

Množično ustvarjanje urbanističnega oblikovanja

Dobrodošli v našem orodnem
priročniku!

Green
Artivism



common/space



01 Splošne informacije

1.A Kaj je cilj zbirke orodij

1.B Kakšen je okvir tega orodja?

- Zeleni artivizem
- Sodelovalno oblikovanje

1.C Za koga je to orodje namenjeno? Aktivne sestavine in zainteresirane strani

1.D Kakšna je tema in obseg

02 Zbirka orodij

Metodološki koraki

1. Skupna analiza in kartiranje lokacij
2. Proces participativnega prostorskega načrtovanja
3. Končno odločanje v skupnosti

Druga uporabna spletna orodja in platforme

Vključevanje drugih orodij "CREATIVITY" v participativni proces

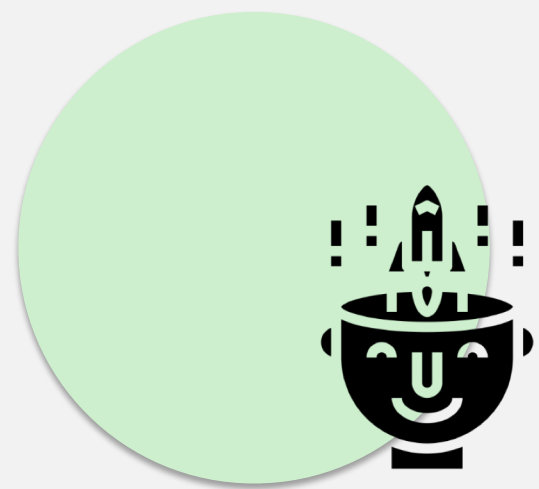
1. Splošne informacije

Množično ustvarjanje urbanističnega oblikovanja

[Nazaj na kazalo](#)



1.A Kaj je cilj zbirke orodij



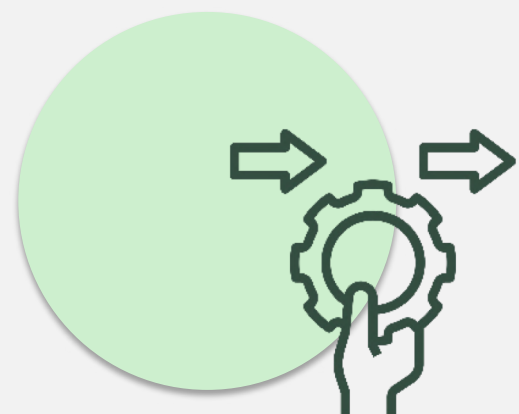
Glavni cilj tega sklopa orodij je zagotoviti metodološke korake ter predlagati orodja in tehnike za izvajanje kolektivnega oblikovanja javnega prostora z umetniškim izražanjem.

Ta zbirka orodij razvija javni prostor kot skupno lastnino s kulturno, umetniško, socialno, mnemotehnično in okoljsko razsežnostjo. Javni prostor je sprejet kot naše vsakodnevne dejavnosti, kot "naš kraj" - kraj gradnje skupnosti, družbenega življenja, umetnosti in kulture. V tem kontekstu se zdi smiselno in ustvarjalno sodelovanje tistih, ki javni prostor uporabljajo in mu dajejo življenje, več kot nujno.

Ta zbirka orodij je razvita kot vodnik, ki ga lahko uporabljajo različne skupine, akademiki, študenti, fundacije, umetniške skupine, združenja v soseskah in mladi raziskovalci v različnih primerih participativnih delavnic in projektov.

Deluje kot priročnik in zbirka ustreznega gradiva, ki bo v podporo množičnim gibanjem, mladim raziskovalcem in praktikom na področju urbanističnega načrtovanja, urbanističnega oblikovanja, okoljevarstva in prilagajanja podnebnim spremembam, vključno z metodologijami participativnega načrtovanja in umetnosti kot sestavnim delom njihovega pristopa.

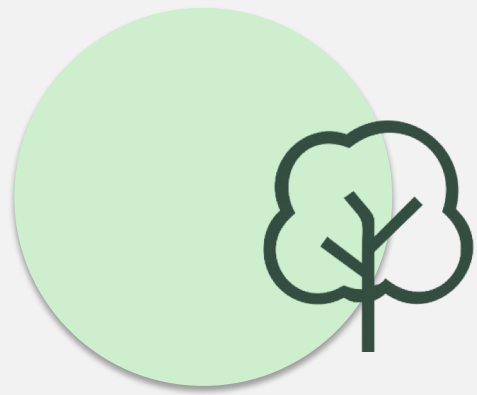
1.A Kaj je cilj zbirke orodij



Kako deluje zbirka orodij

- 01.** Prvi del zbirke orodij je splošna predstavitev ciljev, metodološkega okvira, aktivnih sestavin in zainteresiranih strani.
- 02.** Drugi del je sestavljen iz glavnega dela zbirke orodij, kjer so opisani vsi metodološki koraki in prikazane predloge različnih orodij, ki jih je mogoče uporabiti. Predstavljenih je tudi nekaj primerov različnih participativnih projektov, ki jih je izvedel commonspace.

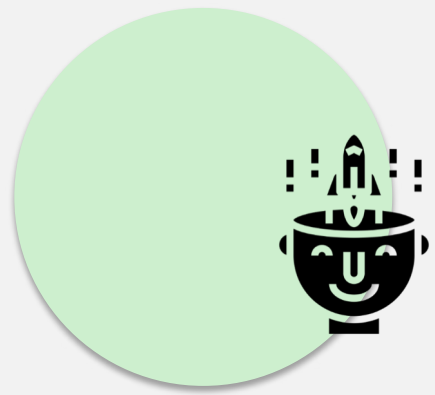
1.B Kakšen je okvir zbirke orodij



Projekt **zelenega artivizma**

Zeleni artivizem je projekt, ki želi mladim ponuditi inovativna digitalna umetniška orodja, da bi pomagali okoljskemu prizadevanju, ki je po zastoju zaradi pandemije Covid 19 ponovno dobilo zagon, čeprav brez fizičnih protestov. Po podnebnih stavkah mladih pod vodstvom Grete Thunberg leta 2018, evropskem zelenem dogovoru leta 2019 in temeljnih vrednotah nove evropske pobude Evropske komisije Bauhaus (januar 2021) je vizija tega projekta pomagati ljudem doseči pravičen, lokalni, zeleni in ekonomsko vzdržen prehod z uporabo orodij za sodelovanje, gradnjo skupnosti, udeležbo v demokratičnih postopkih, opismenjevanje in zagovorništvo.

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij

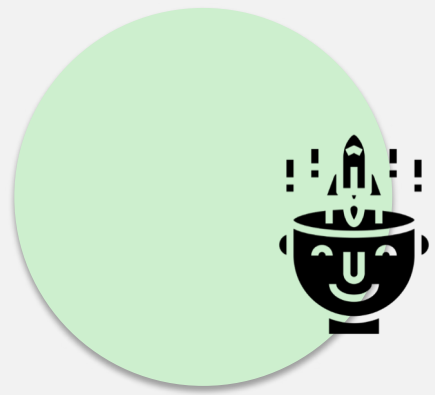


Sodelovalno oblikovanje

Sodelovanje skupnosti na splošno in posebej participativno oblikovanje sta pojma, ki se sicer pogosto uporabljata, vendar še danes nista povsem opredeljena. Načini, kako se lahko izvaja sodelovanje, so številni, projekti participativnega oblikovanja pa se zelo razlikujejo glede ciljev, metod, orodij in rezultatov.

V zadnjem desetletju se je zgodil temeljni premik k bolj demokratičnemu in participativnemu procesu odločanja. Evropska unija (EU) med drugimi institucijami spodbuja in razvija participativno upravljanje s smiselnim vključevanjem ustreznih zainteresiranih strani v vse faze političnega cikla, od opredelitve problema do vrednotenja politike in priznavanja dodane vrednosti takega sodelovanja. Ta "participativni obrat" temelji na različnih metodah posvetovanja/udeležbe državljanov in družbenih skupin, ki so se razvile v zadnjih desetletjih. Vendar pa je ta proces v zadnjem desetletju močno okrepil razmah novih tehnologij in orodij za socialno mreženje.

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij

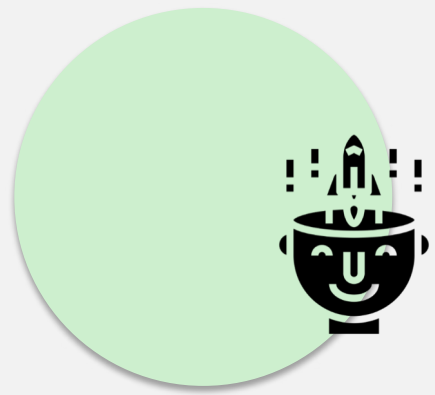


Sodelovalno oblikovanje

Kljub temu se je zamisel o **sodelovanju pri načrtovanju in oblikovanju prostora** pojavila že v petdesetih in šestdesetih letih prejšnjega stoletja, ko se je razpravljalo o vključevanju skupnosti in aktivaciji meščanov. To obdobje, kot pravi Marcus B. Lane v svoji knjigi "Public Participation in Planning: an intellectual history" (¹), zaznamuje tudi "morda najpomembnejšo 'revolucijo' v misli o načrtovanju, ki se je zgodila v poznih petdesetih in šestdesetih letih prejšnjega stoletja". Po njegovem mnenju je takrat najprej v ZDA in nato v Veliki Britaniji sistemsko ali sinoptično načrtovanje prevladalo nad načrtnim načrtovanjem. To je - po njegovem razumevanju - geografom in urbanistom omogočilo, da so lahko delali v drugačnem merilu, kar je bilo do takrat nemogoče. To jim je omogočilo, da so se procesa načrtovanja lotili z različnih vidikov, pri čemer so uporabili različne podatke in lahko vključili druga mnenja in zamisli.

¹ Lane, Marcus B. (2005). Sodelovanje javnosti pri načrtovanju: intelektualna zgodovina. Australian Geographer, 36(3), 283-299. doi:10.1080/00049180500325694.

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij



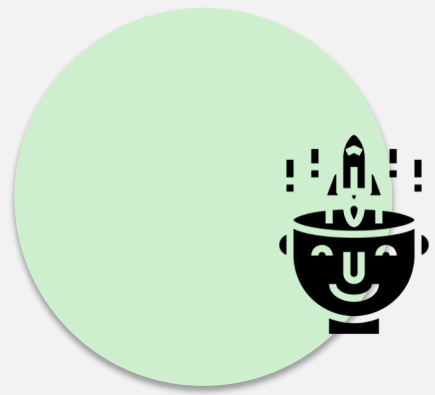
Sodelovalno oblikovanje

Po nekaj letih je ideja o sodelovanju državljanov pri odločanju in načrtovanju dobila pomembno priznanje. Takrat, okoli leta 1970, so se na tem področju pojavile kritike. Pomemben glas je imel Arnstein⁽²⁾, ki je provokativno trdil, da je "zamisel o sodelovanju državljanov podobna uživanju špinače: načeloma ji nihče ne nasprotuje, ker je dobra za vas" (Arnstein 1969, str. 216).

Arnstein je poskušal podati resno kritiko sodelovanja državljanov, kot se je izvajalo v številnih programih urbanističnega načrtovanja. Po njenem mnenju si odgovorni ljudje, oblikovalci politike ali načrtovalci, v mnogih od teh programov niso prizadevali za sodelovanje javnosti, temveč le za javno soglasje, ki bi ga navidezno sodelovanje prineslo. Njena glavna pripomba je bila, da je za **smiselno sodelovanje potrebna tudi prerazporeditev moči**.

² Sherry R. Arnstein (1969) A Ladder Of Citizen Participation, Journal of the American Institute of Planners, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij

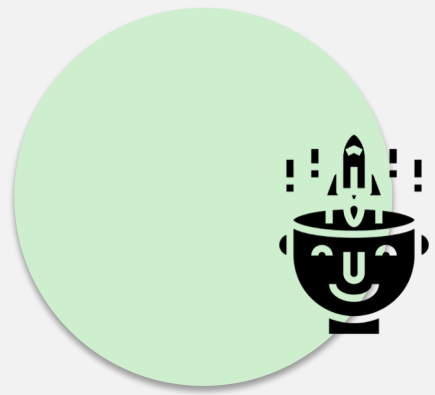


Sodelovalno oblikovanje

V naslednjih letih so idejo o prerazporeditvi moči pri načrtovanju dopolnjevali številni misleci. Kljub temu je bil ta način razmišljanja o sodelovanju tudi kritičen. Mnogi so trdili, da je bil ta pogled bolj povezan s politično igro interesov med deležniki kraja. Želeli so povedati, da je za smiselno udeležbo potreben resničen interes udeležencev, da spoznajo izkušnje in stališča drugega o zadevnem prostoru. Igre moči ne bi privedle do resnične revizije misli načrtovalcev ali udeležencev. Takrat se je, kot trdi Healy ⁽³⁾, zgodil "komunikacijski obrat". Na to misel so vplivale ideje, kot je diskurzivna ali dialoška demokracija, ki je navdihnila tudi idejo o komunikativni racionalnosti, ki jo je nekaj let prej izrazil Habermas. Healy pojasnjuje perspektivo komunikativnega obrata v načrtovanju z naslednjimi besedami *'še zdaleč ne smemo opustiti razuma kot načela organiziranja sodobnih družb, temveč moramo spremeniti perspektivo od individualiziranega, v subjekt usmerjenega pojmovanja razuma k **utemeljevanju, ki se oblikuje v okviru intersubjektivne komunikacije**'*.

³ Haely, P. (1992) "Planning through debate: the communicative turn in planning theory", Town Planning Review 63, str. 143/62.

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij



Sodelovalno oblikovanje

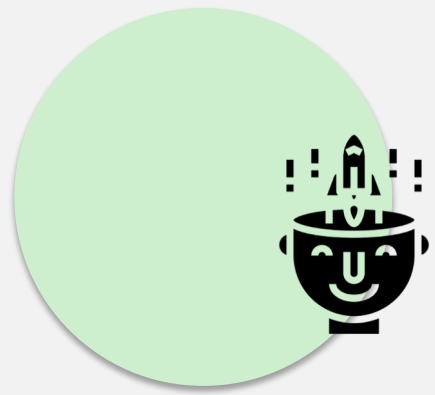
To je le nekaj idej o participativnem oblikovanju, ki so bile izražene v zadnjih desetletjih. V zadnjih letih so mnogi poskušali izraz opredeliti bolj celovito. Primer je mnenje Giaoutzija in Stratigea (⁴), ki participativno načrtovanje obravnavata kot "demokratični proces vseživljenjskega učenja, v katerem udeleženci pridobivajo znanje o sebi, pa tudi o vrednotah in pogledih drugih udeležencev" (Giaoutzi in Stratigea, 2011).

Stratigea meni, da participativni pristopi pri načrtovanju odgovarjajo predvsem na potrebe:

1. Obvladovanje konfliktov med razvojem tehnologije/znanosti in družbe, ki se je razvil od sredine 20. stoletja.
2. Upravljanje okoljskih problemov, zlasti od šestdesetih let prejšnjega stoletja dalje.

⁴ Giaoutzi M, Stratigea A (2011) Regionalno načrtovanje: teorija in praksa. Založba KRITIKH, Atene (v grščini).

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij

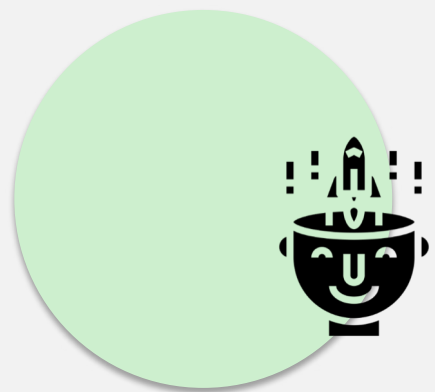


Sodelovalno oblikovanje

Sodelovanje in participativno oblikovanje sta, kot smo navedli zgoraj, široka pojma. Kljub temu je mogoče opredeliti in predstaviti nekatere osnovne metode, ki se običajno uporabljajo, in nekatere korake, ki se izvajajo v večini projektov participativnega oblikovanja. V vsakem primeru lahko participativno načrtovanje obravnavamo kot proces, v katerem:

- Je postopek strukturiran v skladu z osnovnimi cilji in dejavnostmi participativnega oblikovanja.
- Se spodbuja interakcija med oblikovalci (in s tem nosilci odločanja o prostoru) in drugimi vključenimi skupinami, da se sprejme prostorska odločitev ali razvije oblikovalski predlog s sodelovanjem vseh družbenih skupin.
- Se uporablja kombinacija tehnik in orodij.

1.B Kakšen je okvir zbirke orodij



Sodelovalno oblikovanje

Obstajajo tudi nekateri osnovni elementi, ki jih upoštevajo načrtovalci, katerih cilj je organizirati proces participativnega načrtovanja. Kot v nadaljevanju navaja Mednarodno združenje za sodelovanje javnosti - IAP2, projekt participativnega načrtovanja ⁽⁵⁾:

- Temelji na prepričanju, da imajo tisti, ki jih odločitev zadeva, pravico biti vključeni v postopek odločanja.
- Vključuje obljubo, da bo prispevek javnosti vplival na odločitev.
- Spodbuja trajnostne odločitve s prepoznavanjem in sporočanjem potreb in interesov vseh udeležencev.
- Omogoča sodelovanje tistih, na katere bo odločitev potencialno vplivala ali bodo imeli večji interes.
- Od udeležencev pridobi ideje, da bi lahko sami načrtovali svoje sodelovanje (sodločanje o strukturi laboratorija).
- Udeležencem zagotovi informacije, ki jih potrebujejo za konstruktivno sodelovanje.
- Udeležencem sporočite, kako so njihova mnenja vplivala na končno odločitev.

Pri projektih participativnega oblikovanja metodologija vključuje različna orodja in dejavnosti, ki jih je mogoče kombinirati glede na obseg in cilj posameznega projekta. Metodološki koraki in orodja tega sklopa orodij bodo opisani v naslednjem poglavju.

⁵ Mednarodno združenje za sodelovanje javnosti (ipa2)

1.C Komu je to orodje namenjeno



Aktivne sestavine in zainteresirane strani

Ta zbirka orodij je namenjena predvsem mladim raziskovalcem in praktikom na področju urbanističnega načrtovanja, mladim umetnikom, skupinam državljanov, zadrugam, umetniškim skupinam in množičnim gibanjem ali skupinam, ki želijo izvajati projekte participativnega načrtovanja in oblikovanja.

Zaradi potreb participativnih procesov in delavnic so skupinam udeležencev med izvajanjem dodeljene posebne vloge. Vsak udeleženec ali skupina udeležencev je odgovorna za različne naloge in rezultate, ki se na koncu posredujejo skupnosti.

Postopek dodeljevanja vlog pomaga organizirati različne ukrepe, dejavnosti sodelovanja in odločitve ter vodi do strukturiranega niza korakov za zagotovitev končnega doseganja cilja.

1.C Komu je to orodje namenjeno

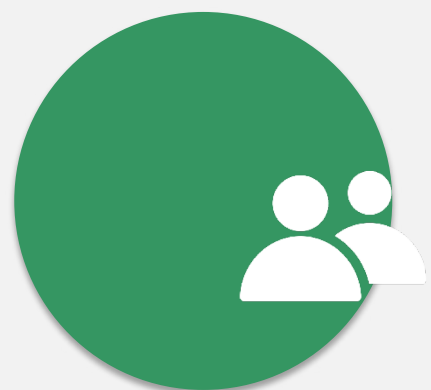


Aktivne sestavine in zainteresirane strani

Različne vloge so odvisne od ciljev in tematike projekta, na splošno pa sta dve ločeni vlogi:

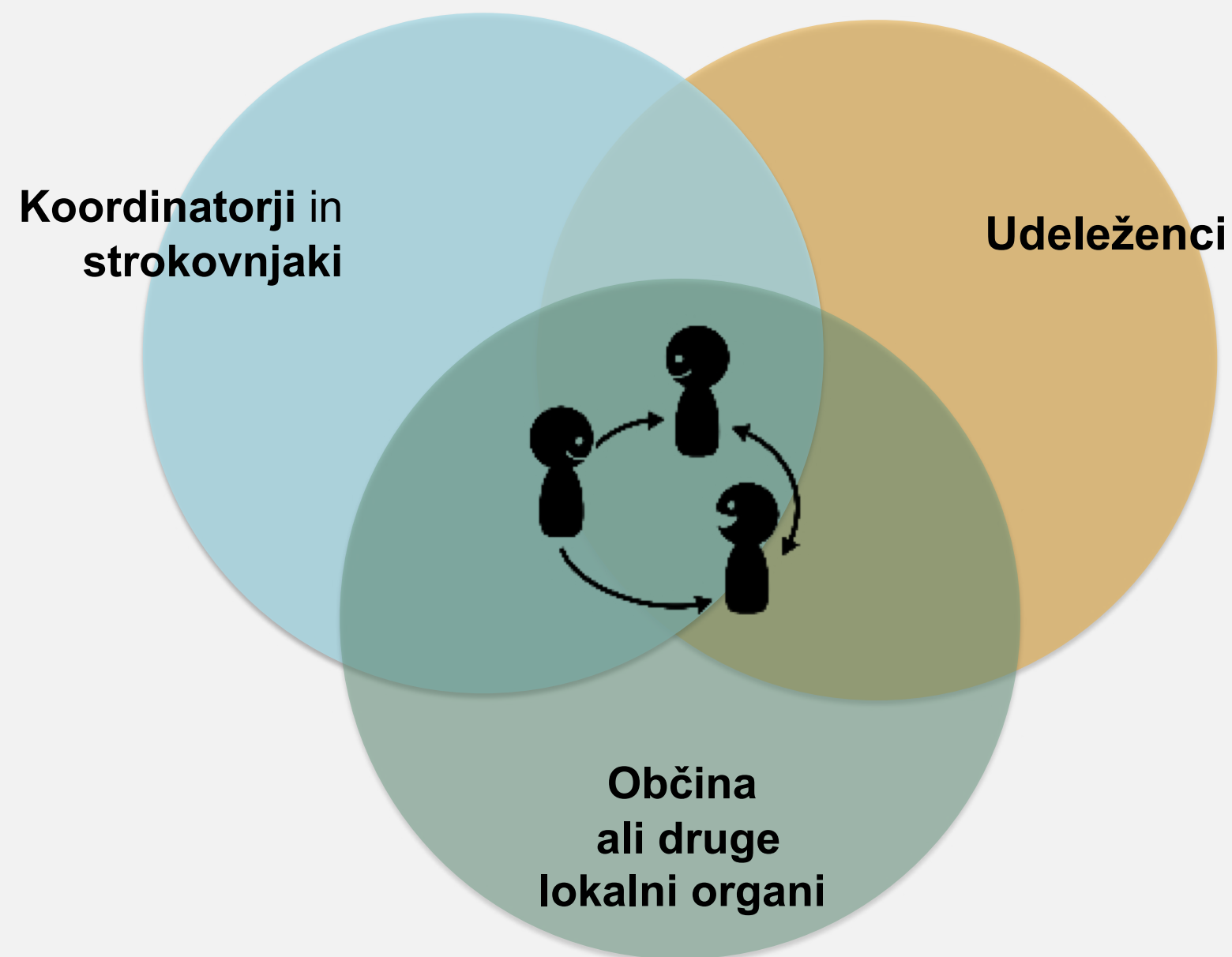
1. Koordinatorji in vodje delavnic: Vključeni so lahko ljudje z izkušnjami s participativnimi procesi ali strokovnim znanjem na področju urbanističnega oblikovanja, umetnosti ali upravljanja kulturne dediščine, mladi raziskovalci, arhitekti, urbanisti ali grafični oblikovalci, tudi predstavniki, ki jih je izbrala skupnost/skupina/grunt.
2. Udeleženci:
 - Mladi (stari od 16 do 30 let).
 - Mladi raziskovalci s področja arhitekture, urbanizma, sociologije, družbenih medijev
 - Iz nevladnih organizacij ali institucij
 - Mladi umetniki
 - Prebivalci soseske, v kateri se projekt izvaja
 - Mladi dijaki v srednjih šolah
 - Mladi delavci
 - Mladi z manj priložnostmi, ki želijo izraziti in odražati svoje potrebe v javnem prostoru.
 - Gibanja v soseskah

1.C Komu je to orodje namenjeno

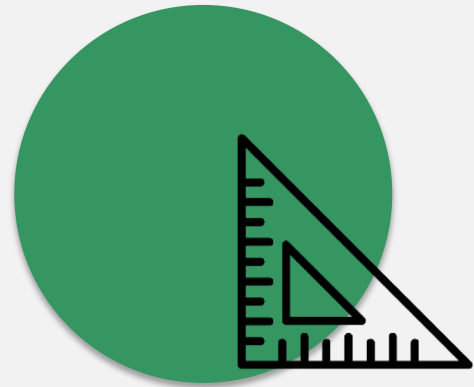


Aktivne sestavine in zainteresirane strani

Opomba** Vsi rezultati in odločitve so rezultat skupnega in timskega dela. Na delavnicah so udeleženci razdeljeni v manjše skupine z določeno vlogo, da bi sooblikovali različne teme. Vse sestavine in ustvarjeno gradivo na koncu zberejo koordinatorji in jih predstavijo udeležencem, ki lahko z nenehno komunikacijo z lokalnimi organi soustvarjajo končne rezultate - izdelke - načrte.



1.D Kakšna je tema in obseg



Obseg in predmet participativnega oblikovanja ali načrtovanja se razlikujeta od strateškega načrta za občino do zasnove šolskega dvorišča.

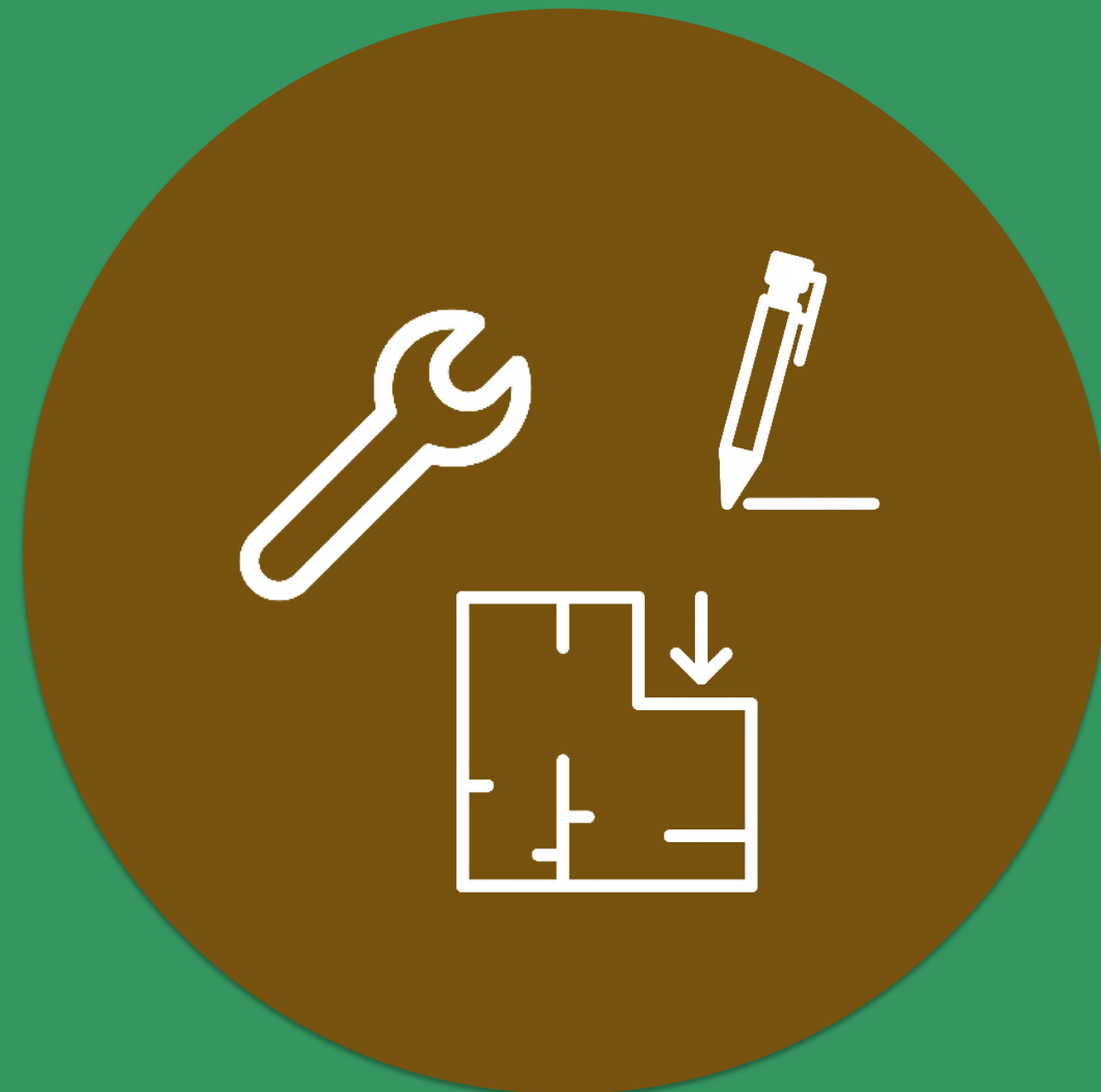
V tem orodju so predlagane naslednje lestvice, na katerih je mogoče enostavno izvajati metodološke korake in orodja:

- Oblikovanje javnih prostorov manjšega obsega v soseski (na primer šolsko dvorišče, igrišče, majhen trg, majhna parcela).
- Oblikovanje manjših umetniških in kulturnih projektov: (oblikovanje skulpture, plakata, razkritje spomenika, stenske poslikave).
- Oblikovanje komunikacijske kampanje (na primer komunikacijske kampanje za lokalni festival).

2. Spletna stran zbirka orodij

Množično ustvarjanje urbanističnega oblikovanja

[Nazaj na kazalo](#)



Zbirka orodij



To poglavje je sestavljeno iz glavnega dela zbirke orodij.

Opisani so vsi metodološki koraki.

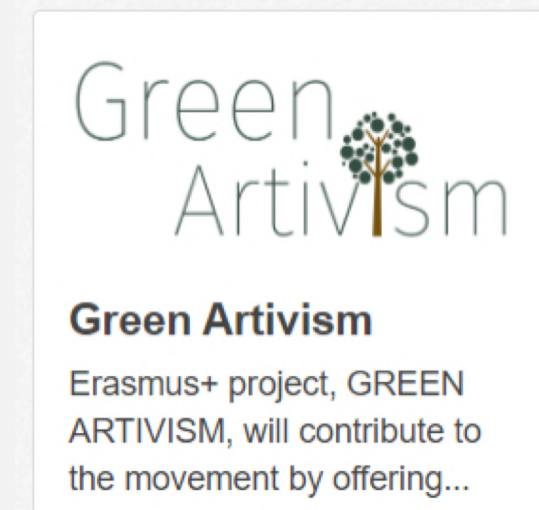
Prikazane so predloge različnih orodij, ki jih lahko uporabite.

Predstavljenih je tudi nekaj primerov različnih participativnih projektov, ki jih je izvedel commonspace.

Zbirka orodij

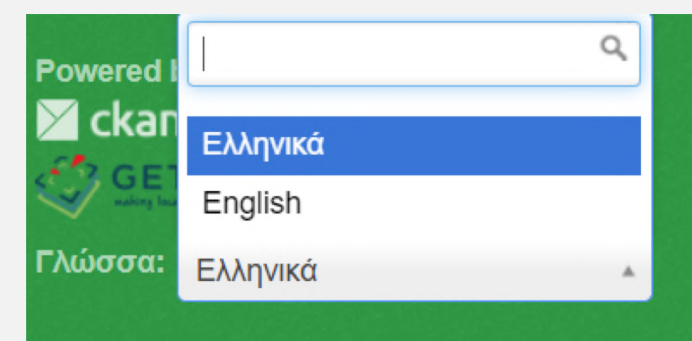


Opomba: Vsa orodja, predloge in primeri, ki so prikazani v tem orodju, so na voljo v naslednjem skladišču v ckan**:
<https://repository.participatorylab.org/group/green-activism>



To orodje deluje kot skladišče skupnega prostora, ki se nenehno polni z novim gradivom, primeri, študijami primerov in uporabnimi predlogami za participativno načrtovanje in oblikovanje.

**Če želite spremeniti jezik vmesnika CKAN, pojdite na konec strani, kot je prikazano na sliki zaslona.

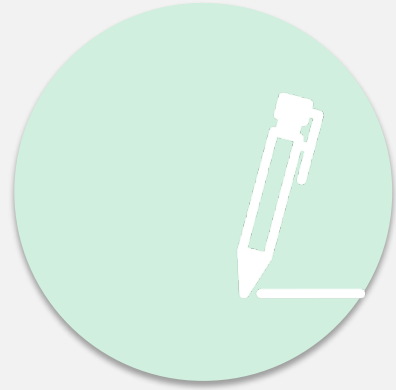


*** Vse slike in primeri so iz projektov, ki jih je pripravil commonspace v sodelovanju z drugimi partnerji.

****Hramba je bila ustvarjena v okviru projekta "participatory LAB". Financira ga Zeleni sklad v okviru prednostne osi 3: Sodelovanje državljanov "Inovativni ukrepi z državljani" programa financiranja "Naravno okolje in inovativni ukrepi 2020".

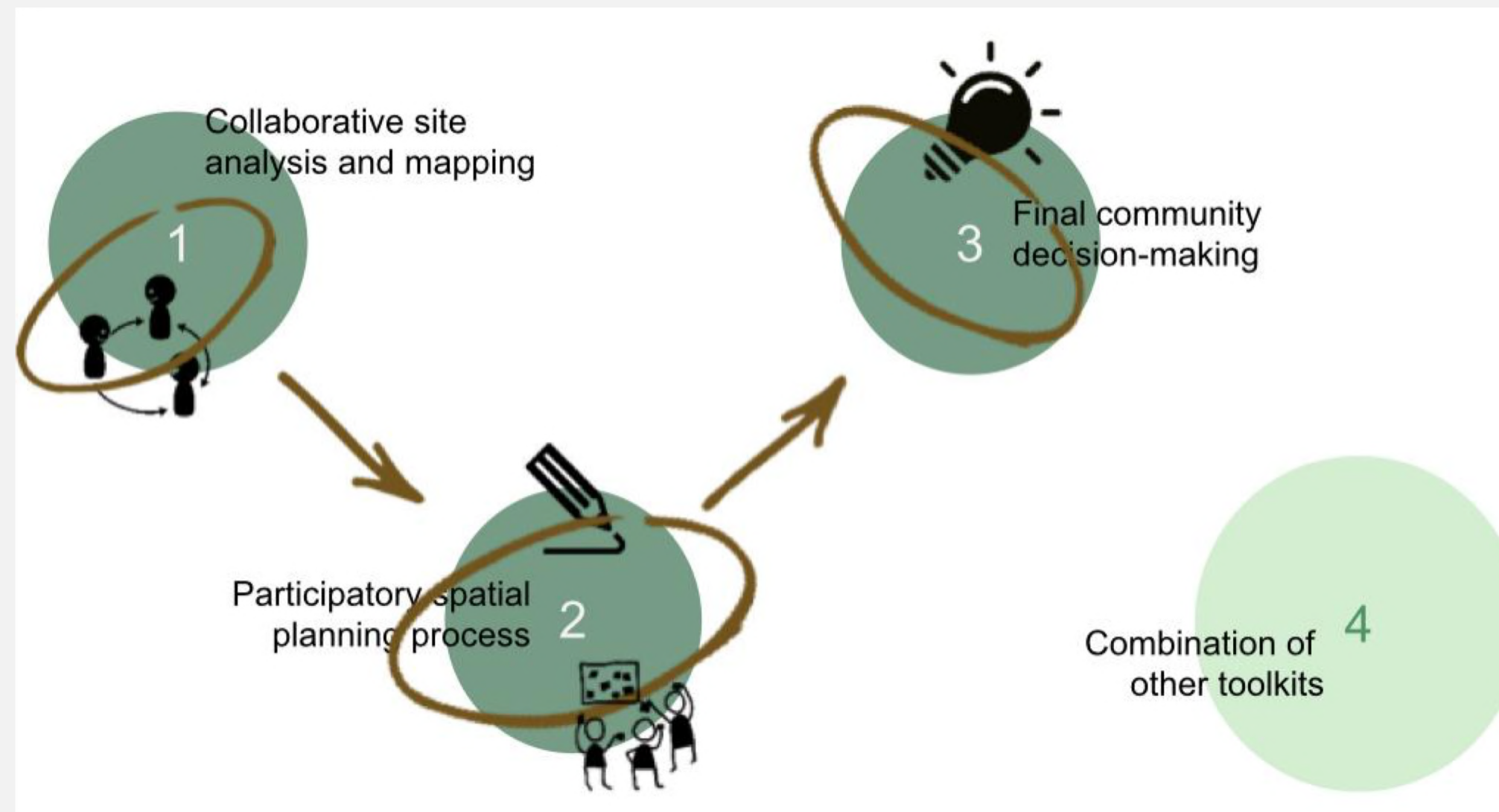
***** Vsa gradiva v repozitoriju so bila prevedena v skladu s pogoji projekta Green Artivism.

Metodološki koraki



Posamezni koraki, predlagani v tem orodju, vodijo do različnih participativnih postopkov, ki so odvisni od udeležencev, participativnih ciljev, potreb in programa participativnega projekta.

Osnovni koraki participativnega projekta so:



Metodološki koraki

Korak
1

1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Prvi metodološki korak vključuje naslednje faze:

1. Opredelitev problema in opredelitev predmeta

Opredelitev študijskega področja in predmeta programa participativnega oblikovanja. Na tej točki projekta je pomembno opisati tudi želene rezultate (z drugimi besedami "spremembo, ki jo želimo videti"). Določen je tudi časovni okvir, v katerem naj bi bili ti rezultati doseženi, in način njihovega merjenja.

Metodološki koraki

Korak
1

1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

2. **Analiza interesnih skupin**

Ta element je pomemben, saj je treba skrbno opredeliti lokalne zainteresirane strani. Skupina mora opredeliti vse ljudi in akterje, na katere (neposredno in posredno) vplivajo obravnavani problemi in rešitve, ki se bodo izvajale. Hkrati je treba analizirati in zabeležiti vpliv, ki ga imajo ti deležniki, in njihov interes za projekt.

3. **Lokalne izkušnje**

Pomemben del tega procesa je beleženje lokalnih izkušenj. Pomembno je, da poskušate pridobiti podatke o zadevnem kraju z različnih vidikov. Ne glede na to, koliko ljudi sodeluje pri projektu, bodo vedno obstajale družbene skupine, ki bodo iz različnih razlogov premalo zastopane v skupini. Zato je pomembno najti različne načine za zbiranje in uporabo njihovih izkušenj o kraju, težavah, s katerimi se soočajo, in njihovega videnja načinov, kako bi moral kraj delovati. To je pomemben element, za katerega bi morala biti odgovorna celotna ekipa, da bi bil projekt - in prihodnji prostor - čim bolj vključujoč.

Metodološki koraki

Korak
1

1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

2. Zbiranje podatkov

Eden najpomembnejših korakov projekta je analiza zadevnega kraja. Na tej točki, ko imamo osnovni okvir problema, ki ga želimo rešiti, in cilje, ki smo si jih zastavili, se analiza poglobi, da nas pripelje do rešitev in zasnove potrebnih posegov. Za poglobljeno analizo zadevnega kraja obstaja veliko elementov, ki bi jih lahko upoštevali glede na značilnosti projekta. Ta korak lahko vsebuje ukrepe zbiranja podatkov in analize javnega prostora, kot so:

- Sprehod po študijskem področju
- Prepoznavanje javnega prostora s skupnim kartiranjem pozitivnih in negativnih lastnosti ter idej na interesnem območju.
- Senzorično preučevanje in kartiranje z ustvarjanjem konceptualnih in mentalnih zemljevidov, fotografskih kolažev, videoposnetkov in drugih artefaktov, ki lahko opišejo občutek kraja in konceptualne zamisli v zvezi s participativnim projektom



Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Igre za prebijanje ledu**

Za dobrodošlico in ogrevanje pogovora med udeleženci na prvih delavnicah bi bila lahko koristna dejavnost za prebijanje ledu. Dejavnosti za prebijanje ledu so zelo različne, od preprostih odgovorov na eno vprašanje do zapletenih iger vlog.

Tukaj najdete primere in predloge.

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Matrika zainteresiranih strani**

Zelo pomemben korak je kartiranje lokalnih zainteresiranih strani. Treba je opredeliti vse ljudi in deležnike, na katere obravnavani problemi vplivajo (posredno in neposredno).

Prenos informacij javnosti in skupnosti med začetkom participativnega programa je zelo pomemben del, ki ga udeleženci ne smejo spregledati.

Pogost pojav je, da zaradi nezaupanja, ki se širi, ljudje oklevajo pri sodelovanju. Del neposredne, iskrene komunikacijske strategije s strani organizatorja je zelo močno orodje za pritegnitev k sodelovanju vse več deležnikov, ki jih problem zadeva.

[Tukaj](#) najdete primere in predloge.

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Vprašalniki**

Vprašalniki so zelo učinkovita metoda zbiranja informacij.

Obstajajo različne vrste vprašalnikov glede na to, katere podatke zbirajo (kvalitativne ali kvantitativne).

Namen participativnega projekta in vrsta vprašanj (vprašanja zaprtega ali odprtega tipa).

V vprašalniku je treba zbrati nekaj osnovnih informacij, povezanih s profilom anketiranca, hkrati pa je običajno, da ostane anonimen.

Oglejte si primere in predloge [tukaj](#).

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Drevesni diagrami: Drevo problemov, drevo idej**

Obstajajo različne vrste drevesnih diagramov. Problemsko drevo je način zapisa problema. Pri tej tehniki vaje so težave zapisane na drevesnem diagramu. Skupina dobi gradivo, kot so papir in pisalni pribor različnih barv, in se zbere okoli mesta, kjer bo oblikovano "drevo problemov". Moderator skupino obvesti o prevladujočem problemu, člani pa nekaj minut razmišljajo (metoda brainstorminga). Spodbuja jih, da zapišejo svoje misli o tem problemu ter njegovih vzrokih, učinkih in različnih podproblemih. Na tablo se nariše drevo, v katerega se zapišejo vzroki pri koreninah in učinki na vejah. Kartice se počasi odpirajo in se razpravlja o tem, ali so vzrok ali posledica problema, ter se počasi začnejo razjasnjevati in nameščati na drevo.

Drug pogost primer participativnega urbanističnega oblikovanja je zapisovanje pozitivnih/negativnih/idej o javnem prostoru, parceli, prostorski poti ali študijskem področju.

Oglejte si primere in predloge [tukaj](#).

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Analiza SWOT**

Analiza SWOT je orodje, ki se lahko uporablja pri prepoznavanju javnega prostora, pa tudi pri evidentiranju vprašanj, povezanih z razvojem strategije. Široko se uporablja v različnih strokovnih in znanstvenih sektorjih, saj ta metoda omogoča enostavno, poglobljeno in predvsem široko sodelovanje pri kartiranju vprašanja/problema.

Okrajšava SWOT izhaja iz angleščine: (v grščini: Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats, oziroma: prednosti, slabosti, druge besede, nevarnosti).

Oglejte si primere in predloge [tukaj](#).

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje območij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Skupinsko kartiranje**

Skupinsko kartiranje je morda najpomembnejša metoda zbiranja podatkov pri participativnem načrtovanju. Njen cilj je, da zainteresirane strani zaključijo oblikovanje javnega prostora ali strategije.

Cilj procesa kolektivnega kartiranja je, da udeleženci vidijo, razumejo, dokumentirajo in na koncu zabeležijo, kako dojemajo javni prostor/področje študija.

Oglejte si primere in predloge [tukaj](#).

Metodološki koraki



1. **Skupna** analiza in kartiranje območij

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Mentalni zemljevidi | Miselni zemljevidi**

S tem postopkom je mogoče zbrati vse vrste informacij, ki so prostorsko sporočene. Udeleženci lahko na podlagi zemljevida zapišejo vprašanja, prednosti, ideje, preference in občutke v zvezi z določenim delom javnega prostora ali splošnimi občutki. Dodatna zanimiva kategorija je to čutno in miselno kartiranje. Udeleženci ocenjujejo različne dele mesta z merili svojih čutil in jih kategorizirajo kot nekaj pozitivnega ali negativnega.

Oglejte si primere in predloge [tukaj](#).

Metodološki koraki

Primeri



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Kolektivni zemljevid Aten, ustvarjen v programu Miro po terenskem izletu. Projekt: V-Global Erasmus + Leto: 2022

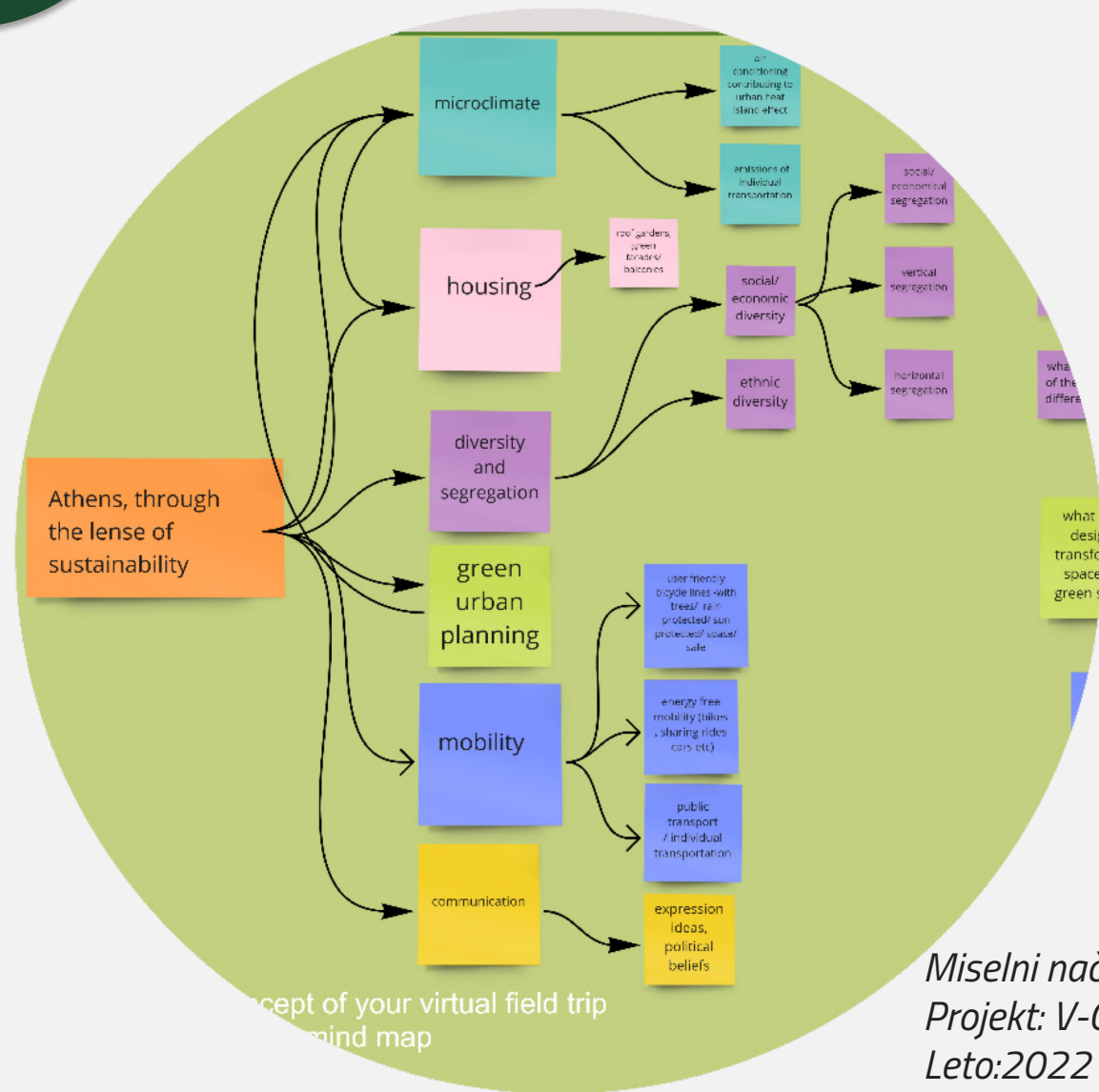


Metodološki koraki

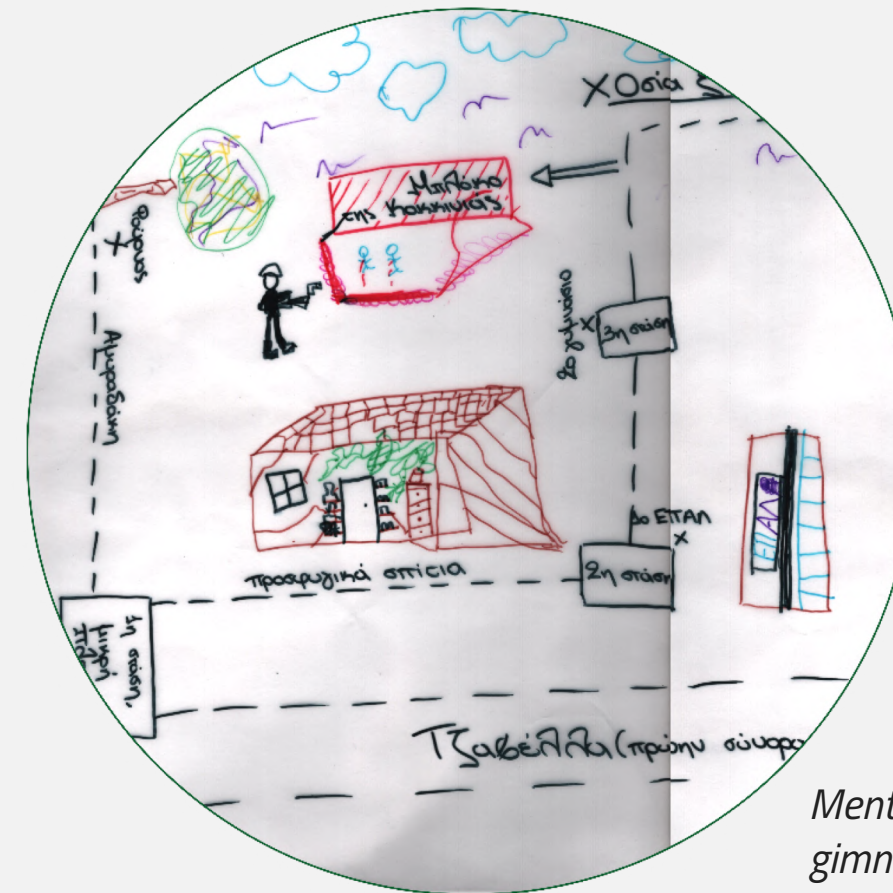
Primeri



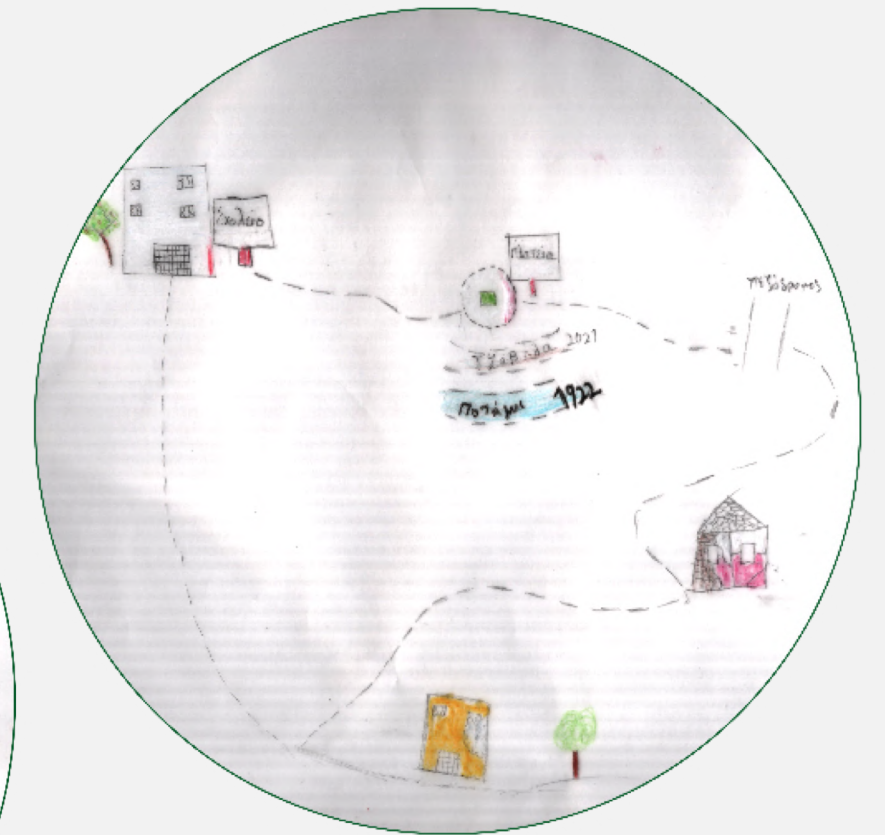
1. Skupna analiza in kartiranje lokacij



Miselni načrt za oblikovanje virtualnega izleta v Atene.
Projekt: V-Global Erasmus +
Leto:2022



Mentalni zemljevidi poti v Nikaji. Ustvarili so jih dijaki 2. gimnazije in 2. osnovne šole v Nikaji.
Projekt: 100 Memories
Leto:2022



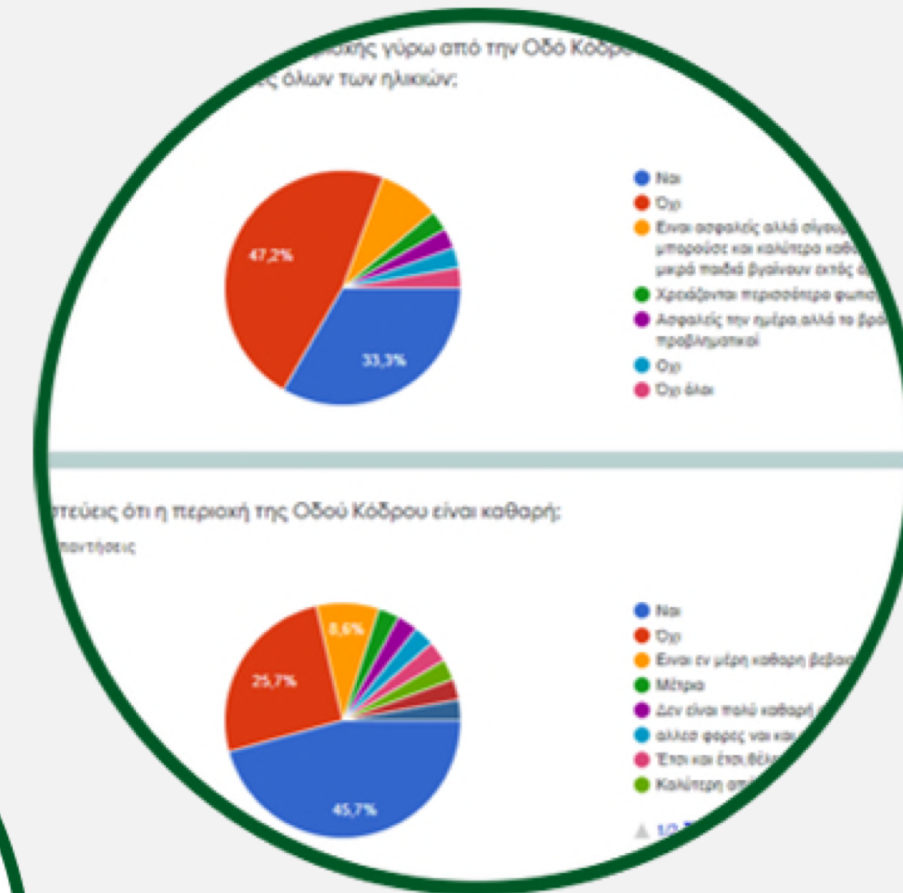
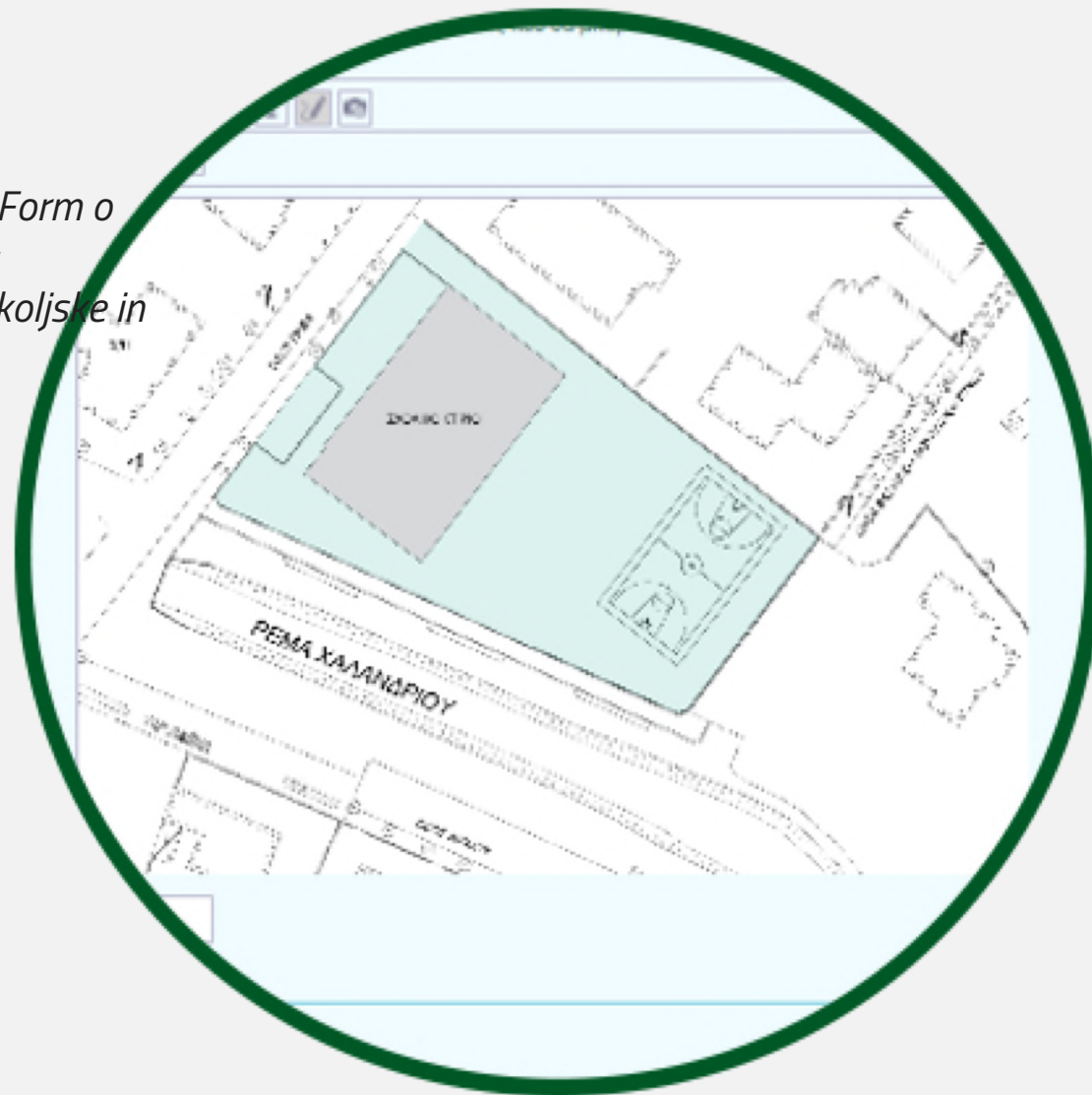
Metodološki koraki

Primeri



1. **Skupna** analiza in kartiranje lokacij

Prostorski spletni vprašalnik na portalu Jot Form o oblikovanju šolskega dvorišča s povezavo s Hadrijanovim akvaduktom v Halandri kot okoljske in kulturne skupnosti.
Projekt: ID.RA.N.T., UIA
Leto:2021



Metodološki koraki

Korak
2

2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Prostorsko oblikovanje. Oblikovanje prostorskih rešitev

Med izražanjem odnosa do kraja se lahko pojavijo zamisli o posegih, ki jih je treba izvesti. Na tej točki lahko udeleženci začnejo oblikovati prihodnji prostor, pri čemer morajo poskušati najti rešitve za težave, ki so jih opredelili v prvi fazi. Ta točka lahko postane zelo zapletena, saj mora skupina upoštevati različne pristope, vse ugotovljene težave in svojo skupno vizijo zadevnega kraja. Sintetizirati morajo vse te elemente, da lahko pripravijo zadovoljiv predlog.

Končni rezultati, ki jih pripravi skupina, so lahko različne prostorske rešitve, kulturni izdelki, končne ideje ali komunikacijsko gradivo, o katerih se lahko glasuje in na podlagi katerih se v zadnjem koraku končnega odločanja v skupnosti sprejme končni načrt ali strategija.



2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Participativna platforma**

ppGIS: To je edinstveno orodje v konceptu sodelovanja, ki ima inovativne funkcije. Platforma zagotavlja orodja, znanje in korake za enakopravno in učinkovito sodelovanje državljanov in uporabnikov. O predlaganih projektih in ukrepih, ki jih določi organizacija, se uporabnike obvešča s ciljno usmerjeno in strukturirano komunikacijsko kampanjo, da se zagotovi večja udeležba ciljnih skupin. Podpira postopke analize in izbire ustreznih projektnih rešitev, predlogov in idej. Algoritmi večkriterijske analize določajo prednost intervencij in težo mnenj udeležencev, ki so povabljeni k sodelovanju v vseh fazah procesa.

[Tukaj](#) najdete primere in predloge.



2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- **Načrti, skice, kolaž, digitalni prikaz končnih predlogov**

V fazi glavnega koraka oblikovanja končnih rešitev projekta lahko udeleženci uporabijo različne osnovne zemljevide in tlorise, na podlagi katerih začnejo oblikovati svoje zamisli.

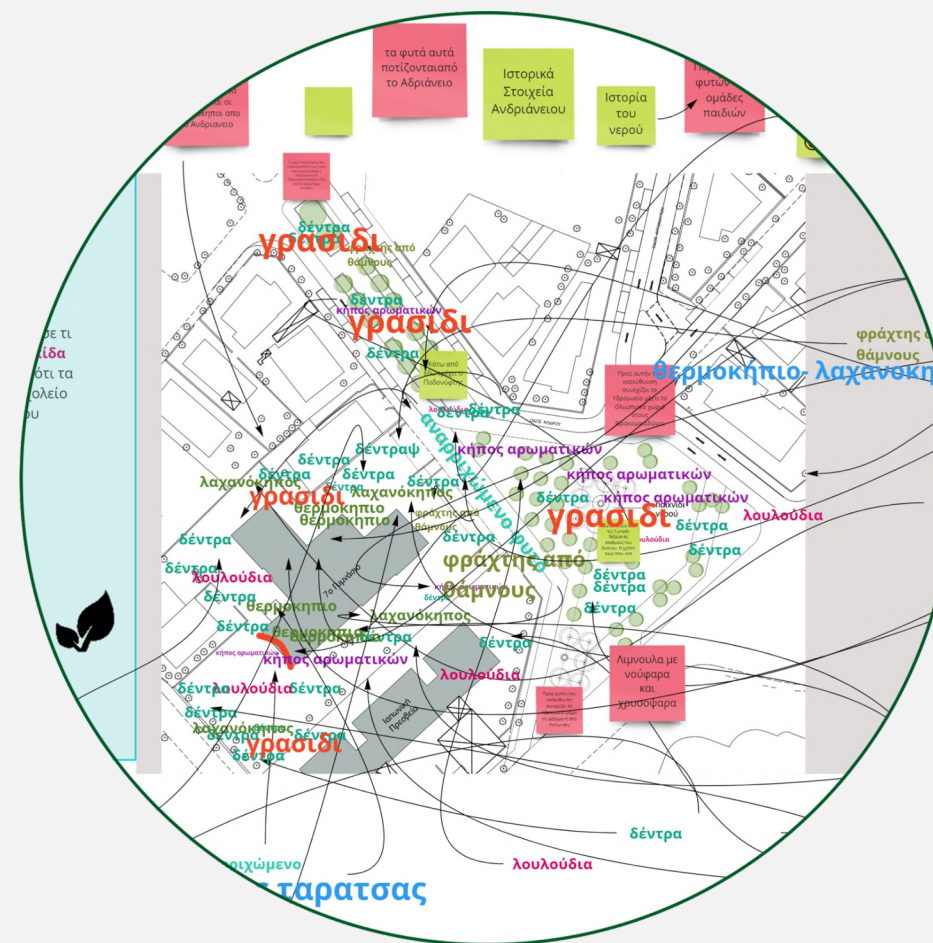
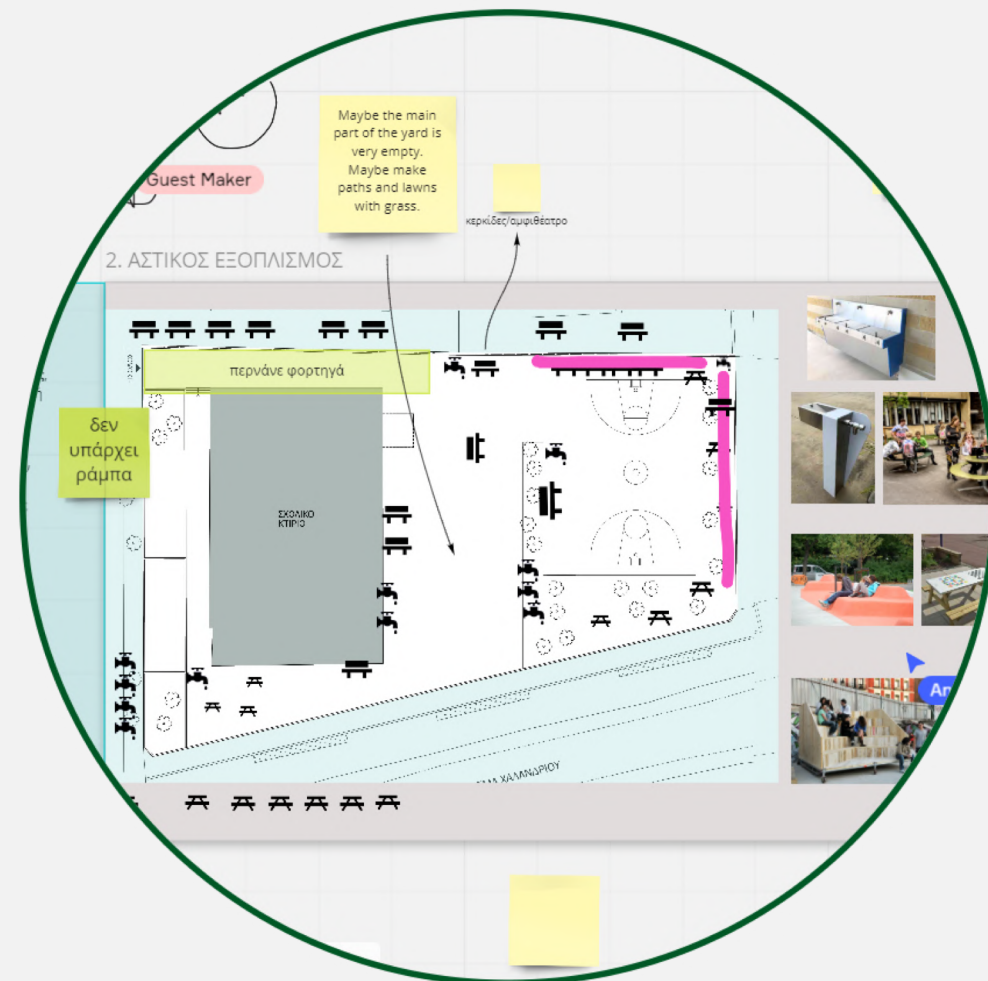
Končni predlog je lahko v obliki načrtov, kolažev, multimedijskih datotek, digitalnih predstavitev, pripovedi, esejev ali v kakršni koli tehnični ali umetniški obliki, ki lahko bolje opiše glavno idejo.

Metodološki koraki

Primeri



2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja



*Dijaki 6. srednje šole v Halandri so oblikovali svoje šolsko dvorišče v mestu Miro
Projekt: ID.RA.N.T., UIA
Leto:2021*



Metodološki koraki

Primeri



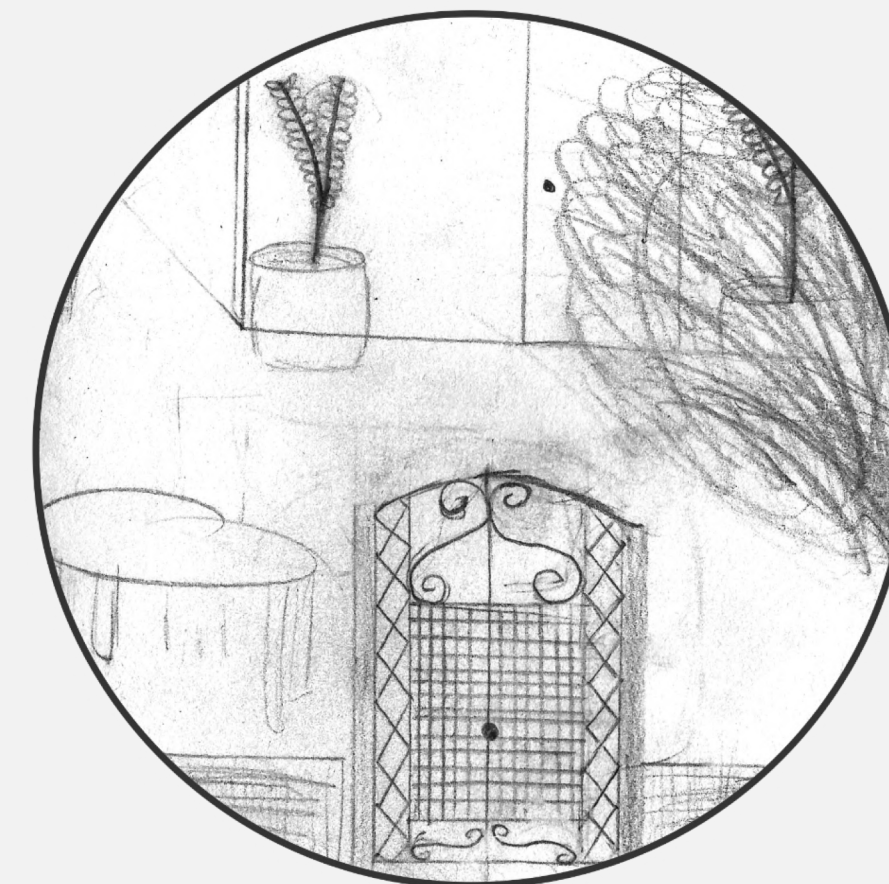
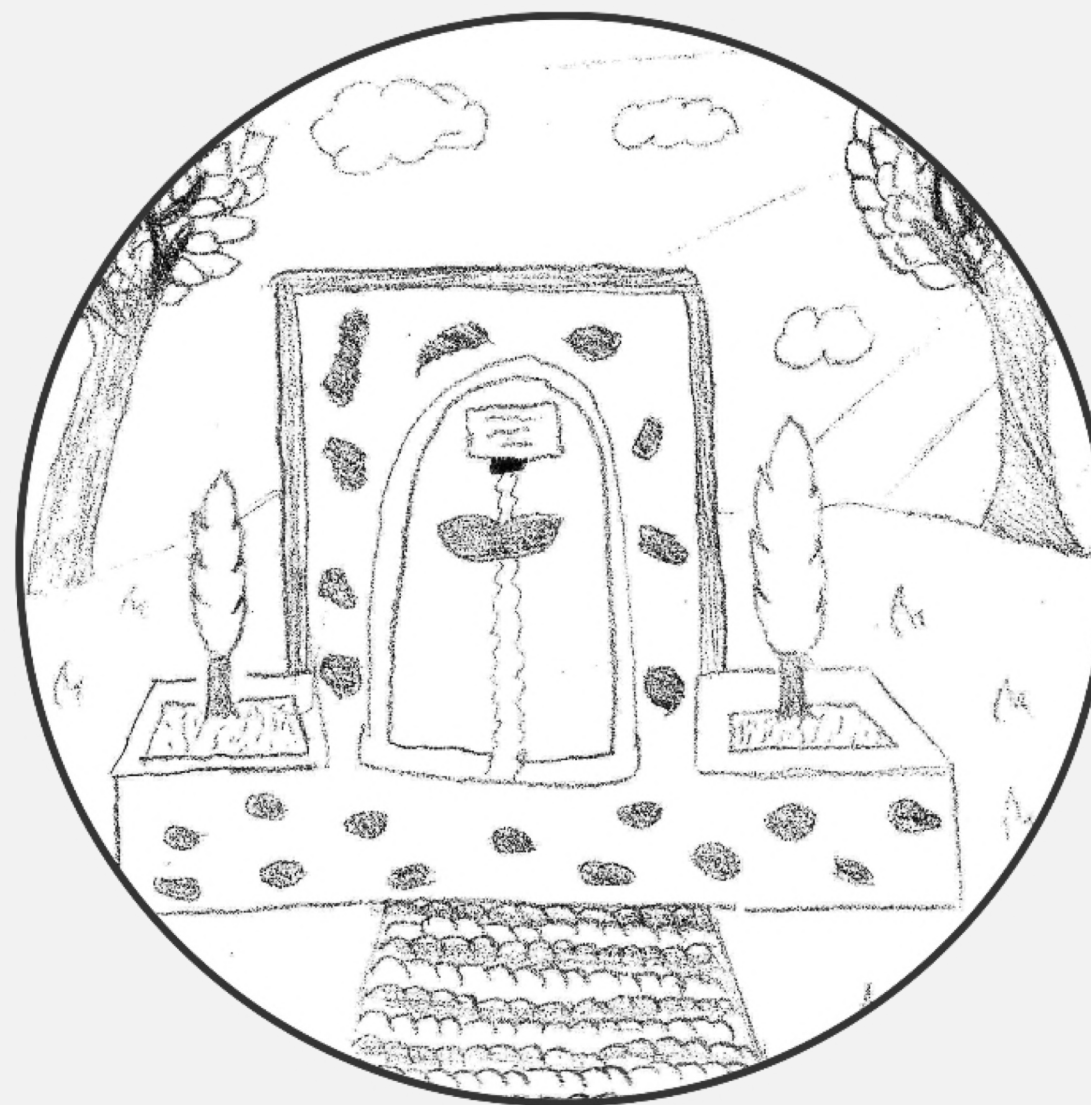
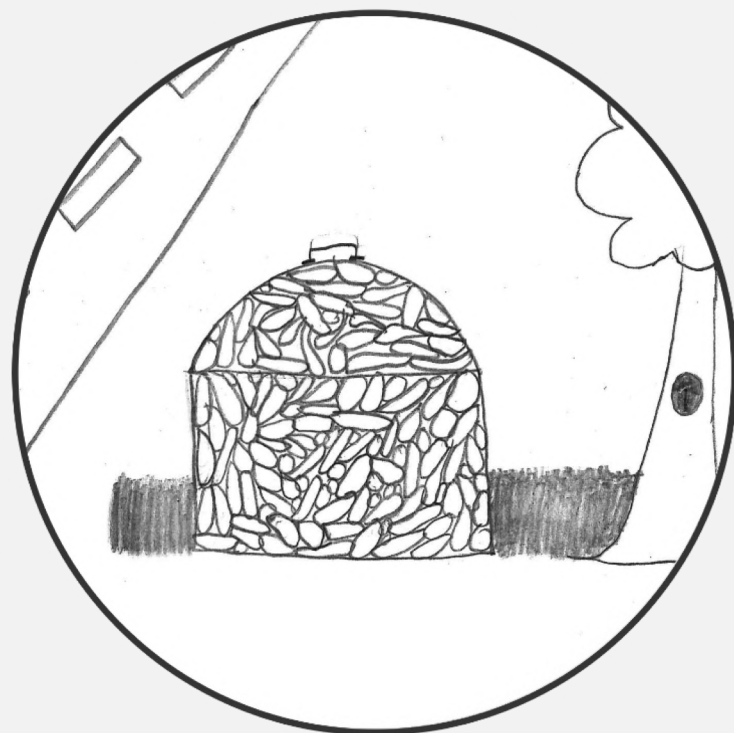
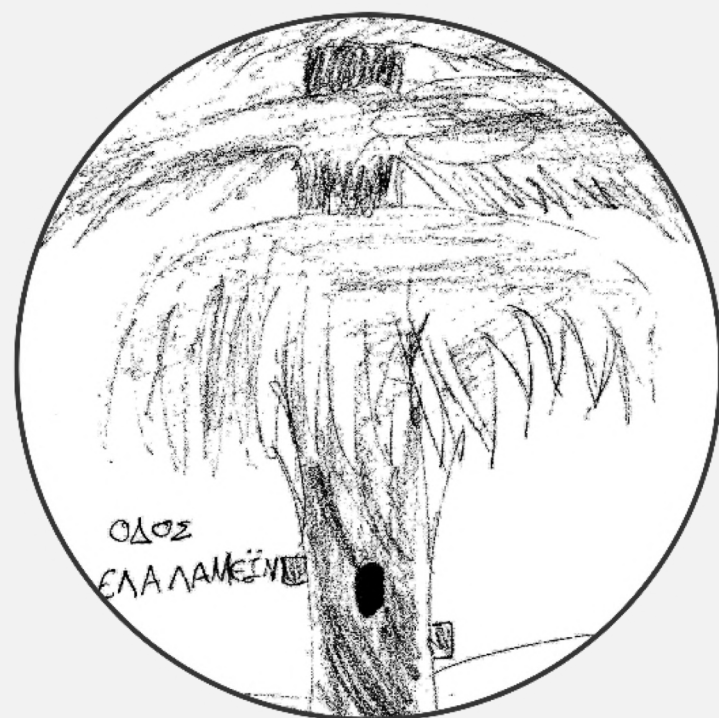
2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Dijaki 3. srednje šole v Halandriju ustvarijo spletno knjižico s skicami kot prostorsko pripoved o svojih občutkih o Hadrijanovem akvaduktu, vodi in naravi v Halandriju.

Program: Kako postati vodni navdušenci v naši soseki

Projekt: ID.RA.N.T., UIA

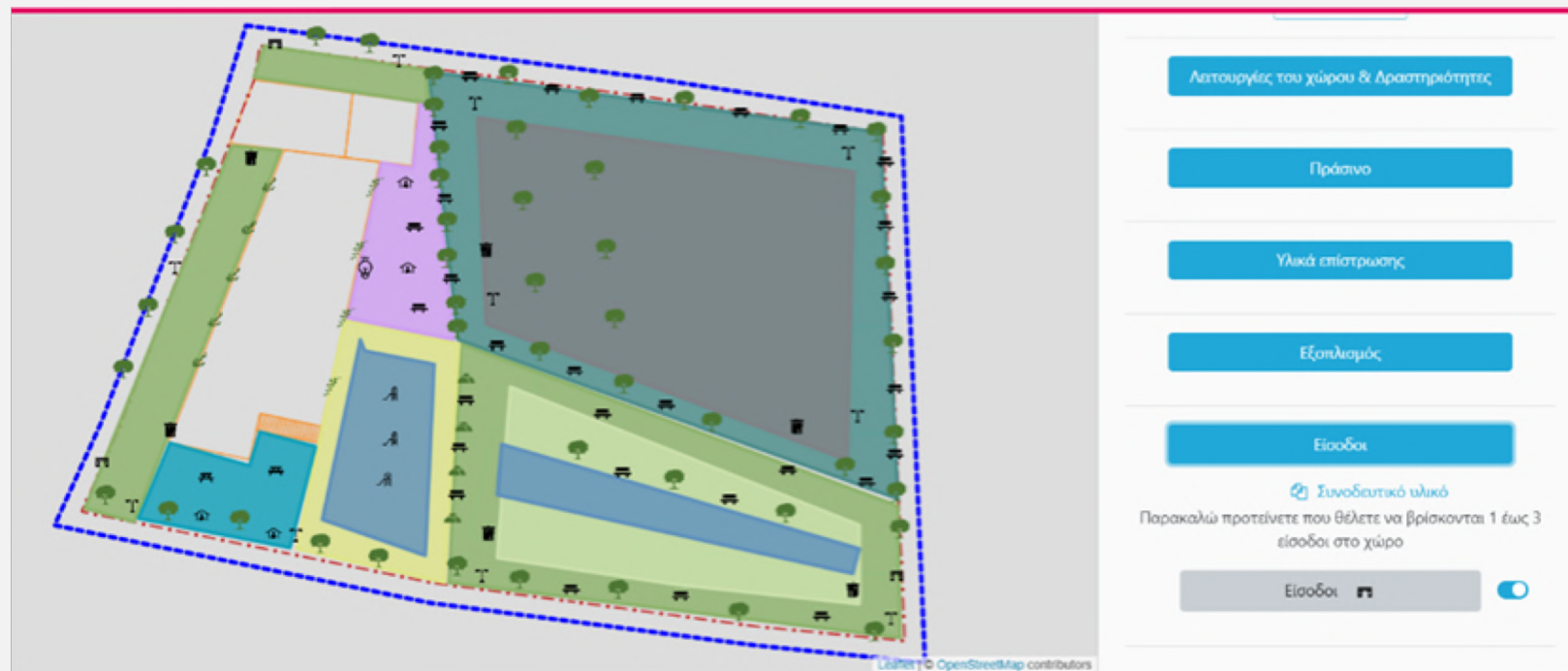
Leto:2022



Metodološki koraki

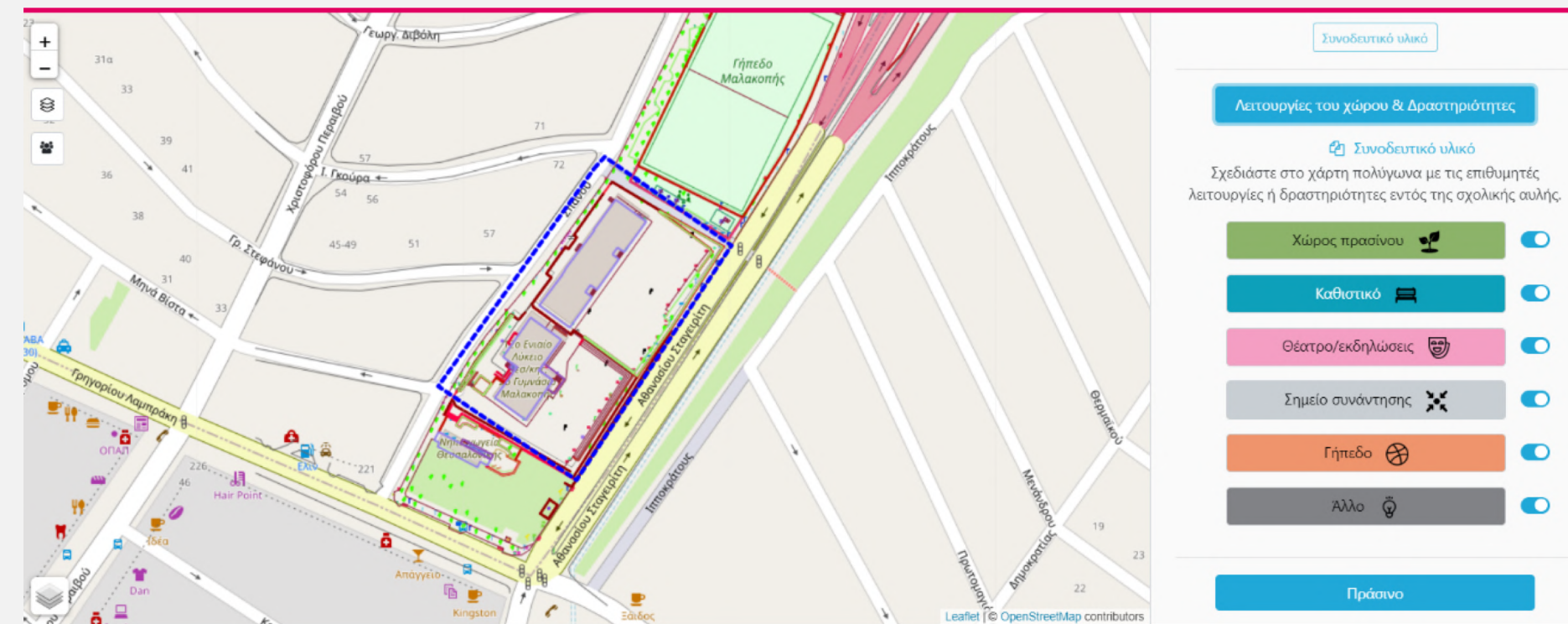


2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja



Participativna spletna platforma. Pilotni program.
Oblikovanje šolskega dvorišča v Solunu
Projekt: ppCITY
Leto: 2018-2020

Participativna spletna platforma. Pilotni program.
Oblikovanje šolskega dvorišča v Solunu
Projekt: ppCITY
Leto: 2018-2020

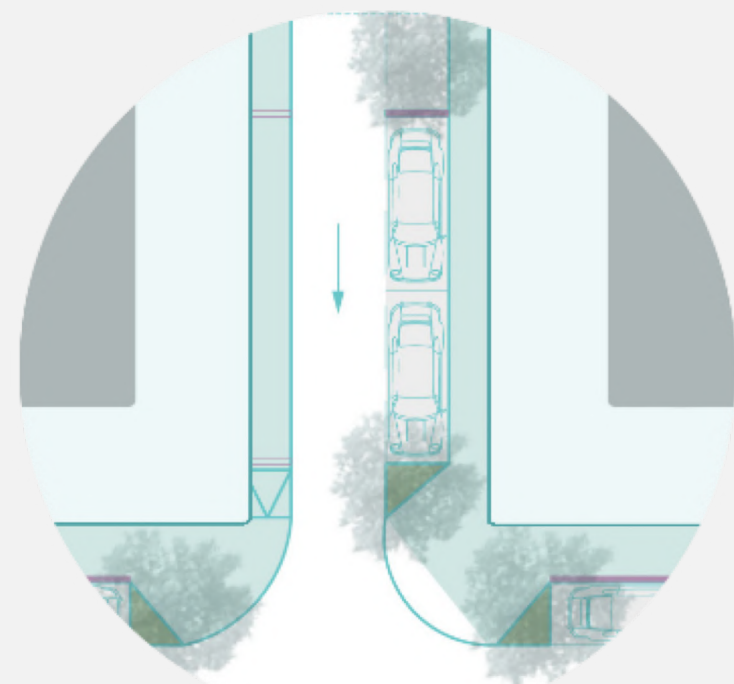


Primeri



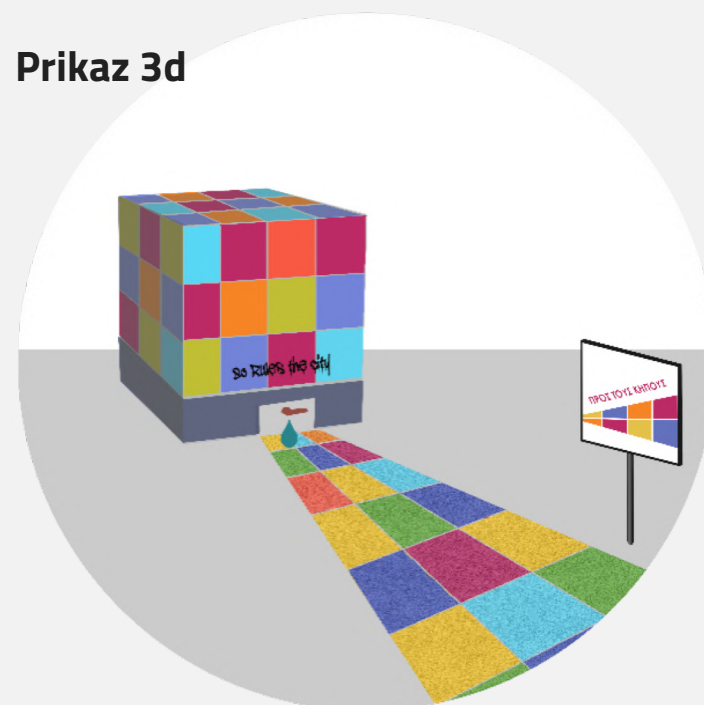
2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Nekaj primerov različnih digitalnih predstavitev končnih rezultatov in predlogov



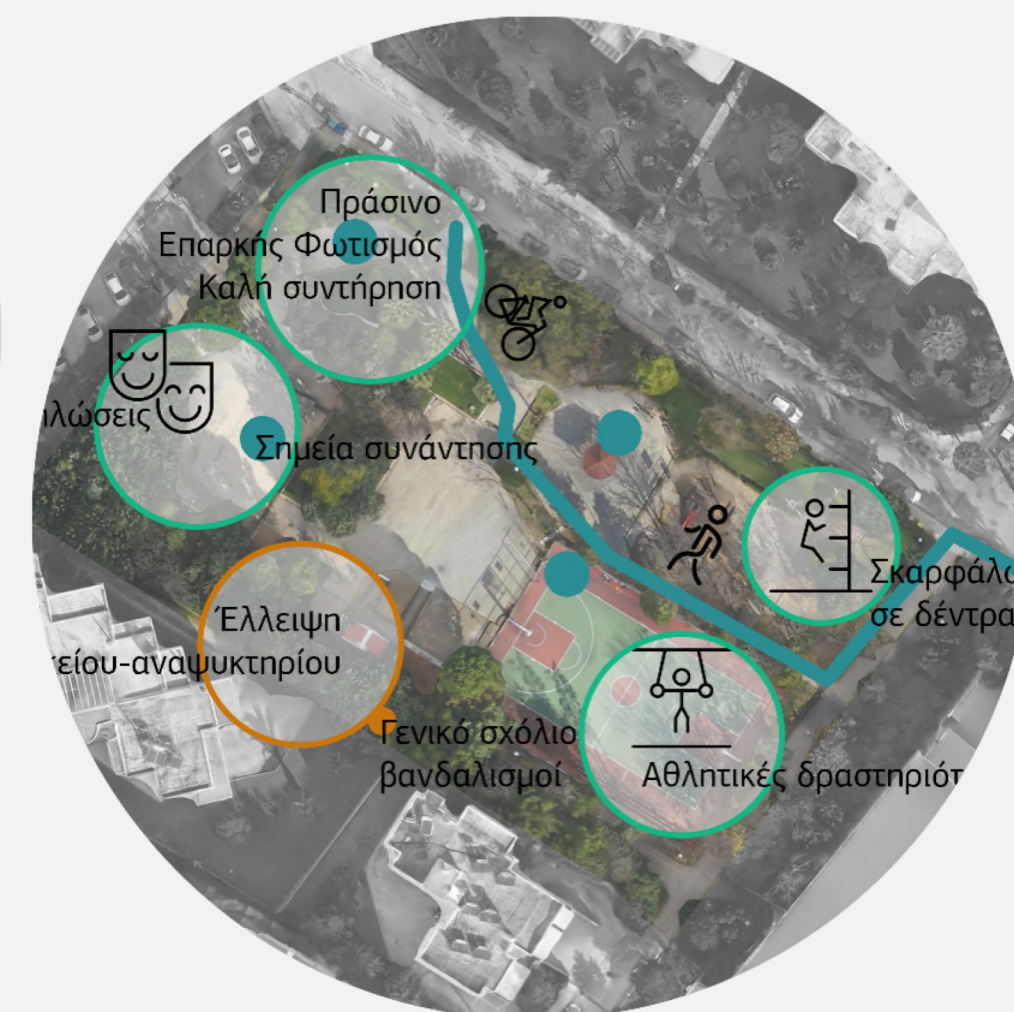
Tlorisi in podrobnosti

Prikaz 3d



Skice

Zemljevidi



Metodološki koraki

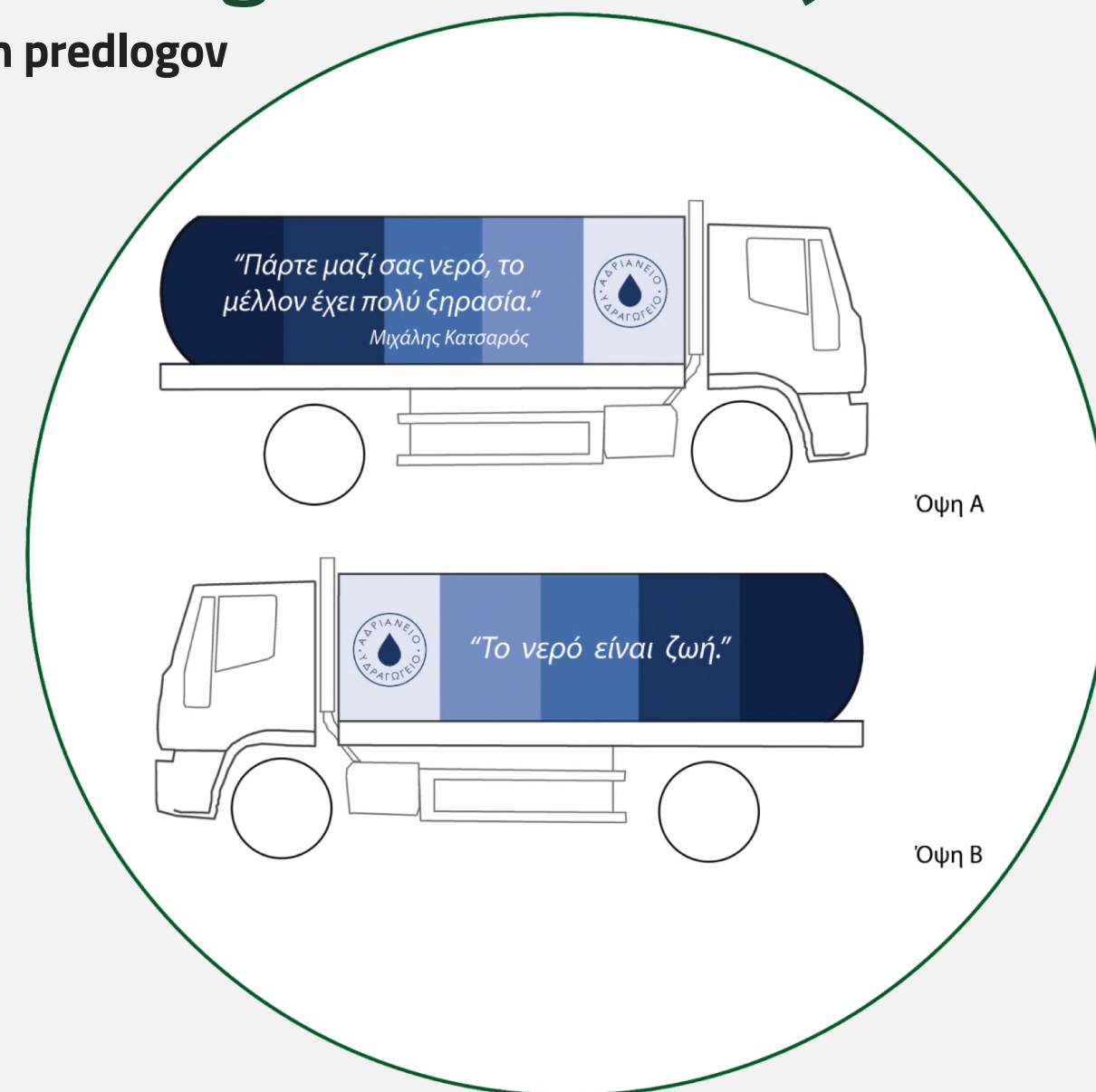
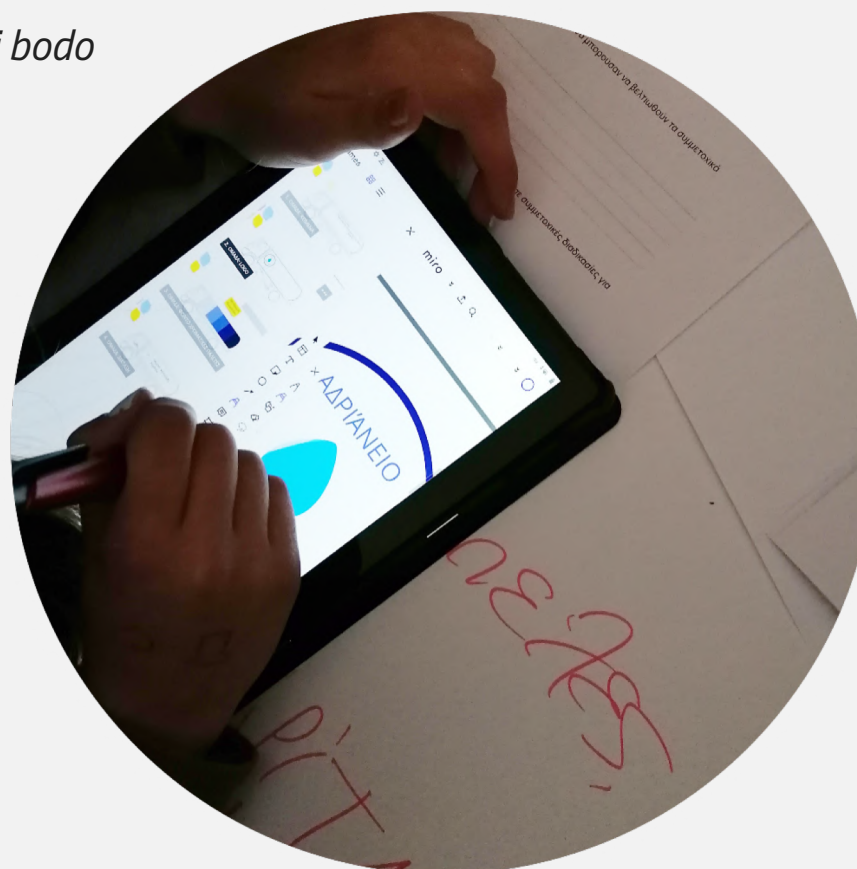
Primeri



2. Proces **participativnega** prostorskega načrtovanja

Nekaj primerov različnih digitalnih predstavitev končnih rezultatov in predlogov

*Dijaki 8. srednje šole v Halandri so oblikovali občinska vozila, ki bodo vodo iz Hadrijanovega vodovoda prenašala v njihovo sovesko.
Digitalno oblikovanje v programu Miro
Projekt: ID.RA.N.T., UIA
Leto:2022*



Metodološki koraki

Korak
3

3. Končno odločanje v skupnosti

Zaključek projekta je zelo pomembna faza za vse vpletene. Cilji, ki jih je treba doseči v tej fazi, so predvsem naslednji:

- Glasovanje o končni strategiji ali prostorskem načrtu - ta korak vključuje organizacijo glasovalne kampanje.
- Opredelitev prihodnosti projekta.- Kot je navedeno zgoraj, je zelo pomemben del vodenja projekta participativnega načrtovanja obvladovanje pričakovanj udeležencev. Zato je zelo pomembno jasno opredeliti, kakšna bi lahko bila prihodnost projekta. Na tej točki lahko skupina predlaga načine, kako bi lahko še naprej imela odnos do prostora ali predlaganega posega, vendar je treba to obravnavati v realističnem okviru.
- Praznujte.- Pomemben del projekta je tudi praznovanje. Sodelovanje je med drugim povezano z družabnimi stiki in ustvarjanjem vezi med udeleženci in drugimi zainteresiranimi stranmi. Zato ne smemo pozabiti zaključiti projekta participativnega oblikovanja z deljenjem njegovih rezultatov in praznovanjem skupnih dosežkov.



3. Končno odločanje v **skupnosti**

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

- Glasovalne seje
- Interaktivna in senzorična igra v skupnosti. **Več primerov si oglejte [tukaj](#).**
- Komunikacijska kampanja s sodelovanjem v soseski
- Skupnostni festivali in dejavnosti

Metodološki koraki

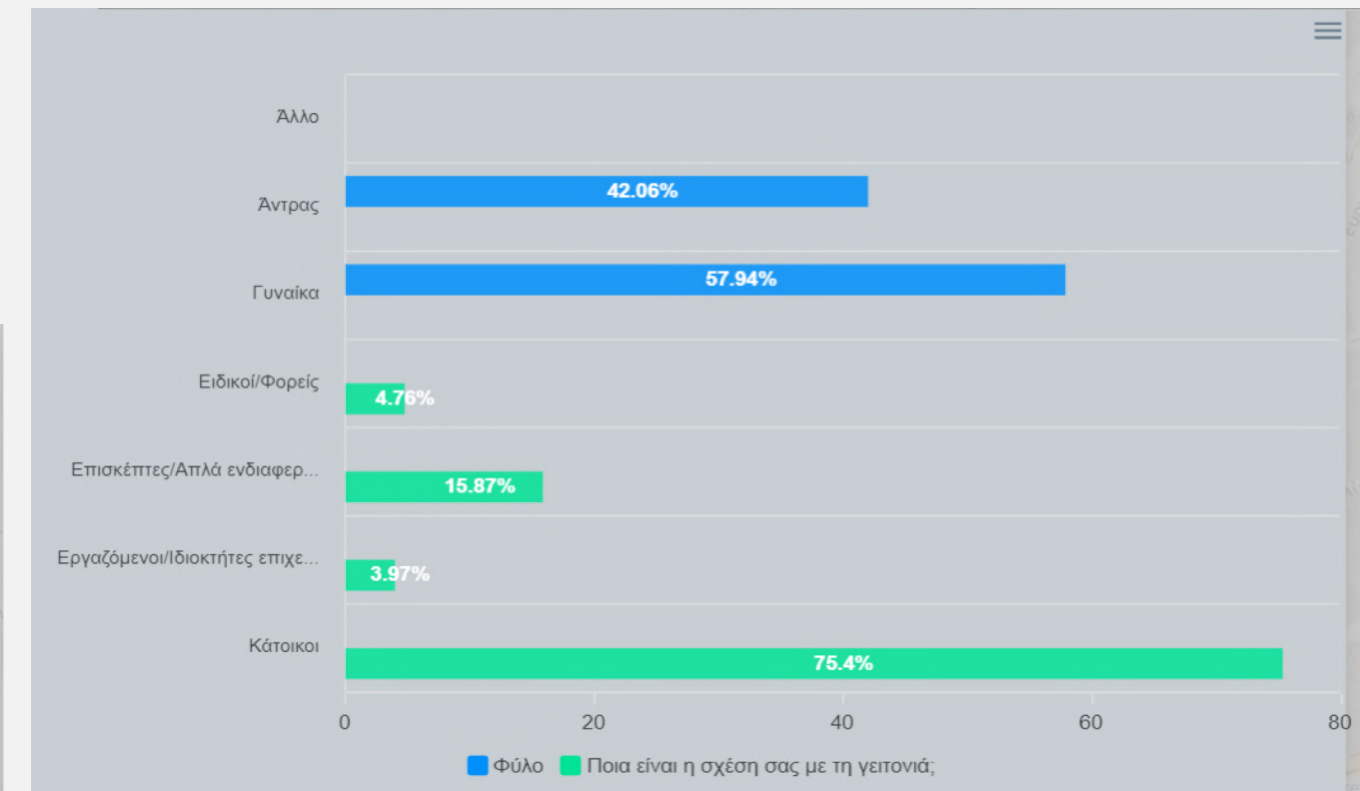
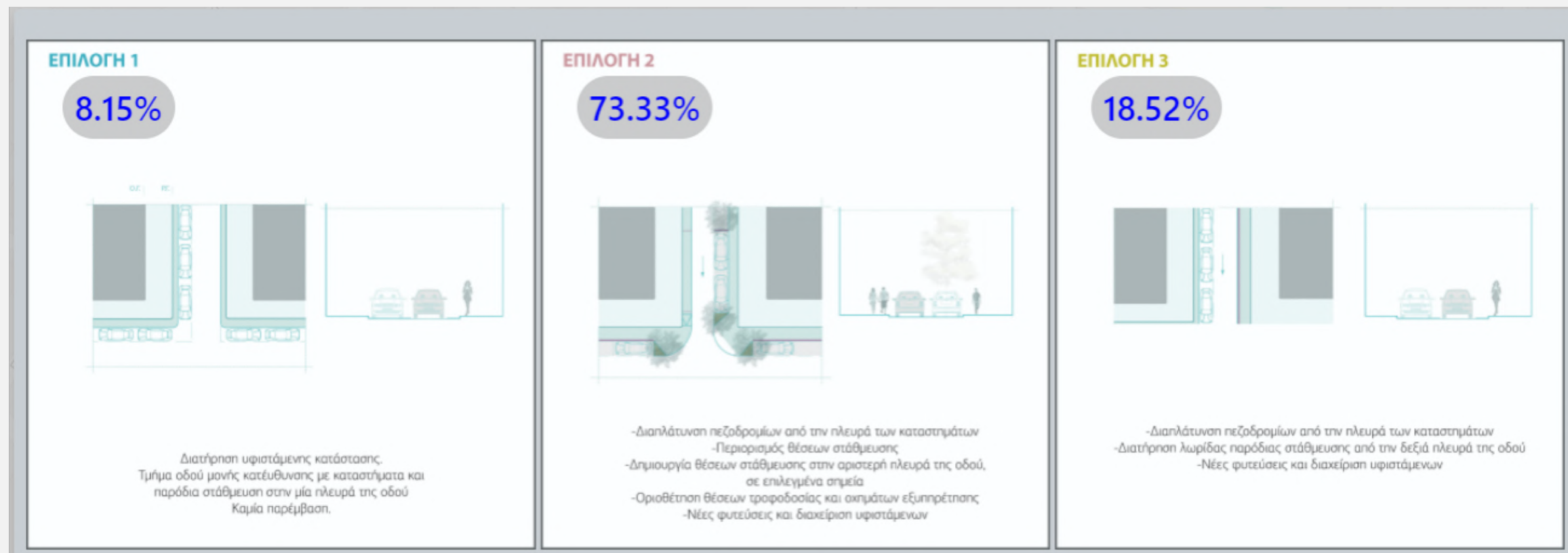
Primeri



3. Končno odločanje v skupnosti

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

Participativna delavnica z občani občine Halandri za oblikovanje ulice Sofokli Venizelou. Glasovanje za končno prostorsko rešitev na participativni platformi
Leto: 2020

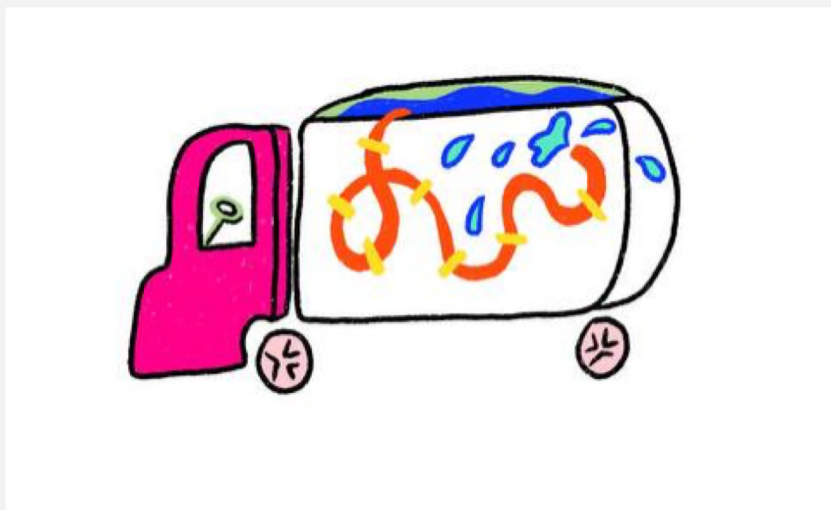
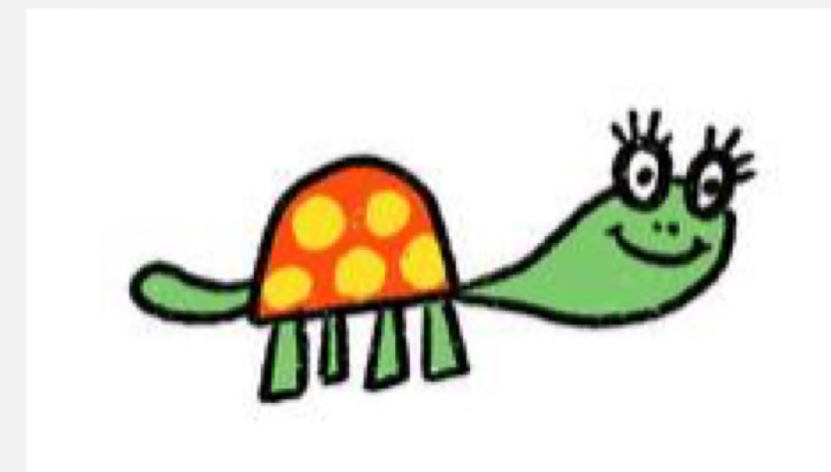
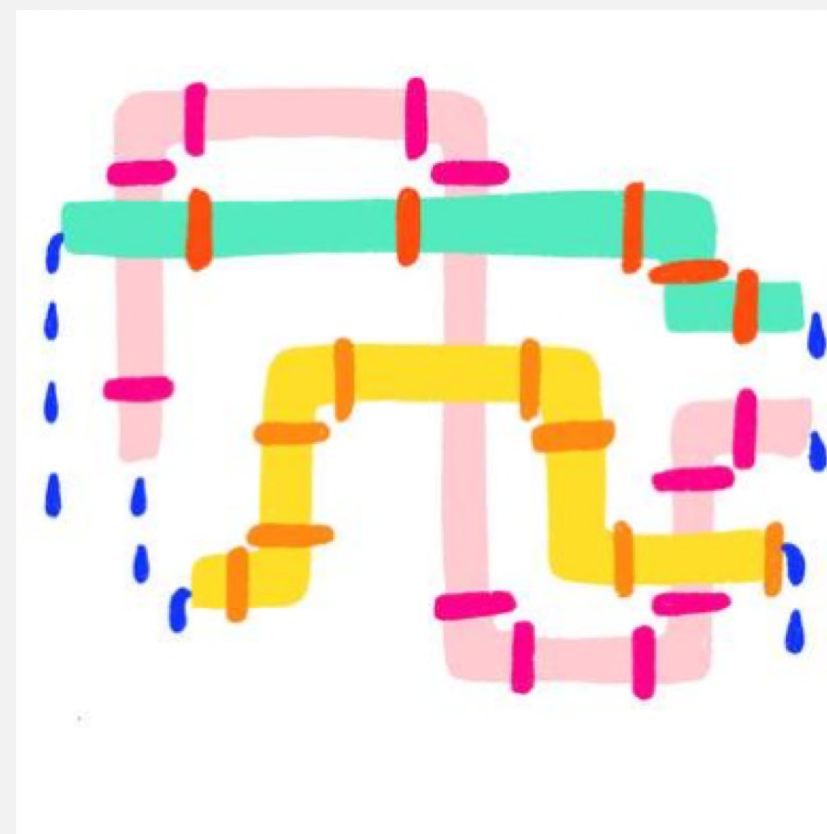


Metodološki koraki

Primeri



3. Končno odločanje v skupnosti



Izdelava igre s spominskimi karticami za otroke o vodi, naravi in Hadrijanovem akvaduktu v Halandri.
Projekt: ID.RA.N.T., UIA
Leto:2022



Metodološki koraki

Primeri



3. Končno odločanje v skupnosti

Igre, umetniške tehnike in orodja, ki jih lahko uporabite v tem koraku:

Dijaki 1. gimnazije v Halandri so izdelali plakat, s katerim so skupnost povabili na festival HIDRANT, ki bo posvečen Hadrijanovemu akvaduktu in vodi kot dobrini.

Projekt: ID.RA.N.T., UIA

Leto:2022





Druga uporabna spletna orodja in platforme

- **Sodelovanje/ brainstorming/ team building**

- Miro
- Jamboard, v fazi urbanističnega načrtovanja
- Bigbluebutton (za uvod)
- Genially (za opredelitev ciljev)
- Hitro žrebanje
- Lino

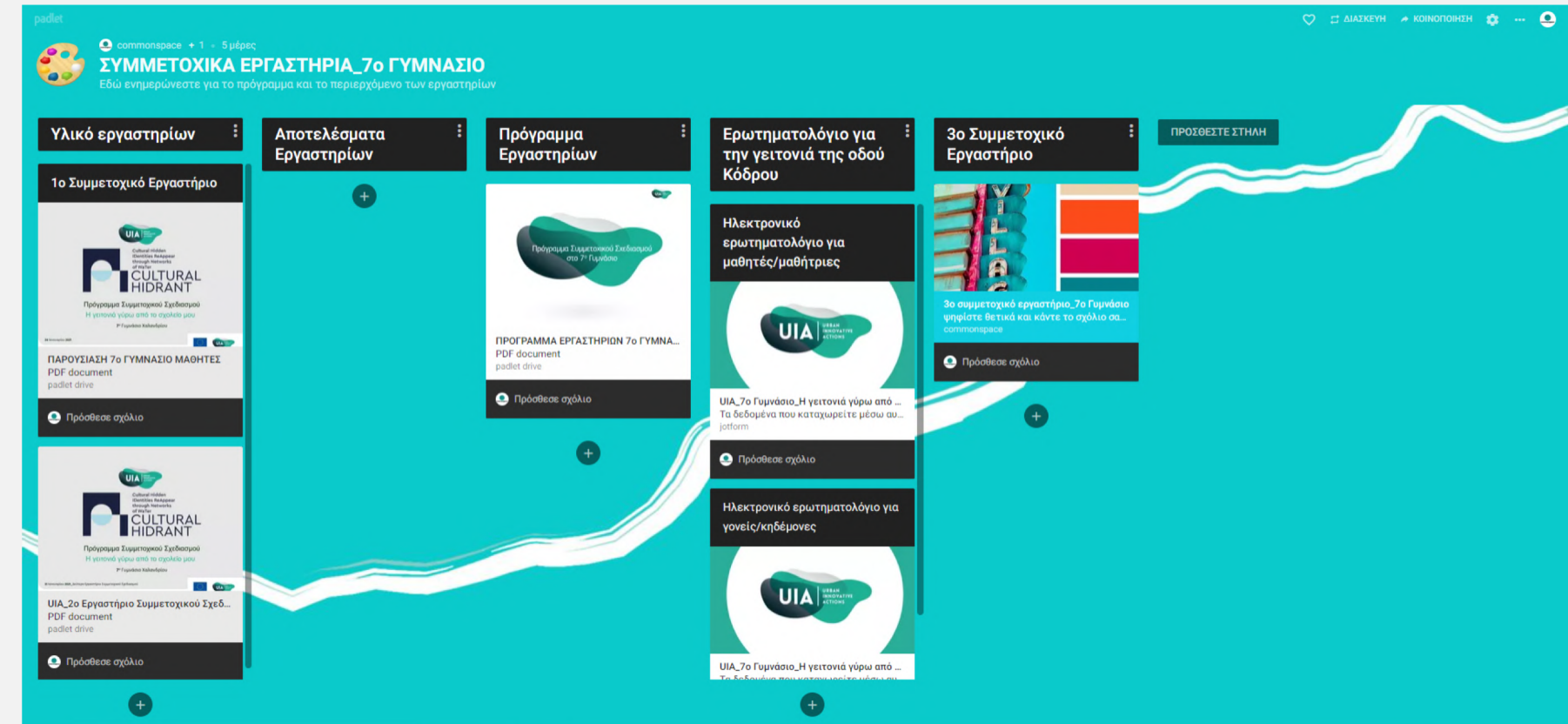
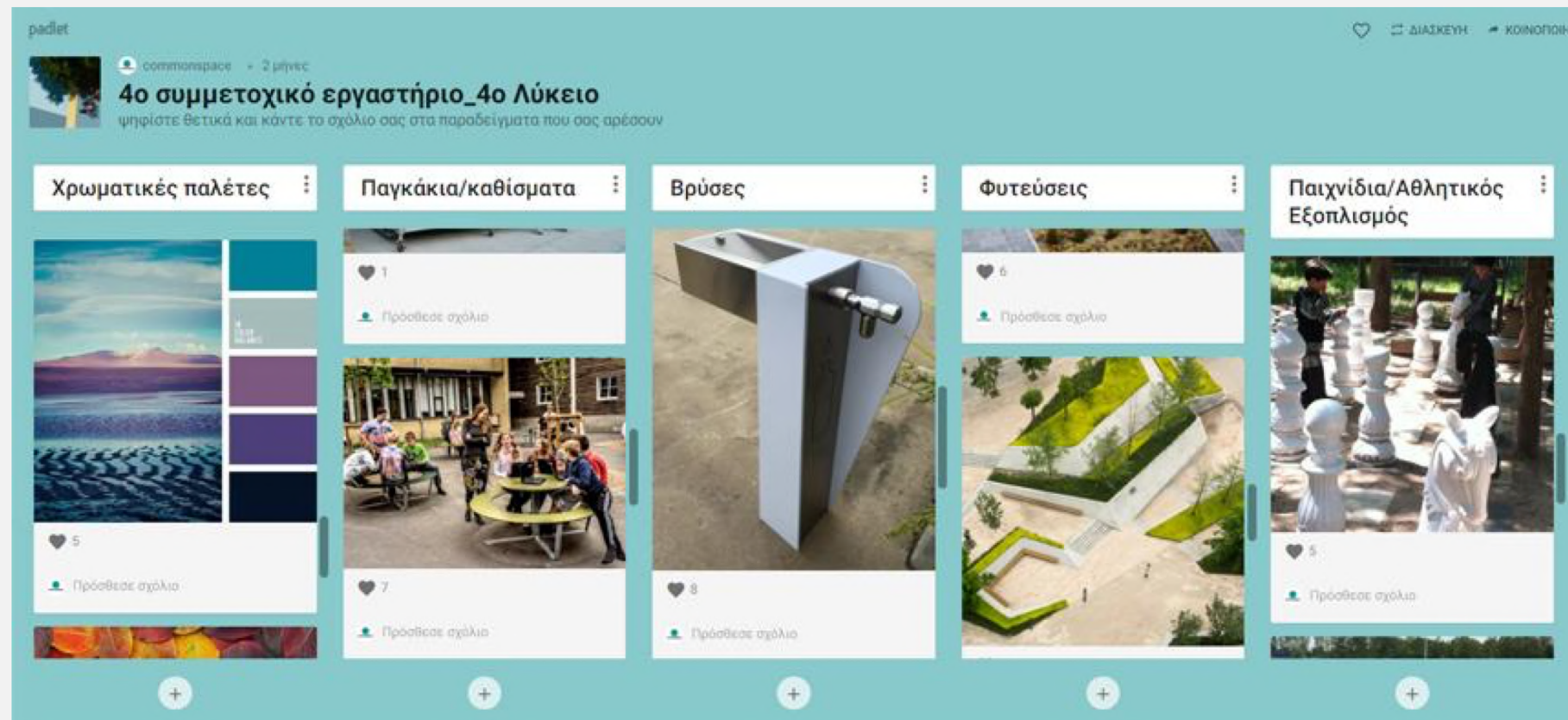
- **Vprašalniki/glasovanje za prve korake ali zaključne seje**

- JotForm
- Google Forms
- Doodle
- BigBlueButton
- Mentimeter (za razpravo/pregled)



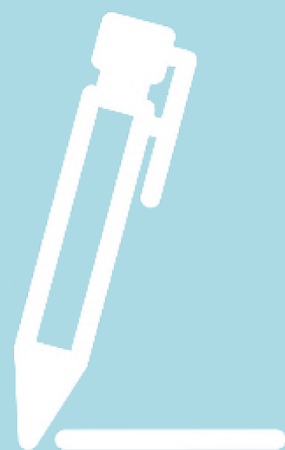
Druga uporabna spletna orodja in platforme

Knjižnica referenc in gradiva / Padlet



Vključevanje drugih "KREATIVNOSTI"

Orodja in navodila za participativni proces



Končni namen tega nabora orodij in projekta Green Artivism je poskusiti združiti vse štiri različne nabore orodij in priročnike ter jih vključiti v participativne procese. To se lahko zgodi s pilotnim testiranjem vseh orodij in navodil ter delavnico ZELENO OBČINSTVO, ki je rezultat projekta 2 (PR2).

Sodelovanje je odprto polje, ki se nikoli ne konča in nikoli ne zapre svojih meja...

Čestitke!
Dosegli ste
konec tega tečaja.



[Nazaj na kazalo](#)

Green Artivism

Ta projekt (GREEN ARTIVISM) je bil financiran v okviru programa Erasmus+. Informacije in stališča, navedena v tem poročilu, so last avtorjev in ne odražajo nujno uradnega mnenja Evropske unije. Niti institucije in organi Evropske unije niti katera koli oseba, ki deluje v njihovem imenu, ne morejo biti odgovorni za morebitno uporabo informacij iz tega poročila.

Nazaj na kazalo



**Co-funded by
the European Union**