



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



Università degli Studi di Udine
Dipartimento di Scienze Umane

LE TECNICHE NEI PROCESSI PARTECIPATIVI

ALCUNI ESEMPI

CIÒ CHE CARATTERIZZA LE DIVERSE POSSIBILITÀ DI PARTECIPAZIONE SONO:

Nel decidere quale metodo sia il più adatto, è indispensabile tenere in considerazione alcuni elementi:

obiettivo: le ragioni del coinvolgimento e i risultati che ci si aspetta;

argomento: la natura e lo scopo della questione;

partecipanti: chi è coinvolto, interessato o chi può contribuire alla soluzione;

tempo: il tempo a disposizione;

risorse: le risorse economiche disponibili

strumenti: utilizzati nelle diverse tecniche

Un processo partecipativo presuppone anche un **piano di comunicazione** che deve seguire tutto l'iter dello stesso.

Il piano può essere diviso in tre momenti:

- **iniziale**, con l'obiettivo di informare sull'avvio del processo e sul tema trattato i soggetti da coinvolgere;
- **intermedio**, che informi sull'andamento del processo, colmi eventuali carenze informative e gestisca gli eventuali problemi che possono sorgere;
- **finale**, che comunichi i risultati raggiunti.

Nel pianificare la comunicazione è bene:

chiarire quali sono gli **obiettivi** della comunicazione stessa;

identificare i diversi **soggetti** e i loro specifici interessi;

considerare che **risposta** si vuole ottenere;

considerare quali **materiali**, **eventi** o **mezzi** di comunicazione sono i più appropriati;

decidere come trattare le **risposte**.

I mezzi e le modalità di comunicazione che si possono utilizzare sono molteplici:

comunicati stampa, annunci sui quotidiani locali, serate informative, Ufficio Relazioni con il Pubblico;

lettere, dépliant, brochures, cataloghi, opuscoli, newsletters, bacheche;

riviste, reports, libri, monografie;

campagne di spot radio, audiovisivi e televisione;

visite guidate, forum, workshop, dibattiti;

convegni, mostre, feste, fiere;

siti web internet, e-mail, social network, forum on line, reti civiche;

contatti personali, testimonials.

CHI COINVOLGERE?

- Autorità locali (Comuni, Province, Regioni)
- Enti pubblici (Enti Parco, Comunità Montane, Consorzi)
- Organizzazioni non governative (Ong), gruppi di volontariato
- Imprese
- Associazioni di categoria e di settore
- Scuole di ogni ordine e grado (insegnanti, studenti)
- Istituti di ricerca
- Gruppi etnici
- Gruppi studenteschi
- Gruppi parrocchiali
- Gruppi rappresentativi delle donne
- Disoccupati

CHI COINVOLGERE?

- Gruppi giovanili
- Associazioni sportive
- Organizzazioni sindacali
- Associazioni agricole
- Ordini professionali
- Associazioni della Terza età e anziani
- Associazioni portatori di handicap
- Media locali (Tv, radio e quotidiani locali)
- Enti di controllo e prevenzione
- Università
- Agenzie di sviluppo
- Forze di sicurezza
- Vigili Urbani
- Associazioni ambientaliste

LE TECNICHE

Le tecniche non vanno intese come ricette da applicare alla lettera, ma non vanno neanche prese sotto gamba: molti aspetti che possono sembrare semplici dettagli sono invece importanti e non andrebbero trascurati.

Nessuna tecnica è ovviamente risolutiva.

Nessuna tecnica è buona per tutti gli usi.

A seconda delle circostanze, può essere meglio sceglierne una piuttosto che un'altra o combinarle tra di loro.

Una strategia appropriata nasce generalmente dalla combinazione di tecniche diverse.

- ***tecniche per l'ascolto***, ossia metodi che aiutano a capire come i problemi sono percepiti dagli *stakeholder* e dai *comuni cittadini*. Possono essere impiegati soprattutto nella fase preliminare, quando si tratta di avviare un processo inclusivo, individuare i possibili interlocutori e capire quali sono i temi su cui lavorare;
- ***tecniche per l'interazione costruttiva***, ossia metodi che aiutano i partecipanti a interloquire tra di loro e a produrre conclusioni interessanti. Possono essere impiegati per organizzare e gestire il **processo decisionale inclusivo**;
- ***tecniche per la risoluzione dei conflitti***, ossia metodi che aiutano ad affrontare questioni controverse.

LE CONDIZIONI DELLA PARTECIPAZIONE

CONDIZIONI TECNICHE:

- Il budget
- Il piano di comunicazione

CONDIZIONI DEL PROCESSO:

- Accettazione e condivisione delle modalità di lavoro proposte dal facilitatore,
- Accettazione e condivisione delle regole della partecipazione:
 - a) Parla uno alla volta
 - b) Tutto ciò che emerge può essere rilevante per raggiungere l'obiettivo, costituisce un arricchimento
 - c) Tutti hanno il diritto di esprimere liberamente la propria opinione sull'argomento
 - d) Rispettare le opinioni altrui
 - e) Rispettare i tempi e delle fasi stabiliti
- Legittimazione del ruolo del facilitatore, dei diversi partecipanti e del promotore del processo partecipato

I PRINCIPI COMUNI

- Favorire la comprensione ai non specialisti
- Strutturare il processo secondo regole condivise
- Dare il massimo spazio all'informalità
- Impegnarsi nella trasparenza
- Gente comune e addetti ai lavori

L'OUTREACH

Può essere definita come *andare a consultare le persone piuttosto che aspettare che esse vengano da noi.*

- distribuzione di materiale informativo nelle case oppure direttamente alle persone in situazioni di aggregazione (mercati, assemblee, negozi, ecc.);
- articoli su giornali locali, spot informativi su radio e tv;
- interventi informativi e di scambio mirati nell'ambito di riunioni di specifici gruppi (ad esempio, una bocciofila, un centro sportivo, un'associazione ricreativa);
- strutture mobili (caravan, camper, container) possono essere utilizzate come uffici mobili per restituire anche a livello simbolico la presenza sul campo e garantire la possibilità di una consultazione iniziale;
- svolgimento di *camminate di quartiere*;
- attivazione di punti di riferimento in loco.

L'ANIMAZIONE TERRITORIALE

Viene usata soprattutto nei progetti di sviluppo locale concertati (patti territoriali, progetti integrati territoriali).

Si intende comunemente tutto ciò che va ad incrementare il grado di sensibilizzazione e di partecipazione degli attori locali intorno a problemi comuni e alle strategie che interessano l'area di appartenenza.

L'attività di animazione ne incorpora un'*indagine territoriale*, detta di *ricerca-azione*, *finalizzata ad* acquisire in modo sistematico informazioni quantitative e qualitative relative agli *elementi di forza del territorio (su cui puntare ed investire)* ed agli *elementi di debolezza dello stesso (a cui far fronte mediante progetti di sviluppo locale)*.

Le fasi dell'animazione territoriale

1. la sensibilizzazione dell'area territoriale;
2. l'acquisizione e la socializzazione di informazioni ed esperienze;
3. l'incremento della cooperazione tra gli attori;
4. l'elaborazione condivisa di progetti di sviluppo territoriale.

RICERCA AZIONE PARTECIPATA

La Ricerca-Azione (*Action Research*) *Partecipata* è un tipo di indagine, che ha uno scopo conoscitivo, ma promuove un attivo coinvolgimento da parte di tutti i soggetti o gli attori sociali significativi del territorio o del contesto. Essi costituiscono i depositari del *sapere locale*, al fine di praticare poi collettivamente una attività sulla realtà che si cerca di conoscere.

Il coinvolgimento e la partecipazione nella Ricerca-Azione degli *stakeholder della comunità*, che sono riconosciuti **non solo come portatori di interessi ma anche di risorse umane e strumentali**, porta alla successiva attivazione di un **Forum Locale**, che adeguatamente sostenuto, è in grado di alimentare tutte le fasi della Ricerca-Azione, finalizzata anche alla costituzione di un Gruppo Territoriale Locale rappresentativo e derivante da un'azione rappresentativa

CAMMINATE DI QUARTIERE

Consiste in una o più passeggiate per il quartiere, in cui piccoli gruppi di residenti (da 10 a 30) guidano i professionisti o i funzionari in un giro per l'area interessata. Mentre il gruppo cammina si fanno osservazioni, domande, apprezzamenti, desideri, in modo libero e rilassato, e si raccolgono impressioni, stralci di storia del quartiere, problemi, esperienze, ricordi.

La passeggiata rappresenta anche l'occasione per rivolgere la parola ai passanti, incuriosendoli e invitandoli a esprimere informazioni o pareri ed eventualmente a unirsi alla camminata.

La camminata di solito finisce in un luogo di riunione, nel quale viene offerto un piccolo rinfresco.

È l'occasione per continuare la conversazione, per scambiarsi le impressioni e fissare alcuni punti.

PUNTI

I Punti sono sportelli per il pubblico ubicati all'interno di aree urbane oggetto di interventi di trasformazione

Il nome Punto è sia un luogo fisico ben identificato, sia l'idea di *fare il punto insieme* agli abitanti.

Il Punto accompagna per tutta la sua durata l'intervento e svolge un ruolo di interfaccia tra gli abitanti, le imprese esecutrici e il committente delle opere.

È principalmente finalizzato a:

- **ascoltare** *vissuto, bisogni e aspettative*, contenere i disagi creati dai lavori attraverso un'attività capillare di informazione preventiva;
- **raccogliere** le segnalazioni presentate dagli abitanti e costruire insieme a loro e ai referenti istituzionali le risposte più efficaci per migliorare la convivenza con il cantiere;
- **valorizzare** le valenze positive dell'intervento, contribuendo alla costruzione di un'atmosfera positiva intorno ai lavori;
- far sì che gli abitanti, **anziché subire** l'intervento, **possano partecipare** alla sua realizzazione arrivando anche, se necessario, a concordare modifiche all'organizzazione dei lavori o al progetto (scelta delle finiture, trattamento delle parti comuni...); si parla in questi casi di una *direzione sociale dei lavori*

IL BRAINSTORMING

È un metodo che ha lo scopo di sviluppare ***soluzioni creative ai problemi***.

Il gruppo non dovrebbe essere composto da più di quindici persone, riunite attorno ad un tavolo o sedute in un salotto.

Una volta messo a fuoco il problema e fissato un tempo limite per l'incontro, ciascuno esprimerà come soluzione al problema la “prima idea che gli viene in mente”, in rapida sequenza e per associazione di idee.

Il brainstorming è condotto da un facilitatore, che deve:

- proporre il problema iniziale in modo chiaro e semplice;
- invitare i partecipanti a non esprimere giudizi;
- favorire le idee estreme e spiazzanti e ad accogliere qualsiasi idea espressa;
- scrivere, su una lavagna o altro, per esempio su foglietti adesivi, tutte le idee, in modo che siano visibili a tutti e possano essere utilizzate per successive elaborazioni;
- incoraggiare i partecipanti a elaborare variazioni sulle idee espresse da altri.

TECNICHE PER L'INTERAZIONE COSTRUTTIVA

Una cosa importante:

La qualità dell'interazione dipende molto dalla **struttura del contesto** (della cornice) entro cui si svolge.

Ossia il modo con cui vengono presentati i problemi, i tempi entro cui l'interazione deve svolgersi, la disposizione spaziale dei partecipanti, l'assistenza dei facilitatori, la suddivisione del lavoro in piccoli gruppi e in fasi...

È fondamentale per permettere ai partecipanti di arrivare a formulare delle conclusioni riconoscendosi in esse e ricavandone la convinzione di aver fatto un buon lavoro.

LA COSTRUZIONE DI SCENARI FUTURI

Queste sono tecniche che si propongono di favorire riflessioni strutturate sulle possibili evoluzioni future di un contesto – ambientale, urbano, sociale, ecc. – da parte dei principali attori che lo compongono. La costruzione di scenari, dà vita ad un dialogo che ha per oggetto il *futuro, in cui gli interessi* particolari e le contrapposizioni immediate perdono almeno un po' del loro rilievo.

Le proposte possono essere trascritte sui post-it e raccolte dal facilitatore per essere attaccate su un cartellone.

Dopo di ché può essere avviata una discussione, coordinata dal facilitatore per raggruppare le riflessioni attorno ad alcune tematiche comuni, individuando alcune priorità.

EASW (European Awareness Scenario Workshop)

È un workshop della durata di circa due giorni che coinvolge una trentina di partecipanti di quattro categorie fondamentali di attori:

politici/amministratori,
operatori economici,
tecnici/esperti,
utenti/cittadini.

Condotto da uno specifico team di facilitazione, prevede due fasi fondamentali:

l'elaborazione di visioni future;
l'elaborazione delle idee.

EASW (European Awareness Scenario Workshop)

- 1) A ciascuna delle quattro categorie di attori è chiesto di sviluppare *due ipotetici scenari futuri, orientati rispettivamente ad una visione catastrofica per individuare i rischi – e ad una visione idilliaca, in grado di individuare gli obiettivi più ambiziosi.*
- 2) Fase plenaria per discutere e confrontare gli scenari proposti e di individuare i quattro temi più significativi su cui concentrare l'attenzione.
- 3) Individuazione di *quattro nuovi gruppi a composizione* mista, ciascuno dei quali si occupa di un tema specifico. Ricorrendo a sessioni successive di *brainstorming e a tecniche di negoziazione ciascun gruppo giunge a elaborare un numero rilevante di idee e di possibili modalità di realizzazione*, tra cui ne seleziona **un massimo di cinque** da presentare nella sessione plenaria di chiusura del *workshop*.
- 4) *Durante tale sessione* una votazione finale di tutti i partecipanti individua le cinque idee più significative, da realizzare attraverso piani di azione congiunti.

METAPLAN®

È basato sulla raccolta di opinioni dei partecipanti attraverso l'uso di tecniche di visualizzazione e la loro successiva organizzazione in blocchi logici fino alla formulazione di piani in cui sono evidenziate le problematiche rilevate e le possibili soluzioni.

In genere l'attività segue una sequenza codificata **suddivisa in due blocchi**, il primo nel quale si sviluppa il momento della **creatività e della selettività**, il secondo nel quale si approfondiscono i **problemi specifici** e si stabiliscono le **azioni** da intraprendere.

In pratica un workshop che utilizza la tecnica del metaplan è articolato attraverso le seguenti fasi:

- 1) si condivide la metodologia di lavoro attraverso un [brainstorming](#), le opinioni dei partecipanti in merito al tema della discussione sono riportate su dei cartoncini colorati che saranno attaccati sui pannelli e quindi visibili a tutti le opinioni espresse individualmente sono aggregate e selezionate
- 2) a partire da ogni aggregazione sono formati dei gruppi di lavoro con il compito di analizzare, proporre idee e soluzioni, e far emergere elementi problematici relativi all'aspetto su cui si è scelto di lavorare se necessario le ulteriori idee generate dai gruppi di lavoro possono dare avvio ad ulteriori sottogruppi che approfondiranno aspetti sempre più particolari
- 3) si condivide il lavoro dei gruppi attraverso una presentazione in plenaria che porta all'eventuale definizione del piano d'azione

METAPLAN®

La presentazione visiva permette a tutti i partecipanti di appropriarsi della logica della discussione e di contribuire a disegnare, selezionare e ordinare le soluzioni che via via emergono. L'obiettivo della tecnica è ridurre al minimo l'interazione sterile e la genericità dei contributi.

La trascrizione dei contributi scritti sui pannelli e la loro traduzione in affermazioni verbali sono compiti del moderatore, che svolge anche i seguenti:

- gestire il fattore spazio-tempo del workshop

- favorire la creatività e la distensione dei partecipanti

- assicurarsi che tutti comprendano il metodo di lavoro

- fare chiarezza sugli obiettivi e le aspettative del gruppo

- promuovere la convergenza delle idee

- favorire l'identificazione dei risultati raggiunti in relazione agli obiettivi e alle aspettative prefissate

Il moderatore può anche occuparsi di preparare in anticipo delle domande chiave per promuovere la partecipazione dei presenti.

METAPLAN®

Vantaggi della tecnica

Permette di rafforzare la comunicazione all'interno di un gruppo attraverso l'integrazione tra elementi orali e visivi

Promuove la ricerca di prospettive nuove

Consente l'espressione di tutti i partecipanti superando gerarchie e preconcetti

Consente il raggiungimento di accordi in un tempo accettabile

Limiti

Il successo della tecnica dipende in gran parte dalle capacità organizzative e di sintesi del moderatore.

Non è applicabile nei casi in cui sussistano forti conflitti all'interno del gruppo o gerarchie di potere che non sono state scardinate: la comunicazione diviene effettivamente efficace solo se a tutti sono date uguali opportunità di influenzare quanto accade all'interno del gruppo.

Richiede particolare attenzione agli aspetti logistici e al materiale (cartoncini di diverse forme e colori, pannelli su cui fissarli, locali con spazi adeguati).

Costi del materiale.

Verificare che la scrittura non sia un ostacolo alla partecipazione (es persone anziane o con bassa scolarità, persone che non padroneggiano la lingua del workshop)

CHARRETTE

Charrette (noto nei paesi di lingua inglese anche come design Charrette) è un processo di progettazione urbana partecipata nell'ambito del quale un team multidisciplinare (formato da cittadine e cittadini, rappresentanti di gruppi d'interesse, decisori politici e da esperti della materia) lavora in modo collaborativo e trasparente alla soluzione di questioni che riguardano la pianificazione urbanistica e territoriale.

Il nome Charrette (dal sostantivo francese che significa “carriola”) si riferisce alla modalità con cui nell'ottocento si completavano le prove pratiche d'esame presso l'Accademia di Belle Arti di Parigi: a quell'epoca gli esaminandi finivano di apporre le ultime pennellate sui loro lavori, spesso addirittura sulle carriole con le quali trasportavano le opere all'Accademia, accompagnati dalla popolazione che interveniva attivamente a dire la sua.

Un processo Charrette, pertanto, è vincolato a rispettare questa modalità di svolgimento: un team di **professionisti si dedica alla progettazione urbanistica di una determinata area con il concorso diretto della cittadinanza** e nell'arco di un determinato periodo di tempo. Si raccolgono le idee delle cittadine e dei cittadini che partecipano al processo, si relazionano ai progetti delle giunte municipali

ACTION PLANNING

L'*Action Planning* è un metodo di *progettazione partecipata* che serve a **individuare i bisogni, definire i problemi** in un determinato contesto territoriale, attraverso il contributo della *comunità locale*, e *arrivare a formulare le linee di intervento*.

Il processo si articola in diverse fasi:

- si parte generalmente da domande di ampio respiro,
- tutte le opinioni e idee in merito, vengono espresse da ciascun partecipante utilizzando dei *post it da attaccare su dei cartelloni*.
- si ricostruisce l'immagine che gli abitanti hanno del proprio contesto evidenziando gli aspetti positivi e negativi.
- si invitano i partecipanti ad esprimere delle previsioni sui cambiamenti che interesseranno il quartiere, sugli effetti attesi, favorevoli e svantaggiosi.
- In fine vengono individuati alcuni principi, o linee guida che assicurino il raggiungimento degli effetti positivi e per prevenire quelli negativi e definire così il Piano di Azione.

REGOLE DELL'ACTION PLANNING

PER I PARTECIPANTI

- Tutti possono contribuire.
- Tutti i punti di vista hanno lo stesso peso o valore.
- Tutto quello che è scritto resterà anonimo.
- Seguire le istruzioni dei coordinatori e facilitatori.
- Scrivere un'opinione per ogni *post it*.
- Scrivere con grandi lettere e poche parole.

PER LO STAFF DEI FACILITATORI

- Gestire le attività in modo che tutti possano contribuire.
- Coordinare il tempo e le attività.
- Predisporre e consegnare a tutti i partecipanti una trascrizione integrale di tutto ciò che avviene durante l'incontro.
- Non commentare i contenuti e le idee proposte.

PLANNING FOR REAL

Planning for Real è una tecnica alternativa alla discussione pubblica che consente a ogni partecipante di esprimere le proprie idee e le proprie opinioni liberamente, facilmente e in modo anonimo.

Il punto di partenza è una rappresentazione dell'area attraverso un **modello tridimensionale (un plastico)**, per aiutare gli abitanti a identificare ogni elemento del proprio quartiere e a individuare su di esso gli interventi che ritengono necessari. È importante che le dimensioni e le caratteristiche del plastico consentendo di riconoscere e di confrontarsi con i luoghi rappresentati. Il plastico può anche essere realizzato in collaborazione con la comunità locale. Ogni persona è chiamata a posizionare sul plastico *apposite* **carteopzione**, ciascuna delle quali indica un intervento migliorativo (per esempio una pista ciclabile, un parco giochi, degli alberi, una siepe, un negozio, un parcheggio).

È importante verificare la fattibilità e la praticabilità di tutte le carteopzione dal punto di vista tecnico e politico, attraverso una fase di indagine preliminare. Inoltre è importante prevedere strumenti informativi affinché i partecipanti abbiano una visione il più possibile completa delle principali questioni relative alla futura trasformazione urbana.

OPEN SPACE TECHNOLOGY

I seminari organizzati secondo la metodologia OST non hanno relatori, programmi predefiniti, o espedienti organizzativi.

I partecipanti, seduti in un ampio cerchio, apprendono nell'arco della prima mezz'ora come faranno a creare la propria conferenza.

Chiunque intende proporre un tema, si alza in piedi e lo annuncia al gruppo, e così facendo assume la responsabilità di seguire la discussione e di scriverne il resoconto.

Alla fine della giornata sarà distribuito ai partecipanti il resoconto di tutte le discussioni svolte.

I principi:

1. chi partecipa è la persona giusta;
2. qualsiasi cosa succeda va bene;
3. quando si inizia si inizia;
4. quando si finisce si finisce.
5. “se ti accorgi che non stai né imparando né contribuendo alle attività, alzati e spostati in un luogo in cui puoi essere più produttivo”.

ALTRI ESEMPI ALL'ESTERO

- Planungs zelle
- Citizen juries
- Bilancio partecipativo (anche in Italia)
- Deliberative polling
- Debat publique

Una Planungszelle è formata da 25 partecipanti scelti in base ad un campionamento casuale. Dovrebbero essere persone direttamente coinvolte dalla problematica oggetto del processo, senza però far parte di gruppi di interesse organizzati. Le/i partecipanti ricevono un'indennità di partecipazione.

Prima dell'avvio del processo, ai componenti della Planungszelle viene fornita una grande quantità di materiale informativo che gli serve da base per formarsi un'opinione.

Poi per quattro giorni la Planungszelle, suddivisa in piccoli gruppi di discussione a composizione variabile, si occupa dell'argomento assegnato. Lo svolgimento del lavoro in piccoli gruppi, composti ciascuno da 5 persone, viene liberamente strutturato dai partecipanti di ciascun gruppo. Una seduta di gruppo dura per lo più un'ora e mezza (vedi Dienel 2006). Di regola lavorano contemporaneamente all'elaborazione di soluzioni e raccomandazioni come minimo quattro Planungszelle, per cui di massima si può arrivare a coinvolgere cento e più persone.

Obiettivo del processo è arrivare a redigere una raccomandazione, che sia frutto delle esperienze e delle conoscenze delle cittadine e dei cittadini coinvolti, e che contenga le loro raccomandazioni.

“Giuria dei cittadini” (Citizens’ Jury)

Questo metodo prevede che un gruppo di 12-16 cittadine e cittadini, selezionati a caso, si riunisca per quattro giorni per discutere su una tematica prefissata, e ascolti i pareri espressi da esperte ed esperti (denominati testimoni,) per poi emettere alla fine un responso, analogamente ad una Corte d’Assise (vedi The Jefferson Center 2004).

Del gruppo delle/dei partecipanti fanno unicamente parte le/i componenti della giuria; questo metodo, pertanto, a differenza delle Planungszelle e dei Bürgergutachten, non è adatto per eventi partecipativi in cui si debba coinvolgere un elevato numero di persone. Inoltre l’esito della consultazione di una Giuria dei cittadini non deve per forza essere fissato per iscritto nero su bianco. Fino ad ora le Giurie dei cittadini sono state impiegate negli Usa e nel Regno Unito. I diritti per l’impiego di questo metodo sono detenuti dal The Jefferson Center for New Democratic Processes che ha sede nel Minnesota, negli Usa.

Il bilancio partecipativo

È un processo che ha per obiettivo di individuare le priorità di spesa per una parte del bilancio comunale attraverso la partecipazione delle cittadine e dei cittadini. In linea di massima tutte le persone interessate possono prendervi parte e presentare proposte per l'impiego delle risorse a disposizione di un comune.

I primi bilanci partecipativi sono nati alla fine degli anni ottanta nella città brasiliana di Porto Alegre e in quella neozelandese di Christchurch. Diverse sono le esperienze anche in Italia in particolare nella Regione Lazio.

Deliberative Poll

È un metodo di indagine che prevede la raccolta delle opinioni delle/dei partecipanti tramite un questionario che gli viene somministrata in due-tre momenti distinti. Nell'intervallo, ha luogo un'intensa fase informativa e deliberativa.

Questo metodo è stato ideato dal politologo statunitense James S. Fishkin. Il Deliberative Poll è coperto da copyright. Negli Usa lo si usa dall'inizio degli anni novanta; di recente lo si impiega anche in Europa.

Dopo un primo questionario ad hoc su un determinato argomento, alle partecipanti e ai partecipanti di un Deliberative Poll (selezionati con campionamento casuale) viene offerta la possibilità di approfondire le conoscenze che hanno sul tema oggetto del sondaggio tramite materiale informativo, e di esprimere, alla fine, la loro opinione. A tal fine, nel corso di un evento della durata di 2-3 giorni, all'interno di piccoli sottogruppi di lavoro si conducono discussioni e interviste ad esperti e politici, alternandole con assemblee plenarie. Per la loro partecipazione all'evento alle/ai partecipanti viene corrisposta un'indennità. La fase informativa è seguita da una seconda intervista, durante la quale vengono poste di nuovo le medesime domande fatte nel corso della prima fase (vedi Fishkin 2008).

Gli eventuali scostamenti che si registrano nelle risposte date nella seconda tornata rispetto a quelle date nella prima intervista evidenziano come la somministrazione di informazioni e le discussioni incidano sulle conoscenze e sulle opinioni delle/dei partecipanti. Ai sondaggi deliberativi possono prendere parte da 300 a 500 persone. Per raggiungere e coinvolgere una vasta porzione di opinione pubblica e di società, si consiglia anche di trasmettere, su radio e tv locali, le discussioni, le interviste ai politici e le audizioni degli esperti che hanno luogo durante la fase informativa.

Il Debat Public è una procedura di democrazia partecipativa, creata in Francia a partire dal 1995 per la protezione ambientale, che riguarda i grandi progetti d'infrastrutture realizzati nel paese (tratti ferroviari per l'alta velocità, linee alta tensione, costruzione di porti e aeroporti, la gestione dei rifiuti nucleari...). Con essa i cittadini possono informarsi e esprimere le loro opinioni su questi progetti, sui loro interessi e sulle conseguenze che avranno queste opere.

Per i grandi progetti, è stata creata una Commissione Nazionale del Dibattito Pubblico (CNDP). Nella pratica la CNDP crea delle commissioni specifiche su ciascuno dei temi soggetto a dibattito.

La CNPD è una autorità amministrativa indipendente dall'amministrazione statale, anche se agisce in nome di essa.

Il Dibattito, a cui possono partecipare tutte le associazioni e i cittadini che lo desiderano, ha durata di quattro mesi ed è preceduto dalla predisposizione di materiali utili all'istruttoria del Dibattito (dossier, sito Web, data di apertura del Dibattito, calendario degli incontri pubblici), da incontri preparatori tra Commissione ed alcuni attori interessati dal progetto e da un'ampia campagna informativa tra la popolazione coinvolta - tramite stampa e Web - per garantire il più ampio coinvolgimento nel Dibattito.

Il Dibattito vero e proprio si svolge poi attraverso una serie di assemblee pubbliche in cui si spiega l'intervento, si discutono le eventuali alternative e si apre un confronto tra sostenitori e oppositori; gli incontri sono sia introduttivi e di presentazione del progetto che tematici.

Nella fase di svolgimento del Dibattito è prevista la possibilità di partecipare anche on line.

Al termine del Dibattito pubblico il presidente della Commissione stila un rapporto in cui illustra i contenuti del Dibattito e gli argomenti pro e contro il progetto che sono emersi.

Entro tre mesi dalla pubblicazione del rapporto, l'ente proponente l'opera deve comunicare se intende mandare avanti il suo progetto, modificarlo o ritirarlo.

GLI STRUMENTI DEL MESTIERE.....

cartelloni e pannelli	appesi alle pareti, servono per: <ul style="list-style-type: none">- avere sempre sott'occhio l'agenda dei lavori, temi e domande- visualizzare la discussione, trascrivere sinteticamente gli interventi per parole chiave- appendere foto, disegni, schemi, mappe, carte geografiche, fondamentali nei percorsi di "urbanistica partecipata"
post-it (diversi formati e colori)	hanno il pregio-funzione di costringere ad essere sintetici, semovibili, e ben visibili
schede colorate	usate in alcune tecniche per evidenziare meglio i problemi individuati, dalle idee alle azioni ecc.
forbici e nastro adesivo	per attaccare i cartelloni alle pareti ecc.
penne colorate	per evidenziare le idee/proposte dei partecipanti su schede o post-it
bollini adesivi colorati	per "votare" o dare priorità rispetto a un ventaglio di idee/proposte/scenari preferiti
strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">- computer portatile, per trascrivere in diretta i vari interventi, per presentare slide, immagini e video- videoproiettore- stampante, per stampare sul momento o a fine incontro materiali di rendicontazione dei lavori- fotocopiatrice...