1° FOCUS GROUP 17/04/26 - Simulazione di un organo di rappresentanza giovanile

(Forum / Tavolo giovani di Ambito – simulazione)

Obiettivo della simulazione

La simulazione ha tre obiettivi principali:

1. **Testare in modo esperienziale** cosa significa partecipare a un organo di rappresentanza giovanile.
2. **Osservare dinamiche reali di partecipazione** (chi parla, chi decide, chi resta ai margini).
3. **Raccogliere indicazioni concrete** per la progettazione futura del Forum/Tavolo giovani dell'Ambito di Bergamo.

1. Introduzione

Breve introduzione ai partecipanti.

Contenuti:

- spiegazione del progetto di ricerca
- spiegazione della simulazione
- chiarimento del contesto

Esempio:

> "Immaginate che il Comune di Bergamo abbia appena istituito il Forum Giovani e che voi siate le prime persone chiamate a partecipare."

Spiegare che:

- il Forum ha funzione **consultiva e propositiva**
- dialoga con l'amministrazione comunale
- ha l'obiettivo di portare bisogni e proposte dei giovani

2. Scenario della simulazione

Ai partecipanti viene dato uno **scenario realistico**.

LETTERA INVITO DAL COMUNE in cui il Comune chiede al Forum Giovani di elaborare **3 priorità per le politiche giovanili della città per i prossimi due anni**.+ 1 BIGLIETTINO con un punto di attenzione su cui concentrarsi a testa:

a) inclusività;
b) dimensione economica;
c) Provincia di Bergamo;
d) mobilità;
e) intergenerazionalità;
f) sicurezza;
g) democrazia

→ BONUS: CARTE DIXIT da spargere sul tavolo se blocco iniziale

Vincoli:

- devono essere priorità realistiche
- devono riguardare il territorio
- devono essere rivolte ai giovani 16–35.

Possibili temi (solo come stimolo):

- spazi per giovani
- partecipazione politica
- lavoro e precarietà
- cultura e socialità
- salute mentale
- inclusione.

3. Simulazione del Tavolo

I partecipanti vengono invitati a **organizzarsi come un vero tavolo di rappresentanza**.

REGOLE DEL TAVOLO

- Il tavolo si riunisce per 40 minuti: prestate attenzione alla gestione del tempo.
- L'obiettivo del tavolo è avanzare 3 proposte per le politiche giovanili della città di Bergamo, realizzabili entro i prossimi due anni. Tali proposte devono essere sufficientemente articolate e motivate per essere presentate all'amministrazione comunale.

- Internamente al tavolo, avete la libertà di accordarvi su come organizzare la discussione tra di voi e su come prendere le decisioni.
- *Tutto ciò che non è esplicitamente vietato è permesso*

Devono decidere:

1. **come organizzare la discussione**
2. **come prendere decisioni**
3. **quali priorità proporre**

Possono:

- eleggere un facilitatore
- votare
- discutere liberamente
- dividersi in gruppi

Questo è importante perché permette di osservare:

- leadership spontanee
- dinamiche di potere
- inclusività
- modalità decisionali

Cose da osservare:

- chi prende parola
- chi resta silenzioso
- come si prendono decisioni
- se emergono conflitti
- se qualcuno media
- se qualcuno resta escluso

4. Restituzione delle proposte

Il gruppo presenta:

- le **3 priorità individuate**

- le **motivazioni**
- eventuali **idee operative**

5. Rielaborazione del Tavolo

Domande possibili:

Esperienza di partecipazione

- Come vi siete sentiti in questo ruolo?
- Quali elementi sono stati di supporto alla tua partecipazione al tavolo?
- Quali elementi hanno reso la tua partecipazione al tavolo faticosa o difficile?

Agency

- Avete avuto la sensazione di poter incidere sul processo decisionale?
- Avete avuto la sensazione di poter avere un impatto su un cambiamento concreto?

Struttura del Forum/Tavolo?

- Quali dovrebbero essere le funzioni del Tavolo Giovani?
- Che forma dovrebbe avere e chi dovrebbe partecipare?
- Che rapporto dovrebbe avere con il Comune?

Cosa osservare grazie alla simulazione

1. Agency

Quando i giovani percepiscono di avere potere decisionale.

2. Dinamiche di partecipazione

- leadership
- marginalizzazione
- dinamiche di gruppo

3. Inclusività reale

Chi riesce a parlare e chi no.

4. Immaginario della partecipazione

Come i giovani immaginano un organo di rappresentanza.