



Sim (One out) - Simulim i procesit të vendimmarrjes për projekte planifikimi dhe dizajni urban

(Resource ID: 273)

Kejt Dhrami

kejtdhrami(at)co-plan.org

This teaching resource is allocated to following University:

U_POLIS - POLIS University

Institution:

Polis University

<http://sustainicum.at/sq/modules/view/273.Sim-One-out-Simulim-i-procesit-te-vendimmarrjes-per-projekte-planifikimi-dhe-dizajni-urban>



**Plenium
(mbledhje)**



**11 deri në 30
studente**



**Deri në 3 njësi
leksionesh**



Anglisht, Shqip

Kjo metodë është zhvilluar në kuadër të kursit "Sisteme Planifikimi", si simulim i procesit të vendimmarrjes për projekte të mëdha urbane. Gjithsesi, ajo mund të përdoret edhe në fusha e kurse të tjera, si lloj i vecantë i lojës me role. Ideja kryesore e metodës është observimi se deri në ç'masë ndryshimi i vetëm një variable/aktori influencon rezultatin e procesit. Struktura e lojës është si më poshtë: Pjesëmarrësve u caktohet një rol, në mënyrë të rastësishme, dhe u jepet kohë për ta kuptuar dhe studiuar sjelljen e atij aktori në situata të lidhura me fushën e studimit. Njëri prej këtyre roleve (më i rëndësishmi) duhet të jetë i ndryshueshëm. Kjo do të thotë se karakteristikat e këtij aktori duhet të jenë të

ndryshme në kontekste e kultura të ndryshme. Psh, roli i një planifikuesi urban nënkupton shumë aspekte: urbanist, planifikues strategjik, planifikues social, etj. Personi që e luan këtë rol është i vetmi që do ndryshojë përgjatë rolës, duke u zëvendësuar nga persona të tjerë që luajnë rolin e tipeve të tjerë të planifikuesve. Rezultati final i lojës janë disa skenare zhvillimi/vendimmarrjeje, të cilat do votohen (nga përfaqësues të komunitetit, apo nga vetë anëtarë të shkollës), për të kuptuar ndikimin e vërtetë të aktorëve dhe tipeve të ndryshme të "aktorit kryesor" në një proces të tillë. Kjo metodologji inkurajon një të kuptuar të mirë të koncepteve kryesore të planifikimit (apo fushave të tjera të interesit), si dhe një qasje praktike ndaj sfidave të vendimmarrjes reale.

Loja **Sim (One out)** është një proces interaktiv mësimi, i cili simulon procesin e vendimmarrjes për ndërhyrje në shkallë të madhe, duke l organizuar pjesëmarrësit në role të ndryshme. Nëpërmjet kësaj metode studentët arrijnë të njohin më mire dinamikën e përfshirjes së grupeve të interesit, kuptojnë nivelet e ndryshme që ndikojnë në vendimmarrje, dhe identifikojnë tipet e ndryshëm të aktorëve të të njëjtit lloj, sipas bazave empirike apo teorike.

Kjo metodë mund të aplikohet në kurse të ndryshme të lidhura më planifikimin urban, arkitekturën, zhvillimin e qytetit, por nuk ka përjashtime për fusha të tjera, si ekonomia, mbrojtja e mjedisit, etj. Në vazhdim jepet një shembull se si mund të përdoret metoda në rastin e një kursi të planifikimit urban:

Faza 1_Faza përgatitore

Hapi I parë I këtij ushtrimi është të identifikohet një zonë e madhe e qytetit, e cila po l nënshtrohet një ndërhyrjeje madhore për momentin, apo ka një projekt të njohur publikisht. Kjo zonë do vizitohet tre herë përgjatë semestrit, dhe do analizohet nëpërmjet vëzhgimeve vizuale dhe komunikimit informal me komunitetin. Këto vizita do ndihmojnë edhe si hap l parë l njohjes së komunitetit me këtë projekt shkollor, për t'l informuar dhe për t'u siguruar që ata do jenë prezentë në prezantimet finale publike.

Faza 2_ Caktimi l roleve

Më pas, studentët dhe pjesëmarrësit do ndahen në role të ndryshme (të zgjedhura rastësisht), sipas një liste të ngjashme me këtë më poshtë. Rolet do caktohen ditën e parë të workshopit, por do jenë prezantuar dhe studiuar më parë, gjatë fazes përgatitore.

- 2 planifikues urban
- 1 përfaqësues i qeverisë vendore
- 1 lobist mjedisor
- 1 përfaqësues i një OJQ-je
- përfaqësues të sektorit privat
- përfaqësues të komunitetit
- shoqëria civile
- të tjerë, sipas kontekstit

Para se të nisë simulimi, 2 planifikuesve u caktohet në mënyrë rastësore një kategori planifikuesi. Kjo do përcaktojë qasjen e tyre ndaj planifikimit, si dhe procesin dhe debatin në gjithë lojën. Është e rëndësishme që secili tip planifikuesi (ose i "aktorit kryesor") të jetë i mirë-përkufizuar.

Tipat respektivë të planifikuesve mund të jenë:

-urbanist

Ai është profesionisti që trajton vetëm aspektet funksionale dhe morfologjike të planifikimit, në shkallë urbane

-planifikuesi gjithëpërfshirës

Ai është eksperti i planifikimit, që ka kontakt të ngushtë me qeverinë lokale, vepron në mënyrë burokratike, pa marrë parasysh nevojat e reja të komuniteteve lokale dhe aktorëve privatë.

-planifikuesi strategjik

Ai është një tip planifikuesi që merr parasysh marrëdhënien e qeverisë me aktorët kryesorë privatë dhe inkurajon ndërhyrje në shkallë të madhe, që japin përfitim për të gjithë.

-planifikuesi social

Ai është planifikues që fokusohet në grupet në nevojë dhe përpiqet t'i ndihmojë ata për të përfituar nga investimet dhe shërbimet publike në qytet

-planifikuesi I tregut

Ai inkurajon rritjen e vlerës së tokës sipas forcave të tregut dhe përpiqet të menaxhojë zhvillimin mbi këtë kriter, për të arritur efikasitet të lartë

-planifikuesi komunikues

Ai fokusohet në procesin e planifikimit, dhe sidomos në pjesëmarrjen e të gjithë grupeve të interesit

-planifikuesi mjedisor

Ai lobon që vendimmarrja në nivel urban të kryhet duke i dhënë theks të vecantë mbrojtjes mjedisore dhe çështjeve të tjera të ngjashme

Faza 3_ Simulimi I debatit

Loja ka disa runde debate. Disa nga çështjet që duhen adresuar janë:

Si do përmbushen nevojat për strehim? Cfarë shpërndarje, tipologji, densitetesh do ketë?

Si do financohet ndërhyrja?

Cfarë shërbimesh publike/infrastrukturore do shtohen?

Si do adresohen banorët dhe të drejtat e tyre të pronësisë?

Cila do jetë qasja mjedisore e ndërhyrjes?

Etj..

Në çdo rund debate, aktorët do prezantojnë një nga një interesat e tyre dhe propozimet për ndërhyrje. Ata do flasin me rradhë, dhe nëpërmjet një zari do caktohet se sa propozime (1-6) lejohet të bëjë secili prej tyre. Kjo imiton faktorin e fuqisë dhe kapacitetit të lobimit, i cili për çdo projekt apo proces vendimmarrjeje varet nga numri i aktorëve që ndikohen, apo marrin pjesë në negociatë. Pas çdo rundi do ketë një përmbledhje të propozimeve të dhëna, të cilat do diskutohen dhe votohen nga dy planifikuesit. Ata do jenë edhe coordinatorët e diskutimit, në varësi të "rolit" të tyre. Psh, një planifikues tregu do merrte në konsideratë më tepër interesat e zhvilluesit, ndërsa një planifikues komunikues do lejonte që të gjithë aktorët të shprehnin opinionin e tyre në mënyrë të barabartë.

Faza 4_Votimi dhe zhvillimi I skenarëve

Pas përfundimit të gjithë seksioneve të diskutimit, dy planifikuesit hartojnë një dizajn/strategji, dhe pjesëmarrësit votojnë nëse e pëlqejnë apo jo. Vendimi final I përket "qeverisë", e cila do aprovojë apo jo skenarin. Kjo simulon kontekstin ku, pavarësisht popullaritetit të projekteve, vendimi është gjithnjë politik.

Ky proces do përsëritet 2 herë të tjera, në ditët në vazhdim, ku të gjithë rolet mbeten të njëjta, me përjashtim të rolit të planifikuesve, të cilët ndryshojnë në varësi të kategorive respektive.

Loja do organizohet si një workshop 3 ditor, I kombinuar me punë parapërgatitore gjatë semestrit. Në ditën e parë, studentëve do u prezantohet procesi I lojës, do ndahen në role specifike dhe do nisin seksionin e parë të diskutimeve. Gjatë pasdites të gjithë studentët do vizualizojnë projektin apo strategjinë e ndërhyrjes që u caktua gjatë votave në fund të simulimit. Ditën e dytë do kryhen dy simulime të tjera dhe pasdite do bëhet vizualizimi I tyre. Dita e tretë I rezervohet prezantimeve të rezultateve, dhe dinamikave të lojës, ndaj një audience të jashtme, e cila në rastin më të mirë do përbëhet nga komuniteti I zonës në studim. Do kryhet një votim tjetër mes 3 skenarëve. Propozimi më I votuar përfaqëson procesin më të suksesshëm të vendimmarrjes. Kjo ditë e fundit I ndihmon studentët të kuptojnë se cila qasje është më e pëlqyeshme dhe cili tip planifikuesi është më I përshtatshëm për kontekstin lokal.

Ideja kryesore e kësaj qasjeje është të theksojë faktorët e shumëfishtë që mund të influencojnë një vendim, në shkallë të ndryshme.

Mjetet e mësimdhënies



Loje□



Simulation program



Simulim

Integrimi i palëve të interesuara shoqërore

Ky workshop është perceptuar si një proces interaktiv, jo vetëm mes studentëve, por edhe me komunitetin lokal dhe sektorin privat. Si fillim, studentët dhe pjesëmarrësit do vendosen në pozitën e aktorëve të ndryshëm dhe do diskutojnë në lidhje me perspektivat e tyre. Më pas,

komuniteti lokal dhe sektori privat do ftohen në prezantimet e ideve përfundimtare të dizajnit dhe do votojnë mbi të preferuarën e tyre. Kjo do inkurajojë aktorët të nisin të mendojnë mbi rolin e tyre real në zhvillimin urban të komunitetit. Gjithashtu, aspektet mjedisore do konsiderohen përgjatë lojës, si në rolet e planifikuesve të mjedisit, edhe në ato të grupeve të lobit mjedisor dhe OJQ-ve.

Perfshirja e studenteve në këtë proces do jete aktive, ndërsa ajo e banoreve dhe bizneseve të zonës do jete me pasive, nepermjet dhënies së intervistave në fazën parapergatitore, dhe votimin në prezantimet finale. Grupe të tjera të interesit, si bashkia apo njësi të tjera qeverisëse, OJQ-te, etj nuk do kenë një përfshirje direkte në proces.

Pika e forte

- Studentët kuptojnë lidhjen mes teorisë dhe praktikës
- Studentët kuptojnë se si kultura e profesionistëve ndikon në vendimmarrje
- Proces ndërveprues mësimi dhe dizajnimi
- Integrim i komunitetit lokal në procesin e dizajnit
- Përmirësim i aftësive debatuuese dhe argumentuese mes studentëve
- Lehtësim i komunikimit të studentëve me aktorë të ndryshëm

Pika e dobët

- Bashkëpunimi i komunitetit lokal për të dëgjuar projektet dhe t'i votojë është kushton në kohë për ta, kështu që pjesëmarrja mund të mos jetë maksimale. Për të siguruar pjesëmarrje eventuale duhet të përfshijë dhe aktivitete të tjera rekreative, si muzikë, pije, etj.
- Proceji i simulimit dhe punës me ide dizajni varion sipas roleve që u jepen studentëve. Duke qenë se caktimi i roleve do jetë i rastësishëm, performanca mund të mos jetë gjithnjë aq eficente sa pritët.
- Për shkak të kohës së shkurtër në dispozicion, konceptet e dizajnit mund të mos përpunohen në mënyrë të plotë, kështu që procesi i prezantimeve publike mund të shtyhet për t'u përshtatur.

Rezultatet e të mësuarit

- Kuptim i roleve të ndryshme të planifikuesve në sisteme të ndryshme planifikimi
- Kuptimi i rolit të aktorëve të ndryshëm në procese dizajni dhe planifikimi urban

Lidhja për qëndrueshmëri

Ky workshop ka rëndësi për ceshtë të qëndrueshmërisë sepse nxit vendimmarrjen shumë-faktoriale, pra marrjen e një vendimi që duhet të koordinojë interesat e shumtë, për të arritur në rezultatin më të mirë afatgjatë. Gjithashtu ai i ndihmon studentet të kuptojnë se sa kompleks është zbatimi i parimeve të qëndrueshmërisë në nivelin politik dhe profesional.

Për më tepër, roli i grupeve të interesit me qasje mjedisore apo sociale, si dhe roli i ndryshueshem i planifikuesit, që varion nga planifikues mjedisor, në planifikues strategjik, të mirëqenies sociale, etj., i jep më shumë dinamika simulimit dhe e nxjerr më në pah sfidën për vendimmarrje të qëndrueshme. Gjithashtu studentet mesojnë si të llojnë në mënyrën e duhur për interesat ekonomike, mjedisore e sociale.

Njohuri paraprake

– Duhet njohuri të mira planifikimi bazik (apo të fushës tjetër për të cilën kryhet loja) – Aftësi të mira komunikuese, për t'ju qasur komunitetit lokal në mënyrën e duhur

Përpjekjet e përgatitjes

Mesatare

Përshkrimi i përpjekjeve të përgatitjes

– Identifikimi i zonës dhe vizitat në terren: 20 ore – Përgatitjet për prezantimet publike: 10 ore

Aksesi

Free

Gjykimi / vlerësimi

Workshopi përben 30% të vlerësimit të kursit të Sistemeve të Planifikimit (apo kurseve të tjera të ngjashme). Përberësit e vlerësimit janë si më poshtë:

• Te kuptuarit e rolit (10%) _Vlerësim nga lektori, nëpërmjet vezhimit të simulimit

- Aftesi debatuese (10%) _ Vleresim nga lektori, nepermjet vezhgimit te simulimit
- Kontributi per rezultatin final (5%) _ Vleresim nga studentet, per njeri-tjetrin, ne lidhje me kontributin ne vizualizimin e propozimeve
- Cilesia e rezultatit final (5%) _ Vleresim nga lektori, i njejte per te gjithë studentet, sipas cilesive vizuale dhe permbajtesore te rezultatit.

Kreditim/Çertifikatë

Ky workshop do jete pjese e nje lende kryesore, pra nuk ka kredite ekstra.

Burime dhe lidhje

<http://sanyal.scripts.mit.edu/site/articles/ComparativePlanningCultures.pdf>

<https://complexcitiesstudio.files.wordpress.com/2012/08/sehsted-2009-ptp-urban-planners-as-network-managers-and-metagoverners.pdf>

<http://spatialplanningtudelft.eu/?p=2195>

http://commin.org/upload/Glossaries/European_Glossary/EU_compendium_No_28_of_1997.pdf

http://www.researchgate.net/profile/Vincent_Nadin/publication/261612127_European_Spatial_Planning_Systems_Social_Models_and_Learning/links/54b19c300cf220c63cd1284f.pdf

Financuar nga

This teaching resource, realised within the project ConSus, has been funded with the support of the TEMPUS of the European Union. The contents reflect the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.