
ConsigliaMi

CdMRR 1 / Report Plenaria / 07.03.2022

A cura Fondazione Aquilone Onlus



CAPOFILA: ABCITTÀ

PARTNER: AMBIENTE ACQUA ONLUS / CELIM / FONDAZIONE AQUILONE ONLUS

Report plenaria CdMRR 1

Municipio 1 - Online, piattaforma TEAMS

07.03.2022

Presenti

Ha presieduto il Presidente Mattia Abdu Ismahil assistito dal Segretario verbalizzante sig.ra Samantha Italia.

Consiglieri e sostituti:

Achille
Aida
Alessandro
Alessandro
Anita
Beatrice
Beatrice
Benedetta
Camilla
Carlo
Costanza
Davide
Diego
Edoardo
Edoardo
Elena
Elide
Emma
Enrico
Ettore
Federico
Filippo
Francesco
Francesco
Francesco
Francesco
Ginevra
Ginevra
Giorgia
Giulia
Giulia
Iacopo
Jacopo
Jasmine
Leo
Leonardo
Leonardo
Lila
Lorenzo
Lorenzo

Lucrezia
Marcello
Mariasole
Marta
Matilde
Matteo
Nicolò
Nicolò
Sofia
Sofia
Sofia
Sofia
Tito
Valentina
Valerio
Victoria
Viola
Viola
Virginia
Yasmine

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 1 Francesca Ulivi, Alessia del Corona Borgia, il Presidente del Consiglio del Municipio 1 Lorenzo Sitia, la Presidente della Comm. Educazione Municipio 1 Barbara Melloni, i consiglieri del Municipio 1, Federico Sagramoso, Marta Nicolazzi, Giovanni Caccia-Dominioni, per Fondazione Aquilone Tania Ballarino e Sara Dono. Sono presenti le insegnanti referenti del progetto presso le scuole. Alla seduta partecipano anche i consiglieri sostituti.

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.

Preliminarmente il Presidente saluta i consiglieri e informa sul funzionamento della piattaforma.

Punto 1

Presentazione facilitatori Fondazione Aquilone

Il Presidente presenta Tania Ballarino e Sara Dono che seguiranno il progetto CONSIGLIAMI e saranno le facilitatrici per il CDM1RR: prima di dare loro la parola, informa che il progetto di Sant'Agostino non si è fermato e prosegue in maniera collaterale con la classe V dell'IC Cavaliere. Il progetto si dovrebbe concludere il 29/5 con la colorazione della piazza e una grande festa, in concomitanza con la conclusione della Settimana dei diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza e della Giornata Mondiale per il Diritto al gioco del 28 maggio.

Il Presidente lascia la parola a Tania Ballarino e Sara Dono per l'illustrazione delle aree di intervento che sono il frutto delle proposte che sono state fatte durante la precedente seduta.

Tania Ballarino e Sara Dono salutano le ragazze e i ragazzi e ringraziano per l'accoglienza.

L'intento è riprendere il lavoro avviato dopo l'ultima seduta e, a tal fine, viene condivisa una presentazione che spiega meglio la metodologia di lavoro.

Dopo aver spiegato le regole su cui si basa il funzionamento del CDM1RR, 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/6uj1g2cxwcj12pdm>

Il padlet viene condiviso: all'interno della bacheca verrà inserito il materiale del CDM1RR; si invitano quindi i partecipanti ad inserire una loro presentazione così che la bacheca diventi uno strumento di comunicazione tra i partecipanti del CDM1RR.

Punto 2 e 4

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".

Poiché le segnalazioni e le proposte arrivate dai consiglieri sono molte e appartenenti a diversi ambiti si spiega che è importante darsi delle coordinate di riferimento per orientarsi fra:

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 di parole con il risultato dell'esperimento:

Che cosa vuol dire progettare?



Viene spiegato ai consiglieri che lo stesso esperimento è stato svolto del tavolo adulti e viene mostrato alle ragazze e ai ragazzi un confronto fra i due elaborati. Alcuni pensieri sono ricorrenti e si evidenzia come associata ad ogni parola o concetto possono coesistere rappresentazioni differenti di significato. In ogni caso emerge in maniera significativa che il termine "progettare" vuol dire "costruire" in una dimensione "collettiva".

Giochiamo con le parole



Gli adulti



I consiglieri

Viene proposto ai consiglieri di entrare nel vivo della progettazione e di osservare la rilettura che i facilitatori hanno svolto sulle proposte elaborate in fase di elezione.

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

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

Aree di intervento trasversali: IL MIO MUNICIPIO

AREA BENESSERE	AREA AMBIENTE	AREA STRADE
Proposte: <ul style="list-style-type: none"> L'alimentazione a scuola, Milano Ristorazione mappatura e sensibilizzazione dei punti lettura all'interno del Municipio 1 	Proposte: <ul style="list-style-type: none"> Mappatura dei muri da sistemare presenti nel Municipio – (vd documento Orsoline con muri) collaborazione con l'ufficio "Arte negli spazi pubblici" La giornata del gioco (in una giornata con attenzione al passaggio 5 ele - 1 media) Adotta un giardino - incentivare adozione di alberi da parte delle scuole Gli eroi della differenziata – coinvolgimento di AMSA per progettare nelle scuole 	Proposte: <ul style="list-style-type: none"> Organizzazione dell'attivazione cittadina attraverso il servizio Pedibus Viabilità
Piste di lavoro fattibili dal Municipio:	Piste di lavoro fattibili dal Municipio: Muri solo pubblici (no privati)	Piste di lavoro fattibili dal Municipio:

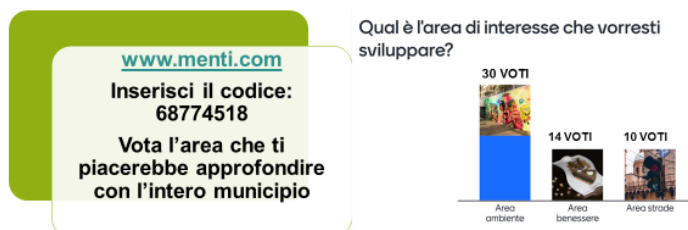
Queste tre aree sono dei contenitori che il "tavolo degli adulti" ha già valutato come spazi all'interno delle quali potrebbe essere possibile sviluppare delle progettualità.

L'Assessora Ulivi spiega, su mandato del Garante per l'Infanzia, il significato della Giornata mondiale del gioco, che si vuole realizzare rivolgendosi a tutte le scuole del Comune di Milano attraverso un palinsesto settimanale dal 23/5 al 28/5. Questa potrebbe essere un'occasione per far convergere alcune iniziative del consiglio.

Si apre un dibattito tra i consiglieri sulle tre aree e sulla proposta dell'Assessora Ulivi.

Viene chiesto ai consiglieri di scegliere un argomento utilizzando nuovamente la piattaforma www.menti.com che consente di votare l'area di proprio interesse.

Quale tematica trasversale vorrei approfondire come MUNICIPIO?



Si riscontra che l'Area Ambiente è quella più votata, caratterizzandosi di fatto come quella con il maggior numero di proposte, e diventando l'argomento trasversale per tutte le scuole.

Si precisa che gli argomenti che fanno parte delle aree non scelte non verranno eliminate, bensì diventeranno temi su cui le scuole potranno singolarmente lavorare. Per questo motivo nel padlet è stata creata l'apposita sezione nominata "sottocommissioni".

Punto 3

Viene chiesto alle consigliere e ai consiglieri di indicare quali azioni concrete vogliono intraprendere per avviare le progettualità dell'area scelta (Ambiente).

Interviene il Presidente per precisare i seguenti aspetti:

- il progetto più gettonato, secondo le segnalazioni pervenute, è quello relativo alla mappatura dei muri. Purtroppo il lavoro di mappatura (che sta svolgendo anche l'Ufficio arte negli spazi pubblici - <https://www.comune.milano.it/aree-tematiche/spazi-per-attivita-ed-eventi/arte-negli-spazi-pubblici-a-milano>), nel centro storico è complicato in quanto sui muri dei condominii privati non è possibile intervenire per l'amministrazione. In altri casi i muri, pur pubblici, fanno parte di edifici monumentali di alto valore storico. Per questo motivo diventa difficile immaginare la realizzazione di un'opera artistica nel centro storico. È comunque importante capire quali siano le segnalazioni del CDMIRR, per poter valutare le aree di maggior bisogno perché maggiormente esposte a degrado;
- in merito alla giornata del gioco il presidente chiede di capire insieme cosa attuare nelle scuole e fuori in modo che sia coerente con lo spirito dell'iniziativa.
- per quanto riguarda la cura degli spazi intorno alle scuole, per i progetti di "adozione" dei giardini, è necessario capire quali siano gli spazi disponibili e le relative condizioni.
- in relazione al progetto "Eroi della differenziata" da svolgersi in collaborazione con AMSA e che ha lo scopo di portare la raccolta differenziata nelle scuole, si ribadisce la disponibilità a coinvolgere le scuole statali aderenti al CDMIRR, prevedendo eventualmente sottocommissione di approfondimento, così come per le questioni inerenti Milano Ristorazione.

Viene data la parola alle consigliere e ai consiglieri che esprimono le loro indicazioni per le azioni concrete legate al loro ruolo.

Emerge un'intenzione chiara in relazione al bisogno di prendersi cura delle aree verdi che sono spesso soggette a degrado e che per questo non sono fruibili per il gioco. Si decide quindi di immaginare lo sviluppo di un'azione progettuale che abbia due focus:

- La cura dei giardini e la promozione delle buone pratiche perché si possa costruire una cultura degli spazi condivisi e del bene comune;
- L'animazione degli spazi attraverso la costruzione di giochi all'interno del Palinsesto della settimana dei diritti dell'infanzia e dell'Adolescenza.

I compiti per i consiglieri e le consigliere da qui alla prossima seduta sono:

1. Mappatura delle aree verdi da adottare e dei muri da segnalare;
2. Raccolta di proposte per comporre un palinsesto per la Settimana del Gioco;
3. Fare il punto relativamente ai contenuti delle aree non votate ma su cui comunque vi sono interesse e disponibilità a lavorare.

Info

Samantha Italia e Sara Dono