiati a scrivere o presentare idee al gruppo (con un facilitatore che prende appunti/registra) nella fase di condivisione.

Ecco un modello da una sessione LEGO® Serious® Play di uno dei nostri eventi Co-Creating Wellbeing:



Copyright Università di Coventry

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Per un video su come LEGO® può essere usato nella co-creazione, visita:
https://www.youtube.com/watch?v=9U_KPgEGExs&t=3s

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Puzzle



Introduzione all'attività

Questa attività di puzzle è pensata per incoraggiare il dialogo aperto e la comprensione reciproca all'interno di un gruppo. Supporta l'ascolto attivo, l'apprendimento collaborativo e lo scambio di prospettive diverse. Diventando "esperti" in diversi aspetti di un argomento e insegnandosi a vicenda, i co-creatori costruiscono conoscenze condivise praticando una comunicazione rispettosa e inclusiva. Questo può essere particolarmente utile se si portano prove esistenti o misure validate nel processo di co-creazione per aiutare a sviluppare un progetto.

Materiali Necessari

Un foglio di lavoro o materiale di lettura diviso in tre brevi sezioni (ad esempio, Parte I, Parte II, Parte III), penne e taccuini per prendere appunti, timer o orologio, flip chart o lavagna per riassumere le intuizioni di gruppo (facoltativo)

Preparazione per l'attività

Scegli un argomento per l'attività. Dividi l'argomento in tre pezzi più piccoli e interconnessi, o pezzi del puzzle. Aggiungi i dettagli di ogni sottoargomento su un foglio di lavoro.

Come gestire l'attività

- Dividere i co-creatori in gruppi da tre.
- Spiega che l'argomento è diviso in tre parti interconnesse, e ciascuna persona si concentrerà su una parte, o su un pezzo del puzzle.
- Assegna un "pezzo di puzzle" a ogni membro del gruppo da leggere e riflettere individualmente—diventano loro l'"esperto" di quell'opera.
- Dopo aver letto, ogni co-creatore condivide i punti chiave della propria sezione con gli altri due del gruppo.
- Una volta che tutti e tre hanno presentato, il gruppo ha ora un quadro completo dell'argomento, con tutti che contribuiscono alla comprensione condivisa.
- Invita ogni gruppo a condividere uno o due punti di discussione o approfondimenti con il gruppo più ampio per stimolare una conversazione più ampia.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Forum Theatre



Introduzione all'attività

La tecnica del Forum Theatre è stata originariamente sviluppata nell'ambito del Teatro dell'Oppresso (Koreň, 2014) come strumento politico di cambiamento. Consiste nella rappresentazione di una breve pièce o scena, che evidenzia solitamente una forma di oppressione, la quale prende le mosse dalla drammatizzazione di situazioni reali vissute dai co-creatori e si conclude con il protagonista (o i protagonisti) che subisce l'oppressione.

Successivamente, la rappresentazione viene ripetuta e qualsiasi membro del pubblico (denominato "spettatore") ha la possibilità di gridare «ALT!» (o «Stop!»), prendere il posto di uno dei personaggi oppressi e mostrare come modificherebbe la situazione per permettere un esito differente. Una delle prime consapevolezze degli spettatori è che, proprio come nella vita reale, se non si interviene direttamente nulla cambierà.

Diversi spettatori possono esplorare svariate alternative. Gli altri attori rimangono nel proprio personaggio, improvvisando le risposte di conseguenza. È richiesta la presenza di un facilitatore (chiamato *Joker*) per favorire la comunicazione tra gli attori e il pubblico. Il Teatro Forum diventa così un laboratorio in cui simulare l'esercizio della democrazia: chiunque può parlare o agire, sperimentando differenti corsi d'azione applicabili a situazioni analoghe in contesti diversi e/o con persone differenti. Il Teatro Forum non punta a mostrare agli altri ciò che dovrebbero fare, ma a scoprire in modo collaborativo ciò che *noi* possiamo fare.

Ulteriori letture: Koreň, L.de H. D. (2014). Art for art's sake: an introduction to the use and value of forum theatre. Lund, Sweden: Trans Europe Halles Resource.

Materiali necessari:

- Uno spazio chiaro e aperto, adatto al movimento e alla performance.
- Sedie per co-creatori e osservatori
- Semplici oggetti di scena per supportare le rappresentazioni (opzionale)
- Lavagna a fogli mobili

Preparativi per l'attività

Chiarire lo scopo: Decidere cosa mira a esplorare la sessione di Teatro Forum (ad es. barriere alla partecipazione, squilibri di potere, interazioni difficili o dilemmi etici).

Individuare le situazioni rilevanti: Lavorare con i co-creatori per identificare situazioni reali tratte dalla propria esperienza che potrebbero essere esplorate attraverso brevi scene.

Pianificare i ruoli e la facilitazione: Individuare un facilitatore che ricopra il ruolo del "Joker". La sua responsabilità è quella di guidare il processo, gestire i passaggi tra azione e riflessione e supportare il dialogo tra gli attori e gli osservatori.

Preparare i co-creatori: Spiegare in anticipo i principi del Teatro Forum, compresa l'idea che i co-creatori potranno essere invitati a entrare nella rappresentazione per sperimentare azioni alternative.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Creare un ambiente sicuro: Cerca di stabilire un clima di fiducia e sicurezza psicologica, mettendo in chiaro che l'attività ha carattere esplorativo e non mira a giudicare le persone o la recitazione.

Come gestire l'attività:

Presentare il metodo: spiegare lo scopo del Forum Theatre e i ruoli degli attori, dei membri del pubblico (spesso chiamati "spect-actors") e del Joker.

Esecuzione iniziale: I co-creatori interpretano una breve scena basata su una situazione reale. La scena termina in un momento in cui il protagonista non riesce a cambiare l'esito o sta vivendo vincoli o oppressioni.

Ripetizione con interventi: La scena viene eseguita di nuovo. In qualsiasi momento, un membro del pubblico può dire "Stop" o "Fermo" e sostituire uno dei personaggi per provare un'azione o risposta diversa.

Improvvisazione ed esplorazione: gli altri attori rimangono nel ruolo e rispondono in modo realistico. Possono essere tentati interventi multipli, permettendo di esplorare diverse possibilità.

Riflessione facilitata: Dopo ogni intervento, il Joker invita alla riflessione con domande come:

- Qual era l'intenzione dietro l'intervento?
- Ti è sembrato realistico?
- Questo approccio potrebbe funzionare nella vita reale?

Discussione di gruppo completo: Al termine della sessione, il gruppo riflette insieme sulle intuizioni acquisite, sulle strategie alternative individuate e sulle implicazioni per l'azione nel mondo reale. Conclude, chiarendo come l'apprendimento dall'attività informerà le fasi successive del processo di co-creazione.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Q-Sort

Co-define | Co-design | Co-refine

Introduzione all'attività

L'attività Q-Sort è un metodo di co-creazione basato sulla simulazione progettato per esplorare come le persone comprendano e negoziano il significato della collaborazione. I co-creatori lavorano attraverso la riflessione individuale e la discussione di gruppo per sperimentare in prima persona le barriere e i fattori che facilitano il lavoro collaborativo.

L'attività evidenzia che persone provenienti da background diversi possono usare le stesse parole ma attribuire loro significati differenti. Attraverso la costruzione strutturata di consenso, i co-creatori scoprono che il disaccordo apparente è spesso radicato nel linguaggio, nelle assunzioni e nell'interpretazione, piuttosto che in opinioni fondamentalmente opposte. Il processo sottolinea l'importanza della comprensione, del dialogo e della negoziazione condivisa all'interno della co-creazione.

Materiali necessari

- Serie di Q-set stampate di circa 30 carte statement per gruppo – un esempio di set di carte per fare un Q-sort sul tema della co-creazione è riportato di seguito.
- Ogni scheda contiene una dichiarazione, formulata come "La collaborazione è ..." ad esempio
- Flip-chart o lavagna per catturare feedback
- Pennarelli e materiali per prendere appunti
- Esempi di affermazioni possono includere:
    - "La collaborazione significa avere obiettivi condivisi."
    - "Quando collaborate, i ruoli devono essere chiaramente definiti."
    - "La collaborazione significa lavorare insieme per ottenere un risultato condiviso."

3	11
Co-creation is real when it's on a voluntary basis	Co-creation's first step is meeting people
19	27
Co-creation requires people to talk about their opinions	Co-creation contributes to people's trademark
6	14
Real co-creation requires financial means	Co-creation is real when you experience numerous arguments
22	30
Co-creation requires people to confront their ideas	Co-creation requires a very rigorous organization
8	16
In order to co-create, people need to know exactly what their role is	Co-creation aims to changing people's vision
24	32
Co-creation is networking	Co-creation contributes to informing decision-makers
2	26
Co-creation allows people to swap roles, of even be replaced by someone else	Co-creation enables people to have specialized practices
4	12
Co-creation requires to be evaluated regularly	Sustainable co-creation requires institutionalization of the partnership

20	28
Co-creation means implementing a joint intervention	Co-creation promotes information
1	9
Co-creation is an opportunity for innovation	Co-creation opens new perspectives
17	25
Co-creation creates space for creativity	Cocreation transforms decision-makers
23	7
Co-creations is a means to articulate social practices with people cultural background	Co-creation means 'to have common goals'
15	31
Co-creation can have unexpected effects	Co-creation can lead to exclusion
5	13
Co-creation is mainly joint action	Co-creation means that the stakes are the same for everyone
21	29
Co-creation brings a new vision	Co-creation is a means to change the political system
18	10
Co-creation requires training	Co-creation means that people engage in a common deliverable

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Preparazione per l'attività

Progettare il Q-set: Preparare un insieme (set) di affermazioni legate all'argomento di interesse. Ogni affermazione dovrebbe prestarsi a diverse interpretazioni ed essere in grado di stimolare la discussione. Evitare affermazioni che prevedano risposte nettamente "corrette" o scontate.

Chiarire l'obiettivo di apprendimento: Esplicitare che l'attività si concentra sul linguaggio, sul significato e sulla negoziazione, piuttosto che sul raggiungimento di un rapido accordo.

Pianificare la struttura dei gruppi: L'attività funziona bene con circa 20 co-creatori, suddivisi in piccoli gruppi di 4–5 persone. La durata complessiva raccomandata è di circa un'ora.

Predisporre le linee guida per la facilitazione: Assicurarsi che i facilitatori comprendano che la negoziazione e il consenso sono centrali per l'attività, anche se questo aspetto non deve essere rivelato in anticipo ai co-creatori.

Definire le aspettative: Prepararsi a sottolineare l'importanza del pensiero individuale nella prima fase e di un dialogo rispettoso nelle fasi successive.

Come gestire l'attività

Passo 1: Ordinamento individuale (5–10 minuti): Dai a ogni co-creatore una carta con più istruzioni ordinate casualmente. Chiedi loro di lavorare individualmente e silenziosamente. Ogni co-creatore seleziona:

- 3 affermazioni con cui sono completamente d'accordo
- 3 affermazioni con cui sono completamente in disaccordo

Regola importante: Non è consentita alcuna discussione durante questa fase. Il Passo 2 non deve essere illustrato finché tutti i co-creatori non hanno completato il Passo 1.

Passo 2: Costruzione del consenso in piccoli gruppi (20 minuti): I co-creatori formano piccoli gruppi e assegnano i seguenti ruoli:

- Gestore del tempo (Timekeeper): gestisce i tempi
- Presentatore (Relatore): presenta i risultati al gruppo più ampio
- Chi prende appunti (Segretario): registra i punti chiave di discussione
- Moderatore: garantisce una discussione equilibrata e rispettosa
- Osservatore: riflette sul processo di gruppo e su come è stato raggiunto il consenso

Compiti del gruppo:

- Concordare su 3 affermazioni con cui il gruppo è pienamente d'accordo
- Concordo su 3 affermazioni con cui il gruppo è completamente in disaccordo

Essere pronti a motivare sia le scelte effettuate sia il processo utilizzato per raggiungere l'accordo. Non dire esplicitamente ai gruppi che è richiesta una negoziazione: lasciare che questa emerga in modo naturale.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Passo 3: Feedback e riflessione dell'intero gruppo (30 minuti):

Il relatore di ogni gruppo condivide le proprie affermazioni selezionate, che vengono registrate visibilmente. Facilita la discussione su domande come:

- Gruppi diversi sono d'accordo sulle stesse affermazioni?
- Ci sono state affermazioni poste in categorie opposte da gruppi diversi?
- Come possono essere spiegate le differenze (ad esempio lingua, identità professionale, esperienza)?

L'osservatore di ciascun gruppo riflette quindi su:

- Come il gruppo ha raggiunto il consenso
- Sfide e facilitatori incontrati
- Momenti di negoziazione o tensione

Concludere evidenziando:

- Che ha avuto luogo un vero e proprio processo di negoziazione
- La coesistenza di interessi, obiettivi e interpretazioni differenti
- Che la negoziazione e il dialogo siano essenziali per raggiungere una comprensione condivisa nella co-creazione

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Gioco di ruolo



Introduzione all'attività

Il gioco di ruolo è un'attività di co-creazione utilizzata per esplorare esperienze, testare idee e generare soluzioni simulando situazioni reali. I co-creatori assumono temporaneamente i ruoli delle persone coinvolte in uno scenario specifico, permettendo loro di sviluppare empatia e acquisire intuizioni su diverse prospettive, motivazioni e vincoli.

All'interno dei processi di co-creazione, il role play funziona come una forma semplice ed efficace di prototipazione. Mettendo in scena situazioni invece di parlarne soltanto, i co-creatori possono comprendere meglio come le idee possano funzionare nella pratica, mettere alla luce sfide nascoste ed esplorare collaborativamente approcci alternativi. L'attività supporta il dialogo aperto, la creatività e la risoluzione condivisa dei problemi in modo democratico e coinvolgente.

Ulteriori letture: Bowman, S.L. (2010). The functions of role-playing games: how co-creators create community, solve problems and explore identity. New York: Shutterstock Ed.

Materiali necessari

- Uno spazio chiaro adatto al movimento e all'interazione
- Descrizioni dei ruoli o sintesi degli scenari stampati su carta (opzionale)
- Penne e carta per appunti
- Accessori semplici opzionali per supportare il realismo

Preparazione per l'attività

Definire lo scopo: Chiarire cosa intende esplorare il gioco di ruolo, ad esempio testare un'idea, analizzare un problema o comprendere l'esperienza degli utenti o degli stakeholder.

Scegliere/progettare gli scenari: Selezionare scenari pertinenti e realistici per i co-creatori. Possono riflettere situazioni quotidiane, interazioni di servizio o sfide operative all'interno di un'organizzazione.

Definire i ruoli: Decidere quali ruoli includere e con quale livello di dettaglio. I ruoli possono variare da profili ben definiti, con punti di vista, obiettivi o caratteristiche specifiche, a ruoli aperti, dotati di informazioni di contesto minime.

Pianificare l'approccio di facilitazione: Decidere come il facilitatore supporterà l'attività. Il facilitatore può guidare il processo e incoraggiare un dialogo aperto, inserirsi nel gioco di ruolo se necessario per far avanzare lo scenario, oppure osservare e prendere appunti per facilitare la successiva fase di riflessione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Preparare i co-creatori: Concedere ai co-creatori il tempo necessario per prendere confidenza con i propri ruoli e rassicurarli sul fatto che l'attività ha carattere esplorativo e non riguarda le abilità recitative o la prestazione.

Assicurare rilevanza e sicurezza: cerca di mantenere gli scenari ancorati a contesti reali, mantenendo al contempo un ambiente rispettoso e sicuro per tutti i co-creatori.

Come gestire l'attività

Presenta l'attività: Spiega lo scopo del gioco di ruolo, lo scenario che si sta esplorando e come sarà strutturata l'attività.

Assegna i ruoli e preparati: Dai ai co-creatori i loro ruoli e concedi loro il tempo di riflettere su chi rappresentano e su come potrebbero comportarsi nella situazione.

Mettere in scena lo scenario: Invita i co-creatori a recitare la situazione. Incoraggiali a rispondere in modo autentico in base al ruolo assegnato, anziché puntare a un risultato prestabilito.

Supporto al facilitatore: Durante il gioco di ruolo, il facilitatore può mettere in pausa l'azione, porre domande o intervenire per stimolare un'esplorazione più profonda o favorire l'inclusione di punti di vista differenti.

Osserva e annota: i co-creatori che non sono direttamente coinvolti, o il facilitatore, osservano l'interazione, annotando momenti chiave, tensioni o intuizioni.

Approfondire e riflettere: Dopo il gioco di ruolo, facilita una discussione strutturata che si concentri su ciò che i co-creatori hanno sperimentato nei loro ruoli, cosa ha funzionato e cosa ti è sembrato difficile, quali intuizioni sono emerse sul problema o sull'idea, su come l'apprendimento dal gioco di ruolo si applica alle situazioni della vita reale. Un focus può anche essere sull'empatia verso una gamma di personaggi e su come potrebbero sentirsi o rispondere alle circostanze attuali per co-definire o proporre circostanze per co-affinare. Concludi identificando come le intuizioni acquisite influenzeranno la co-creazione continua, il processo decisionale o l'ulteriore prototipazione. Esamina se questo gioco di ruolo potrebbe trasformarsi in un output creativo per la diffusione di questo processo di co-creazione.



Per un video sull'uso del gioco di ruolo nella co-creazione, visita: https://www.youtube.com/watch?v=a7BrlV7JLkQ&t=49s

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Post-it

Co-define | Co-design | Co-refine | Co-evaluate

Introduzione all'attività

Si tratta di una tecnica di gruppo che consente al facilitatore di strutturare le discussioni, raccogliendo in modo rapido e semplice tutte le idee dei partecipanti. Questa metodologia permette di sintetizzare le informazioni raccolte e di consolidarle in una forma condivisa, guidando il gruppo a visualizzare la ricchezza e la diversità delle proprie opinioni o a prendere in considerazione tutti gli aspetti di una questione.

Materiali necessari

- Post-it di colori diversi
- Penne marcatrici
- Adesivi
- Lavagna bianca o carta per lavagna a fogli mobili

Preparazione per l'attività

Scrivere la domanda, il problema o il tema/i temi sulla lavagna bianca o sul foglio della lavagna a fogli mobili. Distribuire i foglietti adesivi e i pennarelli.

Come gestire l'attività

1. I co-creatori sono invitati a scrivere **UNA SOLA IDEA** su ciascun foglietto adesivo, utilizzando affermazioni brevi e semplici, disegni o parole chiave (esplicite, che non richiedano ulteriori spiegazioni).
2. Le risposte vengono raccolte e poste sulla lavagna o sul tavolo. I post-it vengono poi categorizzati in gruppi (risposte che riguardano la stessa idea). Le categorie vengono poi nominate. Il facilitatore può o tematizzarle mentre le raccoglie (ad esempio, "questa persona ha risposto 'collaborazione' come aspetto importante della co-creazione, qualcun altro l'ha scritto anche lui?"), oppure, se è un gruppo più piccolo, puoi chiedere loro di creare il tema delle risposte in modo collettivo. Un output alternativo può essere inserire queste risposte nel software word cloud e presentarle al gruppo in quel formato.
3. Se il gruppo cerca di rispondere a una domanda (invece di delineare un argomento), un passaggio in più può consistere nel pesare le diverse idee: i co-creatori sono invitati a alzarsi e mettere due adesivi sui gruppi che sembrano rispondere meglio alla domanda (priorità).



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Votazione

Co-evaluate

Introduzione all'attività

Il voto è un'attività semplice ed efficace di co-creazione utilizzata per la valutazione formativa o sommativa. Aiuta i gruppi a formulare giudizi collettivi, a dare priorità alle opzioni o a riflettere sulle preferenze in modo trasparente e democratico. Il voto può essere utilizzato in diverse fasi di un processo di co-creazione, in particolare quando si restringe il focus, si prende decisioni o si valutano esperienze condivise



Materiali necessari

- Fogli cartacei o flip-chart che mostrano gli elementi da votare
- Adesivi, puntini o simboli con faccine sorridenti per il voto
- Penne o pennarelli
- Opzionale: strumento di sondaggio online o voto (vedi ulteriori risorse per strumenti che puoi utilizzare)

Preparazione per l'attività

Decidi su quali oggetti, idee o attività voteranno i co-creatori.

Scegli quanti voti riceverà ogni co-creatore.

Configura lo spazio di voto fisicamente (muri o bacheche) o digitalmente (strumento di sondaggio online).

Come gestire l'attività

Visualizza chiaramente ogni opzione su fogli o schermi separati.

Assegna a ogni co-creatore un numero fisso di voti (ad esempio cinque adesivi o faccine sorridenti).

Chiedi ai co-creatori di mettere i loro voti sulle opzioni che apprezzano di più.

Una volta terminata la votazione, rivedete insieme i risultati.

Usa il risultato per stimolare discussione, riflessione o decisioni.

Varianti: Il voto può anche essere effettuato online, con i risultati mostrati in diretta durante una sessione o condivisi successivamente.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Sviluppo di una storia



Introduzione all'attività

L'attività di sviluppo delle storie è un esercizio di co-creazione che supporta la riflessione, l'attribuzione di senso (meaning-making) e la comunicazione, trasformando le esperienze condivise in una narrazione chiara e coinvolgente. Le storie rappresentano un mezzo potente per comunicare ciò che si è appreso, costruire comprensione e ottenere il consenso (buy-in), indipendentemente da chi sia il pubblico di riferimento — che si tratti di partner di progetto, dirigenti organizzativi o comunità più ampie.

Nell'ambito della co-creazione, lo sviluppo delle storie può essere utilizzato per dare un senso a un percorso (journey), articolare le ragioni per cui sono state compiute determinate scelte e mettere in luce il valore del lavoro collaborativo. Una storia ben strutturata contribuisce a rendere i risultati più memorabili e incoraggia gli altri a cogliere o a mettere in atto quanto appreso.

Materiali necessari

- Carta o quaderni
- Penne o pennarelli
- Fogli per lavagna
- Opzionale: modelli di timeline o post-it

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo della storia: Decidere le ragioni per cui la storia viene sviluppata (ad es. per riflessione, divulgazione, promozione / advocacy o chiusura di un progetto).

Individuare il pubblico (audience): Considerare a chi è rivolta la storia, poiché questo elemento influenzerà il tono, il livello di dettaglio e l'invito all'azione (*call to action*).

Scegliere l'ambito di analisi (scope): Determinare se la narrazione si concentrerà su un'esperienza individuale, su un percorso di co-creazione, su un intero progetto o su una sfida specifica.

Introdurre la struttura narrativa: Prepararsi a illustrare la struttura in quattro parti che guiderà l'attività:

- Sfida (Challenge)
- Scelta (Choice)
- Esito (Outcome)
- Chiamata all'azione (Call to Action)

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Come gestire l'attività

Creare una timeline: Chiedi ai co-creatori di mappare eventi chiave, sfide, decisioni e momenti della loro esperienza o del loro percorso di progetto. Questo può essere fatto individualmente o in gruppo insieme.

Definire la chiamata all'azione: Invita i co-creatori a decidere cosa vogliono ottenere raccontando questa storia. Questo può includere influenzare decisioni, condividere apprendimenti o ispirare ulteriori azioni.

Selezionare gli elementi fondamentali: Utilizzando la timeline, i co-creatori identificano i più rilevanti:

- La sfida che affrontarono
- Scelta che hanno fatto in risposta
- Esito che ne è risultato

Sviluppare la storia: I co-creatori scrivono o tracciano la loro storia usando la struttura in quattro parti. Incoraggia i dettagli che aiutino la storia a risultare coinvolgente e radicata nell'esperienza reale.

Condividere e perfezionare: i co-creatori condividono la loro storia con altri e raccolgono feedback su chiarezza, impatto e risonanza emotiva. È possibile fare aggiustamenti basandosi su questo feedback. È una scelta personale se le persone vogliono condividere le storie scelte o il loro processo attraverso l'attività narrativa. Questo può essere personale o emotivo per alcuni.

Chiudere l'attività: Discutere quali storie potrebbero essere condivise, come la storia verrà utilizzata e come contribuisce al più ampio processo di co-creazione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Story Cubes

Co-define | Co-design | Co-refine

Introduzione all'attività

Gli Story Cubes sono piccoli dadi su cui sono stampate icone essenziali che fungono da spunti visivi per la narrazione, la riflessione, l'attribuzione di senso e lo sviluppo di storie condivise. Rispondendo alle immagini anziché a domande predefinite, i co-creatori sono stimolati a pensare in modo creativo ed esprimere idee, esperienze o apprendimenti sotto forma di racconto. In alternativa ai dadi, è possibile utilizzare anche immagini o fotografie.

L'attività con gli Story Cubes è un metodo di co-creazione e riflessione che favorisce la comprensione reciproca attraverso lo storytelling. Risulta particolarmente efficace per far emergere nuove intuizioni (insight), esplorare prospettive diverse e interpretare situazioni complesse. L'uso di elementi visivi aiuta i partecipanti ad articolare pensieri altrimenti difficili da esprimere a parole, garantendo una partecipazione inclusiva adatta a differenti stili comunicativi.

L'attività può essere proposta in varie fasi del percorso di co-creazione, soprattutto quando il gruppo intende approfondire la riflessione, analizzare le esperienze vissute o individuare un apprendimento collettivo.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Puoi anche usare cubi storie online, ad esempio: Story Dice - uno strumento creativo di narrazione di Dave Birss

Materiali necessari

- Story cubes (dadi con immagini su ogni volto – si possono acquistare abbastanza economicamente online) o equivalenti digitali
- Tavolo o superficie piana
- Carta e penne per prendere appunti
- Alternativa opzionale: fotografie o immagini stampate che raffigurano situazioni quotidiane

Preparazione per l'attività

Decidi la dimensione del gruppo: organizza i partecipanti in gruppi di 5–6 persone.

Chiarisci lo scopo: spiega che l'obiettivo dell'attività è creare una narrazione condivisa esplorando prospettive individuali e collettive.

Assegna i ruoli: scegli un facilitatore per gruppo per guidare il processo, annota le prospettive su post-it e guida la discussione sui temi concordanti. Il facilitatore dovrebbe anche partecipare al lancio dei cubi e condividere la propria prospettiva. Scegli una persona che tenga traccia del tempo per il gruppo.

Introduci la domanda guida: assicurati che tutti i partecipanti comprendano la domanda che verrà esplorata durante l'attività, ad esempio "Cosa hai guadagnato partecipando a questo progetto?"

Come gestire l'attività

- A turno lanciate i cubi.
- Quando tocca a te, scegli 5 delle immagini e usale per condividere con i tuoi compagni di gruppo le tue prospettive/punti di vista sulla domanda guida scelta sopra.
- Il facilitatore del gruppo scriverà le tue prospettive sui post-it, una prospettiva su ciascun biglietto (20 minuti in totale).
- Quando tutti i membri del gruppo avranno avuto il loro turno, concordate un modo per dividere tutte le prospettive sui post-it in 4-5 temi complessivi e posizionarli su un poster. Questa parte è guidata dal facilitatore del gruppo. (15 minuti in totale).

I temi concordati saranno la base della vostra narrazione condivisa. Il passo successivo è trovare un accordo su un modo per presentare la vostra narrazione condivisa, ad esempio realizzando una presentazione Pecha Kucha.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Gli Story Cubes come rompighiaccio

Gli Story Cubes possono anche essere usati come rompighiaccio all'inizio di una sessione di co-creazione.

Per eseguire il compito, basta alternarsi per agitare e rotolare i cubi della storia. Puoi chiedere ai tuoi co-creatori di usare poi i cubi della storia per raccontare una storia su di sé. La storia può essere tanto fattuale che fittizia in base alle preferenze dei partecipanti.



Copyright Università di Coventry

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Attività di project management



Introduzione all'attività

Questa attività supporta i co-creatori nella traduzione del lavoro di co-creazione in un linguaggio di project management all'interno della loro organizzazione. Aiuta i co-creatori a costruire un quadro chiaro e credibile per la co-creazione, inquadrandola utilizzando concetti familiari come obiettivi, obiettivi, prove e struttura—senza perdere la sua natura collaborativa e partecipativa. Il compito è particolarmente utile quando i co-creatori hanno bisogno di ottenere il consenso di manager, decisori, stakeholder o finanziatori che potrebbero aspettarsi una struttura di progetto più tradizionale.

Materiali necessari

- Carta per poster (minimo A3, massimo A1)
- Materiali a base artistica (ad esempio post-it, pennarelli, plastilina, riviste, colla)
- Penne e carta
- Cronometro

Preparazione per l'attività

Chiarisci l'obiettivo del compito: decidi se l'attenzione è su un progetto reale e imminente o su un'esperienza passata di co-creazione che i co-creatori vogliono rafforzare o comunicare.

Prepara il pensiero dei co-creatori: Incoraggia in anticipo i co-creatori a riflettere sulle situazioni in cui hanno avuto bisogno (o dovranno dover) giustificare la co-creazione davanti ad altri all'interno della loro organizzazione.

Pianifica la struttura e i tempi dei gruppi: Decidi le dimensioni dei gruppi e assicurati limiti di tempo chiari per la creazione dei casi, la presentazione e il feedback.

Prepara indicazioni sulla facilitazione: pianifica come supporterai la fase di domande e feedback in modo che i suggerimenti rimangano costruttivi e aiutino a chiarire o rafforzare ogni caso.

Come gestire l'attività

Introdurre il compito: Dividere i co-creatori in piccoli gruppi. Chiedi ai gruppi di selezionare un'attività di co-creazione reale o realistica e di identificare una persona o un pubblico specifico che devono convincere all'interno della loro organizzazione.

Sviluppa il caso: I gruppi rispondono a prompt come:

- Per chi è questo caso?
- Quali prove o informazioni sono necessarie?
- In che modo la co-creazione supporta obiettivi più ampi?
- Come può essere comunicato chiaramente questo caso?
- Che linguaggio specifico usa o a cui risponde quel pubblico?

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

- A quali obiettivi di focus deve allinearsi questo?
- Quali barriere potrebbero vedere nel far parte o sostenere un processo di co-creazione e come possono essere affrontate (usando il loro linguaggio e allineandosi ai loro obiettivi)?

Crea un caso visivo: i gruppi usano carta per poster e materiali creativi per strutturare e visualizzare il loro caso.

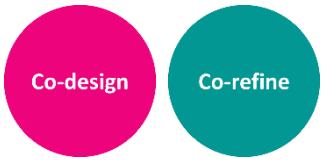
Presente e domanda: Ogni gruppo presenta il proprio caso in circa 2 minuti, seguiti da 5 minuti di domande e suggerimenti da parte di altri (il tempismo può essere adattato al tempismo della sessione su cui stai lavorando).

Riflettere: concludere con una riflessione di gruppo su:

- Quali strumenti di gestione dei progetti supportano la co-creazione?
- Chi potrebbero dover influenzare i co-creatori nella pratica?
- Cosa rafforza un argomento convincente a favore della co-creazione?
- Come possiamo usare il linguaggio del nostro target o delle persone che vogliamo come co-creatori per aumentare il coinvolgimento e allinearci ai loro obiettivi?

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Gioco di simulazione



Introduzione all'attività

Questa attività di simulazione aiuta i co-creatori a esplorare come progettare, adattare ed erogare un progetto nell'ambito della salute o del benessere in risposta a contesti e sfide in continuo cambiamento. L'obiettivo è far emergere le concrete realtà della pianificazione e dell'erogazione dei servizi, oltre a mettere in pratica la risoluzione collaborativa e creativa dei problemi in un ambiente dinamico.

Materiali necessari

- Un set stampato di opuscoli per gruppo (o singole schede, tagliate e mescolate). Gli opuscoli servono a stimolare la discussione sui punti chiave del servizio (un opuscolo di esempio è fornito nella pagina successiva).
- Penne e carta o lavagne a fogli mobili per registrare idee
- Cronometro
- Opzionale: tesserini identificativi, schede ruolo o personas (per aiutare i co-creatori a immedesimarsi nei diversi portatori stakeholder)

Preparazione per l'attività

Chiarire lo scopo e il contesto: Definire con chiarezza cosa intende esplorare la simulazione (ad es. la progettazione, l'adattamento o l'erogazione di un progetto di salute o benessere in condizioni variabili). Questo aiuterà i co-creatori a inquadrare le proprie decisioni durante l'esercizio.

Preparare i materiali di simulazione: Stampare e organizzare un set completo di schede (handout) o carte per ogni gruppo. Di seguito è riportato un set di esempio. Se si utilizzano carte singole, ritagliarle in anticipo affinché siano pronte all'uso. Assicurarsi che ciascuna carta rappresenti chiaramente un punto di contatto (touchpoint) del servizio, una sfida o un cambiamento di contesto.

Preparare le modalità di registrazione: Decidere come verranno annotate le decisioni, gli adattamenti e gli apprendimenti (ad es. su lavagne a fogli mobili, schede di lavoro o tabelloni condivisi) per supportare la riflessione finale.

Come gestire l'attività

Dividere i partecipanti: Suddividere i co-creatori in piccoli gruppi di circa 3–6 persone. Ciascun gruppo simulerà il processo di co-creazione di un'iniziativa di salute o benessere.

Distribuisci le carte a intervalli regolari:

La prima carta viene consegnata per definire lo scenario generale e la sfida su cui il gruppo lavorerà insieme. Successivamente, ogni 10 minuti vengono distribuite le carte di imprevisto/sconvolgimento (disruption cards), ciascuna contenente un ulteriore elemento che il team dovrà prendere in considerazione. Infine, viene consegnata un'ultima carta per chiedere al team di definire la soluzione finale

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

e fornire indicazioni su come presentarla al gruppo allargato. Di norma vengono distribuite 6 carte in totale a intervalli di 10 minuti, riservando quindi complessivamente circa un'ora a questo metodo.

Esempi di schede di simulazione distribuite dal facilitatore

FIRST CARD You currently work for a mental health charity and a commissioner has offered you financial assistance to raise awareness in the local community. They want you to identify how best to achieve this with the money most efficiently and effectively. How do you start this project?
DISTRUPTION CARD The commissioner has read recently that the evidence is that physical activity improves mental health and wants you to partner up with a local gym to achieve your goals. What are you doing to continue your project?
DISTRUPTION CARD As you are a national charity, a senior member of the charity wants you to use this to raise awareness nationwide and not just for this local community. What are you doing to continue your project?
DISTRUPTION CARD You have managed to get people involved in this project that are already aware of the importance of mental health but you are worried that you are not engaging those harder to reach groups, some of whom might have a disability, low economic status, do not speak English etc. What are you doing to continue your project?
DISTRUPTION CARD Some people who you have involved in the project are taking over the conversations too much and you are worried not everyone is getting their voices across. What are you doing to continue your project?
FINAL CARD In the end, what is your project? Who is involved? What is the role of each? What are your goals ? How will you reach them? How will you evaluate the achievement of your objectives?

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Percorso del cliente

Co-design

Introduzione all'attività

Questa attività aiuta i co-creatori a mappare in modo collaborativo il percorso del cliente (*customer journey*) per comprendere meglio le esperienze, i bisogni, le emozioni e le sfide che le persone affrontano nelle diverse fasi di interazione con un servizio o un prodotto. Favorisce lo sviluppo dell'empatia, individua i punti critici (*pain point*) e le opportunità, e crea una visione condivisa sulle aree in cui apportare miglioramenti.

Obiettivi:
a) Visualizzare l'esperienza del cliente dall'inizio alla fine.
b) Identificare i punti chiave di contatto, le barriere e le opportunità di miglioramento.
c) Favorire empatia e una comprensione più profonda della prospettiva dell'utente.

Preparazione per l'attività

Chiarire il focus del percorso: Decidere quale prodotto, servizio o esperienza verrà mappato. Chiarire se il percorso si basa su un'esperienza reale esistente, su un caso recente o su uno scenario ipotetico.

Definire la prospettiva dell'utente: Determinare di chi si sta esplorando il percorso (ad es. un gruppo specifico di utenti, una tipologia di cliente o una *persona*). Se opportuno, preparare schede delle *personas* o dello scenario per ancorare la discussione.

Stabilire i confini del percorso: Concordare in anticipo il punto di partenza e il punto di arrivo del percorso per evitare che la mappatura diventi troppo ampia o priva di focus.

Allestire lo spazio di mappatura: Predisporre un'ampia area ben visibile (parete o tavolo) con uno spazio sufficiente per sviluppare il percorso in orizzontale. Assicurarsi che i materiali siano facili da raggiungere e suddivisi per colore se si utilizzano foglietti adesivi (*Post-it*) differenti per i diversi elementi.

Scegliere le fasi chiave o le etichette: Decidere se le fasi del percorso (ad es. Consapevolezza/*Awareness*, Decisione/*Decision*, Utilizzo/*Use*, Assistenza post-vendita/*Aftercare*) debbano essere predefinite o co-create con i partecipanti all'inizio dell'attività.

Pianificare spunti e domande di facilitazione: Preparare domande aperte per supportare empatia ed esplorazione, ad esempio:

- "Cosa sta facendo l'utilizzatore a questo punto?"
- "Come potrebbero sentirsi qui?"
- "Dove avviene l'attrito?"

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Decidere come raccogliere e utilizzare i risultati: Chiarire cosa accadrà dopo la mappatura (ad es. prioritizzazione dei punti critici/pain point, orientamento della fase di progettazione, identificazione delle opportunità) e pianificare le modalità di registrazione e documentazione degli spunti emersi (insight).

Materiali necessari

- Fogli di carta grandi
- Post-it
- Penne o pennarelli
- Nastro adesivo o gommina adesiva (tipo *Patafix*) per fissare la carta alla parete o al tavolo
- Schede delle *personas* o dello scenario stampate, se ci si concentra su specifici tipi di utenti, prodotti o servizi (opzionale)

Come gestire l'attività

Presentare lo scopo: Spiegare che il gruppo mapperà il percorso del cliente (*customer journey*) passo dopo passo, basandosi su un'esperienza reale o su uno scenario ipotetico.

- **Definire il punto di partenza e il punto di arrivo** del percorso (ad es. da «Prenotare un appuntamento» a «Ricevere assistenza di follow-up»).
- **Tracciare una linea temporale (*timeline*) orizzontale** sul foglio, lasciando spazio per i foglietti adesivi sia sopra sia sotto di essa. Etichettare le fasi chiave (ad es. Consapevolezza / *Awareness*, Decisione / *Decision*, Azione / *Action*, Utilizzo / *Use*, Assistenza post-vendita / *Aftercare*).
- Chiedere ai co-creatori di contribuire al percorso inserendo post-it per:
    - Azioni: cosa sta facendo l'utente
    - Pensieri/sentimenti: cosa potrebbero pensare o provare
    - Punti di contatto: dove l'utente interagisce con un servizio o un sistema
    - Punti critici: dove le cose vanno storte o sono frustranti
    - Opportunità: idee per migliorare
- Incoraggiare la discussione mentre le persone prendono appunti—usa spunti come "Cosa succede dopo?", "Come potrebbero sentirsi qui?", o "Cosa manca?"
- **Rivedere il percorso insieme:** Una volta completata la mappatura, fare un passo indietro ed esaminarla collettivamente. Evidenziare gli spunti chiave (*insight*), gli elementi inattesi o le lacune (*gap*).
- **Raggruppare (*clustering*) e prioritizzare (opzionale):** Se opportuno, raggruppare i punti critici o le opportunità per definire le priorità in vista della fase successiva di progettazione o discussione.

È possibile ricorrere a **metafore** per rappresentare il percorso del cliente: di seguito viene riportato l'esempio di un progetto in cui è stato utilizzato il viaggio metaforico in autobus per guidare persone anziane nel tracciare il proprio *customer journey* quando valutano l'adozione di tecnologie sanitarie assistive per i loro bisogni — dall'individuazione dell'esigenza, alla ricerca di maggiori informazioni, fino all'acquisto finale (Holliday, Ward and Fielden, 2015)[8]

[8] Holliday, N., Ward, G. and Fielden, S. (2015), Understanding younger older consumers' needs in a changing healthcare market—supporting and developing the consumer market for electronic assisted living technologies. International Journal of Consumer Studies, 39: 305-315. https://doi.org/10.1111/ijcs.12192

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Cosa c'è nella scatola?

Co-design

Introduzione all'attività

Un'attività pratica di co-creazione per immaginare prodotti o servizi. Questa metodologia supporta l'esplorazione collaborativa e aiuta i co-creatori a definire ciò che un prodotto o servizio futuro dovrebbe includere dal punto di vista funzionale, emotivo ed esperienziale, riempiendo fisicamente una scatola neutra con rappresentazioni letterali o metaforiche degli elementi desiderati. L'attività coinvolge i partecipanti in una forma di espressione ludica e accessibile, contribuendo a visualizzare concetti astratti in modo tangibile.

Materiali

- Scatole di cartone semplici (una per gruppo o persona)
- Assortimento di materiali per attività manuali e artistiche (ad es. carta, pennarelli, forbici, adesivi, colla, nastro adesivo, cartoncino colorato, ecc.)
- Riviste, piccoli oggetti di scena o oggetti simbolici per ispirazione
- Nel caso di un prodotto fisico, è possibile mettere a disposizione anche esempi concreti di oggetti che potrebbero far parte del prodotto stesso
- Opzionale: Schede guida (*prompt card*) o temi per orientare le idee

Preparazione per l'attività:

Chiarire il focus dell'attività: Decidere cosa i co-creatori andranno a progettare o immaginare (ad es. un prodotto, servizio, esperienza o sistema futuro). Definire con chiarezza se l'obiettivo è esplorativo, generativo o di affinamento/perfezionamento di un'idea esistente.

Scegliere la modalità di lavoro: Decidere se i co-creatori lavoreranno individualmente o in piccoli gruppi. Il lavoro di gruppo favorisce la negoziazione e la costruzione di un significato condiviso, mentre il lavoro individuale consente di far emergere una maggiore varietà di prospettive.

Preparare le scatole: Assicurati che ogni gruppo o co-creatore abbia una scatola semplice che possa essere facilmente riempita e decorata. La scatola dovrebbe essere semplice e senza marchio, così da poter fungere da metafora aperta.

Preparare materiali e prompt: Dispara materiali per il lavoro manuale e gli oggetti simbolici in modo che siano facilmente accessibili. Se utile, prepara schede o temi per guidare il pensiero (ad esempio bisogni, valori, emozioni, funzioni dell'utente).

Stabilire le aspettative: Pianificare la modalità con cui spiegare che gli oggetti inseriti nella scatola possono avere un valore sia letterale sia simbolico. Sottolineare che l'attività è incentrata sull'espressione di idee e significati, piuttosto che sulla creazione di elaborati esteticamente rifiniti.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Allestire lo spazio: Disporre la stanza in modo che i co-creatori possano muoversi liberamente, accedere ai materiali e lavorare in modo collaborativo. I tavoli dovrebbero agevolare sia la conversazione di gruppo sia la realizzazione manuale

Pianificare la documentazione e la riflessione: Decidere come verranno documentati i risultati (ad es. fotografie, appunti) e come verrà gestita la fase di condivisione. Preparare domande di approfondimento per arricchire la riflessione durante la fase di presentazione.

Come gestire l'attività

Presentare la scatola: Introdurre la scatola neutra come metafora del prodotto o servizio futuro. I co-creatori possono interpretarla in modo sia letterale sia simbolico, a seconda delle proprie preferenze.

Riempire la scatola: Invitare i co-creatori a inserire nella scatola elementi che rappresentino ciò che ritengono debba essere incluso nell'offerta finale. Può trattarsi di funzionalità, valori, bisogni degli utenti, emozioni o aspetti estetici. Incoraggiare il pensiero simbolico (ad es. «una piuma» per rappresentare la leggerezza, «una chiave» per l'accesso o la sicurezza).

Decorare la scatola: I co-creatori possono anche personalizzare l'esterno per riflettere l'identità visiva (*branding*), il tono di voce o l'identità dell'utente. Ciò aiuta a far emergere idee su come il prodotto o servizio dovrebbe essere presentato e percepito.

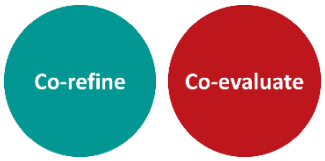
Condividire e riflettere: I gruppi o singoli partecipanti presentano le loro scatole gruppo allargato, spiegando il significato di ciascun elemento e decorazione. Documentare il processo con foto e note per catturare la motivazione dietro la scelta. Utilizzare domande di approfondimento come "Cosa manca nella scatola?" o "Cosa non vorresti mai nella scatola?" per approfondire la discussione

Variazione online: Una variante online può essere realizzata utilizzando strumenti come Padlet o Miro per creare scatole "virtuali", con i co-creatori che trovano immagini digitali da aggiungere in una casella metaforica online. I co-creatori possono poi aggiungere post-it virtuali e testi per contestualizzarle le loro scelte.



Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Inizia – Interrompi – Prosegui



Introduzione all'attività

Start–Stop–Continue è un'attività di riflessione semplice ed efficace utilizzata per riesaminare i progressi, migliorare le modalità di lavoro e supportare l'apprendimento all'interno di un team o di un progetto. Consente ai co-creatori di individuare cosa dovrebbe cambiare, cosa dovrebbe iniziare e cosa dovrebbe essere mantenuto per avanzare in modo più efficace verso gli obiettivi condivisi. Il metodo risulta particolarmente utile durante le fasi di perfezionamento congiunto o nell'ambito della valutazione formativa, poiché crea un percorso strutturato ma accessibile per riflettere sulla pratica. Può essere svolto sia in presenza sia online e si adatta bene sia a piccoli gruppi sia a gruppi più estesi.

Materiali necessari

- Foglietti adesivi (*Post-it*) o schede/cartoncini
- Penne o pennarelli
- Carta per lavagna a fogli mobili o lavagna digitale (LIM)
- Opzionale: foglietti adesivi o penne di diversi colori
- Opzionale: strumento di collaborazione digitale (per la consegna online)

Preparazione per l'attività

Chiarire il focus: Decidere su cosa rifletteranno i co-creatori, ad esempio una fase di progetto, un processo di collaborazione o un obiettivo specifico.

Scegliere il formato di consegna: Decidere se l'attività verrà condotta in presenza o online e preparare di conseguenza i materiali fisici o le lavagne digitali idonee.

Prepara le tre categorie: Imposta tre aree chiaramente etichettate:

- Inizia (Start)
- Interrompi (Stop)
- Prosegui (Continue)

Decidere la codifica a colori (opzionale): Se utile, pianificare l'uso di colori differenti per distinguere ruoli, team o singoli individui che contribuiscono con le proprie azioni.

Come gestire l'attività

Presentare il metodo: Spiegare lo scopo del *Stop–Start–Continue* e come supporta la riflessione e il miglioramento continuo.

Iniziare l'attività: Chiedere ai gruppi di co-creatori di riflettere sulle azioni o sui comportamenti legati all'oggetto dell'analisi e di registrarli sotto le tre intestazioni:

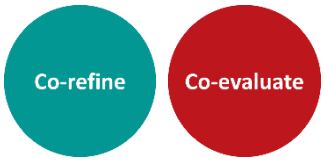
Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

- **Inizia (*Start*):** cose che il team non sta attualmente facendo ma che dovrebbe avviare, poiché potrebbero produrre un impatto positivo
- **Interrompi (Stop):** azioni o pratiche che non sono più utili e dovrebbero essere interrotte
- **Prosegui (Continue):** azioni che funzionano bene e dovrebbero essere mantenute

Condividi e raggruppa: Se più gruppi stanno svolgendo l'attività, raccogliere i contributi nello spazio condiviso e raggruppare le idee simili. Facilitare la discussione per chiarire il significato, identificare schemi e concordare priorità o prossimi passi. Riassumere i concetti chiave e confermare quali azioni verranno intraprese come risultato della riflessione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Pianificare, Fare, Controllare, Agire



Introduzione all'attività

Il compito Plan–Do–Check–Act (PDCA) è un esercizio riflessivo strutturato che introduce i co-creatori a un approccio iterativo alla co-creazione, all'apprendimento e al miglioramento continuo. Supporta i team nel pianificare le azioni, riflettere su ciò che accade concretamente, valutare i risultati e decidere come adattare le azioni future. Il metodo è particolarmente utile per la pianificazione, la valutazione formativa e il miglioramento continuo all'interno dei percorsi di co-creazione. Rendendo espliciti i cicli di azione e riflessione, il modello PDCA aiuta i team a bilanciare la sperimentazione con l'apprendimento strutturato.

PIANIFICARE Cosa intendiamo fare	**FARE** Cosa abbiamo effettivamente fatto
CONTROLLARE Come valutiamo ciò che abbiamo fatto	**AGIRE** Cosa intendiamo fare dopo la fase di controllo

L'attività può essere facilitata sia in presenza sia online e adattata per un uso individuale o collettivo. Consiste semplicemente nel compilare il relativo diagramma nelle diverse fasi del processo: può essere svolto individualmente da ciascun membro del team, in piccoli gruppi o da tutti i partecipanti insieme. In ogni caso, è fondamentale individuare in modo collaborativo soluzioni condivise e gestire le opinioni divergenti affinché l'esercizio sia a tutti gli effetti parte del percorso di co-creazione.

Materiali necessari

- Un diagramma o modello PDCA (stampato o digitale, come il modello sopra)
- Penne o pennarelli
- Carta per lavagna a fogli mobili o lavagna digitale (LIM)
- Opzionale: piattaforma di collaborazione digitale (per sessioni online – vedi la sezione Risorse Ulteriori per suggerimenti)

Preparazione per l'attività

Chiarire il focus: Decidere a cosa verrà applicato il ciclo PDCA (ad es. una fase di progetto, un'attività di co-creazione, un'idea di servizio o un processo).

Scegliere la modalità di partecipazione: Decidere se l'attività verrà completata:

- Collettivamente da un team
- Prima individualmente, seguita da una discussione di gruppo

Preparare la struttura PDCA: Assicurarsi che i co-creatori abbiano accesso a una disposizione visiva chiara delle quattro fasi:

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

- Pianificare
- Fare
- Controllare
- Agire

Definire le aspettative: Prepararsi a spiegare che il valore dell'attività non risiede nella perfezione, ma nell'apprendimento derivante dall'azione e dalla riflessione. Prevedere che i co-creatori possano avere interpretazioni o esperienze differenti e pianificare la facilitazione del dialogo per raggiungere una comprensione condivisa.

Come gestire l'attività

Presentare il ciclo PDCA: Spiegare brevemente lo scopo di ogni fase e come si collegano come un ciclo di apprendimento continuo.

Pianificare (Plan): Chiedere ai co-creatori di descrivere ciò che intendevano o avevano pianificato di fare, inclusi obiettivi, presupposti e aspettative. Chiedere loro di compilare la sezione «Pianificare» (*Plan*) del modello PDCA.

Fare (Do): Invitare i co-creatori a riflettere su ciò che è effettivamente accaduto nella pratica, evidenziando le azioni intraprese ed eventuali sviluppi imprevisti. Chiedere loro di compilare la sezione «Fare» (*Do*) del modello PDCA.

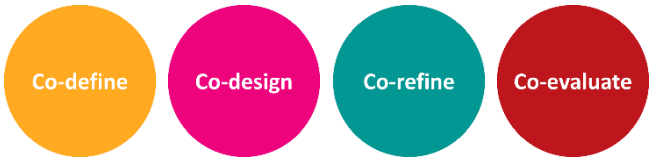
Controllo (Control): Facilitare la riflessione su come sono stati valutati i risultati. Ciò può includere i traguardi raggiunti, i riscontri (*feedback*) ricevuti o le sfide incontrate. Chiedere loro di compilare la sezione «Verificare» (*Check*) del modello PDCA.

Agire (Act): Chiedere ai co-creatori di individuare cosa modificherebbero, proseguirebbero o migliorerebbero sulla base di quanto appreso. Chiedere loro di compilare la sezione «Agire» (*Act*) del modello PDCA.

Condividere e concludere: Incoraggiare i co-creatori a condividere le proprie riflessioni sul ciclo PDCA e a discutere affinità, divergenze e passaggi successivi concordati. Sottolineare che la fase Agire (Act) alimenta la successiva fase di Pianificazione (Plan), rafforzando il modello PDCA come ciclo continuo di co-creazione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Sviluppo di casi di studio



Introduzione all'attività

L'attività di sviluppo di casi studio (*Case Study Development*) aiuta i co-creatori a strutturare e articolare il proprio lavoro di co-creazione a fini di apprendimento, riflessione e divulgazione. Rispondendo a una serie di domande chiave, i co-creatori esplicitano con chi stanno co-creando, quali sfide e rischi sono coinvolti e come le attività di co-creazione vengono condotte nella pratica. L'esercizio risulta particolarmente utile per documentare l'esperienza e condividere gli apprendimenti con altri soggetti. Può essere utilizzato come uno spazio in cui i co-creatori sintetizzano in modo collaborativo le principali riflessioni, decisioni e azioni pianificate per ciascuna fase del processo di co-creazione.

Materiali Necessari

- Schede guida con domande già predefinite per i casi studio
- Carta
- Penne o pennarelli
- Carta per lavagna a fogli mobili

Preparazione per l'attività

Chiarire il contesto su cui si concentreranno i co-creatori (ad es. un progetto esistente, un'iniziativa pianificata o un esempio ipotetico).

Fornire ai co-creatori l'insieme completo delle domande guida in anticipo o all'inizio della sessione.

Decidere come verranno utilizzati i casi studio completati (ad es. per la divulgazione, la riflessione o la pianificazione di attività future).

Come gestire l'attività

Presentare lo scopo dell'attività e spiegare in che modo i casi studio supportano l'apprendimento condiviso.

Chiedere ai co-creatori di rispondere alle domande guida, affrontando i seguenti aspetti:

- Chi sono i co-creatori
- Regole e principi della co-creazione
- Difficoltà, rischi e competenze richieste
- Barriere, soluzioni e attività da testare
- Diffusione, impatto e sostenibilità della co-creazione

Incoraggiare i co-creatori a essere specifici e fondati sull'esperienza reale. Invitare i co-creatori a condividere intuizioni chiave o riassunti con il gruppo più ampio. Racchiudere temi o idee comuni per informare le esperienze future di co-creazione. Questa riflessione può essere un processo continuo con nuovi aspetti aggiunti al caso di studio man mano che il processo di co-creazione si evolve.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

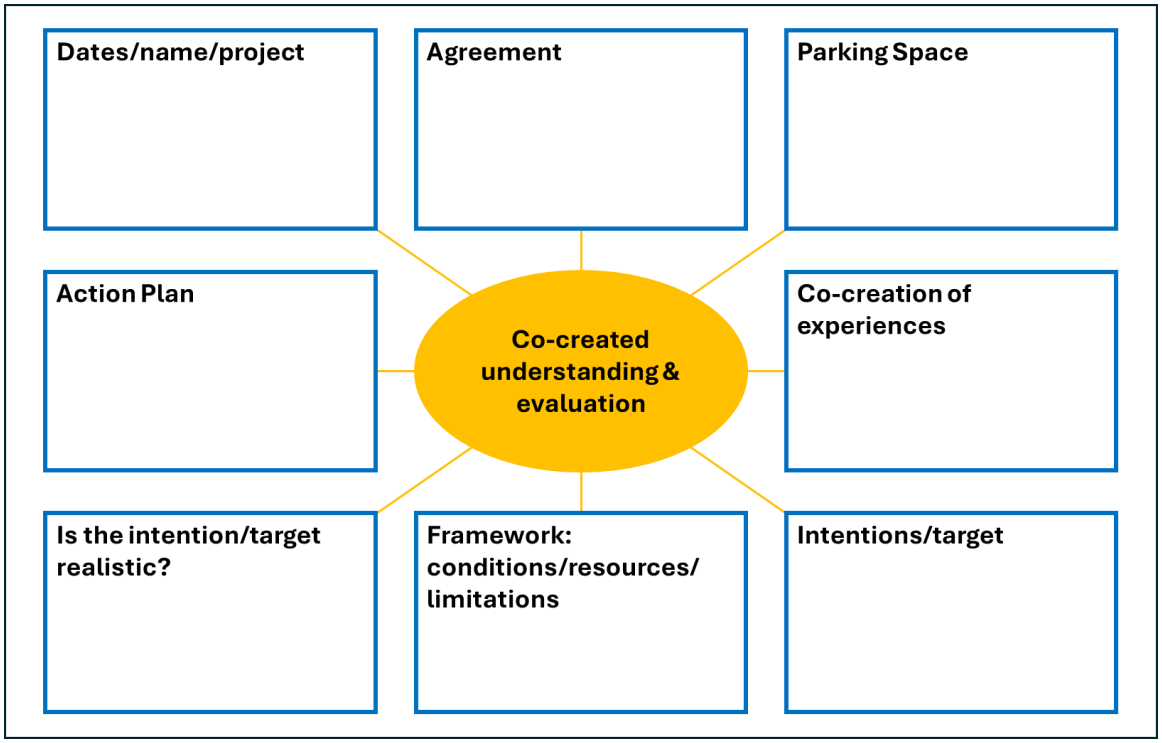
Modello del Processo di Co-Creazione

Co-define | Co-design | Co-refine | Co-evaluate

Introduzione all'attività

Il Modello di Processo di Co-creazione (Co-Creation Process Model) è uno strumento di facilitazione progettato per supportare una co-creazione strutturata e partecipativa. Fornisce un quadro visuale condiviso che aiuta tutti i co-creatori a comprendere a che punto del percorso si trovano, cosa è stato concordato e quali saranno i passaggi successivi.

Il modello risulta particolarmente utile nei contesti in cui i professionisti devono passare da un ruolo consultivo o direttivo a una funzione di facilitazione. Rendendo il processo visibile e negoziabile, il modello aumenta la trasparenza, la titolarità condivisa e la capacità dei co-creatori di incidere sia sui risultati sia sul processo stesso.
Il modello è di natura non lineare e supporta lo spostamento tra le diverse fasi della co-creazione, mantenendo sempre una visione d'insieme condivisa.



Il Modello del Processo di CoCreazione

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Materiali necessari

- Una versione stampata del Modello del Processo di Co-Creazione (dimensione raccomandata: A3 – vedi figura sopra)
- Una superficie piana (tavolo o parete) dove tutti i co-creatori possono vedere e raggiungere il modello
- Penne o pennarelli per scrivere direttamente sul modello o su post-it
- Materiali opzionali di facilitazione per supportare la co-creazione, come:
    - LEGO®, argilla da modellare o impasto o altri materiali da costruzione
    - Dadi o carte prompt
    - Immagini o stimoli visivi
    - Post-it

Decidere in anticipo se utilizzare strumenti di supporto (ad es. LEGO®, immagini) per specifici campi del modello.

Preparazione per l'attività

1. **Stampare e preparare il modello:** Stampare il Modello di Processo di Co-creazione in formato A3 per garantire adeguata visibilità a tutti i co-creatori.

2. **Allestire lo spazio:** Posizionare il modello su un tavolo o su una parete attorno a cui tutti possano radunarsi e interagire.

3. **Chiarire l'obiettivo generale:** Definire con chiarezza il tema ampio o l'oggetto di analisi del percorso di co-creazione (questo elemento può essere collocato sopra o accanto al modello).

4. **Adottare un approccio facilitativo:** Il facilitatore deve assumere consapevolmente un ruolo non direttivo, utilizzando il modello per guidare il processo anziché controllarlo.

Come gestire l'attività

1. Iniziare con il Campo dell'Accordo (Agreement Field): Cominciare dal campo dell'accordo. Tutti i co-creatori condividono i propri desideri e le proprie aspettative su ciò che intendono co-creare. Questa fase si concentra sulla co-definizione (co-definition) e garantisce una titolarità condivisa fin dall'inizio. I contenuti tipici includono: raccolta di esperienze, intenzioni e obiettivi, condizioni di riferimento (framework conditions), risorse e vincoli/limitazioni.
2. Lavorare in modo non lineare tra i campi: Il modello non segue un andamento lineare. I co-creatori possono spostarsi tra i diversi campi secondo le necessità, sulla base di un accordo condiviso. Il facilitatore supporta le transizioni anziché imporle.
3. Utilizzare di frequente il Campo della Comprensione e della Valutazione (Understanding and Evaluation Field): Dopo aver completato il lavoro in un qualsiasi campo, ritornare al campo della comprensione e della valutazione. In questa fase, il gruppo riflette su: cosa è stato concordato, come sta procedendo il processo e quale campo affrontare successivamente. Questa riflessione supporta il continuo perfezionamento congiunto (co-refinement) e il riallineamento delle parti.
4. Utilizzare il Parcheggio (Parking Field) come strumento di facilitazione: Quando emergono idee, dubbi o argomenti che non rientrano nel focus del momento, raccoglierli nel campo parcheggio. Ciò consente di mantenere il flusso di lavoro senza perdere contributi preziosi. In momenti concordati, riprendere il campo parcheggio e decidere come gestire ciascun elemento inserito.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

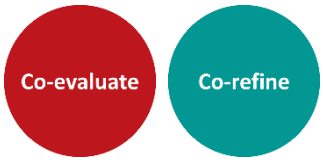
5. Sviluppare un piano d'azione: Quando si lavora nel campo del piano d'azione (action plan), il gruppo si concentra sulla co-produzione (co-production), decidendo cosa verrà fatto, da chi e con quali modalità.
6. Concludere e rinnovare l'accordo: Concludere il percorso nel campo di chiusura/conclusione (conclusion field). Il gruppo valuta l'intero processo, riflette sul realismo di intenzioni e obiettivi, e stringe eventuali accordi nuovi o rivisti.
7. Revisionare: Il documento può essere revisionato e modificato durante il processo di co-creazione per supportare un ulteriore perfezionamento e co-valutazione.

Adattare i metodi secondo necessità: Metodi diversi possono essere utilizzati all'interno di ogni campo per supportare la co-creazione. Il modello è intenzionalmente flessibile, permettendo a facilitatori e co-creatori di adattare strumenti e tecniche al loro contesto.

Per maggiori informazioni e un video passo dopo passo, visita:
https://www.youtube.com/watch?v=jWLhxwj6r8Q&t=3s

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Pecha Kucha



Introduzione all'attività

Utilizzare il metodo Pecha Kucha per esercitarsi in una presentazione breve ed efficace, finalizzata alla divulgazione dei prodotti co-creati o delle storie sviluppate. Il metodo Pecha Kucha è particolarmente efficace quando è necessario presentare un'idea in tempi molto ristretti. L'esercizio si concentra su come trasformare l'entusiasmo personale e renderlo visibile a un gruppo o a un'organizzazione più ampia. La presentazione Pecha Kucha contribuisce in modo molto concreto a coinvolgere altre persone, condividere conoscenze, acquisire nuove prospettive, ecc. Si fonda su una presentazione dinamica e d'impatto basata su immagini utilizzate per raccontare una storia, anziché su una presentazione tradizionale carica di testo. Questa attività può rappresentare il naturale proseguimento delle attività di narrazione o dei dadi della storia (story cubes) descritte in precedenza.

Ulteriori informazioni e informazioni su Pecha Kucha: https://www.pechakucha.com/

Materiali necessari

- Un computer o laptop con software di presentazione (ad esempio PowerPoint, Keynote, Google Slides)
- Un proiettore e uno schermo (per sessioni faccia a faccia)
- Un timer oppure un software di presentazione impostato con avanzamento automatico delle diapositive
- Immagini o immagini per diapositive (create dai co-creatori o prese in anticipo)
- Opzionale: telecomando per le diapositive

Preparazione per l'attività

Spiegare il formato Pecha Kucha: Assicurarsi che i co-creatori comprendano la struttura del Pecha Kucha:

- 20 diapositive
- 20 secondi per diapositiva
- Avanzamento automatico delle diapositive
- Sottolineare che la scansione temporale è fissa, il che incentiva la chiarezza e la sintesi.

Chiarire lo scopo: decidere a cosa serviranno le presentazioni Pecha Kucha, ad esempio:

- Condividere gli apprendimenti di un progetto
- Presentare idee o concetti
- Sintetizzare i risultati di un processo di co-creazione

Definire l'argomento o lo spunto iniziale: Fornire un tema, una domanda o un focus chiaro per le presentazioni, al fine di garantire coerenza e pertinenza tra i vari contributi.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Definire le aspettative sui contenuti: Consigliare ai co-creatori di basarsi principalmente sulle immagini piuttosto che sul testo e di utilizzare gli elementi visivi come spunti di stimolo anziché come spiegazioni dettagliate.

Prevedere il tempo di preparazione: Riservare un tempo adeguato affinché i co-creatori possano:

- Selezionare o creare le immagini
- Strutturare la loro narrazione
- Esercitarsi nell'esposizione rispettando la scansione temporale vincolante

Predisporre la configurazione tecnica: Verificare che i file di presentazione siano compatibili con il software disponibile e che i tempi di avanzamento delle diapositive siano impostati correttamente in anticipo per evitare disguidi.

Pianificare il flusso della sessione: Decidere l'ordine delle presentazioni e le modalità di gestione dei riscontri (feedback) o della riflessione al termine di ogni intervento o alla fine della sessione.

Come gestire l'attività

10 minuti: Breve presentazione da parte del facilitatore sullo scopo dell'attività, sulle modalità di esecuzione e con un eventuale esempio dimostrativo.

15 minuti: I gruppi elaborano una narrazione comune, selezionandola tra il patrimonio di storie e spunti portati dai singoli partecipanti.

30 minuti: Ciascun gruppo, composto preferibilmente da co-creatori della stessa organizzazione o impegnati sul medesimo progetto di co-creazione, prepara una presentazione. I gruppi dispongono di 30 minuti per questo esercizio; potrebbe essere opportuno ridurre la struttura a soli 5–10 diapositive. Nella pagina seguente è fornito un modello utile per la pianificazione.

20 minuti: Ciascun gruppo espone la propria narrazione all'intera platea. Segue una fase di riscontro (feedback) da parte dei partecipanti e del facilitatore, incentrata sulle modalità di erogazione della presentazione e sui possibili passaggi successivi per il progetto di co-creazione.

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.



	Oggetto	Immagine	Narrazione
Diapositiva 1			
Diapositiva 2			
Diapositiva 3			
Diapositiva 4			
Diapositiva 5			
Diapositiva 6			
Diapositiva 7			
Diapositiva 8			
Diapositiva 9			
Diapositiva 10			
Diapositiva 11			
Diapositiva 12			
Diapositiva 13			
Diapositiva 14			
Diapositiva 15			
Diapositiva 16			
Diapositiva 17			
Diapositiva 18			
Diapositiva 19			
Diapositiva 20			

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Ulteriori risorse e strumenti

Queste ulteriori risorse rimandano a link esterni e non è possibile garantire che rimangano attivi nel tempo. Qualora si riscontrino link non funzionanti, si prega di contattare gli autori per aggiornare le informazioni.



Co-Create Dialogue Tool: Il Dialogue Forum è uno strumento innovativo progettato per mettere in contatto i giovani e i decisori politici (decision-maker) al fine di co-creare soluzioni per un futuro più sano. Lo strumento, sviluppato nell'ambito del progetto CO-CREATE, fornisce un quadro di riferimento (framework) e una piattaforma per la discussione delle principali problematiche attuali e per la co-creazione del cambiamento: https://www.worldobesity.org/healthy-voices/advocate/co-create-dialogue-forum-tool

Risorse di co-produzione: Elenco esteso di risorse di co-produzione, curato dalla Scottish Co-Production Network: https://www.coproductionscotland.org.uk/coproweekscot/whats-happening-2022

Cose da considerare nella scelta di un metodo di co-creazione: dal team di Health Cascade: https://zenodo.org/records/7414470 e https://healthcascade.eu/

Co-Creation Navigator: guidar attraverso il panorama della co-creazione, sviluppato dal Co-Creation Lab di Waag: https://ccn.waag.org/navigator/

Gli Standard d'Oro dei Dementia Enquirers per la Co-Ricerca: Questa guida descrive il PPIE (coinvolgimento e coinvolgimento dei pazienti e del pubblico), la co-produzione e il modello di guida 'Dementia Enquirers'. Gli Standard sono presentati in una checklist per aiutare a guidare la tua pratica: https://dementiaenquirers.org.uk/publication/the-dementia-enquirers-gold-standards-for-co-research-2/

Design Kit di IDEO: Una risorsa gratuita per apprendere il design thinking e le metodologie di co-creazione: https://www.designkit.org/methods.html

iPRODUCE (progetto H2020): Questa pagina fornisce una mappatura e una valutazione di metodi e strumenti con forte applicazione nel Design Thinking e nei progetti e approcci di co-creazione/co-produzione: https://iproduce-project.eu/resources-and-results/co-creation-methods-and-tools/

Metodi e strumenti per la partecipazione e la co-creazione dei cittadini: https://repository.oceanbestpractices.org/handle/11329/2313

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Strumenti e modelli di co-produzione di NHS England: https://www.england.nhs.uk/always-events/ e

https://www.england.nhs.uk/always-events/co-production

Software online che può essere utilizzato per facilitare attività di co-creazione

Nube di parole

Generatore gratuito di nuvole di parole: generatore online gratuito di nuvole di parole e creatore di nuvole per tag - WordClouds.co.uk

Padlet

www.padlet.com

Lavagna Zoom

Migliorare la collaborazione con lavagne online | Zoom

MIRO

www.miro.com

Mentimenter

www.mentimeter.com

Risorse per foto e immagini royalty-free da utilizzare in attività di co-creazione

Icone gratuite:

https://thenounproject.com/

Risorse fotografiche gratuite generiche:

www.pexels.com

www.pixabay.com

Risorse fotografiche diverse:

nappy.co

https://www.flickr.com/photos/wocintechchat/

https://unsplash.com/collections/1193454/brown-skin

https://unsplash.com/collections/628604/diverse-men

https://genderspectrum.vice.com/

https://ageingbetter.resourcespace.com/pages/search.php?search=%21collection15117339&order_by=collection&sort=ASC&archive=0&daylimit=&k=&restypes=

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

Co-funded by
the European Union





Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.

ISBN: 978-1-84600-1406

Quest'opera è concessa in licenza sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International.