

STRUMENTO: ACTIVITY CARDS

Parte 1 – più trasversale sulle discipline

1. (Contesto/metacontesto)

Contesto fisico di intervento (es: area periurbana, parco agricolo)

Abitazione collettiva e collaborativa in contesto urbano.

Il contesto abitativo (urbano/agricolo) può indurre il project manager ad enfatizzare o minimizzare alcuni contenuti dello strumento, cercando di adattarlo il più possibile alla situazione fisica reale.

2. Obiettivo generale

A cosa serve lo strumento

Creare un gruppo coeso di persone che decidono di andare a vivere in cohousing.

L'obiettivo delle Activity Cards è quello di **visualizzare** delle possibili attività da svolgere all'interno della comunità di cohouser al fine di permettere agli aderenti di **aprire delle discussioni su spazi e servizi** da condividere, **definirne le preferenze** e **individuare lo spazio** idoneo a queste attività all'interno del progetto architettonico.

3. Approccio

Che approccio progettuale propone.

Le Activity Cards sono uno strumento più volte sperimentato nel contesto del Design dei Servizi per la progettazione partecipata, e più precisamente per il co-design.

Il designer dei servizi tende a progettare strumenti utili a semplificare procedure, accorciare processi, facilitare l'utente nelle azioni, in cui tutti i partecipanti (in questo caso facilitatori sociali ed utenti finali/cohousers) siano capaci di utilizzarli. In questo particolare caso, le Activity Cards vengono utilizzate per facilitare la scelta di spazi e servizi e di conseguenza accorciare i tempi (in un cohousing normale il processo può durare anche 5 anni, adoperando la metodologia in cui sono inserite le Activity Cards viene ridotto a 9 mesi).

Il designer dei servizi tende anche a personalizzare lo strumento per adattarlo il più possibile al contesto di riferimento e fare in modo che le persone si riconoscano in quello (ad esempio le Activity Cards consentono ai cohousers di individuare spazi o servizi al di fuori del ventaglio proposto e di inserirlo in apposite carte vuote).

Parte 2 – lo strumento

4. Attori

Chi è coinvolto nell'utilizzo

Gli attori coinvolti nell'utilizzo dello strumento sono:

- **facilitatori sociali**, ovvero coloro che “somministrano” lo strumento ai cohousers durante l'esercizio e aiutano le persone a trovare la chiave per dialogare ed arrivare così a prendere decisioni consensuali.
- **project manager (o designer)** coordina l'intero processo partecipativo, è sempre presente durante gli incontri. Verifica che la procedura di utilizzo dello strumento venga svolta correttamente ed affianca il facilitatore sociale nella gestione del gruppo, intervenendo sulle questioni più tecniche.
- **cohousers** (i futuri abitanti) coinvolti nel processo di facilitazione.

5. Strumento

Descrizione dello strumento, obiettivi specifici, componenti, quali caratteristiche/informazioni DEVE avere/contenere, quando si applica (analisi, comunicazione...), quale linguaggio utilizza (“tecnico, divulgativo...”)

Le Activity Cards consistono in un mazzo di **65 carte**, di dimensioni contenute (10cm x 13cm), **suddivise in 4 macro aree** (convivialità, la cura di, organizzazione, il tempo per) e **15 categorie** (è pronto in tavola, svago, aprire il cohousing, corsi e cultura, bambini, animali, piccole pratiche, utile

e necessario, gestione, lavoro, mobilità, hobby, sport, benessere, verde), dove prende piede la dimensione poetica della rappresentazione.

Queste “carte da gioco” sono state infatti **graficamente pensate per dare rilievo alle azioni**, ai gesti compiuti dalle persone: ridisegnando infatti i luoghi con un lieve tratto grafico si è voluto astrarre i gesti dal contesto fisico in cui venivano compiuti, per dare loro più importanza e permettere così alle persone di disegnare il luogo fisico all’interno della propria mente.

L’obiettivo specifico delle activity cards è quello di **stimolare il dialogo e facilitare la scelta delle attività** da parte delle persone coinvolte, cercando di arrivare a queste scelte tramite il consenso.

Questo strumento viene utilizzato nella prima fase del processo di formazione della comunità residenziale, quella in cui si crea una visione condivisa in merito alla dimensione dell’abitare.

Parte3 – specifica sullo strumento applicato in un progetto

6. Caso specifico

Descrizione breve del progetto in cui è stato applicato

Le activity cards, dal 2005 (anno in cui sono state progettate) ad oggi, sono state adoperate nei processi di formazione di comunità residenziali, attraverso i quali un gruppo di persone e famiglie definisce una visione e il proprio progetto di cohousing (come abitare in cohousing, cosa condividere, come gestire i servizi condivisi,...).

La prima avventura del Cohousing si chiama “**Urban Village Bovisa 01**”: a pochi passi dal Politecnico di Milano Bovisa, in un ex-opificio, è nata una comunità di 32 famiglie con circa 300 mq di spazi comuni progettati.

Il 17 giugno 2006 è partito il processo di formazione della comunità residenziale tra tutte le famiglie e le persone che hanno espresso interesse per questo progetto.

Durante la prima fase del processo (visioning) sono state utilizzate le Activity Cards, più precisamente sono state utilizzate nel 2° workshop (“*Cosa vogliamo condividere*”) e nel 3° workshop (“*Collochiamo le attività nello spazio*”).

7. Esempio

Dello strumento specifico

Di seguito riportiamo un esempio di Activity Card e il loro impiego.



Facciamo il Bucato

Lavatrici professionali, che **costano meno** e sono **più ecoefficienti**, avere a disposizione uno **spazio adibito al lavaggio**, poter stendere i panni senza sacrificare il corridoio o il bagno di casa e, contemporaneamente, unire al dovere del bucato una chiacchierata con i vicini, per informarsi sulle ultime novità o fare un po' di gossip. Un locale lavanderia condiviso può rendere più piacevole un'attività ripetitiva e a volte noiosa, e **diminuisce i costi di gestione**, l'acquisto e l'uso di detersivi e rende la comunità più sostenibile.



8. Esiti

Quale output ha prodotto

Grazie a questo percorso di progettazione oggi esiste, nel quartiere della Bovisa, una comunità che vive in cohousing e che condivide spazi e servizi: un living room che funge da spaziopolifunzionale (fare festa, mangiare assieme, cineforum, etc), una lavanderia, una hobby room, una piscina e un giardino dove ritrovarsi a fare pic nic nella bella stagione.

Dal punto di vista progettuale è stato interessante poter osservare direttamente come le Activity Cards siano servite a far dialogare ed esprimere preferenze concrete da parte di tutti i membri della comunità.