
ConsigliaMi

CdMRR 9 / Report Plenaria / 21.03.2022

A cura Fondazione Aquilone Onlus



CAPOFILA: ABCITTÀ

PARTNER: AMBIENTE ACQUA ONLUS / CELIM / FONDAZIONE AQUILONE ONLUS

Report plenaria CdMRR 9

Municipio 9 - Online, piattaforma TEAMS

21.03.2022

Presenti

Presiede la Presidente del Municipio 9, Anita Pirovano

Consiglieri:

Filippo

Matilde

Ludovica

Marco

Nicole

Aurora

Tommaso

Riccardo

Fiorella

Omar

Andrea

Nicolò

Francesca

Federico

Alessia

Partecipano inoltre alla seduta per l'Ufficio Garante dei diritti per l'infanzia e l'adolescenza del Comune di Milano dott.ssa Eleonora Alloni, gli assessori del Municipio 9 Tiziana Elli, la Presidente della Comm. Educazione Municipio 9 Laura Plebani, per Fondazione Aquilone Tania Ballarino e Sara Dono. Sono presenti le insegnanti referenti del progetto presso le scuole.

ORDINE DEL GIORNO

1. Presentazione facilitatori Fondazione Aquilone;
2. Presentazione aree di lavoro e definizione ambito prevalente di intervento del consiglio;
3. Fasi di progettazione;
4. Proposta della Giornata del Gioco.

Punto 1

Presentazione delle facilitatrici di Fondazione Aquilone e descrizione dei ruoli all'interno del progetto. Tania Ballarino illustra inoltre la proposta di lavoro.

Le nostre regole

- Il regolamento del Consiglio

- Si può intervenire in qualsiasi momento alzando la mano

- Si può commentare all'interno della chat

Dopo aver spiegato le regole di interazione, viene proposto alle ragazze e ai ragazzi lo strumento di lavoro "padlet". I partecipanti sono invitati ad entrare nella piattaforma attraverso il seguente link:

<https://consigliami.padlet.org/ConsigliaMi/7g6xtjub8r6v6ug0>

Si invitano quindi i partecipanti ad inserire una breve presentazione di sé provando ad esprimere le proprie caratteristiche personali.

Punto 2

Per quanto riguarda le aree di lavoro si continua con la condivisione della presentazione: in particolare si esamina la slide "Proposte operative - Doppio livello di intervento":

1. L'area delle segnalazioni;
2. L'area di attivazione.

Proposte operative - doppio livello di intervento

AREA DELLE SEGNALAZIONI	AREA DI ATTIVAZIONE
In quest'area vengono raccolte tutte le richieste di miglioramento di qualcosa che avete segnalato non funzionare bene nelle vostre scuole	In quest'area si articoleranno tutte quelle richieste su cui è possibile sviluppare una progettualità di azione concreta, su due livelli: - LA MIA SCUOLA : si svilupperà direttamente e autonomamente nelle vostre scuole - IL MIO MUNICIPIO : si svilupperà tra tutte le scuole e riguarderà il lavoro dell'intero Municipio 1

Ogni vostra rilevazione è importante e nulla verrà disperso: tutto diviene materiale di lavoro

Viene proposto il gioco sul significato della parola progettazione: viene chiesto ai partecipanti di collegarsi al sito www.menti.com e scrivere tre parole che riportano al significato di progettare.

Viene condivisa la nuvola con il risultato dell'esperimento:

che cosa vuol dire progettare?



Emerge come la parola Progettazione assuma un significato molto complesso nelle diverse rappresentazioni: questo termine, infatti, ha in sé una dimensione concreta ma richiama allo stesso tempo all'immaginazione, alla capacità di creare.

Per capire quali sono le aree su cui andare a lavorare, tutte le proposte sono state inserite in tre macro ambiti:

1. Area Ambiente
2. Area Strade
3. Area Benessere

Proposte e segnalazioni	Progetti in programma/esistenti	Scenari possibili e proposte
	AMBIENTE: sporcizia, cura degli spazi	
Prosecuzione del lavoro sulle buone pratiche	Progetti sulla raccolta differenziata	Scoperta flora e fauna dei quartieri
	SICUREZZA E STRADE	
	Scuole car-free	Pedibus e bicicletate
	AGGREGAZIONE E BENESSERE	
	Progettazione sulla pace: il KIT	Giornata/settimana del gioco: un linguaggio universale

Viene richiesto ai consiglieri se la rilettura dei facilitatori è corretta e se si ritrovano nello schema di sintesi.

A questo punto, si propone di scegliere un argomento attraverso il voto mediante la piattaforma www.menti.com.



Si riscontra che l'Area Sicurezza e Strade è quella più votata.

Punto 3

Viene chiesto alle consigliere e ai consiglieri di indicare quali azioni concrete immagino di intraprendere per avviare le progettualità dell'area scelta. Si utilizza la modalità del Brainstorming.



La facilitatrice Sara Dono propone ai consiglieri di esprimersi sulla rete.

Chi coinvolgiamo?



La presidente di commissione Laura Plebani propone di esplorare ulteriormente la proposta progettuale del Bicibus perché può essere coerente con i lavori del Consiglio Comunale riguardo al tema della viabilità sicura intorno alle scuole. I consiglieri approvano questa proposta. Si decide di realizzare dei sopralluoghi nei pressi delle scuole per osservare il tragitto delle piste ciclabili immaginando delle possibili azioni di miglioramento.

Punto 4

Tania Ballarino presenta l'iniziativa della Giornata del Gioco il 27 maggio 2022. Viene spiegato che altri Municipi hanno approvato la proposta di realizzare alcune iniziative all'interno di tale Palinsesto promosso dal Garante dei Diritti dell'infanzia e dell'Adolescenza. I consiglieri concordano sulla possibilità di far confluire le progettualità che si delineeranno nei prossimi incontri nella giornata del 27 maggio. Si ipotizza di creare un evento che possa avere come tema gli spazi accessibili e sicuri per i bambini e i ragazzi.

Info

Sara Dono