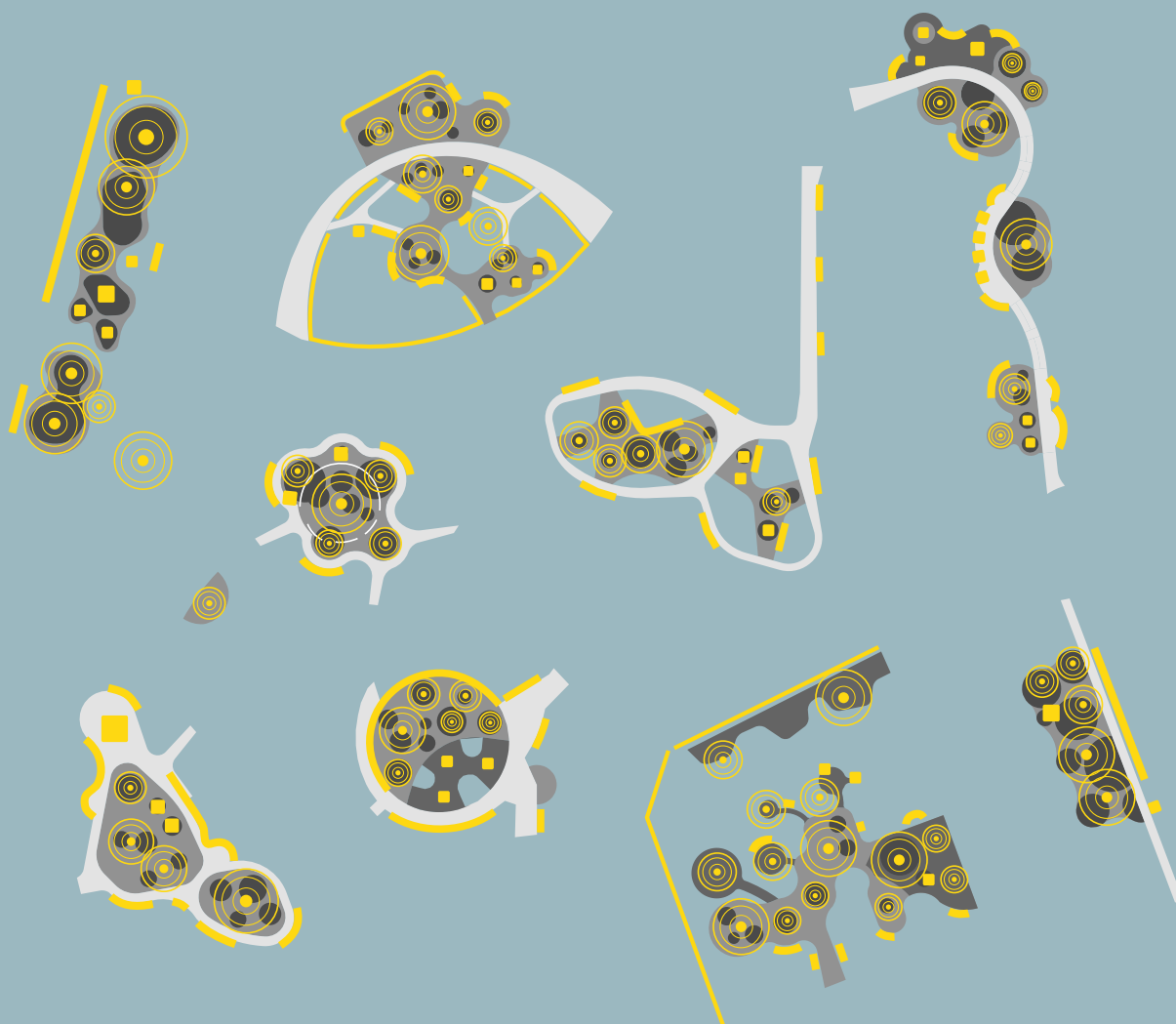


SPAZI APERTI PER TUTTI

Digitale qui il testo

Linee guida per aree gioco inclusive intorno
all'esperienza di Gioco al Centro

Anna Moro, Gianfranco Orsenigo
con contributi di Elena Acerbi, Talita Medina Amaral



politecnica

MAGGIOLI
EDITORE

Il presente documento raccoglie gli esiti dell'attività Gioio al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi giochi nella città di Milano" realizzata dal Dipartimento di Architettura e Studi Urbani DASTU-Politecnico di Milano con il contributo di Fondazione di Comunità Milano.

Dipartimento di Architettura e Studi Urbani DASTU-Politecnico di Milano:

Ana Moro, responsabile del progetto; Gianfranco Orsenigo, coordinamento delle attività hanno contribuito: Talita Medina Amaral, esperta di progettazione urbana e valutazione delle aree giochi; Egidio Giurdanella, un focus sull'osservazione dei luoghi e delle pratiche e restituzione; Elena Alberici, un contributo su aspetti di interazione e restituzione; in collaborazione con Francesco Cognigni e Andrea Di Franco come esperti interni.

Fondazione di Comunità Milano Città Sud Ovest, Sud Est e Adda Martesana:

Filippo Petrolati, Milena Lazza.



**Fondazione di Comunità
MILANO**
CITTÀ, SUD OVEST, SUD EST, MARTESANA



**POLITECNICO
MILANO 1863**

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
E STUDI URBANI

Il progetto Gioio al Centro - Parli Gioio per Tutti è stato realizzato tra il 2018 e il 2023 da Fondazione di Comunità Milano insieme al Comune di Milano, in collaborazione con L'abità Onlus, ANFFAS Milano, Inter Campus, Pio Istituto dei Sordidi, UC l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus, UILDM Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare e Fondazione Housing Sociale.

Gli autori del volume hanno diviso l'impostazione dell'intero volume e la scrittura del par. 7.2 "Dieci principi guida" e il capitolo 8 "Strumenti per la valutazione di aree giochi inclusive". A parte diversa indicazione specifica data nelle pagine, i testi sono da attribuirsi agli autori come segue.

A Ana Moro: introduzione. Una rilettura sulle forme e il ruolo delle aree giochi inclusive del progetto Gioio al Centro", capitolo 1 "Proiezioni di realizzazione delle aree giochi e il contributo degli attori", par. 5.1 "Restituzione dei questionari sulla fruizione delle aree" e 5.2 "Annotazioni preliminari per la valutazione" (testi), capitolo 6 "Valutazione sintetica delle aree giochi", par. 7.1 "Forma e ruolo delle Linee Guida" e "Nota conclusiva. Spazi e abitabilità".

A Gianfranco Orsenigo: capitolo 3 "Le aree giochi da vicino e nel contesto" e capitolo 4 "Le aree giochi e la relazione con la città".

A Elena Alberici: le restituzioni delle interviste del par. 1.3 "Intervista con i soggetti coinvolti nel progetto: restituzione delle interviste" e le schede del par. 5.1 "Restituzione dei questionari sulla fruizione delle aree".

A Talita Medina: i par. 2.2 "Casi di parli giochi inclusivi realizzati" e 2.3 "Diametri, relazioni e soggetti attivi", le schede del par. 5.2 "Annotazioni preliminari per la valutazione".

Progetto grafico e impaginazione del volume: **Elena Alberici**.

Fotografie: **Egidio Giurdanella, Ana Moro, Talita Medina, Gianfranco Orsenigo**.

Le rappresentazioni contenute nei capitoli 3 e 4 sono a cura di **Gianfranco Orsenigo** ed **Egidio Giurdanella**. Le rappresentazioni del capitolo 1 sono a cura di **Elena Alberici**. Gli schemi contenuti nel capitolo 7 sono a cura di **Talita Medina**.

Si ringraziano per la collaborazione e lo scambio: **Milena Lazza e Filippo Petrolati**, Fondazione di Comunità Milano.

Si ringraziano per la disponibilità data attraverso le interviste: **Simonetta Venosta e Ludovico Da Prato**, Fondazione Housing Sociale; **Rossella Collina, Nefsa Laura Borghetto**, L'abità; **Marco Rasconi**, UILDM; **Martina Gerosa**, Pio Istituto dei Sordidi; **Michele Bellodi**, la Cordata; **Marco Colombo Bolla, Carlotta Calò e Lia Gallo**, Campo Teatrale; **Marco Zandrini e Letizia Pezzoli**, Consorzio IR; **Martina Testa e Simone Cucchetti**, Cooperativa Sociale Nuova Umanità per le testimonianze scritte: **Inter Campus, Michele Vassena** UC le **La Nuova Comunità**.

SPAZI APERTI PER TUTTI

**Linee guida per aree gioco inclusive intorno
all'esperienza di Gioco al Centro**

Anna Moro, Gianfranco Orsenigo

con contributi di Elena Acerbi, Talita Medina Amaral

ISSN 978-88-916-7508-8
DOI 10.30448/UNIPUB 167 5088

© Copyright 2024 Maggioli S.p.A

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A
Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2015
47822 Sant'Arcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it
e-mail: clienti@maggioli.it

Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.

Il catalogo completo è disponibile su www.maggiolieditore.it e
www.magplan.it

Carlo Marchetti

Presidente Fondazione di Comunità Milano

Garantire il diritto al gioco di ogni bambina e bambino di Milano è un impegno che Fondazione di Comunità Milano porta avanti, in stretta sinergia con l'Assessorato all'Ambiente e al Verde del Comune di Milano, dalla primavera 2018, quando è stato inaugurato il primo parco accessibile del progetto "Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti". Abbiamo voluto avviare il percorso di attività della Fondazione partendo proprio dai bambini, individuando nel diritto al gioco per tutti una priorità d'interesse generale. Da allora, nonostante la pandemia, sono stati già realizzati otto parchi gioco e il progetto si completerà a giugno 2023 con l'ultimo parco giochi inclusivo presso i Giardini di Santa Maria alla Fontana nel Municipio 9.

In questi anni abbiamo appreso molto grazie ad un grande lavoro di coprogettazione con diverse realtà. La progettazione di ogni area giochi accessibile ha comportato l'esame dell'Assessorato all'Ambiente e Verde del Comune di Milano per gli aspetti urbanistici e la condivisione con le Associazioni Delegate al Tavolo permanente Disabilità. Il lavoro si è avvalso dell'esperienza pedagogica de L'abilità onlus, delle competenze di ANFFAS, Pio Istituto dei Sordi, UILDM e LEDHA Milano, UICI e dell'esperienza internazionale di Inter Campus.

È stato un impegno molto importante e necessario, perché in Italia ci sono pochissimi parchi gioco accessibili. Insieme anche a Fondazione Housing Sociale abbiamo cercato di ideare aree gioco secondo la cosiddetta "progettazione universale", ovvero la progettazione di prodotti, strutture e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate, per una vera condivisione dell'esperienza di gioco. La struttura e la scelta dei giochi si sono infatti basati su criteri ludici ed ergonomici che

hanno portato a selezionare strutture idonee ad assicurare l'accessibilità ai bambini con diverse disabilità - motoria, intellettuale, visiva, uditiva - per favorire il gioco inclusivo.

Per far crescere il progetto "Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti" abbiamo incoraggiato la solidarietà di tutta la comunità, attivando un Fondo Solidale per raccogliere le donazioni di privati cittadini, di imprese ed enti che hanno condiviso le finalità del progetto.

Fondazione di Comunità Milano ha inoltre promosso lo sviluppo di iniziative di animazione e cura dei parchi giochi inclusivi realizzati, volte a rafforzare le reti di solidarietà e di condivisione presenti sul territorio. Attraverso le attività proposte, oltre a promuovere l'inclusione delle bambine e dei bambini con disabilità e delle loro famiglie, abbiamo voluto offrire occasioni di informazione alla cittadinanza rispetto al tema della disabilità e sostenere la presenza attiva degli abitanti per innescare processi di presidio comunitario degli spazi.

Infine, non potevano mancare percorsi di sensibilizzazione nelle scuole sul tema della disabilità e sui processi di inclusione, occasioni di confronto sui valori del rispetto, della solidarietà e dell'inclusione in vista di un maggiore benessere sociale.

"Gioco al Centro - Parchi gioco per Tutti" è un grande progetto corale, non ci siamo limitati a costruire nuove aree gioco inclusive, ma ci siamo impegnati soprattutto a far crescere nelle nuove generazioni la consapevolezza del rispetto dell'altro e, nel contempo, abbiamo contribuito ad attivare la solidarietà e a ricostruire le nostre comunità.

Indice

PREFAZIONE

Carlo Marchetti, Presidente Fondazione di Comunità Milano

INTRODUZIONE

Una ricerca sulle forme e il ruolo delle aree gioco inclusive del progetto "Gioco al Centro" 6

SEZIONE I

L'INIZIATIVA E I RIFERIMENTI 12

1 | IL PROCESSO DI REALIZZAZIONE DELLE AREE GIOCO E IL CONTRIBUTO DEGLI ATTORI

1.1 Un parco per Municipio: presentazione preliminare delle aree 14

1.2 La ricostruzione del processo: dalla ideazione alla realizzazione 16

1.3 Interlocuzione con i soggetti coinvolti nel progetto: restituzione delle interviste 19

2 | AREE GIOCO INCLUSIVE: PROGETTI, MANUALI E RICERCHE

2.1 Una ricognizione dei principali riferimenti nazionali ed internazionali 44

2.2 Casi di parchi gioco inclusivi realizzati 45

2.3 Documenti, ricerche e soggetti attivi 54

SEZIONE II

LE AREE DI GIOCO AL CENTRO 58

3 | LE AREE GIOCO DA VICINO E NEL CONTESTO

3.1 Gli elementi che compongono la lettura delle aree 60

3.2 Letture delle nove aree 61

Schede analitiche

4 LE AREE GIOCO E LA RELAZIONE CON LA CITTÀ	
4.1 Le aree gioco in relazione a dotazioni materiali e servizi urbani	127
4.2 La posizione e le relazioni con i servizi, la mobilità e la "città pubblica"	128
5 LETTURA IMMERSIVA E INTERAZIONI NELLE AREE GIOCO	
5.1 Restituzione dei questionari sulla fruizione delle aree	137
Schede questionari	
5.2 Annotazioni preliminari per la valutazione	154
Schede annotazioni	
6 VALUTAZIONE SINTETICA DELLE AREE GIOCO	
Schede valutative delle nove aree	171
 SEZIONE III	186
ESITI E PRODOTTI DELLA RICERCA	
7 LINEE GUIDA PER LA REALIZZAZIONE DI AREE GIOCO INCLUSIVE	
7.1 Forma e ruolo delle Linee Guida	188
7.2 Dieci principi guida	191
8 STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DI AREE GIOCO INCLUSIVE	
Indicatori e schede di valutazione	204
 NOTA CONCLUSIVA	210
Spazi e abilità	

INTRODUZIONE

Una ricerca sulle forme e il ruolo delle aree gioco inclusive del progetto "Gioco al Centro"

Un prodotto di ricerca rivolto a più soggetti

Il presente volume costituisce l'esito della ricerca *Gioco al Centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano*, finalizzata a raccogliere e sistematizzare dati, osservazioni e analisi sulle aree gioco inclusive realizzate dalla Fondazione di Comunità Milano tra aprile 2018 e giugno 2023. L'attività di ricerca si è svolta tra l'estate e l'autunno 2021 e l'estate 2022, in un contesto in cui circa la metà delle aree era già stata realizzata o progettata. Ciò ha reso possibile un confronto diretto con le nuove progettualità in corso, contribuendo a ottimizzarne l'efficacia attraverso un dialogo costante con i soggetti coinvolti.

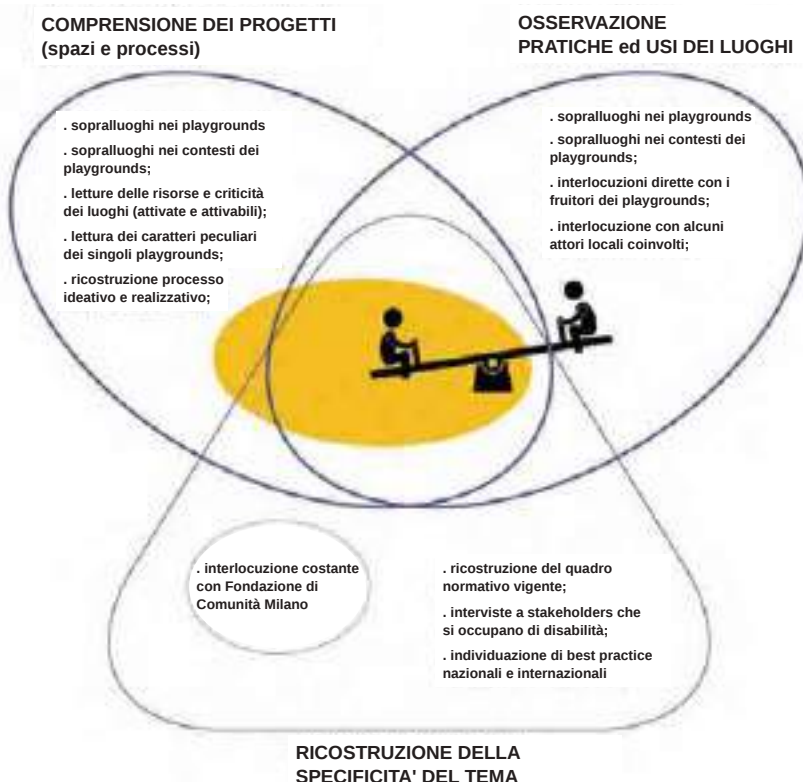
L'indagine ha offerto un'occasione di confronto tra una pluralità di attori, consentendo di verificare non solo il raggiungimento degli obiettivi progettuali, ma anche l'efficacia dei format comunicativi e dei linguaggi adottati. I principali interlocutori sono stati le istituzioni pubbliche, come il Comune di Milano e le Municipalità locali, insieme alla Fondazione di Comunità Milano, promotrice e sostenitrice del progetto. Hanno inoltre preso parte all'indagine associazioni del territorio e, indirettamente, le famiglie dei potenziali fruitori, fornendo elementi utili alla valutazione delle aree gioco.

Il volume rappresenta il principale output della ricerca e si configura come uno strumento operativo rivolto a diversi destinatari: istituzioni pubbliche, potenziali promotori di iniziative analoghe; soggetti privati, interessati a sostenere finanziariamente progetti inclusivi attraverso il gioco; e operatori esperti, come associazioni e professionisti socio-sanitari, il cui contributo, pur non direttamente legato agli aspetti tecnici della progettazione, si rivela determinante per la qualità e la fruibilità degli spazi. La necessità di rispondere a esigenze comunicative eterogenee ha richiesto un'attenta elaborazione dei contenuti grafici e testuali, bilanciando rigore tecnico-scientifico e chiarezza divulgativa, elementi distintivi della ricerca *Gioco al Centro*.

L'oggetto di indagine: spazi gioco inclusivi

Per introdurre adeguatamente la ricerca negli aspetti di progettazione, monitoraggio e valutazione delle aree gioco accessibili ai bambini con disabilità, è fondamentale chiarire il significato e alcune specificità dell'oggetto di studio. Si tratta di un materiale dello spazio urbano pubblico che comprende le aree attrezzate e dedicate al gioco di bambine e bambini, progettate per garantire un'elevata accessibilità a tutte le utenze, con particolare attenzione alle persone con disabilità.

Le aree gioco inclusive rientrano nella più ampia categoria delle "aree per spazi pubblici attrezzati a parco e per il gioco e lo sport", come definito dal D.M. 2 aprile 1968, n. 1444. Il decreto definisce le zone omogenee, stabilisce le distanze tra i fabbricati e le densità edilizie, oltre alle dotazioni



Componenti del progetto di ricerca e attività

minime di spazi e servizi pubblici. In quanto tali, le aree gioco inclusive costituiscono a pieno titolo una dotazione di standard urbanistici e possono essere considerate parte integrante della rete pubblica della città.

Per comprendere meglio le caratteristiche di questi spazi a servizio, è utile fare ad ogni modo riferimento alla Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute (ICF), promossa dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel 2018. La classificazione, descritta in dettaglio nei riferimenti del volume, analizza le relazioni tra l'individuo e l'ambiente attraverso quattro categorie:

1. funzioni e strutture del corpo - aspetti medico-sanitari legati alla mente, alla voce e al movimento;
2. attività e partecipazione - dimensioni legate al benessere psico-fisico, come l'apprendimento, le relazioni interpersonali e la cura della persona;
3. fattori ambientali - elementi esterni che influenzano l'esperienza dell'individuo, tra cui l'ambiente costruito, il contesto culturale e le normative politiche;
4. fattori personali - caratteristiche individuali come genere, età, personalità ed educazione.

In sintesi, le condizioni e le caratteristiche dell'ambiente giocano un ruolo determinante nel facilitare o ostacolare la fruizione degli spazi, influenzando direttamente la possibilità di svolgere attività e di vivere una vita sociale soddisfacente. Questa prospettiva attribuisce alla progettazione dello spazio un ruolo cruciale, poiché determina il livello di coinvolgimento, partecipazione e integrazione delle persone nel proprio ambiente di vita.

Gli obiettivi e le attività di ricerca

Una volta delineato l'oggetto della ricerca, si procede alla definizione degli obiettivi, al fine di inquadrare le attività descritte nel volume. L'analisi e la valutazione delle aree gioco inclusive hanno perseguito un duplice scopo: da un lato, far emergere le conoscenze prodotte nei processi di realizzazione degli spazi gioco; dall'altro, descrivere le caratteristiche degli spazi e le modalità d'uso, individuandone criticità ed elementi significativi sia in una prospettiva puntuale, sia in relazione al contesto urbano più ampio. Le operazioni di ricerca hanno inteso fornire spunti e indicazioni utili alla progettazione degli interventi successivi

previsti nell'ambito della stessa iniziativa, ma anche aprire a nuove opportunità progettuali.

L'attività ha avuto inoltre l'obiettivo di comporre una riflessione più ampia sulle forme e il ruolo di un progetto inclusivo dedicato a categorie fragili e veicolato attraverso una dimensione esperienziale e ludica della relazione con la città. Il volume riflette il carattere incrementale e sperimentale del processo, che si è evoluto progressivamente fino alla configurazione finale attuale: nel corso dello studio, l'analisi e la descrizione degli spazi hanno sollevato nuove domande, rendendo necessari ulteriori approfondimenti. Tale approccio ha permesso di mettere in luce elementi fondamentali per la progettazione di spazi gioco e, più in generale, di spazi pubblici realmente inclusivi e accessibili a 360 gradi.

Come descritto nelle pagine successive, il lavoro ha seguito un percorso articolato in diverse fasi. In una prima fase, tra l'estate e l'autunno del 2021, sono stati condotti incontri conoscitivi con le associazioni coinvolte nel progetto e una prima campagna di sopralluoghi. In questa fase sono stati somministrati questionari, effettuati rilievi e mappature, elaborati ridisegni, raccolti casi studio e riferimenti significativi, con una costante interazione con i referenti della Fondazione di Comunità Milano. Nella fase successiva, tra l'inverno 2021 e l'estate 2022, il lavoro si è focalizzato su una seconda campagna di sopralluoghi, finalizzata ad approfondimenti mirati, sull'interazione con esperti del settore, sulla conclusione della raccolta di casi studio e riferimenti, e sulla redazione delle linee guida. L'attività di monitoraggio e valutazione ha riguardato in dettaglio i primi sette parchi realizzati, mentre per i due successivi è stata predisposta una restituzione sintetica.

La ricerca si è conclusa con la presentazione dei risultati finali in un evento pubblico organizzato da Fondazione di Comunità Milano e rivolto alle istituzioni locali (26 maggio 2023). Un aspetto di particolare valore è stata la costante collaborazione tra tutti i soggetti coinvolti nel progetto *Gioco al Centro*: il dialogo continuo ha favorito un'effettiva integrazione delle competenze, contribuendo a un esito più efficace e rilevante per le future pratiche di trasformazione degli spazi urbani.

Guida alla lettura

Il volume è costituito di tre sezioni. La prima, *L'iniziativa e i riferimenti*, di carattere preliminare, si concentra sull'oggetto della ricerca. Nel primo capitolo, *Il processo di realizzazione delle aree gioco e il contributo degli attori*, viene ricostruito il percorso di ideazione e realizzazione delle aree gioco nel tempo, evidenziando il ruolo dei diversi attori coinvolti e l'interessante dinamica di apprendimento che ha caratterizzato il progetto realizzato da Fondazione di Comunità Milano. Viene inoltre analizzato come il processo di progettazione si sia sviluppato attraverso forme di dialogo e co-disegno tra le parti. Questo capitolo è l'esito dell'interlocuzione del gruppo di lavoro del DASTU con Fondazione di Comunità Milano e con le diverse associazioni coinvolte nella realizzazione e nell'animazione dei parchi, che si sono prestate ad uno scambio approfondito sul ruolo della loro collaborazione. Parallelamente, il secondo capitolo, *Aree gioco inclusive: progetti, manuali e ricerche*, amplia il contesto del tema a livello nazionale e internazionale, attraverso una raccolta di biografie di riferimenti e la selezione di documenti e casi studio di parchi che hanno esplorato in modo originale il tema del gioco inclusivo. Le letture critiche di questi materiali costituiscono un archivio aperto, suscettibili di aggiornamenti futuri.

La seconda sezione, *Le aree di Gioco al Centro*, è dedicata alla descrizione delle aree del progetto Gioco al Centro. Il terzo capitolo, *Le aree gioco inclusive da vicino e nel contesto*, offre una descrizione dettagliata delle aree, considerando la configurazione spaziale, le dotazioni presenti, l'accessibilità e la relazione con gli spazi di prossimità. Le nove aree gioco - tante quante i Municipi milanesi - sono osservate entro mappature selettive delle principali dotazioni urbane, esplorando relazioni esistenti o potenziali con il territorio circostante, con maggiore dettaglio nelle prime sette. Il quarto capitolo, *Le aree gioco e la relazione con la città*, osserva la collocazione delle aree gioco realizzate nella città nel suo complesso. Ciò permette di individuare porzioni di tessuto urbano ad una scala intermedia, variabile per i diversi casi, entro cui viene definito il contesto di riferimento per ciascuna area in cui spiccano spazi a verde, scuole, servizi socio-sanitari, aree residenziali, percorsi di mobilità lenta e punti di accesso al trasporto pubblico. Il quinto capitolo,

Lettura immersiva e interazioni nelle aree gioco, restituisce gli esiti delle interlocuzioni con i fruitori dei luoghi, attraverso scambi liberi e questionari strutturati, e raccoglie annotazioni e considerazioni derivate dal monitoraggio degli usi e da un confronto preliminare con altre realizzazioni e casi studio. Il sesto capitolo, *Valutazione sintetica delle aree gioco*, evidenzia per le prime sette aree realizzate le principali caratteristiche positive, suggerisce accorgimenti puntuali per migliorarne la fruibilità e solleva alcune questioni aperte, offrendo spunti per ulteriori sviluppi del tema del gioco inclusivo.

La terza sezione, *Esiti e prodotti della ricerca*, raccoglie i principali risultati della ricerca, entro un percorso, si è detto, di apprendimento, basato sull'osservazione e valutazione condotta dal gruppo di ricerca del D&A tU. Il settimo capitolo, *Linee guida per la realizzazione di aree gioco inclusive*, propone uno strumento utile per orientare la progettazione di aree gioco accessibili e accoglienti per tutti, offrendo una prospettiva evolutiva per il progetto e indicando spunti applicabili a nuove trasformazioni. Le Linee Guida individuano temi prioritari che dovrebbero orientare la progettazione di aree gioco inclusive seguiti da un decalogo di indicazioni puntuali, essenziali ma non esaustive. L'ottavo capitolo, *Strumenti per la valutazione di aree gioco inclusive*, strettamente connesso al precedente, identifica i principali indicatori da considerare nella valutazione di spazi gioco aperti e accessibili, organizzandoli in quattro schede predefinite che compongono un toolkit valutativo.

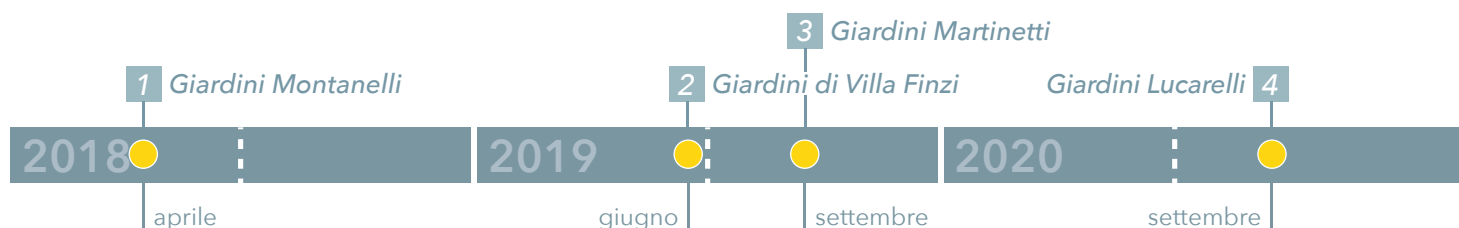
Il volume si conclude con una *Nota conclusiva. Spazi e abilità*, che sottolinea il valore pubblico e l'importanza strategica dello spazio accessibile, in grado di accogliere tutte le competenze e dare valore alle diverse abilità di ciascuno. La progettazione di luoghi accoglienti non si limita ad aspetti tecnici, ma implica una consapevolezza e una determinazione nel promuovere equità e benessere collettivo, dove gli spazi pubblici inclusivi si configurano come strumenti fondamentali per favorire l'interazione, l'apprendimento e la partecipazione di tutte le persone, indipendentemente dalle loro caratteristiche o condizioni.

SEZIONE I

L'INIZIATIVA E I RIFERIMENTI

1.1 Un parco per Municipio: presentazione preliminare delle aree

1 Giardini Montanelli	2 Giardini di Villa Finzi	3 Giardini Martinetti	4 Giardini Lucarelli
 Porta Venezia Municipio 1 Aprile 2018 250 mq	Sant'Erlembardo Municipio 2 Giugno 2019 280 mq 	 San Siro Municipio 7 Settembre 2019 14 00 mq	Feltre Municipio 3 Settembre 2020 800 mq 



Il progetto "Gioco al Centro" realizza i nove spazi gioco inclusivi a partire dal 2018, con un primo intervento nel cuore della città di Milano, attraverso un percorso che toccherà tutti i Municipi e si è concluso nel giugno 2023, secondo l'ordine di seguito descritto.

- 1. Giardini Montanelli** (Municipio 1, q.re Porta Venezia) - integrazione di un'area giochi esistente in un parco pubblico.
- 2. Giardini di Villa Finzi** (Municipio 2, q.re Sant'Erlembardo/Gorla) - nuova realizzazione all'interno di un parco pubblico.
- 3. Giardini Martinetti** (Municipio 7, q.re San Siro) - giardino esistente, molto intercluso fra le case, era un parco giochi molto utilizzato ma che necessitava di essere ristrutturato e rinnovato.
- 4. Giardini Lucarelli** (Municipio 3, q.re Feltre) - ristrutturazione di un parco giochi esistente degradato e poco utilizzato.

Linea del tempo delle realizzazioni dei parchi di gioco al Centro"

5 Giardini di piazza Paci



Barona
Municipio 6
Febbraio 2021
530 mq

6 Giardini Bertoli



Gallaratese
Municipio 8
Settembre 2021
20 00 mq

7 Giardini di piazza Ovidio



Forlanini
Municipio 4
Marzo 2022
23 00 mq

8 Giardini di Chiesa Rossa



Chiesa Rossa
Municipio 5
Novembre 2022
22 00 mq



5. **Giardini di piazza Paci** (Municipio 6, q.re Barona/Sant'Ambrogio) - trasformazione di un'aiuola adiacente a una piazza pavimentata.

6. **Giardini Bertoli** (Municipio 8, q.re Gallaratese) - era un prato, parte del progetto di riqualificazione della Spina verde del Gallaratese.

7. **Giardini di piazza Ovidio** (Municipio 4, q.re Forlanini) - ristrutturazione di un parco giochi esistente poco utilizzato, su una via trafficata e con offerta scarsa.

8. **Giardini di Chiesa Rossa** (Municipio 5, q.re Chiesa Rossa/Stadera) - nuova realizzazione e ampliamento di un'area giochi esistente all'interno di un parco pubblico.

9. **Giardini di Santa Maria alla Fontana** (Municipio 9, q.re Maciachini/Farini) - nuova realizzazione all'interno di un parco pubblico.

9 Giardini di Santa Maria alla Fontana

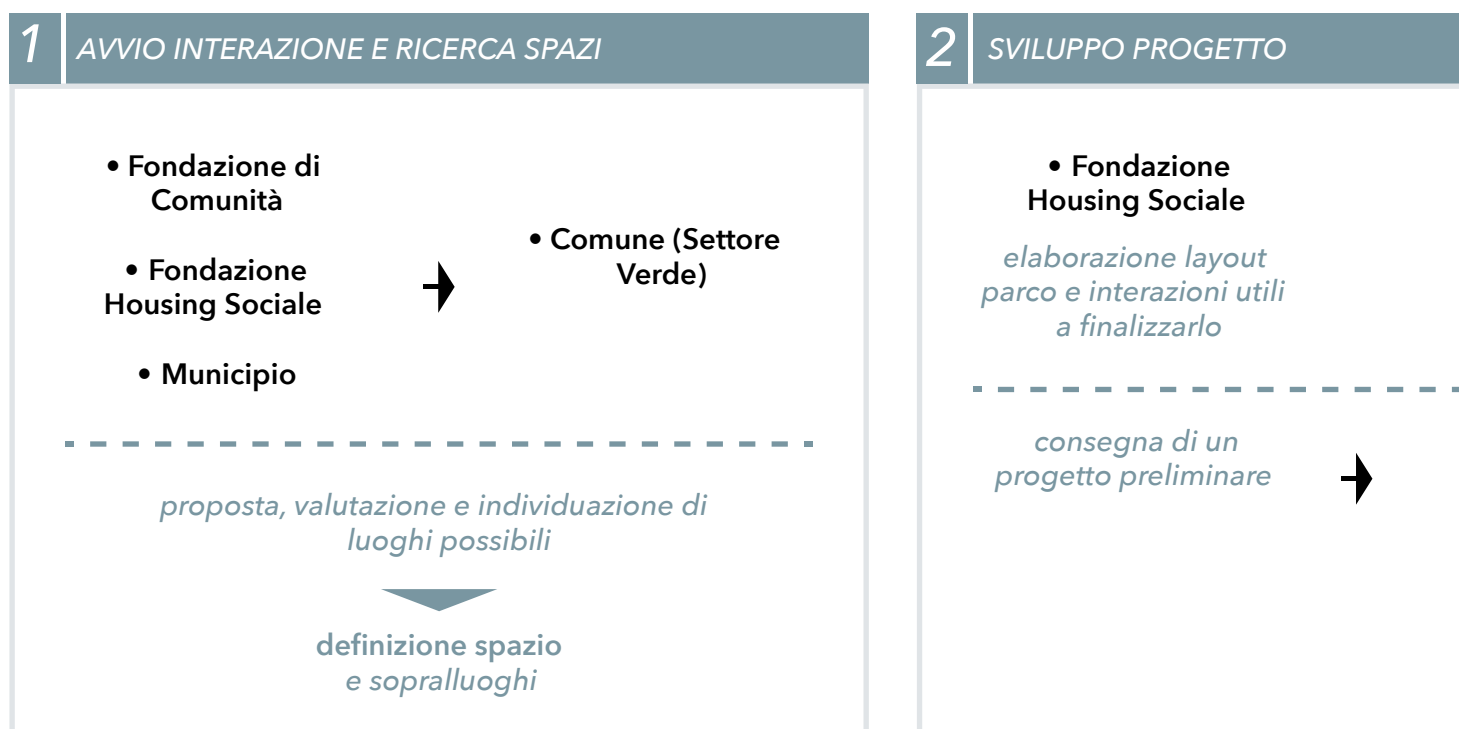
Maciachini
Municipio 9
Settembre 2023
16 00 mq



1.2 La ricostruzione del processo: dalla ideazione alla realizzazione

La ricostruzione di un quadro conoscitivo del processo di ideazione e realizzazione degli interventi così come del panel di attori coinvolti è stato determinante per comprendere e meglio collocare gli esiti spaziali e di fruizione dei playground, diversificati tra loro in relazione agli obiettivi e alle risorse mobilitate.

Nel corso del processo promosso da "Gioco al Centro" attraverso le diverse realizzazioni, è infatti emerso come sia possibile interpretare il disegno dello spazio inclusivo articolando e predisponendone le dotazioni per essere più o meno accogliente in relazione a diverse disabilità, o abilità preferiremmo dire, privilegiando alcuni aspetti, mettendone in secondo piano altri. Inoltre attraverso una successione di progettazioni da parte della stessa combinazione di soggetti è possibile osservare come ogni parco possa in fondo intendersi come uno step di un processo di apprendimento



e approfondimento delle esigenze di un utenza sempre più variegata, contemperandole con le effettive possibilità, finanziarie, con alcuni limiti della fattibilità tecnica, con alcuni vuoti della normativa dedicata. Tutto ciò ha evidenziato un reale progressivo innalzamento della qualità e della inclusività delle realizzazioni.

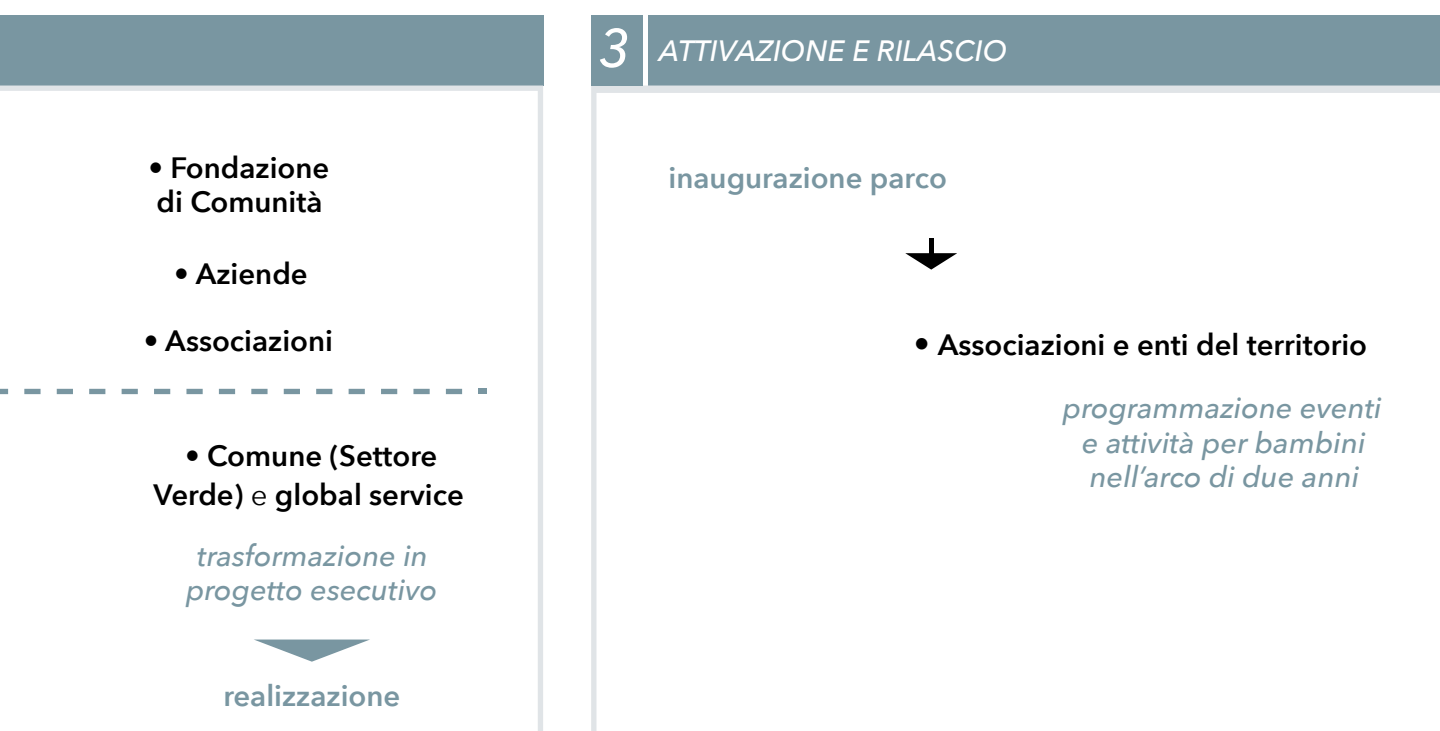
L'analisi dei processi che hanno portato alla realizzazione delle aree gioco realizzate, mette in evidenza il ruolo dei principali attori coinvolti, degli strumenti e delle procedure utilizzate, ricomposti in uno schema generale che riassume da un lato il processo ideativo, autorizzativo e realizzativo e dall'altro raccoglie riferimenti al quadro normativo e procedurale riferito agli interventi, qui sotto riportato.

1. Paragrafo a cura di Laura Borghetto

Coprogettare come metodo e risorsa¹

È bene sottolineare che il significato di *Parchi gioco per tutti* va oltre la progettazione, la costruzione e la realizzazione di nove parchi gioco, come si vede leggendo con attenzione il volume ed entrando nelle pieghe di un progetto articolato e complesso che si è snodato in cinque anni di intenso lavoro di connessioni.

Schematizzazione del processo che descrive la realizzazione di una rea gioco inclusiva



Avere l'obiettivo di garantire accessibilità e inclusione ha comportato necessariamente una scelta metodologica - quella della coprogettazione - che oggi viene considerata a ragion veduta il metodo chiave per la costruzione di risposte significative ai bisogni della cittadinanza.

Il metodo impostato da Fondazione di Comunità Milano, ovvero quello del coinvolgimento attivo di enti del terzo settore e della Pubblica amministrazione in un dialogo concreto e proficuo, ha messo in grado gli uni e gli altri di collaborare e offrire luoghi significativi di cambiamento della città, della cultura politica e della partecipazione.

Non solo le risorse investite - che pure sono ingenti: per la realizzazione di tutti i nove parchi giochi inclusivi Fondazione di Comunità Milano ha investito fondi per oltre 750.000 euro aggiungendo una cifra di poco inferiore - 650.000 euro - per le attività di animazione dei parchi e di educazione nelle scuole.

Perché le risorse diventassero generative di un cambiamento culturale, cambiamento che è premessa necessaria per la costruzione di una società inclusiva - Fondazione ha compreso da subito come il lavoro di costruzione dei parchi dovesse essere esito di una coprogettazione diffusa in cui gli architetti, le associazioni specifiche che operano nell'ambito della disabilità, i comitati di quartiere, le associazioni culturali, formali e informali, potessero dialogare sul campo con l'Amministrazione e i Municipi.

Così come i parchi si sono arricchiti via via di giochi e di strumenti, segnaletiche e percorsi tattili, colori e materiali sempre più articolati e differenziati nella ricerca di aprire a tutti e a ciascuno l'esperienza meravigliosa del gioco, allo stesso modo chi ha partecipato ad ogni passo, ad ogni riunione di confronto, chi ha portato nei parchi attività o nelle scuole laboratori sulla diversità si è sentito protagonista, non solo della costruzione di un giardino, ma della costruzione della città.

Perché i parchi divengano epicentri di una cultura inclusiva è necessario che continui questo incontro della diversità degli sguardi nella costruzione di nuovi spazi e sperimentazioni: il metodo di lavoro della coprogettazione e le linee guida rappresentano il prezioso lascito per il futuro di *Parchi gioco per tutti*.

1.3 Interlocuzione con i soggetti coinvolti nel progetto: restituzione delle interviste

L'interlocuzione del gruppo di ricerca con le associazioni di esperti sui temi della disabilità, così come con le associazioni che hanno attivato iniziative di animazione dei parchi, in relazione ad uno specifico incarico/progetto promosso e finanziato da Fondazione di Comunità Milano, è restituita attraverso una serie di interviste che cercano di evidenziare elementi di arricchimento progressivi nella comprensione del tema, nei suoi limiti e criticità, nei suoi spazi di crescita e miglioramento.

Le associazioni sono state incontrate nel corso di focus group e momenti di discussione dedicati (online) o, in alcuni casi, attraverso la risposta scritta ad alcune domande predisposte dal gruppo di ricerca. Riportiamo di seguito le domande guida delle interazioni e i contenuti delle interviste realizzate.

I soggetti partner del progetto



UNIONE ITALIANA LOTTA
ALLA DISTROFIA MUSCOLARE



Le tre domande guida delle interazioni

1. Contributo al progetto/ processo

Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?

2. Accrescimento/ avanzamento del progetto

Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?

3. Effetti e aperture

Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?

I soggetti intervistati

Progettisti

- 21/06/ 2021 - **Fondazione Housing Sociale**. Focus group con Simonetta Venosta e Ludovico Da Prato

Associazioni partner

- 07/10/2021 - **ANFFAS**. Focus group con Rossella Collina
- 12/10/2021 - **L'abilità e UILDM**. Focus group con Laura Borghetto e Marco Rasconi
- 30/11/2021 - **Pio Istituto dei Sordi**. Focus group con Martina Gerosa
- dicembre 2021 - **Inter Campus**. Intervista scritta
- febbraio 2022 - **UICI**. Intervista scritta a Michela Vassena

Associazioni culturali (organizzatori di eventi)

- 02/02/2022 - **La Cordata** (Giardini di piazza Paci). Focus group con Michela Bellodi
- 03/02/2022 - **Campo Teatrale** (Giardini Lucarelli). Focus group con Marco Colombo Bolla, Carlotta Calò e Lia Gallo
- 08/02/2022 - **Consorzio SiR** (Giardini di Villa Finzi e Giardini Martinetti). Focus group con Marco Zandrini e Letizia Pezzoli
- 09/02/2022 - **Coopertiva Sociale Nuova Umanità** (Giardini Bertoli). Focus group con Martina Testa e Simone Cucchetti
- marzo 2023 - **La Nostra Comunità** (Giardini di piazza Ovidio). Intervista scritta

Calendario eventi monitorati

Ludobus Grafobus (Progetto Libera Entrata)

periodo: dal 30 agosto al 30 settembre 2021

a cura di: Consorzio SiR

- dove: Giardini di Villa Finzi

quando: tutti i lunedì e mercoledì, dalle 16:30 alle 18:30

- dove: Giardini Martinetti

quando: tutti i martedì e giovedì, dalle 16:30 alle 18:30

Inaugurazione Parco Giochi Accessibile

dove: Giardini Bertoli

quando: sabato 11 settembre 2021, dalle 15:00 alle 18:00

Le Mini Olimpiadi di GiocAbilia (Progetto BaronAbilia)

dove: Giardini di piazza Paci

quando: giovedì 30 settembre 2021, dalle 16:30 alle 18:00

a cura di: La Cordata

HumanWeek

dove: Giardini Lucarelli

quando: sabato 2 ottobre 2021, dalle 15:00 alle 18:00

a cura di: Campo Teatrale

Inaugurazione Giardini di piazza Ovidio

quando: sabato 19 marzo 2022, dalle 16:00 alle 18:30

Enti e associazioni che hanno gestito gli eventi:

- **Consorzio SiR**
(Municipi 2 e 7)
- **Campo Teatrale**
(Municipio 3)
- **La Cordata** (Municipio 6)
- **Cooperativa Sociale Nuova Umanità** (Municipio 8)
- **La Nostra Comunità**
(Municipio 4)
- **Zero5, La Dea, Sistema Bibliotecario di Milano**
(Municipio 5)
- **Teatro del Buratto, Teatro Bruno Munari, Pepita Onlus, Associazione Linfa**
(Municipio 9)



Restituzione incontro
21/06/2021

**Simonetta Venosta e
Ludovico Da Prato**

Fondazione Housing
Sociale

con: Milena Lazza - FDC
Milano e D&A tU-PoliMi

Cosa vuol dire proporre un gioco/parco inclusivo

L'obiettivo del progetto è realizzare parchi gioco che possano soddisfare tutti, che accolgano quindi bambini e bambine sia normodotati che fragili, ma più in generale che sappiano rispettare le diverse personalità e sensibilità.

L'aspetto dell'inclusività è ancora poco sviluppato e l'approccio da parte delle aziende in molti casi si traduce in una semplificazione e quindi una tendenza ad abbassare il livello dell'offerta, ad esempio proponendo un gioco per bambini piccoli che possa andare bene anche per chi ha delle problematiche. Solo ultimamente le aziende hanno iniziato a recepire il tema e ad aggiornare i propri prodotti, che però hanno anche costi elevati. Ma davanti all'ampia offerta di giochi il problema è capire quali di questi e come possano essere davvero occasione di inclusività.

Aspetti regolativi e limiti di lavoro

Poiché si lavora con un appalto aperto del Comune sulla manutenzione ordinaria, i progettisti, pur essendo supportati nel percorso, si scontrano con diversi limiti, quali costi, tempi, materiali utilizzabili, aziende coinvolgibili. Inoltre si tende a evitare tutto ciò che può favorire atti di vandalismo e occupazioni improprie dello spazio. Per ogni progetto l'obiettivo di partenza è sempre il raggiungimento una qualità alta ma i risultati devono stare nei confini della normativa, dentro a schemi tradizionali e a vincoli sia economici che di possibilità realizzative, quindi non c'è molto spazio per la creatività. Infatti l'aspirazione sarebbe quella di rimanere il gioco classico nei termini dell'inclusività, ma con il tempo ci si è adeguati al fatto che progettare giochi nuovi *ad hoc* è quasi impossibile: sarebbe un percorso molto complesso, sia per le certificazioni che per la difficoltà di gestirlo nei tempi e con gli strumenti a disposizione. A differenza di altri paesi, in Italia manca un pensiero progettuale sui parchi gioco, come se fosse un settore che non esiste, e si lavora quasi esclusivamente sui giochi a catalogo che quindi sono sempre gli stessi, e alla fine nella scelta

prevale spesso il tema dei costi.

Nella selezione delle imprese c'è libertà anche nel coinvolgerne altre rispetto a quelle che usa il Comune abitualmente, ma uscendo dalla rosa dei giochi più tradizionali e proponendone di più innovativi, si alzano esponenzialmente i prezzi e questo genera resistenza a favore di opzioni più classiche.

Principi e temi per la progettazione

Nello sviluppo di ogni progetto si tende a seguire dei criteri, anche se questi non sono sempre facili da soddisfare nei risultati:

- Creare uno spazio all'interno del parco giochi per il gioco extra-ordinario, ossia per situazioni alternative ai giochi a catalogo e di serie. Alcune situazioni di gioco alternative possono essere:
 - utilizzare le pavimentazioni e il loro disegno per stimolare interpretazioni e giochi inediti;
 - possibilità di disegnare a terra o sui muri;
 - creare e suggerire ambienti e ambientazioni per favorire giochi di ruolo;
 - progettare o inserire banchi laboratorio per favorire le attività di manipolazione;
 - lavorare sull'idea di percorso come elemento di relazione fra differenti possibilità di gioco;

- utilizzare la natura come "vegetazione abitabile" valorizzando arbusti, siepi e alberi esistenti come "rifugi" o realizzando rifugi vegetali per valorizzare la dimensione naturalistica e il materiale vegetale che un tempo erano l'unica dimensione di gioco per molti bambini e bambine;

- suggerire o creare spazi per l'interazione per il gioco informale e creativo che possano diventare piccole scene teatrali.

- Creare un'offerta di giochi diversificata per genere e tipologia di fruizione tale da essere il più inclusiva possibile anche a diverse attitudini.

- Sollecitare la progettazione originale di giochi pensati per situazioni specifiche. Li abbiamo chiamati gioco-scultura ma il riferimento è alla necessità di pensare ai parchi gioco come elementi da progettare a partire dal gioco stesso che diventa un oggetto di composizione artistica e architettonica di qualità.

- Promuovere la presenza di percorsi, giochi e attività che permettano di valorizzare la disabilità mettendo in discussione il limite stesso di non-abilità e disabilità.

Iter tra Municipi, Comune e Fondazioni - Processo-storia della realizzazione di un parco

Per ogni parco, uno per Municipio, si è lavorato ogni

volta su situazioni diverse: in parte erano parchi esistenti che dovevano essere ristrutturati, in altri casi il parco è di nuova realizzazione. In generale l'iter è stato il seguente:

1) prime interazioni e definizione spazio

- Fondazione Housing Sociale e Fondazione di Comunità Milano si rivolgono ai Municipi per proporre il progetto; i Municipi propongono gli spazi e insieme alle Fondazioni ne selezionano 2/3 possibili rispetto a una valutazione che tiene conto delle esigenze e delle realtà dei contesti (come la presenza di scuole, servizi, realtà per disabili, altri parchi gioco esistenti);

- in seguito si apre un confronto con il Comune che insieme alla Direzione Verde mette le proposte a sistema con gli interventi già programmati, per individuare cosa è già compreso nei budget.

2) elaborazione del progetto e realizzazione: in questa fase c'è un confronto continuo tra le Fondazioni, che in seguito si apre anche ad interazioni con le associazioni e con l'amministrazione. Ogni step raccoglie i feedback utili al progetto per affinarlo e finalizzarlo.

- inizialmente si effettuano uno o due sopralluoghi con il Comune: si valutano insieme le condizioni ed eventuali problematiche (ad

esempio presenza di sottoservizi, pendenze, vincoli particolari - come pali della luce, alberi appena piantati, distanza dagli alberi, ecc.);

- si ipotizza un primo layout di condizioni e prestazioni del parco che ragiona per aree e ambienti (es: area più accessibile, più riservata, più dinamica, ecc.) e individua il sistema dei percorsi e dell'accessibilità;

- si elaborano alcune proposte di situazioni e posizioni dei giochi. Oltre a quelli che si individuano consultando le aziende, si lascia sempre lo spazio per un'area creativa disegnata a terra in cui fare per esempio *il percorso più atletico/didattico/il gioco/il teatro*, quindi un ambito dove c'è più spazio per la progettazione; rispetto alla scelta dei giochi viene fatto un capitolato prestazionale delle esigenze per distribuirlo ad alcune aziende scelte, fare una gara e poi una selezione delle proposte;

- le Fondazioni si confrontano con le associazioni partner del progetto per confermare che le proposte rispondano agli obiettivi di partenza e insieme condividono le proposte con il Comune; il progetto consegnato è ad un livello di "preliminare avanzato" e contiene tutti gli elementi posizionati, le aree di rispetto e le distanze necessarie;

- il Comune (Settore Verde e Global Service - ad oggi società MIAMI) modifica il progetto per motivi di fattibilità, riduzione dei costi, semplicità di esecuzione e manutenzione successiva, se serve anche riorganizzando le aree, e lo rende un progetto esecutivo;
- la proposta viene presentata al Municipio - prima al presidente e poi insieme a lui a un gruppo ristretto di associazioni che si occupano di disabilità sul territorio. In seguito ci può essere anche un invito in giunta per presentare il progetto a una comunità più ampia;

3) realizzazione dell'intervento, attivazione e rilascio:

per quanto riguarda i costi Fondazione di Comunità Milano e Comune mettono ognuno circa metà della spesa. Con questa somma Fondazione di Comunità Milano acquista i giochi con un budget di circa 60/70 mila euro (massimo 90) e paga anche la parte esecutiva (mobilitazioni di terreno, pose, materiali delle pavimentazioni, ecc.).

- a partire dall'inaugurazione entrano in campo enti e associazioni di quartiere con un programma di attività più o meno immateriali. Fondazione di Comunità Milano finanzia con circa altri 100.000 euro queste attività che si svolgono nei due anni successivi alla realizzazione.

Requisito di prossimità alle scuole

I parchi sono sempre prossimi alle scuole, poiché intercettano molto di più l'utenza (non solo quella specifica della famiglia disabile, ma in generale). Infatti è difficile portare bambini e bambine in luoghi che non frequentano già e solitamente non si prendono i mezzi per andare in un parco giochi, quindi il parco deve essere dentro a un tragitto abituale. L'unica eccezione è il parco del quartiere Feltre in cui è stato scelto un parco esistente da ristrutturare inserito in un ambito residenziale, riconoscibile e unitario nella sua conformazione e distante dalla scuola, quindi gli utenti sono soprattutto quelli legati al contesto abitativo.

Ampio raggio di intervento

Ogni intervento in parte si apre anche a una rigenerazione che esce dallo spazio del parco ed è anche attraverso le attività svolte nei parchi da enti e associazioni che si attuano percorsi di radicamento nel quartiere. Questi, organizzati anche in relazione con le scuole, coinvolgono i cittadini in processi di appropriazione e di cura del parco.

Il lavoro con le associazioni

La stretta condivisione tra i progettisti e tutte le asso-

ciazioni che rappresentano le diverse disabilità hanno sempre portato degli arricchimenti nel progetto, in particolare col tempo è migliorata la relazione con tutte quelle il cui contributo influisce sul progetto in modo più specifico. Nonostante questo servirebbe molto tempo per eventuali progettazioni alternative insieme alle associazioni che però sono impegnate nelle proprie attività e non hanno al loro interno capacità di progettazione. Per esempio insieme a loro si potrebbe aprire un ragionamento per creare delle situazioni che non sono dichiaratamente per una disabilità o per un'altra; a volte si riesce ma non ancora abbastanza. L'esempio a cui tendere è il "Percorso al buio", in cui si scambia il ruolo tra abile e disabile.

L'aspetto della comunicazione, che è parte del percorso con le associazioni, è stato elaborato molto nel tempo, arrivando a buoni risultati. Nell'ultimo parco realizzato la comunicazione è stata implementata in tutte le sue forme e linguaggi: cartelli con colori per ipovedenti, sovrapposizione del codice braille, video per raggiungere anche il linguaggio sordomuto, aggiunta sui cartelli della comunicazione aumentativa per raccontare il parco.

Aperture

Il progetto è rivolto principalmente nelle operazioni progettuali di Fondazione Housing Sociale per necessità di tempi e percorsi ma c'è un interesse, dopo i primi 9 parchi, ad ampliare il progetto e dargli più struttura, poiché c'è ancora molto spazio di lavoro, per esempio: facendo concorsi o gare con progettisti, portando il tema nelle università con dei piccoli laboratori con le aziende o strutturando dei laboratori di ricerca più lunghi, o ancora aprendo una riflessione con le scuole.

Il terreno di lavoro lascia ancora spazio alla riflessione per una interpretazione anche di tipo pedagogico dello spazio del gioco che ha molto a che fare anche con quella culturale e non si rivolge solo a giochi inclusivi che integrino più dimensioni ma è più ampia. Ne è una prova la difficoltà di progettazione di giochi nuovi, data dalla necessità di stare nei tempi e nelle norme, ma anche in una mentalità che difende soprattutto l'aspetto della manutenzione nel tempo quindi tende a evitare ogni elemento che possa provocare usi impropri.

Restituzione incontro
07/10/2021

Rossella Collina

AN FFAS

con: Milena Lazza - FDC
Milano e DASTU-PoliMi

AN FFAS si occupa di disabilità intellettiva e disturbi del neurosviluppo, fece da apripista della progettazione di parchi inclusivi, inaugurando a Milano il primo della città nel 1997.

Valore fondante di Gioco al Centro è il diritto all'inclusione e al gioco per bambini e bambine, fragili e non. Con l'obiettivo di disseminare per la città "isole" dove il diritto al gioco è garantito per tutti, l'intento è anche quello di costruire una comunità intorno ai parchi e contaminare anche le persone con il concetto di inclusività. Considerando che un bambino fragile può essere d'aiuto e da stimolo per uno normodotato, la dimensione dell'inclusione dovrebbe essere pervasiva in ogni campo e situazione.

Contributi al progetto

Nel processo di Gioco al Centro l'interazione con AN FFAS avviene nella fase di progettazione dei parchi, momento in cui Fondazione e progettisti si servono

dell'esperienza delle associazioni esperte sul tema della disabilità per avere il punto di vista di ognuno nel gestire sul campo bambini e bambine fragili. Il fatto che il gruppo di lavoro sia costituito da competenze diverse, ognuna con la sua specificità è un punto di forza del progetto e porta a un arricchimento di tutti.

ANFFAS dà un contributo anche tecnico (ad esempio attraverso consultazioni con terapisti esperti di autismo, ritardo cognitivo, ecc.) e specifico anche nella scelta dei giochi, non solo dal punto di vista funzionale, ma anche con attenzione alla sensibilità di bambini e bambine ("se per me funziona bene ma mi fa sentire diverso, allora non va bene") con l'obiettivo di avere un parco in cui ogni attrezzatura possa stimolare le capacità diverse di ogni individuo e l'interazione tra bambini/e.

Un altro aspetto importante è che l'associazione essendo a contatto con le famiglie è nella posizione di capire il punto di vista di chi vive la condizione della disabilità da dentro.

Sviluppo/percorso di accrescimento del progetto

Il processo è stato costruito e si è sviluppato nel tempo. Dalla progettazione del primo parco giochi ad oggi, si

è visto un grande miglioramento nelle competenze su diversi fronti: nella progettazione dei parchi (da parte degli architetti), nella produzione dei giochi (aziende), nelle consapevolezza delle associazioni. Si nota infatti un progressiva sensibilità e lo spostamento del significato di alcune funzioni, spazi ed elementi del gioco. **A** esempio nelle ultime realizzazioni l'area dei piccoli è diventata "l'area delle prime esperienze".

A che il Comune col tempo ha capito l'importanza del progetto, nonostante un parco tradizionale continui ad avere un costo molto ridotto rispetto a uno inclusivo. Non è stato semplice fin dall'inizio, in parte perché la proposta era dirompente e in parte per un tema economico, poichè il Comune doveva mettere a disposizione delle sue aree verdi e avrebbe avuto in capo parte dei costi degli interventi.

C'è ancora infatti molto potenziale di riflessione su più livelli: culturale, ma anche di progetto e delle procedure.

Criticità/difficoltà

Una delle più grandi difficoltà è che nel mondo della disabilità la suddivisione in categorie non è semplice, è tutto molto complesso e da interpretare. Ogni situazione di fragilità ha bisogno di una

grande competenza educativa e scientifica e il rischio è di fare degli errori. Il problema è che non esistono linee guida tecniche a cui fare riferimento: nello svolgersi del progetto le hanno definite i soggetti coinvolti con le loro interazioni, chiedendosi ad esempio "quanto dovesse essere alto un gioco musicale per essere accessibile alla carrozzina per bambini/e e quanto per gli adulti".

Aperture ed esportabilità

Per una replicabilità del progetto sarebbero importanti vari fattori: la semplificazione delle procedure, la garanzia di basi solide rispetto ai rapporti con l'ente pubblico, un finanziamento. Oggi il contributo economico di Fondazione di Comunità Milano è fondamentale: il percorso è costoso e i giochi hanno costi elevati anche perché sono sempre più raffinati, considerando che quelli più innovativi oltre ai materiali, hanno una ricerca sul campo alle spalle. Tutto dovrebbe essere sempre accompagnato da un aspetto valoriale di cui devono essere portatori tutti gli attori coinvolti.

Restituzione incontro
12/10/2021

Laura Borghetto

L'abilità

Marco Rasconi

UILDM

con: Milena Lazza - FDC
Milano e DASTU-PoliMi

UILDM e L'abilità che si occupano di disabilità e inclusione sociale sono partner del progetto fin dall'inizio. La collaborazione tra Fondazione, le associazioni e il Comune di Milano nasce da una comunione di intenti sui temi del diritto al gioco per i bambini e le bambine e degli spazi gioco nella città.

Contributi al progetto. Formazione e diritto al gioco

Andare a costruire parchi accessibili ha bisogno di un'azione significativa dal punto di vista culturale, infatti gli aspetti principali su cui le associazioni danno il loro contributo nel progetto investono la dimensione della formazione e sensibilizzazione rispetto al diritto al gioco, inteso come diritto di tutti.

Già dopo la realizzazione del primo parco inclusivo di Gioco al Centro è stato aggiunto nel progetto l'aspetto della formazione all'interno delle scuole. Si era visto infatti che mancava un'educazio-

ne civica sia di "accettazione del regalo" che nell'utilizzo di un nuovo pezzo di parco che era speciale e doveva essere rispettato e usato in un certo modo. I percorsi di formazione, avvenuti nelle scuole primarie (nelle classi 1° e 2° tenute da L'abilità e 3°, 4° e 5° da UILDM) hanno visto laboratori pedagogici che, per riflettere sulla disabilità, hanno portato nelle classi il concetto di "diversità" in quanto condizione umana, sviluppato l'approccio all'ascolto e all'accoglienza non della persona disabile ma di qualunque persona che viene definita diversa e l'hanno fatto attraverso il gioco, fornendo a bambini e bambine strumenti per il confronto e stimolandoli alla curiosità.

A fianco dell'azione di sensibilizzazione verso la comunità si è aggiunta quella rivolta invece alle famiglie di bambini e bambine con disabilità. Infatti secondo una lettura di tipo sanitario della disabilità, la percezione della maggior parte delle famiglie è che il bambino abbia bisogno soprattutto di una tutela e cura di tipo sanitario, il gioco non è ritenuto un bisogno primario. Al contrario il gioco dovrebbe essere ritenuto parte della cura e diritto fondamentale, non un'opzione. Inoltre questo è un tema trasversale a tutti i bambini e le bambine, poiché sempre di più il gioco è

sedentario, perché digitale, o fisico ma inteso come pratica sportiva, quindi non libera ma codificata. Quindi finché le famiglie non diventano consapevoli di considerare il gioco come un diritto del bambino, il rischio e anche la sfida del progetto è che i parchi inclusivi non siano frequentati.

Evoluzione nel tempo e ricadute del progetto

L'integrazione dell'aspetto della sensibilizzazione sia nelle scuole che nelle famiglie hanno aggiunto qualità al progetto e in particolare il pezzo rivolto alle scuole ha precisato l'intento di fare interventi rivolti non al mondo della disabilità ma a una comunità attenta anche a chi è fragile (da "fare giochi inclusivi" a "fare parchi per tutti"). Una conseguenza positiva del progetto è il fatto di aver creato dei parchi anche per esempio per le persone adulte con disabilità che hanno dei figli normodotati o per i nonni, di avere cioè allargato il concetto di diritto al gioco del bambino anche alla possibilità di giocare con i propri parenti che hanno una fragilità, quindi alla possibilità della relazione attraverso il gioco, e questo è positivo perché il modo di giocare più formativo non è quello singolo.

Durante lo svolgimento del progetto si è visto un apprendimento nel tempo, dato

molto anche dal rapporto tra soggetti diversi che hanno sguardi ed esperienze diverse. Progressivamente si è capito come migliorare e questo ha avuto una ricaduta nella progettazione degli spazi gioco, i cui ultimi ad esempio hanno provato a rispondere anche al tema del rapporto di gioco tra bambini/e e genitori.

Punti di forza e criticità. Aperture future e sfide

La rete tra Fondazione, Comune di Milano e mondo associativo di diversa natura ha dato qualità al progetto. Una delle criticità sta nell'incastro con il sistema amministrativo, che a Milano è molto ampio e con budget spesso vincolati e una gestione delle donazioni che spesso è complessa, ma che nonostante questo, nella gestione generale del progetto, funziona meglio rispetto a molte altre realtà a livello nazionale e dà risultati migliori.

Tutta l'iniziativa ha basi economiche importanti grazie ai finanziamenti di Fondazione, infatti lavorare sul diritto al gioco vuol dire impegnare molte risorse che riguardano: le strutture, la progettazione, il mantenimento dei rapporti con le istituzioni, la comunicazione e il mantenimento delle attività nei parchi, quindi ottimizzare risorse, capacità, energie ha dato dei buoni risultati.

Sul fronte della formazione a livello culturale c'è ancora molto margine di lavoro. In particolare quando si interagisce con le famiglie si deve operare su più fronti, allargando il tema del diritto al gioco come gioco che avvenga all'aperto, in qualsiasi situazione che faccia bene al bambino. Per questo motivo servirebbe anche un processo per educare la città e la società, cioè allargare la rete degli stakeholder a livello locale. Serve un'azione ampia di sensibilizzazione, non solo nelle famiglie di bambini e bambine con disabilità, ma a tutte le famiglie, agli enti locali, le scuole, la neuropsichiatria infantile, tutti quelli che sono i co-protagonisti della vita di un bambino oltre alla sua famiglia. Nell'azione di formazione nelle scuole, che è avvenuta solo in quelle primarie, si è rilevata un'altra criticità e quindi un possibile passo avanti per il futuro, che riguarda le età a cui rivolgersi. Il progetto oggi, interagendo con bambini/e che hanno circa dai 6 ai 10 anni risponde all'obiettivo di formare cittadini consapevoli, ma i parchi gioco sono frequentati soprattutto da bambini e bambine in età prescolare, infatti oltre questo momento subentrano altri tipi di attività, per questo l'iniziativa andrebbe portata nella scuola d'infanzia.

Tuttavia la sensibilizzazione non passa solo attraverso azioni culturali ma anche concrete, creando luoghi visibilmente accessibili, ad esempio se in ogni parco della città si trovassero attrezzature per il gioco inclusivo, in modo che potessero essere riconoscibili da qualsiasi cittadino in quanto attrezzature utilizzate in modo diverso. L'ambizione è che il parco inclusivo possa contaminare comunità e città, cioè creare una modalità intorno a sé sempre più ampia, nel confrontarsi con la diversità. Un mutamento culturale che passa attraverso l'esperienza reale. Sfidarsi nel conoscere i limiti e le diversità degli altri per i piccoli è più facile, anche perché bambini e bambine oggi, inseriti in una realtà più multietnica rispetto a vent'anni fa, sono molto più capaci di confrontarsi con la diversità. Si lavora su questo tema attraverso il gioco perché bambini e bambine lo recepiscono meglio e le barriere mentali non si costruiscono. L'obiettivo è che ne siano investiti anche gli adulti. La ricaduta spaziale di questa espansione si traduce in una città inclusiva ad esempio per l'accessibilità. La prossima sfida è quella di uscire dai confini del parco costruendoci attorno la modalità per raggiungerlo.

Restituzione incontro
30/11/2021

Martina Gerosa
Pio Istituto dei Sordi
con: DASTU-PoliMi

Si tratta di un progetto che si occupa del gioco per tutti i bambini e le bambine, compresi quelli che hanno difficoltà di qualunque tipo a giocare, dove questo aspetto va del resto mitigato con il tema del rischio, dei pericoli insiti nel vivere in un contesto urbano con cui dobbiamo probabilmente scendere a patti.

La dott.ssa Gerosa ha introdotto la sua esperienza professionale e personale citando una serie di contesti interessanti con cui è entrata in contatto nel tempo (significative anche per il presente studio) tra cui ad esempio CHD (Centro Documentazione Handicap) e la cooperativa sociale ACCAParlante, e in generale tutto il gruppo bolognese molto attivo anche in relazione con l'Amministrazione Comunale.

Condivide con noi un approccio alla sfera delle disabilità introducendo il concetto di "arcipelago/arcipelaghi" per meglio connotare la soggettività e le

differenze entro definizioni spesso standardizzate e non rappresentative. Ad esempio, rispetto alla disabilità uditiva esistono molte persone affette da ipoacusia (in modi diversi) e meno persone con una disabilità totale, così per la vista, la sfera cognitiva e motoria. Vi è una grande differenza tra una condizione in cui, parlando della disabilità motoria, di una carrozzina che si governa o che deve essere spinta da un altro soggetto. Così come chi ha una disabilità cognitiva potrebbe avere invece una grande forza e abilità motoria, o meno. A questo proposito assume molto rilievo una conoscenza di base delle classificazioni del funzionamento della disabilità (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute - versione per Bambini e Adolescenti (ICF-CY) di cui la Dott.ssa Matilde Leonardi del BESTA è la referente italiana. Da tali spunti emerge una definizione di disabilità che non è statica ma sta nell'interazione tra i deficit e le caratteristiche di una persona e l'ambiente, interazione che può essere facilitata o meno.

In una città, che possiede molti ostacoli, i parchi di Gioco al Centro sono da intendersi come oggetti che

facilitano la partecipazione e l'interazione.

Il tema più interessante di questi parchi è la possibilità di attivare un gioco libero, non unicamente concentrato attorno ad alcune attrezzature standardizzate. In più, tali spazi si possono intendere di valore per l'aspetto relazionale che mettono in moto. Il superamento delle barriere e dei limiti di relazione con l'ambiente potrebbe del resto essere gestito maggiormente anche attraverso la tecnologia, in particolare di tipo "assistivo". Un esempio per un ipovedente potrebbe essere la innovativa cintura che avverte della presenza di ostacoli (sviluppata dal Politecnico di Milano). Questo aspetto della tecnologia come modo per rendere più fruibile i parchi è stato sviluppato nell'ultimo progetto (Giardini Bertoli) in modo interessante con un video, con comunicazione di tipo aumentato, con l'utilizzo di un linguaggio semplice.

Un tema molto rilevante rispetto al processo che porta alla realizzazione di spazi di questo tipo è l'aver all'interno del gruppo di lavoro anche i potenziali destinatari del progetto, ovvero persone con disabilità e le loro famiglie.

Una riflessione ulteriore sul modo in cui amplificare il ruolo di tali spazi è quello di mettersi in relazione con altri servizi, come le biblioteche. Il sistema bibliotecario milanese è attivo e sensibile al tema delle disabilità attraverso attività dedicate e manifestazioni che ripetendosi periodicamente hanno consolidato delle reti collaborative. Le biblioteche sono un elemento chiave che mette in relazione un numero significativo di altre istituzioni e soggetti. In altre regioni questo aspetto è sviluppato, ad esempio in Emilia-Romagna con il Centro documentazione handicap di Bologna.

Infine, alcuni input per aumentare l'effetto del progetto Gioco al Centro ed in generale le realizzazioni di spazi di questa natura può essere lavorare sugli aspetti di informazione e comunicazione della presenza di tali occasioni, sul tempo e sulla disponibilità delle famiglie di bambine e bambini con disabilità spesso già occupate rispetto alle questioni di "salute-trattamenti", così come incentivare forme di uso dello spazio differente da parte delle associazioni/istituzioni che se prendono cura.

Intervista scritta
Dicembre 2021

Inter Campus

Contributo al progetto/processo. *Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?*

Inter Campus vive da sempre al servizio di bambini e bambine, nel tentativo di restituire loro il diritto al Gioco, uno dei diritti fondamentali del Fanciullo sanciti dalle UN. In Italia la nostra attenzione si è concentrata soprattutto su bambini e bambine disabili e su come integrare il nostro percorso educativo con le loro necessità, su come imparare da loro e dalle associazioni che ad essi si dedicano, a migliorare la nostra attività formativa. Abbiamo quindi avuto la fortuna di incontrare sul nostro cammino grazie alla FdCM, l'associazione L'Abilità e ci è sembrato interessante e naturale mettere a disposizione del progetto Gioco al Centro la nostra preparazione arricchita da questo felice incontro. Abbiamo la possibilità di partecipare soprattutto al momento di inaugurazione del Parco, con sessioni di gioco organizzate in spazi alternativi per bambine e bambini.

I nostri allenatori sono a disposizione nella giornata di inaugurazione per momenti di gioco per 2 o 4 bambini alla volta su un campo attrezzato in sicurezza montato per l'occasione nei pressi del parco.

La nostra comunicazione si rende inoltre disponibile a condividere i messaggi riguardanti questo progetto attraverso i nostri canali.

Accrescimento/avanzamento del progetto. *Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

Saremmo felici di poter proporre la nostra attività ai frequentatori del parco anche in momenti successivi al giorno d'inaugurazione, ma causa pandemia i successivi momenti di attività non hanno avuto finora luogo. Sarebbe bellissimo far vivere il parco con giornate *ad hoc* nei vari mesi dell'anno.

Effetti e aperture. *Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

La nostra partecipazione a questo progetto è conse-

guenza dell'assoluta fiducia alla validità e utilità del progetto. In una città come Milano abbiamo creato luoghi che mancavano e di cui c'era un assoluto seppure silenzioso bisogno. Purtroppo le necessità dei più fragili a volte non emergono con la stessa vemenza di marketing di altre campagne. Ma siamo felici di aver avuto un orecchio attento ad ascoltare le richieste sussurrate dai più piccoli e vulnerabili. Un luogo di inclusione, pubblico, aperto a tutti, gratuito e soprattutto allegro e studiato con attenzione e dedizione non esisteva. Fondamentale è inoltre la permanenza e la stabilità di queste strutture. Non interventi spot, ma destinati a durare e quindi accompagnati e "accompagnabili" da una proposta formativa ed educativa.

Penso che la ricaduta positiva stia proprio nella possibilità di creare attorno al Parco Gioco una comunità partecipe ed attenta che cresca insieme intorno a queste necessità che erano rimaste inascoltate. Sarebbe interessante rendere ancor di più le comunità di riferimento soggetti agenti e responsabili di tali luoghi. Anche i bambini e le bambine, che sicuramente da tale presa di responsabilità avrebbero da suggerirci sicuramente nuove potenzialità del progetto.

Intervista scritta
Febbraio 2022

Michela Vassena
UICI

Contributo al progetto/processo. *Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?*

In qualità di consulente tecnico - Commissione Autonomia del Consiglio Regionale Lombardo dell'U.I.C.I. Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus con particolare esperienza nella eliminazione delle barriere architettoniche e progettazione dei percorsi tattilo plantari per persone non vedenti e ipovedenti, ci siamo occupati della progettazione dei percorsi tattilo plantari e delle mappe tattili condividendo, di volta in volta, le proposte e le soluzioni con alcuni referenti della Commissione autonomia e con alcune persone con disabilità sensoriale, anche sulla base di precedenti esperienze. Con l'occasione, abbiamo cercato di dare ulteriore supporto anche per quanto concerne la scelta delle aree gioco e la collocazione ottimale dei vari giochi in virtù di una corretta fruibilità da parte delle persone con diversa disabilità.

Un particolare approfondimento e studio è stato fatto, in alcuni casi, anche per la scelta dei colori e delle scritte per agevolare le persone ipovedenti e malvedenti.

Accrescimento/avanzamento del progetto. *Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

I punti di forza che andrebbero valorizzati sono proprio gli obiettivi prefissati di accessibilità e fruibilità delle aree gioco attraverso tutti gli accorgimenti e ausili che sono stati previsti e realizzati per far sì che lo spazio aggregativo possa essere fruito da parte di tutte le persone. Uno studio approfondito ed effettuato grazie al coinvolgimento di Associazioni rappresentanti le diverse disabilità che hanno contribuito a "costruire" uno spazio di incontro e di socializzazione accessibile e fruibile ove previsto, in alcuni casi volutamente limitato per ragioni di sicurezza, in altri casi totalmente fruibile. La valorizzazione di questi punti di forza si potrebbe trovare, ad esempio, nell'insegnare ai bambini/ragazzi delle scuole primarie e secondarie (i maggiori fruitori in età evolutiva), portando

nelle scuole queste aree gioco come esempio, il perché di alcune scelte, la motivazione che ha portato a creare alcune aree piuttosto che altre, il significato degli ausili utilizzati, il loro uso da parte delle persone con disabilità, ovvero far comprendere le necessità delle varie disabilità, le soluzioni trovate e i motivi di alcune scelte, perché possano fruire dei suddetti spazi consapevolmente e coscientemente in un corretto rapporto con tutti gli utenti.

Per quanto concerne le carenze incontrate da cui trarre insegnamento per un prossimo futuro e su cui battersi maggiormente, ritengo siano da imputare a un non sufficiente coordinamento burocratico che, in taluni casi, può precludere tutto o in parte il lavoro di progettazione consapevole. Una evoluzione che ci sarà certamente con il tempo, così come negli ultimi anni si sono sempre più comprese le necessità delle persone disabili, di un contesto "senza barriere" per eliminare anche le disabilità. Faccio un esempio: se il parco giochi ha al suo interno aree accessibili, giochi accessibili, percorsi accessibili, e via dicendo, ma per arrivare al parco devo attraversare una strada dove ci sono le strisce pedonali ma senza scivolo e senza percorso tat-

tilo plantare per persone non vedenti, ovvero mi trovo una barriera che non mi permette di arrivare al parco, ecco che gran parte del lavoro è vanificato. Se non ci sono mezzi accessibili che mi portano al Parco, se non ci sono parcheggi per disabili nelle vicinanze e un percorso fruibile, purtroppo, al Parco non riesco ad arrivare.

In conclusione, servirebbe maggiore predisposizione da parte dell'Amministrazione Pubblica per un corretto coordinamento tra i vari Settori che devono interagire e collaborare per far sì che anche l'ambiente circostante sia senza barriere.

Effetti e aperture. *Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

Considerato che il Parco Giochi viene utilizzato non solo dai bambini in età evolutiva ma anche dai genitori, nonni, amici e parenti che li accompagnano (quindi adulti), considerato l'alto grado di individualismo ed egoismo in cui ci si trova socialmente in questo preciso periodo storico, ritengo e auspico che i benefici maggiori possano prendere forma in una maggiore consapevolezza dei bisogni altrui,

una maggiore educazione nei confronti del prossimo, una più autentica predisposizione all'accettarsi reciprocamente. Mi auguro che in uno spazio di giochi e di divertimento nuovo, bello, accessibile, fruibile, colorato, si possa trovare quella giusta serenità per riappropriarsi del proprio tempo e di quella gentilezza perduta.

Restituzione incontro
02/02/2022

Michela Bellodi

La Cordata

con: Milena Lazza - FDC
Milano e DASTU-PoliMi

Programma di animazione

L'area giochi inclusiva di piazza Paci è epicentro di un progetto di animazione ed esplorazione territoriale e di sensibilizzazione sui temi dell'inclusione rivolto a bambini/e e ragazzi/e, che coinvolge in generale gli spazi della più ampia piazza Paci, gli spazi pubblici limitrofi e le scuole di differenti gradi presenti nel quartiere.

Il progetto *BaronAbilia* è stato avviato nella primavera 2021. Guidato dall'associazione La Cordata, supportato dal Municipio 6 e svolto in collaborazione con altri enti (Ludosofici, UILDM, Comu-

nità Nuova e L'Impronta), si muove con diverse attività su tre differenti assi d'azione:

- Il primo di animazione territoriale interessa in modo trasversale tutte le fasce d'età. Queste azioni, che sono finanziate dal Gruppo CAP (azienda pubblica che gestisce il servizio idrico integrato della Città metropolitana di Milano e che ha sede in zona Famagosta), si svolgono negli spazi di piazza Paci, in particolare nell'area giochi inclusiva ma più in generale nel quartiere.

- Il secondo di attività rivolte al target specifico degli adolescenti. Infatti nel quartiere Barona non c'è né un CAG (Centro di Aggregazione Giovanile) né spazi dedicati alla fascia d'età 10-19. L'associazione propone ad esempio: attività sportive itineranti (Unità Mobile Sport), attività culturali legate alla musica rap (Musico e Terapia) e alla street art (realizzazione di murales).

- Il terzo asse lavora sulla sensibilizzazione all'inclusione attraverso attività e spettacoli teatrali interattivi per raccontare la diversità. Queste attività, svolte anche nelle scuole elementari e medie sono state organizzate con UILDM e sono iniziate solo a novembre, in ritardo, a causa dell'emergenza Covid.

Fruizione dell'area giochi inclusiva

Nonostante un iniziale scetticismo sulla localizzazione dell'area inclusiva, la percezione oggi è che la comunità non solo l'abbia accolta positivamente ma se ne prenda anche cura. Infatti il parco non è stato vandalizzato e sicuramente ha portato qualità e bellezza in un luogo che ne è carente. Per il momento però, rispetto al tipo di fruizione, sembra che ci sia una scarsa frequentazione dell'area gioco da parte di bambini/e disabili e, più in generale, di persone fragili.

Se osservato questo aspetto nell'ambito delle attività del progetto *BaronAbilia* si può dire che, ad esempio, in occasione dell'attività "GiocaAbilia" - svolta a maggio, giugno e luglio con 1 evento al mese - hanno partecipato 83 bambini di cui 14 con disabilità; a settembre in occasione di più eventi, tra cui "A spasso con Sofia", una passeggiata-laboratorio nel quartiere, hanno partecipato anche alcuni ragazzi disabili; un evento sportivo (organizzato con UILDM) ha coinvolto soprattutto bambini normodotati che hanno però sperimentato lo sport dell'hockey in carrozzina.

Nel percorso del progetto (non ancora concluso) la

collaborazione con partner che si occupano di disabilità è stato un aspetto fondamentale e arricchente. Essi infatti hanno portato conoscenza e competenza, tra le altre cose anche per cogliere e trattare disabilità non facili da riconoscere, come quelle cognitive.

Restituzione incontro
03/02/2022

**Marco Colombo Bolla,
Carlotta Calò e Lia Gallo**
Campo Teatrale
con: Milena Lazza - FDC
Milano e DASTU-PoliMi

Contributo al progetto

L'associazione culturale Campo Teatrale ha animato il parco giochi inclusivo presso i Giardini Lucarelli a partire dall'evento inaugurale tenutosi a settembre 2020 e continuerà ad animarlo per i due anni successivi, fino a luglio 2022. Il progetto e il programma di animazione si svolge sia presso i Giardini sia all'interno di istituti scolastici della zona o sedi di associazioni che trattano i temi delle disabilità. Il teatro e le discipline dello spettacolo sono ciò che caratterizza le attività proposte.

Nel 2021, dopo l'evento inaugurale, sono stati organizzati 10 differenti mo-

menti (prima tra aprile e giugno, poi tra settembre e ottobre) di animazione negli spazi del parco giochi e in una scuola primaria e una secondaria limitrofe perché offrivano spazi più adeguati a rappresentazioni teatrali con pubblico. Complessivamente a questo ciclo di eventi hanno partecipato circa 480 ragazzi e 390 adulti. I dati sono desunti dalle prenotazioni online. Occorre infatti ricordare che il progetto di animazione si è svolto durante il periodo di restrizioni dovute alla diffusione del virus Covid-19, per cui alle attività si poteva accedere solo con prenotazione online che prevedeva un questionario con la raccolta di dati di base. Un secondo ciclo di eventi è previsto per la primavera ed estate 2022. Contemporaneamente a questi momenti sono state portate avanti altre attività, già previste in sede di progettazione. La prima coinvolge 12 bambini/e del Centro Diurno de L'abilità Onlus (partner del programma Gioco al Centro). Una seconda è un "percorso laboratoriale di teatro integrato", svolto negli spazi della sede di Campo Teatrale; vi hanno partecipato 8 ragazzi di cui 5 con disabilità. A queste iniziative si affianca quella di laboratori teatrali gratuiti presso sei differenti scuo-

le primarie di primo grado della zona. Grazie al finanziamento di Fondazione di Comunità Milano è stato possibile svolgere i laboratori in 33 classi.

Questo percorso permette, di maturare esperienza e conoscenza, ma anche di sperimentare e raccogliere molti strumenti che condurranno ad ideare un nuovo spettacolo sui temi della disabilità che sarà messo in scena nel mese di aprile per la stagione teatrale 2022/23.

Fruizione dell'area da parte di persone disabili

Come accennato in precedenza il primo anno di attività ha dovuto fare i conti con l'emergenza Covid-19. Per gestire la partecipazione agli eventi è stato attivato un sistema di prenotazione online al quale era associato un questionario. Nonostante questo strumento è difficile ricostruire un quadro numerico certo sulla partecipazione di bambini/e o persone con fragilità. Le segnalazioni fatte in sede di prenotazioni riguardavano quasi esclusivamente bambini/e in sedia a rotelle. Una stima è difficile da fare anche perché non sempre la disabilità è percepibile, per il grado di importanza o perché di tipo cognitivo e difficile da riconoscere ad un primo sguardo. La sensazione però è che la presenza sia molto

bassa; si potrebbe stimare come ordine di grandezza un 5% di persone con disabilità sul totale dei partecipanti. Le ragioni probabilmente sono molteplici, a partire dalla titubanza delle famiglie nell'esporre bambini e bambine a situazioni di rischio infezione in questo periodo, alla difficoltà di gestione o altro.

Opportunità spaziali dell'area gioco

I laboratori nelle scuole si svolgono nella stagione invernale, quindi non è possibile usare gli spazi dei Giardini Luccarelli, ma nell'estate del 2021 è stato fatto l'esperimento di usare le strutture del parco giochi nell'ambito della scuola di recitazione dell'associazione con piccoli gruppi di bambini e bambine under 11 (nessuno di questi con fragilità). L'esperienza di portare il teatro al parco e rivolgersi a non professionisti è molto sfidante. Le proposte a livello performativo sono di natura molto corale, ma il contesto è molto rumoroso e i tanti bambini e bambine in scena non possono essere tutti microfonare. Il tema dell'audio riduce molto il potenziale di performance all'interno della cornice del parco. Anche gli aspetti di natura logistica non sono semplici. Ogni volta che si organizza un evento al parco serve un generatore di

corrente per una attrezzatura audio di base, anche solo per riprodurre musica. In prospettiva sarebbe auspicabile che i parchi siano dotati di allacci elettrici a disposizione di chi organizza eventi.

L'area giochi Luccarelli è stato un'ottima cornice per le esperienze di carattere laboratoriale più che performative. Gli attori e conduttori delle esperienze hanno usato il parco come scenario che potesse accogliere le varie esperienze. Il castello, i giochi sospesi, la rete sono diventati tutti espedienti, ambientazioni di viaggi fantastici. Non soltanto per la concretezza che questi elementi portano con sé ma anche per la possibilità di attivare un immaginario e diventare quasi un portale per un altrove. Si lavorava con i gessetti e i fogli da lucido applicandoli in alcune parti del parco per immaginare che quelle aree, superfici, segni a terra fossero accessi per altri mondi: la jungla, il mare in tempesta dove incontrare i pirati. Usare le strutture per quello che erano, o che evocavano, o anche per quello che non erano è stato interessante ed è anche una tipica attività teatrale.

L'area giochi è stata uno scenario molto fertile per la creazione delle esperienze. Il ruolo degli animatori è stato quello di portare i bambi-

ni e le bambine a sentire che tutti gli elementi che si trovano lì hanno un potenziale più ampio di quello che ha l'oggetto di per sé. L'attività teatrale aiuta a cambiare lo sguardo, a guardare con occhi nuovi un oggetto che si dà per scontato.

È stato organizzato anche un "picnic artistico" in collaborazione con UILDM, altro partner di progetto. In quell'occasione il parco è stato tappezzato di tovaglie bianche che sono state dipinte durante un laboratorio di pitture sono poi diventate tovaglie per un picnic diffuso. Un'esperienza logisticamente sfidante visto che la sede di UILDM è molto lontana. L'interesse però è quello di continuare il percorso di collaborazione, pensando però a degli incontri anche presso i loro spazi.

In un'altra occasione laboratoriale si è proposto un'attività di piantumazione di arbusti vicino all'area gioco e in dialogo con Municipio 3 è stata realizzata un'aiuola per rendere più piacevole un angolo dell'area giochi.

Relazioni costituite e aperture future

La sperimentazione di laboratori teatrali appare molto significativa per far lavorare i bambine e bambini sui temi della disabilità ed inclusio-

ne. La volontà di continuare e dare maggior consistenza all'esperienza del laboratorio di teatro integrato, ad esempio, ha spinto l'associazione a programmare una raccolta fondi in crowdfunding. Infatti si è riconosciuta la necessità di un tempo di sedimentazione, lavoro e condivisione più ampio. L'esperienza nelle scuole è stata accolta positivamente, infatti durante il percorso hanno manifestato interesse altre 10 classi, poi coinvolte grazie ad un finanziamento del Municipio 3; altre 2 classi si sono aggiunte in seguito con una quota versata direttamente dalle famiglie. Sono stati così coinvolti circa mille tra bambine e bambini. Questi laboratori, svolti nel periodo invernale, hanno avuto luogo durante l'orario scolastico, in collaborazione con le insegnanti e all'interno degli spazi della scuola.

Il programma ha permesso di attivare un'ampia rete territoriale attraverso le iniziative attorno al parco e attraverso il coinvolgimento di molte scuole con le attività laboratoriali. Questo lavoro permette di prevedere, per il periodo primaverile ed estivo 2022, un ritorno al parco con un programma di iniziative che metterà a sistema quanto fatto e proverà a raccoglierne i frutti in una comunità scolastica che in questi mesi è stata "ampia-

mente nutrita". Lo spettacolo teatrale finale che tratterà il tema della disabilità a partire da quanto si è appreso in questi due anni di percorso sul territorio vuole essere un momento chiave di questo percorso e si propone di riunire i molti fili tessuti. Allo spettacolo si affiancherà la creazione di un'opera d'arte pubblica installata all'interno del parco, che sarà la concretizzazione di un percorso di laboratori artistici svolti in collaborazione con una artista, in cui confluiranno i materiali raccolti durante una serie di rilevamenti.

Al contempo, Campo Teatrale è parte del Tavolo per la Non Violenza, organizzato dal Municipio 3. Questa rete è costituita da molte realtà attive su tematiche di natura sociale e oltre a promuovere collaborazioni è un canale di divulgazione delle attività promosse al parco.

L'organizzazione Spazio Aperto Servizi ha affiancato l'associazione nell'evento *Mister Brush* del 2021; con la presenza di un interprete è stato possibile rendere accessibile lo spettacolo anche a persone con limitate capacità uditive.

La logica con la quale l'associazione opera è quella di sviluppare un palinsesto di eventi che di volta in volta coinvolgano un partner di

progetto, o non, che possa essere un interlocutore privilegiato e apra l'iniziativa ad una comunità specifica. In particolare provando a fare incontrare le persone in situazioni differenti: ad esempio gli attori che svolgono gli spettacoli ai Giardini sono gli stessi che svolgono le attività laboratoriali nelle scuole, provando a costruire una consuetudine.

Rispetto ad associazioni e istituti che si occupano specificamente di disabilità è da segnalare che capita di registrare delle resistenze in un loro diretto coinvolgimento strutturato nelle attività. Anche in questo caso i motivi sono molteplici, a partire da quelli logistici, ma anche legati a incertezze su una reale disponibilità delle famiglie a prendervi parte, o perché non ancora abituati nel ritenere accessibile la partecipazione ad attività teatrali.

Quello che emerge è una rete aperta e multiscala fatta di luoghi (il parco, le scuole, le sedi di associazioni), di relazioni tra soggetti differenti e di progettualità molteplici dedicate alla disabilità la cui costruzione è supportata dalla densità di connessioni che si stanno attivando e che si alimentano vicendevolmente. Una rete di supporto alla diffusione della cultura di inclusività.

Restituzione incontro
08/02/2022

Marco Zandrini e Letizia Pezzoli

Consorzio SiR
con: Milena Lazza - FDC
Milano e DASTU-PoliMi

Il lavoro su due parchi differenti

Consorzio SiR si è occupato di tutte le attività di animazione dei parchi inclusivi di Villa Finzi (Municipio 2) e Martinetti (Municipio 7). Per quest'ultimo ha gestito anche il lancio e inaugurazione del parco a settembre 2019, mentre l'inaugurazione del parco di Villa Finzi era stata curata da L'abilità a giugno dello stesso anno. Per quanto riguarda le relazioni con le scuole, sono state le associazioni L'abilità e UILDM a lavorare all'interno degli istituti scolastici dei due contesti con un progetto di animazione.

All'interno del progetto Gioco al Centro, Consorzio SiR è l'associazione che ha iniziato prima le sue attività di animazione con l'iniziativa *Libera entrata* ed ha infatti già concluso il progetto. Il percorso è stato anche attraversato dall'inizio della pandemia e per questo le attività sono ufficialmente partite solo a settembre 2020 e non a febbraio/marzo.

Aver portato il progetto in due parchi e contesti diversi ha permesso di osservare due situazioni con alcune differenze.

- l'area gioco di Villa Finzi è inserita in un parco storico della città, quindi già frequentato e conosciuto da famiglie del quartiere, associazioni e servizi del terzo settore che infatti hanno anche sedi all'interno del parco. Quando Consorzio SiR si è inserito in questo contesto con le attività di animazione ha avuto un primo dialogo con la Casa Solidale che ha sede nel parco - e ospita servizi e raccoglie progetti per le persone con disabilità e i loro familiari - e con l'associazione Ortica che gestisce il Centro Diurno Disabili. Le iniziative sono state promosse sul territorio e comunicate sui social e c'è stato subito un buon riscontro da parte della cittadinanza. La partecipazione è stata rilevante ed è stata molto naturale perché si trattava di un contesto già conosciuto e frequentato all'interno del quartiere.

- il parco di via Martinetti è nuovo all'interno del quartiere ed è stato inaugurato proprio con l'installazione dell'area giochi inclusiva. Nel settembre 2019 è stato fatto un lavoro iniziale di comunicazione coinvolgendo molto le associazioni, le scuole e gli operatori della zona, per far co-

noscere il progetto e il nuovo spazio. Il parco è limitrofo a un istituto comprensivo che è stato coinvolto nell'evento inaugurale dei Giardini e, si pensa che anche per questo motivo, la giornata sia stata molto partecipata. Erano mesi che le persone vedevano i lavori quindi c'era molta attesa e l'accoglienza da parte delle famiglie del parco giochi e delle attività che ha portato con sé è stata molto calorosa. Infatti sia gli usi quotidiani che le giornate di animazione iniziate più avanti hanno visto un alto numero di partecipanti: anche liste di 50 bambini e bambine divisi in gruppi da 10 che dovevano aspettare ognuno la propria mezzora per giocare. L'iniziativa quindi è stata un successo e data questa esperienza si pensa che per la riuscita di questi interventi sia molto importante costruire la relazione con le scuole e le associazioni del territorio.

Sembra che il parco di via Martinetti sia entrato a far parte dei luoghi frequentati abitualmente dalle famiglie, diventando così una parte importante e integrante del tessuto urbano del quartiere. L'impressione è anche che la conformazione del parco sia ottimale perché chiuso e, a differenza di quello di Villa Finzi che è molto grande e più dispersivo, è incentrato

sull'area dei giochi inclusivi e permette che le famiglie si sentano più sicure nel portarci bambine e bambini.

Attività di animazione e fase pandemica

La prima ondata di pandemia ha imposto una variazione dei programmi in termini temporali (le attività di animazione sono iniziate solo a settembre 2020 e non in primavera) ma ha anche alterato le tipologie di attività e le forme del gioco. Ad esempio non si sono potute svolgere delle giornate legate a ricorrenze o festività e si è rinunciato ad azioni di ingaggio della cittadinanza per la manutenzione e pulizia del parco, come invece era previsto inizialmente dal progetto.

Per le restrizioni legate all'emergenza sanitaria anche la modalità di svolgimento delle attività ha subito delle variazioni importanti, infatti l'attività proposta (*Ludobus*), una ludoteca itinerante che offre vari giochi che si svolgono e distribuiscono nello spazio, solitamente permette un certo grado di libertà nei tempi di utilizzo, nell'interazione fra bambini/e e fra bambini/e e giochi. A causa del momento storico non si è potuta sperimentare la normale formula di funzionamento della ludoteca inserita nel contesto dell'a-

rea giochi inclusiva, poiché la necessità era di stare in un'area perimetrata, separata dalle strutture del parco e coi tempi organizzati in turni. Un altro aspetto che è stato limitato dal periodo di emergenza è stato il dialogo con le associazioni e i servizi per la disabilità. In quel periodo infatti questi erano in una fase riorganizzativa e di confusione e non era un momento adatto per loro per gestire delle giornate di animazione di gruppo all'aperto con tante persone. Questo si è visto in particolare nell'ambito dell'area gioco di Villa Finzi nelle cui vicinanze hanno sede diverse strutture del terzo settore con cui inizialmente si era aperto un dialogo e immaginato delle giornate condivise.

Nonostante gli ostacoli le attività sono riuscite e sono state vissute come un successo proprio in relazione al periodo storico in cui si sono svolte.

Partecipazione e fruizione da parte di bambini/e disabili durante e al di fuori delle attività organizzate

Relativamente all'affluenza in generale tra i due parchi ai Giardini Martinetti c'è stato una partecipazione maggiore. L'associazione ha lavorato con circa 50 bambine e bambini ogni pomeriggio e al termine del progetto ne

sono stati coinvolti circa 400. Non è possibile avere un dato certo sulla partecipazione di bambine e bambini disabili: alcuni utenti sono venuti più frequentemente, altri in modo sporadico e altri la cui disabilità non è così evidente e quindi non è possibile tenerne traccia.

La percezione, data anche dal confronto coi servizi interni a Consorzio SiR che si occupano di riabilitazione e neuropsichiatria infantile, è che, data la fase pandemica, nel periodo del programma di animazione le famiglie con bambini e bambine disabili erano molto titubanti dal portarli a giocare in una situazione di gruppo.

A Villa Finzi il parco viene frequentato dalle associazioni per la disabilità che hanno sede all'interno del parco, prima fra tutti l'associazione L'ortica che gestisce il Centro Diurno Disabili e che in quel periodo era solita frequentare l'area giochi al mattino, quando non c'era nessuno e la situazione era più controllata. Quindi evidentemente l'interazione di bambini e bambine disabili con l'area giochi è avvenuta più che altro in queste modalità. Ciò vuol dire che ci sono delle associazioni che hanno usato il parco in momenti a loro dedicati: certamente viene meno il senso dell'inclusione ma il parco

rimane un facilitatore per attività socio-assistenziali e quindi si tratta comunque di un valore aggiunto per il territorio e per le attività di quelle associazioni.

L'area giochi di via Martinetti invece viene utilizzata da molte famiglie che frequentano la scuola materna lì vicina che inoltre ha dei percorsi interni su disabilità e sensibilizzazione. Qui ci sono bambini e bambine disabili che sicuramente frequentano il parco.

La presenza del *Ludobus* è stata l'occasione per l'associazione per interfacciarsi coi genitori e raccontare questi parchi differenti, perché sono stati realizzati e qual è l'idea che vogliono diffondere.

Per quanto riguarda bambini e bambine è sembrato che quelli presenti nell'area di via Martinetti, probabilmente perché frequentavano le scuole ed erano presenti all'inaugurazione, fossero più consapevoli della particolarità di quel posto. Nel parco di Villa Finzi il progetto era meno conosciuto.

Restituzione incontro
09/02/2022

Martina Testa e Simone Cucchetti

Coopertiva Sociale Nuova Umanità

con: Milena Lazza - FDC Milano e DASTU-PoliMi

Proposta e percorso legato alla animazione territoriale

L'intervento intorno ai Giardini Bertoli guidato dalla Cooperativa Sociale Nuova Umanità lavora su due assi:

- una parte di promozione della cultura dell'inclusione che si svolge all'interno del parco in forma animativa/aggregativa/laboratoriale, per animarlo e renderlo accessibile al territorio;
- una parte formativa e di sensibilizzazione all'interno e in collaborazione con le scuole del Municipio 8 (inizierà a marzo 2022).

Il parco è stato inaugurato a settembre 2021 dando il via al progetto Liberi di essere, dopodiché sono state avviate con la frequenza di tre volte alla settimana una serie di attività di animazione territoriale con l'accompagnamento di due figure di educatori. Queste attività di tipo laboratoriale da un lato e di sensibilizzazione dall'altro, hanno visto una prima parte

di azioni esplorative del parco, una osservazione partecipata per mappare da chi era frequentato e come era utilizzato e per iniziare a creare relazioni. A partire dall'inaugurazione fino a novembre/dicembre è stato fatto un lavoro di aggancio con bambini/e e genitori e in parallelo con gruppi informali di ragazzi, con cui sono state organizzate attività sportive con l'obiettivo di creare un senso di appartenenza allo spazio e disincentivare azioni future di vandalismo (tema molto sentito anche da parte delle istituzioni della zona).

Per non abbandonare il presidio educativo sul territorio, anche nel periodo invernale sono stati organizzati diversi incontri rivolti a bambini e bambine delle scuole elementari. Questi appuntamenti, in parte laboratoriali, in parte di presenza sul territorio, sono stati organizzati ogni 15 giorni di sabato mattina e hanno affrontato il tema dell'inclusione. Seguendo il filo di Liberi di essere si è lavorato su un percorso di creazione di fiabe utilizzando i giochi del parco. L'idea di partenza è quella che anche i giochi siano liberi di essere qualcosa di diverso e che quindi si possano trasformare in ambienti e personaggi. Il gioco ha

previsto la creazione di un eroe ogni volta diverso che possedeva alcune caratteristiche ma non tutte e doveva affrontare delle sfide con diverse capacità. Questo format, che riporta al tema della diversità, ha permesso a bambine e bambini di sviluppare un pensiero simbolico che allo stesso tempo lavorava sullo spazio. In parallelo infatti bambini e bambine hanno creato una mappa personale legata al parco e alle fiabe. Alla conclusione di ogni incontro a bambini e famiglie è stato lasciato un simbolo della fiaba che portava un messaggio legato all'inclusione e per il futuro tutto il percorso confluirà in un libro delle fiabe dei Giardini Bertoli che sarà condiviso con le famiglie.

A partire da marzo '22 fino a luglio si amplierà l'utenza coinvolta (bambini/e delle scuole elementari, medie, superiori e famiglie), infatti:

- riprenderanno gli appuntamenti di animazione tre volte alla settimana, in cui i laboratori saranno differenziati per fasce d'età;
- sarà avviata la collaborazione con la scuola superiore Cardano (socio-psico-pedagogico) con percorsi di alternanza scuola-lavoro, con l'obiettivo che le proposte di animazione territoriale vengano anche da parte dei ra-

gazzi che, sensibilizzati sul tema dell'inclusione saranno in questo modo sia utenti che volontari;

- saranno organizzati 6 appuntamenti (sabato), la cui forma è ancora da definire, fatti in collaborazione con tutti gli enti della rete;
- al di fuori del progetto, a maggio i Giardini Bertoli ospiteranno attività teatrali nell'ambito dell'iniziativa Teatro City del Comune di Milano, quindi in quel periodo ci saranno commistioni con altri enti e altre realtà (anche non formalmente incluse nella rete attiva per il progetto).

Fruizione da parte di persone disabili

Dopo l'inaugurazione del parco, in cui c'è stata una alta partecipazione di persone disabili anche grazie alla presenza dell'Associazione Nassigh, si è assistito a un calo (partendo da una presenza comunque non particolarmente significativa) della frequentazione del parco da parte dell'utenza primaria per la quale è stato pensato.

Emerge infatti una dimensione di fatica, vergogna e timore delle famiglie legata all'esposizione dei figli allo sguardo altrui. Sembra anche che per i genitori il parco non sia ancora considerata una risorsa, per questo si

pensa che anche i genitori debbano essere accompagnati nella sua conoscenza ed uso.

C'è bisogno anche di lavorare su aspetti concreti della comunicazione, che si pensa debbano essere rafforzata per un più esplicito racconto della vocazione e identità del parco. I pannelli esplicativi che descrivono il progetto non lo fanno in modo lampante e servono azioni più concrete, ad esempio si sta lavorando sulla produzione di banner e di QR Code che verranno applicati per interagire e conoscere il progetto.

Sarebbe importante anche frequentare e stringere ancora di più le relazioni con gli enti (UONPIA - Unità Operativa Neuropsichiatria Psicologia Infanzia Adolescenza) ed entrare in contatto con le persone lì coinvolte (genitori).

Relazioni costituite e aperture future

Tutta la parte iniziale di animazione territoriale si è intersecata con le azioni di cittadinanza attiva promosse dallo spazio Otto e mezzo (Centro di Aggregazione Giovanile della zona) la cui sede è vicina ai Giardini Bertoli. Il centro è aperto tutti i pomeriggi e copre un'uten-

za delle scuole medie e superiori offrendo possibilità aggregative di vario tipo, che vanno dal sostegno scolastico nella forma di stimolo allo studio tra pari, attività di libera aggregazione, attività sportive, attività di cittadinanza attiva. L'equipe educativa dei Giardini Bertoli (quindi del progetto Liberi di essere) lavora in sinergia con quella del CAG, tanto che anche la prima fase di azioni esplorative dello spazio è stata fatta col contributo dei ragazzi del CAG che frequentano la zona e hanno portato la loro esperienza.

Il progetto sui Giardini Bertoli si inserisce perfettamente nel processo che ha coinvolto in passato il CAG e un altro parco in zona (il cosiddetto Parco dei triangoli) e che ha visto formalizzarsi un patto di collaborazione per la gestione dei beni comuni con il Comune e altri enti del territorio. L'idea è di stringere anche nell'ambito dei Giardini Bertoli questo tipo di relazione, che diventerebbe in questo modo un impegno formale che tanti enti si possono prendere dando la garanzia che l'intervento possa proseguire nel tempo. Questo tipo di patto consentirebbe anche una semplificazione nella realizzazione degli eventi poiché non servirebbe chiedere ogni volta l'autorizzazione.

Le azioni di animazione territoriale sono affiancate sempre da un lavoro di "reclutamento" di figure di volontari. Come già detto si attiverà la scuola Cardano in un programma di alternanza scuola-lavoro e in parallelo avverrà la formazione di una rete informale di cittadini che possano presidiare il parco anche nei momenti in cui non c'è e non ci sarà il presidio di Nuova Umanità e potrebbero anche diventare risorse educative (a fianco del personale di Nuova Umanità) rispetto al tema della disabilità e della cura degli spazi.

Attualmente si stanno avviando confronti con enti del territorio che si occupano di disabilità minorile, come le UONPIA e si è consolidata la relazione col Municipio 8. Questo aspetto in particolare sta aiutando a costruire nuove relazioni, ad esempio con le scuole. Il Municipio infatti ha creato un tavolo tematico (Tavolo Scuole) che è una rete di tutti gli istituti comprensivi del Municipio 8, quindi primarie e secondarie di primo grado, in cui si pone come mediatore nell'interazione coi servizi scolastici e a volte ospita realtà del terzo settore.

Per l'anno prossimo si è pensato di dislocare l'azio-

ne di animazione di strada, tenendo come fuoco i Giardini Bertoli ma proponendo una presenza animativa anche sugli altri parchi del quartiere.

In una visione più ampia per il futuro si pensa che un luogo come i Giardini Bertoli potrebbe essere anche un palcoscenico per parlare di tematiche importanti come il diritto al gioco. Indipendentemente da chi frequenta il parco, quello dovrebbe essere un posto in cui passa il concetto della necessità del diritto al gioco per tutti. Ha una valenza politica la presenza nei quartieri di posti come questo.

Intervista scritta
Marzo 2023

La Nostra Comunità

Contributo al progetto/processo. *Quale è stato il ruolo e contributo della vostra associazione all'interno del progetto/programma "Gioco al Centro"?*

L'Associazione La Nostra Comunità da oltre 40 anni è radicata nel Municipio 4 ed opera con una presenza continuativa di attività, servizi e progetti che favoriscono e promuovono, anche nei quartieri dove è stato riqualificato il Parco Giochi

di piazza Ovidio, processi e pratiche di inclusione a tutela dei minori con disabilità e delle famiglie.

A l'interno del progetto Gioco al Centro abbiamo:

- sostenuto con forza la *vision* del percorso complessivo di progetto che porta ad un cambiamento culturale del paradigma della disabilità: dal bisogno all'assunzione di ruoli attivi e di protagonismo dei minori più vulnerabili, sensibilizzando sui maggiori temi che ruotano intorno al mondo della disabilità (inclusione scolastica, sociale, doppia discriminazione, ecc.); advocacy condivisa e sfida sulla quale lavoriamo da sempre con un ruolo attivo nella costruzione di politiche di welfare inclusive;
- messo a disposizione del progetto il nostro *know how* ed i legami/reti costruiti e mantenuti nella comunità locale negli anni di impegno e di servizio alla cittadinanza;
- assunto un ruolo operativo nella realizzazione (organizzazione, coordinamento ed implementazione) delle azioni ed iniziative di animazione del parco giochi, garantendo una presenza attiva e calendarizzata di proposte: ad 1 anno dell'inaugurazione del parco siamo a 53 proposte con una partecipazione di oltre 4.000 persone.

Le attività sono state prin-

cipalmente di tipo ludico, ricreativo e di presenza relazionale, nello spazio del parco giochi accessibile di piazza Ovidio e/o eventi su ricorrenze tradizionali quali feste di quartiere, adesione a proposte cittadine (Green Week - Civil Week); per tenere sempre vivo il parco giochi e per garantire livelli minimi di partecipazione a tutti, nessuno escluso, avendo particolare cura verso ausili e strumenti di accomodamento ragionevole sull'ambiente (materiali, comunicazione, ecc.) e sulle relazioni sociali.

Accrescimento/avanzamento del progetto. *Rispetto al lavoro realizzato e percorso fatto da "Gioco al Centro" sapete individuare punti di forza che andrebbero valorizzati e criticità/carenze incontrate dal progetto da cui trarre insegnamento?*

Premesso che siamo al primo anno di attività e che alcune azioni di progetto (come la sensibilizzazione nelle scuole che da cronoprogramma partirà nel secondo anno di progetto) non hanno sufficienti elementi di valutazione, rileviamo:

- Punti di forza
- la finalità del progetto che intende essere un segno concreto e misurabile di impatto su tutto il territorio milanese;

- opportunità per i territori di consolidare e/o promuovere e sviluppare buone pratiche e legami che fanno crescere la comunità educante e la cittadinanza sul ruolo di maggiore responsabilità verso i minori e verso una cura che comprende anche gli spazi pubblici (bene comune);
- concretezza dell'oggetto di progetto: un parco giochi e il quartiere;
- sperimentazione di iniziative e di attività sulle quali i soggetti della rete possono avere una sostenibilità anche economica (vista la carenza di risorse dei Municipi).

• Punti di criticità

- mancanza di momenti di confronto tra i soggetti gestori delle iniziative animate nei diversi parchi realizzati e/o in realizzazione sia in termini di possibile scambio del *know how* sia come opportunità di creare eventi ed iniziative che si svolgono contemporaneamente in tutti i parchi cittadini inseriti nel progetto;
- un sistema di comunicazione complessivo più organizzato (si sa poco di ciò che avviene nei parchi a livello cittadino);
- sarebbe importante avere una sempre più significativa partecipazione e supporto da parte delle istituzioni a

questo tipo di iniziative;

- il parco rimane ancora poco frequentato e partecipato da minori con disabilità e dalle loro famiglie (rispetto alle nostre aspettative e alle aspettative di progetto), sarebbe interessante indagare questo aspetto insieme.

Effetti e aperture. *Se conveniamo che un progetto di questo tipo possa apportare dei benefici, su quali fronti e con quale ricaduta pensi si possano manifestare i più significativi?*

I fronti maggiormente significativi promossi dal progetto riguardano:

- cultura della bellezza dei luoghi pubblici/cittadini che può aiutare a migliorare la qualità della vita delle persone, poiché la bellezza dei luoghi può influenzare positivamente il loro umore e il loro benessere generale;
- essere un esempio concreto di accessibilità sia in termini di assenza di barriere architettoniche sia in termini di facilitazione delle comunicazioni e dell'accesso alle informazioni;
- cultura della diversità promossa sin da piccoli nelle scuole al fine di incentivare uno sguardo di apertura e di tolleranza nei confronti dell'altro;
- apprendere e sviluppare buone pratiche che riguardano l'inclusione: un bene-

ficio per le comunità territoriali ed educanti (scuole, famiglie, realtà del territorio formali e non);

- inserire come obiettivo ed azione di programma questa esperienza nella politica cittadina e territoriale: costruire patti di collaborazione ed impegni formalizzati per dare sostenibilità nel tempo (di legami e di risorse economiche).

2.1 Una ricognizione dei principali riferimenti nazionali ed internazionali

Il tema della progettazione di spazi pubblici inclusivi in relazione alla sfera della disabilità (nell'accezione ampia del termine e nelle molteplici sfumature) è stato approciato attraverso la ricognizione di riferimenti teorici come manuali tecnici e linee guida, la ricerca entro piattaforme di raccolta di iniziative e progetti, siti web e blog di associazioni dedicate al tema che condensano una conoscenza esperta di notevole interesse. I principali riferimenti sono raccolti nelle pagine successive, in schede ed elenchi aperti e future implementazioni.

Nell'ottica di produrre una valutazione complessiva delle aree gioco e del progetto, è stato determinante ampliare la conoscenza specifica sul tema degli spazi fruibili per persone con disabilità, attraverso lo studio di casi internazionali di rilievo.

La selezione di riferimenti progettuali nazionali ed internazionali prende avvio da alcuni casi noti, citati ad esempio in "Inclusive Play Design Guide" ed è stata integrata con esperienze emerse durante gli incontri con esperti nel campo della progettazione e disegno di politiche per l'inclusività e l'accessibilità. La selezione non è fatta per omogeneità di scala e investimento rispetto alle aree gioco inclusive realizzate dal progetto Gioco al Centro, ma con l'idea di individuare spunti progettuali e dispositivi funzionali al progetto inclusivo.

2.2 Casi di parchi gioco inclusivi realizzati

Internazionali

- **Clemyjontri Park**

McLean, Virginia, Stati Uniti, **2006**

<https://www.fairfaxcounty.gov/parks/clemyjontri>
<http://friendsofclemy.com/>
<https://www.fxva.com/clemyjontri-park/>

- **Salem Rehab Adaptive Playground**

Portland, Oregon, Stati Uniti, **2016**

<https://archive.curbed.com/2018/7/20/17582148/accessible-playgrounds-design-ada-standards-inclusive>
<https://2inkstudio.com/work/salem-rehab-adaptive-playground/>

- **Tuen Mun Park**

Distretto di Tuen Mun, Hong Kong, **2017**

<https://www.youth.gov.hk/en/gov-job/stories/detail.htm?content-id=2374680§ion=GO-VJOB>
https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities_p4.html
<https://www.playtimes.com.hk/inclusive-playground-in-tuen-mun-park/>

- **Saluda Shoals Park**

Columbia, Carolina del Sud, Stati Uniti, **2019**

<https://churchichrecreation.com/projects/saluda-shoals-park/>
<https://whosonthemove.com/grand-opening-for-saluda-shoals-parks-universally-inclusive-playground-to-be-held-august-24-2019/>

- **Magical Bridge Playground**

Palo Alto, California, Stati Uniti, **2020**

<https://www.pbs.org/newshour/show/a-playground-for-everyone-no-matter-your-age-or-ability>
<https://www.redwoodcity.org/departments/parks-recreation-and-community-services/magical-bridge-playgroundhttps://magicalbridge.org/>

Italiani

- **Parco Inclusivo via delle Acacie**

Fontaniva, Italia, **2016**

<http://www.parchipertutti.com/la-nostra-gita-al-parco-giochi-inclusivo-di-fontaniva/>
<https://www.inclusiveplaysolutions.com/index.php/it/idee-e-soluzioni-gioco/2-non-categorizzato/27-progetto-centro-estivo-inclusivo-fontaniva-pd>

- **Parco Federico Fellini**

Rimini, Italia, **2016**

<http://www.parchipertutti.com/area-giochi-inclusiva-tutti-bordo/>
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20201005-nf-rimini-parco-senza-barriere.html>

- **Il Parco dei Suoni**

Palermo, Italia, **2021**

<https://www.parcodeisuoni.it/>
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20210609-nf-nasce-il-parco-dei-suoni.html>

Clemyjontri Park

Il parco è costituito da un'area gioco di circa 20.000 mq pensata per persone affette da diverse disabilità: motorie (utenti di sedie a rotelle, deambulatori o bretelle), sensoriali o dello sviluppo. Ha due percorsi principali di accesso, uno dall'area di sosta temporanea dell'auto e l'altro dal parcheggio attrezzato di posti auto per disabili. Oltre agli elementi verticali è di un certo interesse il disegno complessivo della **pavimentazione progettata come segnaletica** (con colori diversi per ciascuna delle 4 macro aree), **come gioco** (con gli scacchi o la pista di atletica), **come percorso di circolazione** (con un nastro che avvolge le macro aree) e **come materiale didattico** (con i colori dell'arcobaleno o il sistema stradale con cui imparare le prime nozioni del Codice della Strada).

Luogo: **M Lean, Virginia, Stati Uniti**

Data realizzazione: **2006**



La multifunzionalità del suolo arricchisce l'area di inaspettate opportunità di gioco

Strutture coperte forniscono aree ombreggiate e attrezzate per piccoli eventi



Fonti: <https://www.fairfaxcounty.gov/parks/clemyjontri>
<http://friendsofclemy.com/>; <https://www.fxva.com/clemyjontri-park/>

Salem Rehab Adaptive Playground

Questa area gioco inclusiva si presenta come un vero e proprio **spazio di riabilitazione a cielo aperto**. Ha un impianto chiuso, circondato da recinzioni e da zone a verde poste a una quota più alta rispetto alle superfici del gioco e vi si accede da tre punti: uno in continuità con il parcheggio, dotato di posti auto per disabili, un secondo direttamente dalla porta d'ingresso del centro di riabilitazione e il terzo per gli abitanti della zona, attraverso un marciapiede. Le aree all'interno sono delimitate da diversi tratti di muretti e sedute e la pavimentazione è usata come dispositivo di delimitazione delle aree di ingombro dei giochi/attrezzi. Un nastro perimetrale circonda l'area dei giochi e rappresenta anche un percorso attrezzato per esercizi di riabilitazione.

Luogo: **Portland, Oregon, Stati Uniti**

Data realizzazione: **2016**



Un nastro curvilineo organizza un circuito terapeutico

L'uso di differenti quote del suolo identifica e protegge l'area gioco



Fonti: <https://archive.curbed.com/2018/7/20/17582148/accessible-playgrounds-design-ada-standards-inclusive>
<https://2inkstudio.com/work/salem-rehab-adaptive-playground/>

Tuen Mun Park

Il parco è un progetto pilota nato da un concorso di idee poi sviluppato all'interno dei dipartimenti del Municipio di Hong Kong. All'interno di un processo di co-design **sono stati invitati a partecipare ai workshop diversi attori** e sono state raccolte le opinioni dei potenziali utenti (*user-oriented approach*). **I bambini e gli esperti sono stati coinvolti in laboratori esperienziali e in sessioni di prove di gioco** con l'obiettivo di promuovere e testare il progetto. In questi eventi si è potuto osservare l'uso del parco, sondare le opinioni degli utenti e condurre valutazioni per il miglioramento continuo delle strutture e della gestione dell'area. Per ciò che riguarda il layout, il progetto **raggruppa gli elementi di gioco simili (co-located)** ma **che richiedono diversi livelli di abilità** incoraggiando bambini e bambine della stessa età ma con abilità diverse, a giocare nello stesso luogo.

Luogo: **Distretto di Tuen Mun, Hong Kong**

Data realizzazione: **2017**



Raggruppamento di elementi simili per diversi gradi di abilità

Processo partecipativo user-oriented continuo



Fonti: <https://www.youth.gov.hk/en/gov-job/stories/detail.htm?content-id=2374680§ion=GOVJOB>
https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/tmp/facilities/facilities_p4.html
<https://www.playtimes.com.hk/inclusive-playground-in-tuen-mun-park/>

Saluda Shoals Park

L'area gioco è stata progettata con grande attenzione per l'utenza in sedia a rotelle, infatti gli spazi fra i singoli giochi sono ampi ed i percorsi (in blu e in cemento chiaro) sono sgombrati da barriere fisiche e segnalati in modo evidente. È interessante l'uso del "nastro" azzurro che ha la doppia funzione di marcare l'area di ingombro del singolo gioco e insieme quella di segnalare un percorso fluido di spostamento tra un gioco e l'altro. L'area ha un impianto semi-aperto, poichè **le delimitazioni sono date da una lunga rampa e dai movimenti di terra**. Nella disposizione dei giochi vi è una netta separazione tra quelli per il gioco statico (come i giochi musicali) e quelli di movimento.

Luogo: **Columbia, Carolina del Sud, Stati Uniti**

Data realizzazione: **2019**



Forme e colori delle pavimentazioni facilitano l'orientarsi nello spazio

La modellazione del suolo è usata per la costruzione di spazi protetti



Fonti: <https://churchichrecreation.com/projects/saluda-shoals-park/>
<https://whosonthemove.com/grand-opening-for-saluda-shoals-parks-universally-inclusive-playground-to-be-held-august-24-2019/>

Magical Bridge Playground

Il parco, detto *1-in-4 of us park*, è progettato per persone con disabilità fisiche, cognitive, sensoriali, condizioni mediche fragili e/o popolazione anziana. Si tratta di un'area gioco con una superficie di circa 13.000 mq che presenta una netta separazione in termini spaziali tra tipologie di giochi: scivoli, giochi d'acqua, altalene, giostre girevoli, ecc. Il tessuto connettivo fra i diversi ambiti è costituito da un percorso delimitato da tratti di muretti/sedute che insieme alle panchine e ad alcuni giochi (come gli scivoli Dignity Landings™) creano numerose opportunità di sedersi, appoggiarsi e riposarsi a distanze ravvicinate, creando un'**alternanza fra zone di movimento e zone statiche**. L'area ha un impianto chiuso con appena tre porte di accesso: è in parte recintata e in parte chiusa dalle rampe e dai movimenti di terra.

Luogo: **Palo Alto, California, Stati Uniti**

Data realizzazione: **2020**



A ogni attività di gioco è dedicato un ambito facilmente identificabile



Fonti: <https://www.pbs.org/newshour/show/a-playground-for-everyone-no-matter-your-age-or-ability>
<https://www.redwoodcity.org/departments/parks-recreation-and-community-services/magical-bridge-playground>
<https://magicalbridge.org/>

Parco Inclusivo via delle Azie

Il parco è utilizzato come un'importante risorsa spaziale educativa e socializzante del **Centro Estivo Inclusivo**, un programma pedagogico per bambini/e e ragazzi/e dai 5 ai 14 anni. L'obiettivo del programma è quello di **far esprimere alla struttura parco le potenzialità formative, inclusive e di sostegno alla famiglia**. Essendo lo spazio del gioco un elemento facilitatore dell'apprendimento, è punto di riferimento per la pianificazione delle attività e nel garantire la buona osservanza delle norme di sicurezza. Il parco è dotato di circa **15 strutture gioco progettate per bambini e bambine con diverse forme di disabilità** ed è fornito di piccole automobili che possono essere guidate in autonomia dal bambino o con la spinta dei genitori. Queste sostituiscono le sedie a rotelle che possono essere lasciate all'entrata del parco.

Luogo: **Fontaniva, Italia**

Data realizzazione: **2016**



I bambini e le bambine possono muoversi all'interno dell'area con piccole automobili

L'area gioco è la sede di un centro estivo inclusivo



Fonti: <http://www.parchipertutti.com/la-nostra-gita-al-parco-giochi-inclusivo-di-fontaniva/>
<https://www.inclusiveplaysolutions.com/index.php/it/idee-e-soluzioni-gioco/2-non-categorizzato/27-progetto-centro-estivo-inclusivo-fontaniva-pd>

Parco Federico Fellini

L'area gioco ha una posizione centrale nella città, davanti al lungomare attrezzato. Vi si accede in due punti dalle strade che lo delimitano ed è dotato di posti auto per disabili nell'immediato perimetro. L'impianto, parzialmente chiuso dalla struttura dello scivolo, è accessibile nei confronti di una disabilità motoria attraverso una rampa e una scala attrezzata per la discesa delle sedie a rotelle. Il "nastro", o percorso di circolazione, è in cemento ed è posto sul perimetro, tangente alle isole di gioco in pavimentazione antitrauma colorata. Sia i giochi che il resto delle dotazioni (tavoli, sedute, corrimano) sono adatti per le disabilità motorie che fanno quindi uso di sedie a rotelle. È da evidenziare la realizzazione di **dispositivi di transizione (piattaforme per sedersi)**, ad esempio nello scivolo, punto focale del parco.

Luogo: **Rimini, Italia**

Data realizzazione: **2016**



Piccoli dispositivi di transizione sono stati inseriti nei giochi

Lungo il "nastro" la segnaletica per disabilità visive indica la posizione dei giochi



Fonti: <http://www.parchipertutti.com/area-giochi-inclusiva-tutti-bordo/>
<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20201005-nf-rimini-parco-senza-barriere.html>

Il Parco dei Suoni

L'area gioco inclusiva è inserita nel Parco sportivo inclusivo polifunzionale dell'Istituto dei Ciechi di Palermo. Si trova all'interno della corte e vi si accede da una sola entrata pubblica attraverso la portineria dell'edificio. I maggiori fruitori dell'area sono persone con disabilità visive e/o uditive e persone con disturbi del neurosviluppo. **L'area è costituita da quattro spazi-gioco per attività ludico-motorie e perimetrata da un percorso "nastro" che va a costituire una pista di atletica di 100 metri.** Gli ambiti interni hanno accesso diretto dalla pista e sono connessi due a due attraverso una pavimentazione continua nel materiale e nel colore. Le superfici risultanti interne sono a prato e le zone di riposo dotate di sedute sono posizionate esterne al nastro, lungo il viale di circolazione del parco.

Luogo: **Palermo, Italia**

Data realizzazione: **2021**



Il disegno delle superfici supporta sia attività sportive che di gioco

L'area è definita da un anello per la corsa



Fonti: <https://www.parcodesuoni.it/>

<https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/20210609-nf-nasce-il-parco-dei-suoni.html>

2.3 Documenti, ricerche e soggetti attivi

Linee guida e manuali

• **Inclusive Play Design Guide**, è un documento di linee guida per la progettazione di aree gioco inclusive per utenze di diverse forme di disabilità fatto da un gruppo interdisciplinare di esperti in progettazione e sviluppo infantile. <https://www.accessibleplayground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf>

• **Everyone can play - A guideline to create inclusive playspaces**, è un documento di linee guide per la pianificazione, il disegno e la valutazione di aree gioco inclusive. <https://everyonecanplay.nsw.gov.au/sites/default/files/2019-02/Everyone%20Can%20Play%20Guideline.pdf>

• **Developing Accessible Play Space - A Good Practice Guide**, The Office of the Deputy Prime Minister, London (2013), è una guida pratica su come realizzare un parco in forma condivisa. <http://odpm.gov.uk>

• **ICF - Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute** *International Classification of Functioning, Disability and Health* - trad. it. ICF, Trento, Erikson, (2002), è un manuale di classificazione delle disabilità elaborato dalla Organizzazione Mondiale della Sanità.

- **ICF-CY. Versione per Bambini e Adolescenti**, Trento, Erikson (2007)

Associazioni, fondazioni e piattaforme

• Sito web creato amatorialmente che raccoglie progetti e iniziative in Italia. <http://www.parchipertutti.com/giochi-parchi-inclusivi-italia/>

• **Associazione e sito web su disabilità e inclusività** (Bologna). <https://www.accaparlante.it/chi-siamo/>

• Sito web di informazione di INA L. <https://www.superabile.it/cs/superabile/home>

• **Accessible Playground**, è una piattaforma di promozione e supporto alla

creazione di aree gioco inclusive. <http://www.accessibleplayground.net/>

• **Unlimited Play** è una associazione non-profit che dà supporto nella pianificazione, disegno e realizzazione di aree gioco inclusive. <https://unlimitedplay.org/>

• **Magical Bridge Foundation**, è una associazione non-profit di promozione e sensibilizzazione sul tema della disabilità e di supporto alla realizzazione di spazi adatti in aree gioco, parchi, scuole, musei. <https://magicalbridge.org/>

• **Harper's playground**, è una associazione non-profit di supporto e promozione di aree gioco adatte a diverse disabilità. <https://www.harpersplayground.org/>

• **Shane's inspiration**, è una associazione non-profit internazionale di supporto, promozione e sensibilizzazione sulle tematiche legate alle varie disabilità. <http://shanesinspiration.org/>
<https://inclusionmatters.org/>

• **Lu bird's light Foundation**, è una associazione non-profit che raccoglie donazioni per la realizzazione di spazi gioco inclusivi. <https://lubbirdslight.org/>

• **London Play Organization**, è un'organizzazione di promozione e raccolta fondi per la realizzazione di nuovi spazi gioco per i bambini e le bambine della città di Londra. <https://londonplay.org.uk/>

Studi e ricerche

• **Tracce di Sport**, è un'attività di ricerca e comunicazione, che ha avuto avvio nell'estate 2010 con un viaggio in Italia, nato su iniziativa di Elena Donaggio (ricercatrice IRS - area Politiche Urbane e Territoriali) e Andrea Zorzi (ex-pallavolista e giornalista) con l'obiettivo di guardare allo sport dalla duplice prospettiva del ricercatore e dello sportivo. Da "Tracce di Sport", è nato nel 2013 il progetto Mi Muovo di promozione dell'attività motoria negli spazi pubblici urbani (parchi, piazze, aree verdi, cortili) intesi come palestre a cielo aperto, attraverso un calendario fitto di eventi svolti con la collaborazione delle associazioni e delle società sportive di zona. <https://segnalidifuturo.com/item/mi-muovo-la-palestra-sotto-casa-che-non-sai-di-avere/>

<https://progettomimuoovo.wordpress.com/>

• **A Scoping review of evidence-informed recommendations for designing Inclusive Playgrounds**, è una revisione della letteratura per affrontare la domanda di ricerca: "Quali sono le raccomandazioni basate sull'evidenza per la progettazione di parchi giochi inclusivi per consentire la partecipazione dei bambini con disabilità?" È stata presa in considerazione non solo la progettazione fisica dei parchi giochi, ma anche gli ambienti costruiti e sociali che li circondano. https://www.researchgate.net/publication/351813515_A_Scoping_Review_of_Evidence-Informed_Recommendations_for_Designing_Inclusive_Playgrounds

• **Designing public playgrounds for inclusion: a scoping review of grey literature guidelines for Universal Design**, è una revisione delle linee guida internazionali per rafforzare la base di conoscenze per la progettazione di parchi giochi pubblici inclusivi. Sono stati identificati tre temi che caratterizzano le considerazioni fondamentali per un buon design: (1) approcci di progettazione, (2) principi di progettazione e (3) raccomandazioni di progettazione. https://www.researchgate.net/publication/360503703_Designing_public_playgrounds_for_inclusion_a_scoping_review_of_grey_literature_guidelines_for_Universal_Design

[researchgate.net/publication/360503703_Designing_public_playgrounds_for_inclusion_a_scoping_review_of_grey_literature_guidelines_for_Universal_Design](https://www.researchgate.net/publication/360503703_Designing_public_playgrounds_for_inclusion_a_scoping_review_of_grey_literature_guidelines_for_Universal_Design)

• **Reclaim the street, reclaim the school. Lo spazio urbano delle scuole tra urbanistica, mobilità e istruzione**, è un contributo che discute l'esperienza di Torino Mobility Lab, un progetto di mobilità sostenibile finanziato nell'ambito del Programma sperimentale nazionale di mobilità sostenibile casa-scuola e casa-lavoro dal Ministero dell'Ambiente. A partire da uno sguardo mirato sul ruolo, le condizioni di accesso e le forme di mobilità e d'uso degli spazi pubblici in relazione alle scuole cittadine presenti nel quartiere di San Salvario, il progetto aspira all'elaborazione e sperimentazione di un "piano attuativo della mobilità d'ambito": una sorta di anello di congiunzione tra pianificazione generale e attuativa della mobilità, ma che, al contempo, ha l'ambizione di costruire connessioni ulteriori, anzitutto tra i temi (e gli strumenti) della mobilità, dell'ambiente, dell'istruzione e dell'edilizia scolastica. https://issuu.com/planumnet/docs/volume_01_ok/s/12206743w

ICF Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute

La classificazione ICF rappresenta un nuovo approccio al concetto di disabilità che l'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità), ha presentato nel 2001. La classificazione è stata approvata dall'Assemblea Mondiale della Sanità e accettata da 191 Paesi, inclusa l'Italia che è tra i 65 paesi che hanno contribuito alla sua creazione. L'ICF rappresenta un sistema concettuale universale, che risulta applicabile non solo alle persone con disabilità ma riguarda tutti. Essa ha lo scopo di fornire **un linguaggio comune per la descrizione della salute e delle condizioni ad essa correlate**. Secondo l'approccio ICF, **il soggetto di riferimento è l'uomo, le cui abilità si definiscono non solo in base alle caratteristiche strutturali (fisiche e psicologiche), ma anche alle capacità di svolgere attività in autonomia e partecipare alla vita sociale**. Migliori sono le condizioni ambientali, e maggiore è la possibilità che una persona con limitate capacità motorie o sensoriali possa comunque svolgere delle attività ed avere una soddisfacente vita sociale. L'ICF dunque descrive e misura la disabilità di un individuo in un dato momento e in un dato ambiente considerando tutte le componenti: il quadro funzionale, attività e partecipazione, fattori ambientali. Secondo l'ICF le relazioni tra l'uomo e l'ambiente possono essere descritte sistematicamente osservando quattro aspetti. I primi due sono fattori relativi all'individuo (funzionamento e disabilità): 1. funzioni e strutture del corpo (aspetti medico-sanitari: mentali, della voce, movimento); 2. attività e partecipazione (aspetti relativi al benessere psico-fisico: apprendimento, relazioni interpersonali, cura della persona); i secondi due sono fattori esterni all'individuo (fattori contestuali): 3. fattori ambientali (ambiente costruito, culturale, fattori politici in cui la persona vive); 4. fattori personali (genere, età, carattere, educazione). «La maggiore o minore gravità della disabilità di una persona non dipende esclusivamente dal suo stato di salute, ma anche dalle condizioni ambientali in cui si trova a vivere. A parità di condizioni di salute è possibile descrivere e misurare l'impatto negativo o positivo dell'ambiente circostante nelle attività e nella partecipazione di un individuo»

Questa lettura restituisce un **ruolo cruciale al progetto degli spazi che sono preposti all'inclusione, all'integrazione attraverso il gioco**, e alla loro relazione con il resto dello spazio pubblico della città.



Fonti: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43737/9789241547321_eng.pdf?sequence=1
<https://www.iissorioli.edu.it/wp-content/uploads/22-icf-manuale-1-cy.pdf>

Inclusive Play Design Guide

JC. Boushe et al.

È un manuale dal contenuto esaustivo e molto ricco di suggerimenti specialmente per quanto riguarda il layout dell'area a 360 gradi: dall'accessibilità all'area, incluso l'accesso ad ogni elemento e relativi dispositivi di transizione (piccole piattaforme per sedersi e appoggiarsi, spazi utili per lo spostamento/manovre delle sedie a rotelle, ecc.), alla selezione e disposizione del singolo gioco con l'obiettivo di creare un'esperienza sociale, emozionale, fisica e sensoriale inclusiva, positiva, diversificata e sicura.

Fra le numerose indicazioni progettuali contenute nel documento si evidenziano:

- l'uso delle **panchine come elemento di bordo**/delimitazione dello spazio (*perimeter fencing*) e di **segnalazione di percorsi** (*accessible routes*);
- la creazione di un **spazio di mediazione fra interno ed esterno**, come un foyer (*entry way & orientation*);
- l'uso dei **colori e dei materiali** per una lettura dello spazio (*wayfinding*) chiara e immediata;
- l'uso di **elementi verdi e naturali come caratterizzanti dello spazio** (ad esempio arbusti, prati, sassi) e come **perimetro dell'area di gioco** (*perimeter containment*);
- l'uso di un percorso (*orientation path*) in un materiale diverso (per colore e/o per natura) che orienti il movimento nello spazio-gioco, come un **"nastro" che si srotola collegando i giochi** (ad esempio come un bordo perimetrale oppure come una spina centrale).
- l'uso di **dispositivi di transizione** (*transfer platforms*), cioè spazi di seduta e appoggio fra il percorso e il gioco, molto utili all'utente in sedia a rotelle;
- l'offerta di giochi dovrebbe includere **tre modalità di esperienza** (**fisica** - come scivoli, altalene, percorsi per l'equilibrio, **sensoriale** - come giochi tattili o sonori e **sociale**, cioè giochi da fare in due - come l'altalena basculante);
- l'impianto dovrebbe contenere **giochi simili con diversi livelli di difficoltà raggruppati** (vedi immagine) per incentivare bambini e bambine con abilità diverse a giocare ravvicinati (*contiguous or co-located play*).
- Per questa ricerca il manuale è stato un **importante riferimento analitico/progettuale, una guida allo sguardo delle azioni progettuali vincenti per la costruzione di ambienti sicuri, ricchi di stimoli e che promuovono l'autonomia** nel suo uso da parte dell'utenza con disabilità.



Fonti: <https://www.accessibleplayground.net/wp-content/uploads/2016/05/Inclusive-Play-Design-Guide-LowRes-2.pdf>

SEZIONE II

LA AREE DI GIOCO AL CENTRO

3.1 Gli elementi che compongono la lettura delle aree

Questo capitolo presenta un'analisi quantitativa e qualitativa delle aree gioco inclusive, condotta attraverso diversi strumenti di osservazione e lettura. Per ciascun parco è stata redatta una scheda che ricostruisce, a diverse scale, la descrizione tecnica degli interventi: la localizzazione, i caratteri architettonici, i materiali adottati, le prestazioni garantite, i livelli di comfort e la fruibilità delle aree di gioco. Sette parchi sono stati oggetto di un'indagine approfondita, mentre due, non ancora realizzati al momento dell'analisi, sono stati analizzati in modo più sintetico. La materialità dei luoghi, ovvero le caratteristiche fisiche e tangibili degli spazi, è restituita attraverso un lavoro di ridisegno delle aree gioco, mettendo a confronto il disegno del progetto definitivo con le osservazioni dirette dei sopralluoghi.

Lo studio ha considerato anche il contesto urbano in cui si inseriscono, individuando un contesto di riferimento e relazione per ciascuna area gioco, un "campo in risonanza" che si compone di una serie di elementi chiave: aree verdi, scuole, servizi sociosanitari, consultori, biblioteche, percorsi di mobilità lenta e punti di accesso al trasporto pubblico, ma anche aree residenziali. Si evidenzia inoltre il carattere del tessuto urbano (morfologia del costruito) entro cui sono immersi i parchi gioco.

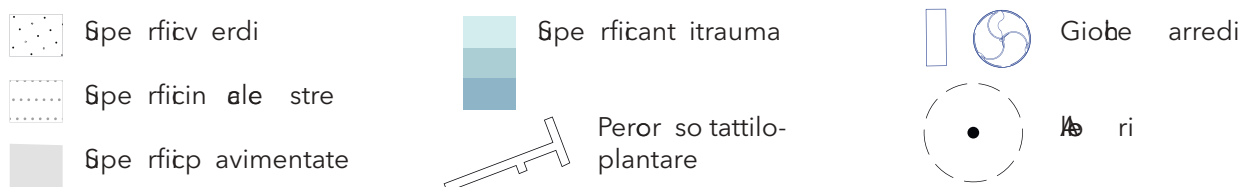
Le mappature del contesto consentono di esplorare le relazioni attivate dalle aree gioco con il contesto più prossimo e di intravederne di nuove, di mostrare alcuni ostacoli e barriere fisiche presenti nella città, a volte difficilmente modificabili in altri casi malleabili. Ciò che emerge è un "campo intermedio", uno spazio in cui si manifestano opportunità e limitazioni, entro cui è significativo osservare anche il ruolo potenziale delle aree gioco, immaginandole epicentri di attivazione di relazioni tra soggetti e progetti nel corso del tempo. Tra le relazioni principali da osservare vi è quella con il sistema degli spazi pubblici (auspicabilmente fruibile per tutti e prioritariamente pedonale), dei servizi pubblici, dei luoghi notevoli (gli spazi entro cui si ha maggiore densità di

presenza e passaggi di persone, maggiore addensamento di significati) e degli snodi dell'accessibilità.

Avvicinando lo sguardo, ciascun'area è stata ridisegnata seguendo un unico codice e adottando scale di disegno analoghe; per poi procedere alla scomposizione del disegno rispetto a layer elementari (superfici dure e percorso tattilo-plantare; superfici antitrauma, giochi e arredi; superfici verdi e alberature). Questa scomposizione permette di analizzare le forme e le relazioni tra le diverse componenti e di valutare l'accessibilità e la fruibilità degli spazi. L'aver elaborato descrizioni utilizzando i medesimi formati consente di confrontare le diverse realizzazioni, leggerle trasversalmente per individuare ricorrenze ed eccezioni, e, se osservate nel tempo, di riconoscere l'evoluzione del pensiero di progetto, al centro del programma Gioco al Centro, su cosa voglia dire un'area gioco inclusiva.

3.2 Letture delle nove aree

Legenda delle letture dei parchi



Legenda delle letture dei contesti



1/ Giardini Montanelli

Porta Venezia

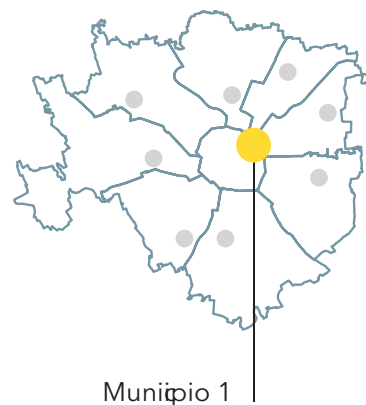
Ingresso: **via Palestro** (il più vicino)

Inaugurazione: **aprile 2018**

Dimensioni Giardini Indro Montanelli: **17 ha**

Giochi presenti:

- Basket Young
- Pannello Goal
- Pencil
- Shawn
- Shop
- Un gioco Carosello
- Una casetta Multi Xc03
- Due nuove altalene



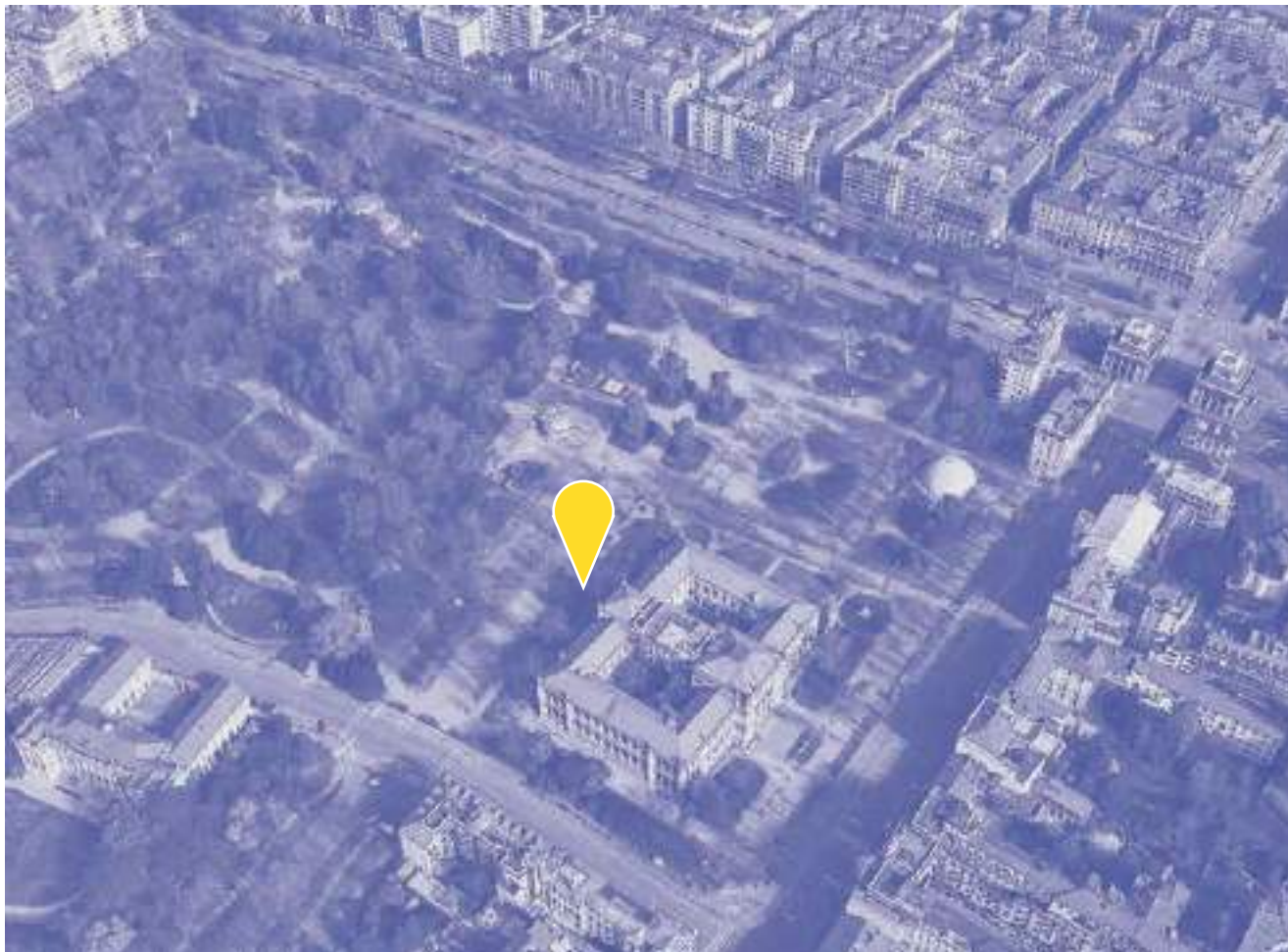
aprile 2018



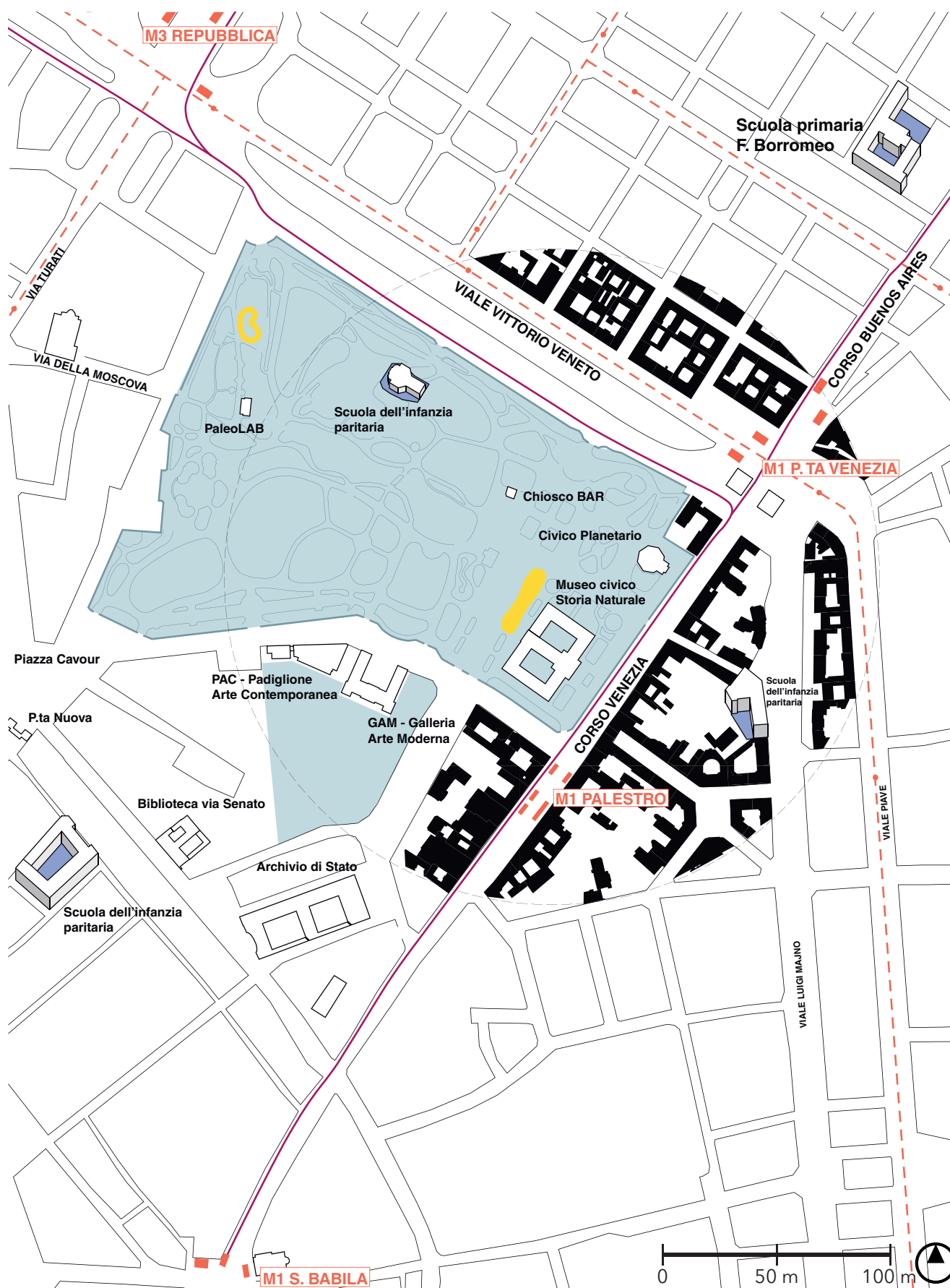


1/ Giardini Montanelli. Porta Venezia

Il contesto



L'area gioco presso i Giardini Indro Montanelli (noti anche come Giardini di P.ta Venezia) ha riconfigurato e implementato un parco attrezzato esistente. I giardini, inaugurati nel 1784 e progettati dal Piermarini, sono il primo parco pubblico di Milano, e tutt'oggi rispettano il progetto originario. Luogo storicamente destinato allo svago e al tempo libero di cittadini e turisti, oltre che per la loro qualità ambientale, i giardini sono molto frequentati per la presenza di musei (museo civico di Storia Naturale, il civico Planetario Ulrico Heopli e la Galleria d'Arte Moderna) prossimi all'area gioco, e per ospitare numerose iniziative pubbliche. Sono facilmente raggiungibili a piedi dal centro città e grazie alla presenza di due fermate della metropolitana (Palestro M1 e Repubblica M2) anche da altri quartieri.



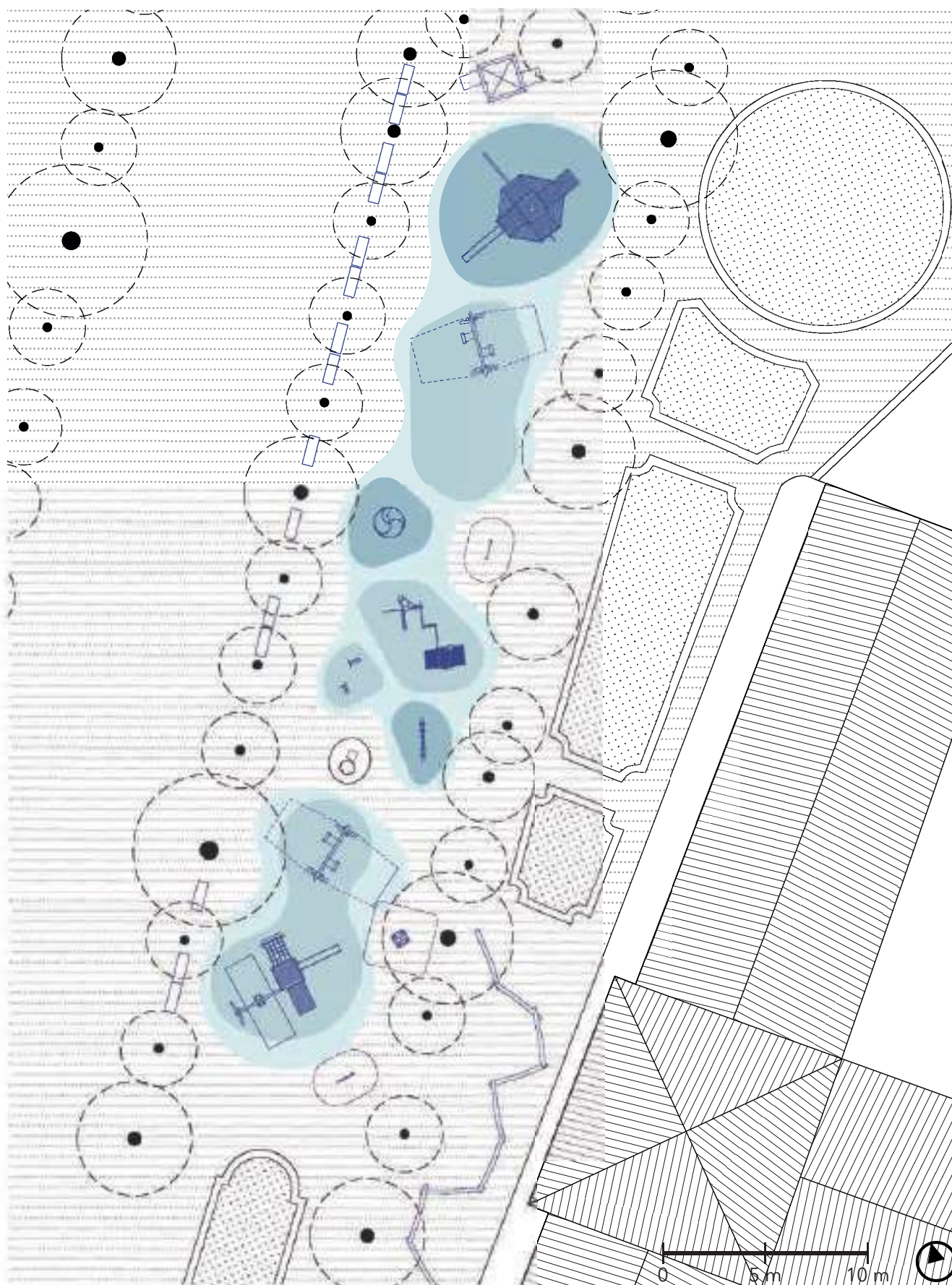
1/ Giardini Montanelli. Porta Venezia

Lo spazio gioco



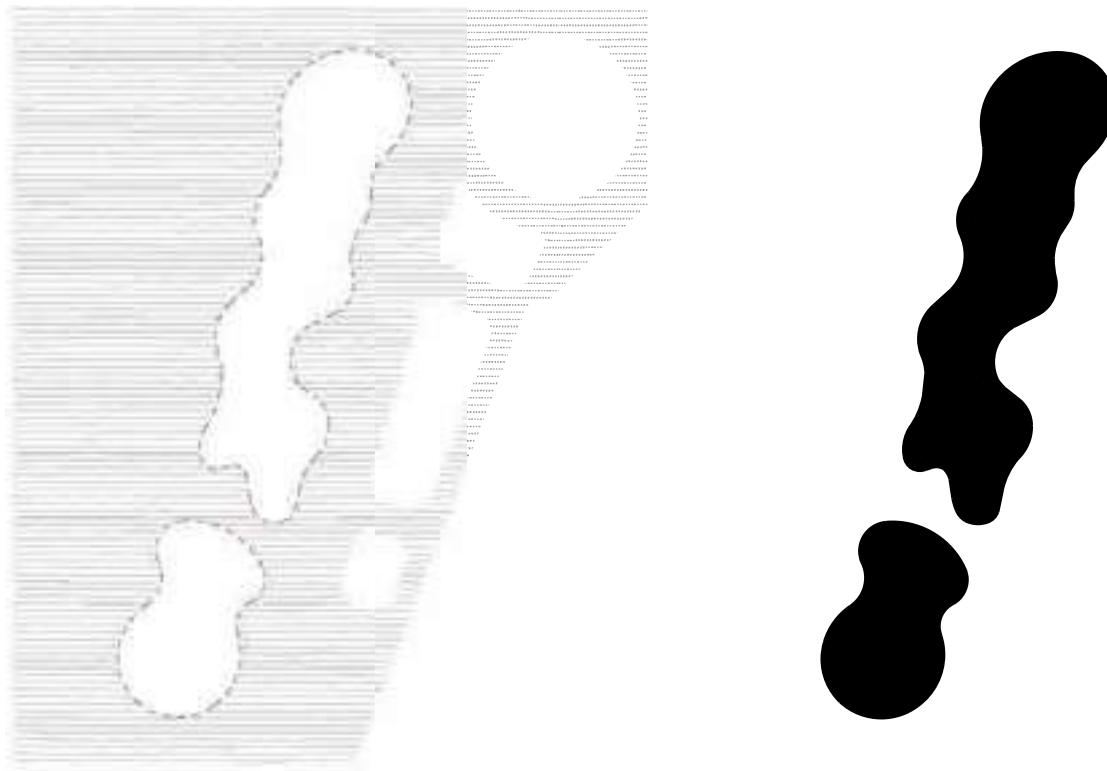
1. l'area gioco si pone in continuità con i percorsi dei Giardini HDR o Montanelli
2. il disegno della pavimentazione antitrauma definisce gli ambiti di gioco
3. l'area è delimitata dal Museo di Scienze Naturali
5. l'area gioco è adiacente all'ingresso dei Giardini HDR o Montanelli in via Palestro
4. le nuove attrezzature per il gioco convivono con parte delle attrezzature della precedente area gioco

1	2
3	4
5	



1/ Giardini Montanelli. Porta Venezia

Scomposizione per layer



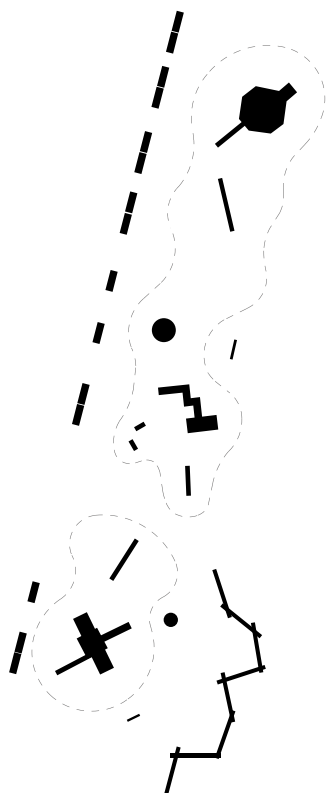
1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

Non sono presenti percorsi o aree con superfici dure. I percorsi e superfici dei Giardini Montanelli sono in calcestruzzo e ghiaia.

In prossimità dell'area gioco non sono presenti percorsi tattilo-plantari né pannelli informativi per ipovedenti, che invece troviamo agli ingressi principali dei Giardini.

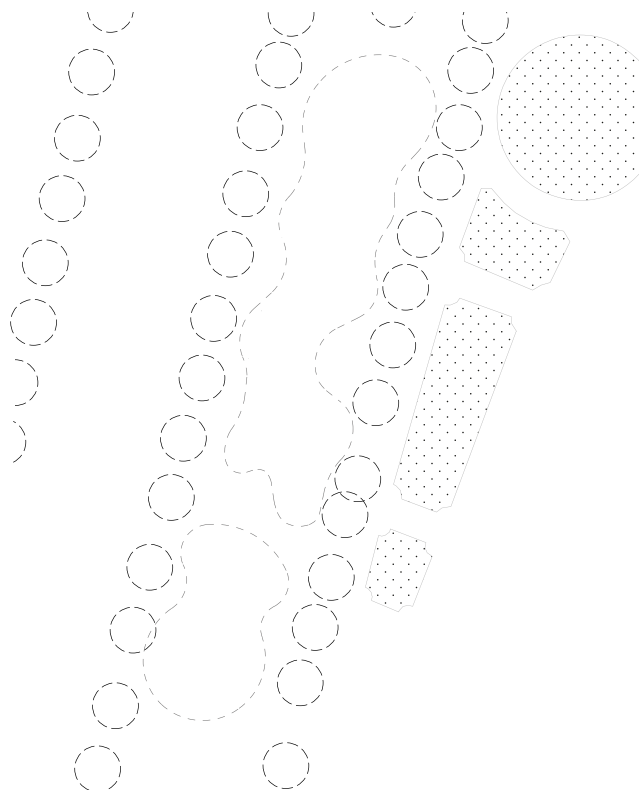
2. Superfici antitrauma

Le superfici antitrauma che ospitano i giochi appaiono come delle macchie che galleggiano all'interno della più ampia e omogenea superficie in calcestruzzo del parco.



3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco punteggiano le aree antitrauma con uno sviluppo lineare. Una linea di panchine "delimita" un lato dell'area gioco.



4. Superfici verdi e alberi

L'area si inserisce all'interno di due filari di alberi esistenti che sono parte del disegno originario del parco Indro Montanelli.

2/ Giardini di Villa Finzi

Sant'Erlembardo

Ingresso: via Sant'Erlembaldo

Inaugurazione: **giugno 2019**

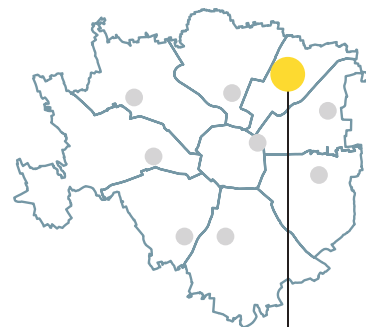
Dimensioni del parco di Villa Finzi: **5 ha**

Giochi presenti:

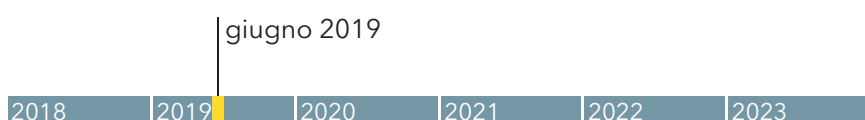
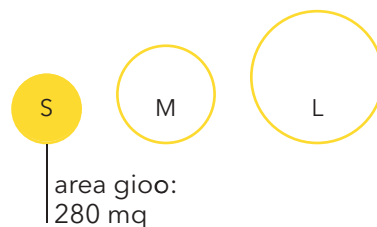
- Giostra Becky
- Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
- Giochi sensoriali Kundu Drum
- Goblet Drum
- Kettle Drum
- Un metallofono accordato con 15 note musicali
- Casetta Cozy Dome
- Dondolo
- Altalene Giamaica, culla, Jiro
- Orti rialzati per favorire la conoscenza delle essenze

Associazione responsabile eventi: **Consorzio SiR**

Tipo di attività: Eventi di animazione del parco dedicati



Municipio 2



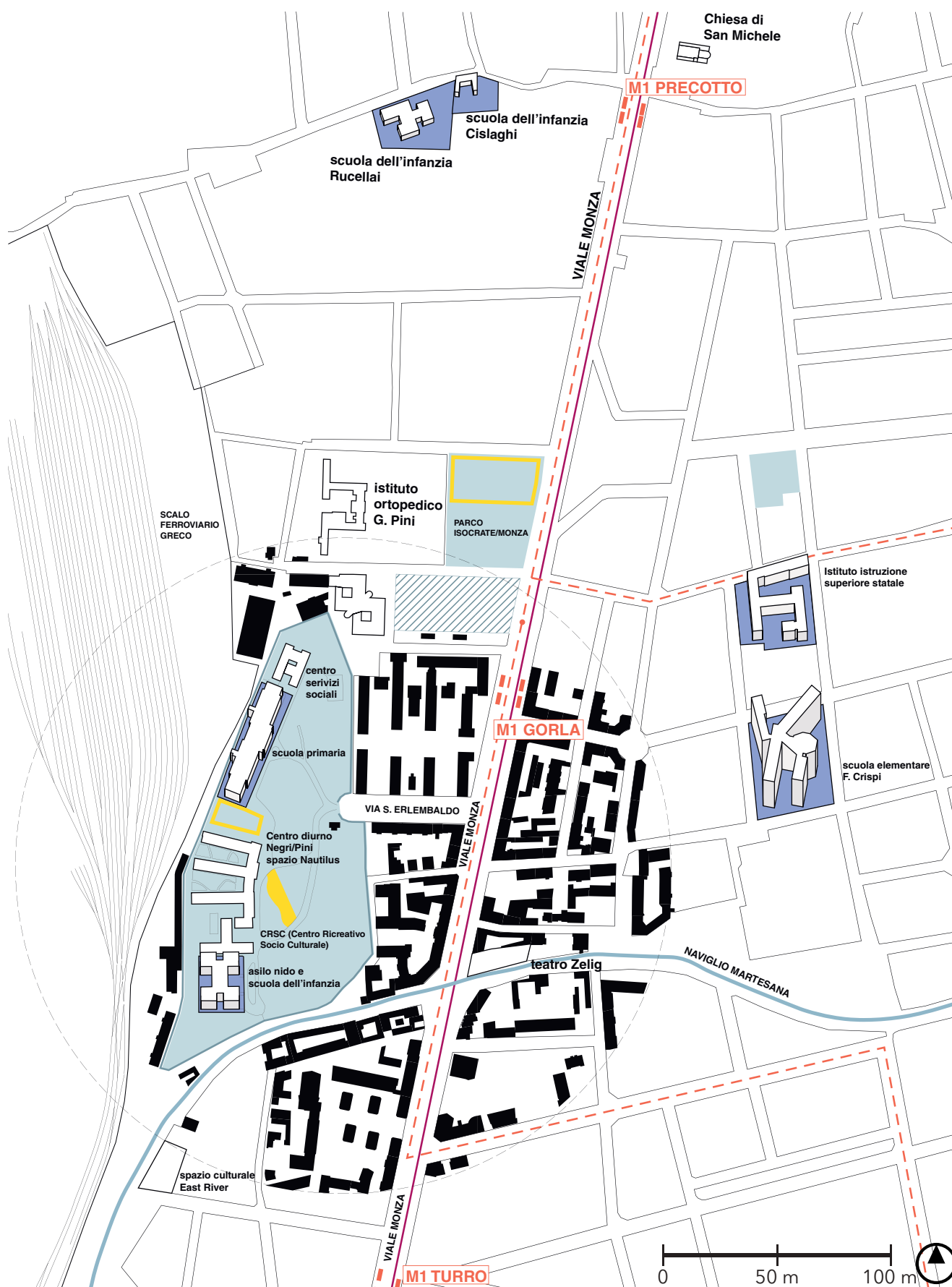


2/ Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

Il contesto



L'area gioco è una nuova realizzazione nel parco della residenza storica di Villa Finzi, e sostituisce un precedente spazio per il gioco di cui rimangono alcune attrezzature nelle vicinanze. Il giardino, della signorile villa degli inizi dell'Ottocento, fu acquisito dal Comune nel 1934 e aperto all'uso pubblico. Si tratta di un'area di circa 5 ha delimitata da un muro di cinta, accessibile da via S. Erlembardo, una traversa a fondo cieco di viale Monza all'altezza della fermata Gorla della metropolitana M1. Delimitato a ovest dallo scalo ferroviario di Greco e a sud dal Naviglio Martesana, il parco ospita al suo interno alcuni edifici scolastici di primo grado e una serie di servizi alla persona, tra cui un centro diurno e le sedi di associazioni che si occupano di disabilità (autismo e Asperger). La presenza di questi servizi rende il parco conosciuto e molto frequentato. Il carattere protetto dell'area, la presenza di ampie superfici a prato e numerosi alberi rende lo spazio frequentato in diverse ore della giornata, e usato anche per piccoli eventi informali.



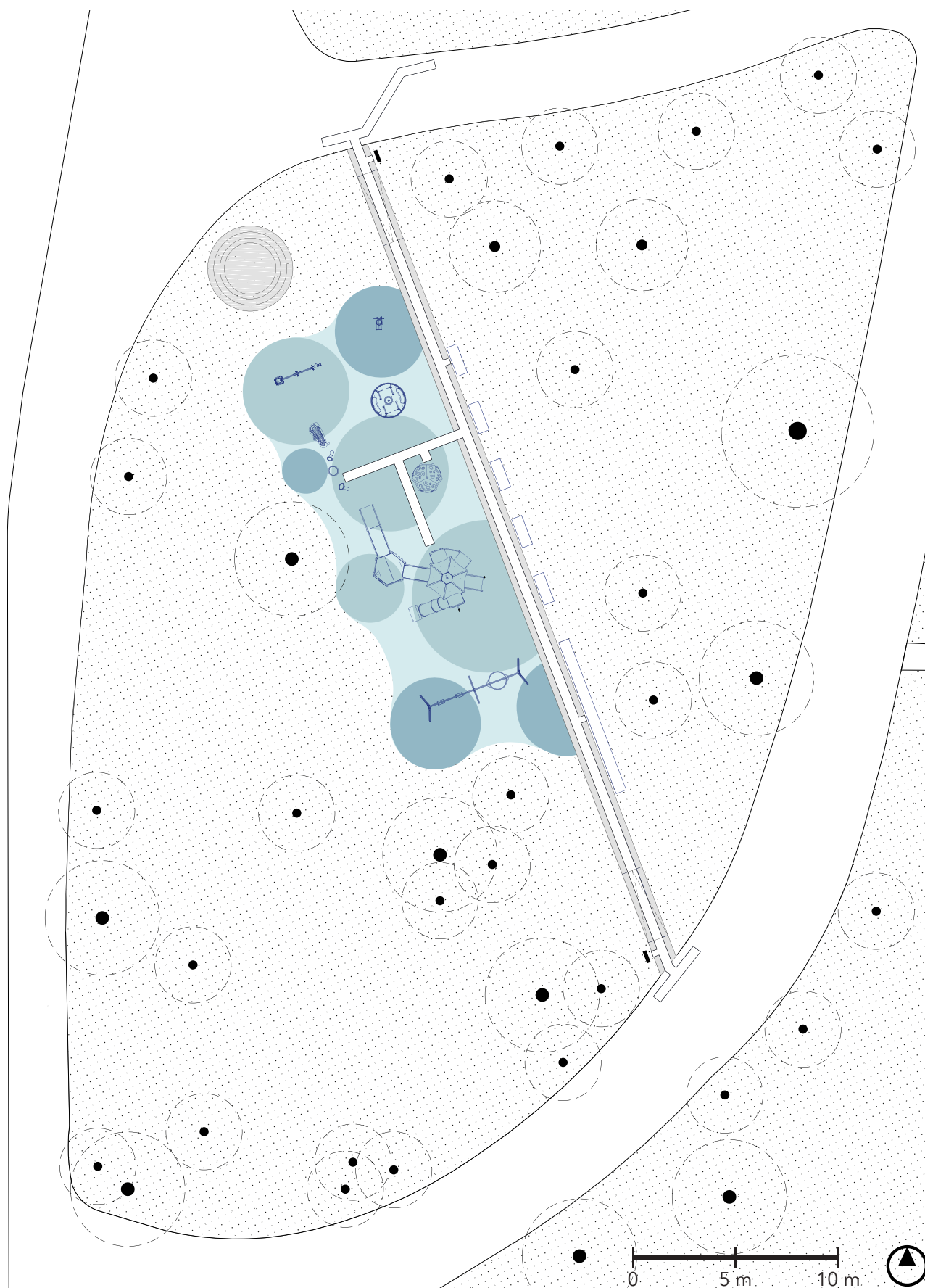
2/ Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembardo

Lo spazio gioco



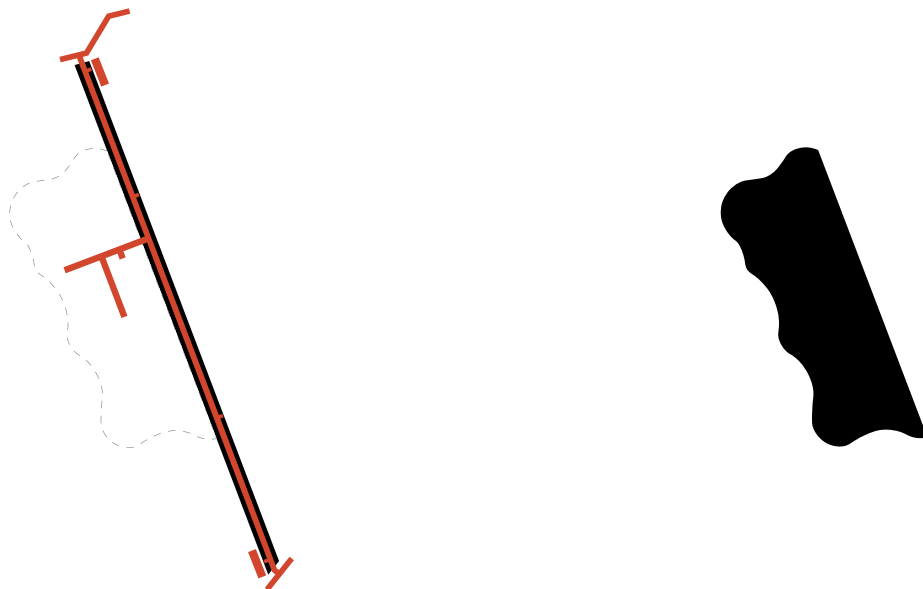
1. ingresso da via Sant'Erlembardo
2. accesso all'area gioco dai percorsi del parco di Villa Finzi
3. giochi movimento
4. giochi musicali
5. l'area giochi è prossima alla sede dell'ass. Spazio Nautilus

1	2
3	4
5	



2/ Giardini di Villa Finzi. Sant'Erlembaro

Scomposizione per layer



1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

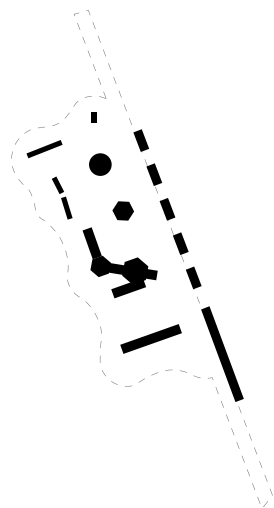
Un percorso rettilineo attraversa l'isola in cui è inserita l'area gioco, connettendosi al sistema dei percorsi interni al parco.

Il percorso tattilo-plantare segue questo percorso al centro del quale si stacca un tratto perpendicolare per condurre ai principali giochi dell'area.

9 Ai li estremi del percorso sono posizionati due pannelli orientativi per ipovedenti.

2. Superfici antitrauma

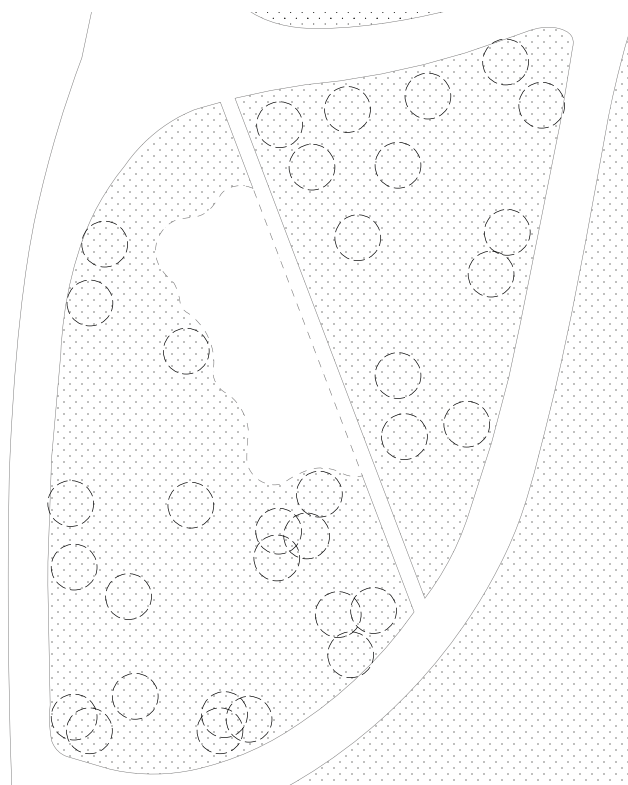
Un'unica area antitrauma dalla forma riconoscibile si addossa al percorso rettilineo.



3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si distribuiscono in modo omogeneo sull'area antitrauma.

Una serie di panchine sono addossate al percorso e sul lato opposto ai giochi e ad un estremo sono state realizzate delle fioriere contenenti sia fiori che piante aromatiche.



4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è immersa all'interno di un manto erboso. Sono presenti una serie di alberi di diverse specie preesistenti alla sua realizzazione.

3/ Giardini Martinetti

San Siro

Ingresso: **via Martinetti**

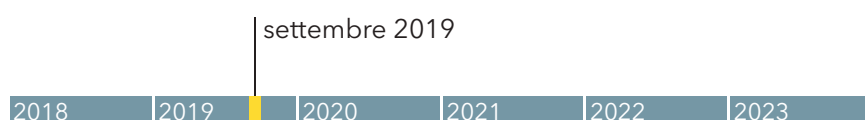
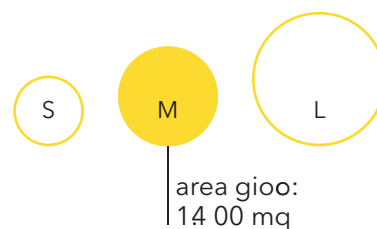
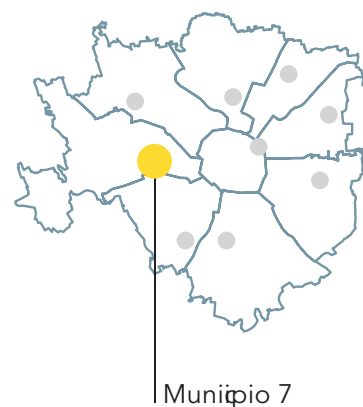
Inaugurazione: **settembre 2019**

Giochi presenti:

- Giostra Becky
- Villaggio Fun City con numerosi pannelli sensoriali
- Uno scivolo
- Due torrette
- Scivolo doppio Playsense
- Due altalene
- Farfalla con pannelli per arrampicata
- Metallofono
- Drago in gomma colorata

Associazione responsabile eventi: **Consorzio SiR**

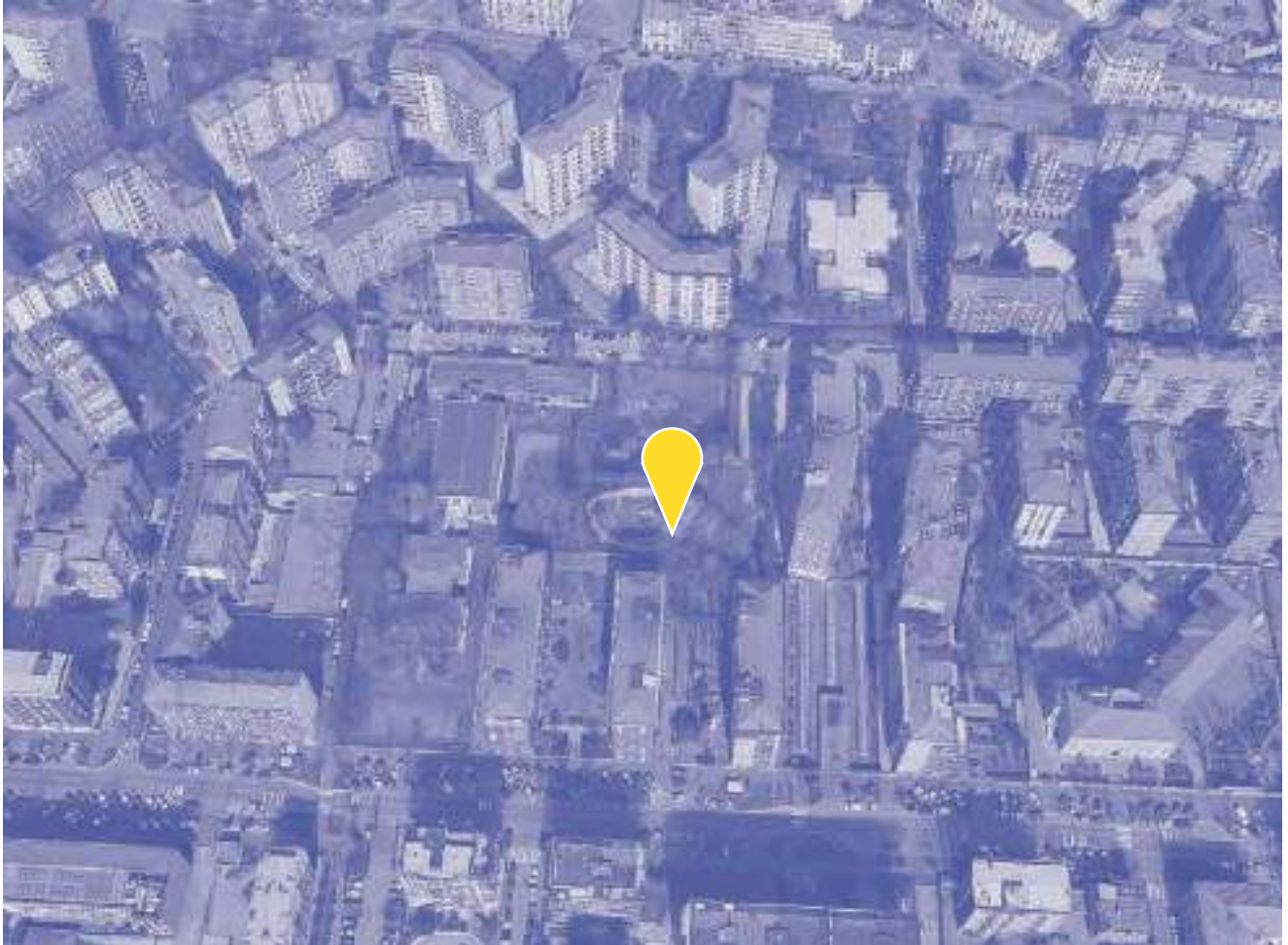
Tipo di attività: Eventi di animazione del parco dedicati





3/ Giardini Martinetti. San Siro

Il contesto



L'area gioco ai Giardini Martinetti riqualifica un luogo "nascosto" all'interno di un esteso isolato residenziale tra via Rembrandt e via Tommaso Gulli, tra i quartieri di San Siro e di Bande Nere. In questa zona densamente edificata e abitata, dove le aree verdi e per il gioco sono limitate, il parco rappresenta un'importante risorsa per i bambini e le famiglie. L'area è adiacente alla scuola media di via Tommaso Gulli e alla scuola dell'infanzia in via G. Branca. L'area, insieme ad un "lotto in attesa", costituisce il nucleo pubblico dell'isolato. Si tratta di un'area recintata poco visibile dalla secondaria via P. Martinetti, caratteristica che però la rende particolarmente apprezzata per la sua sicurezza.



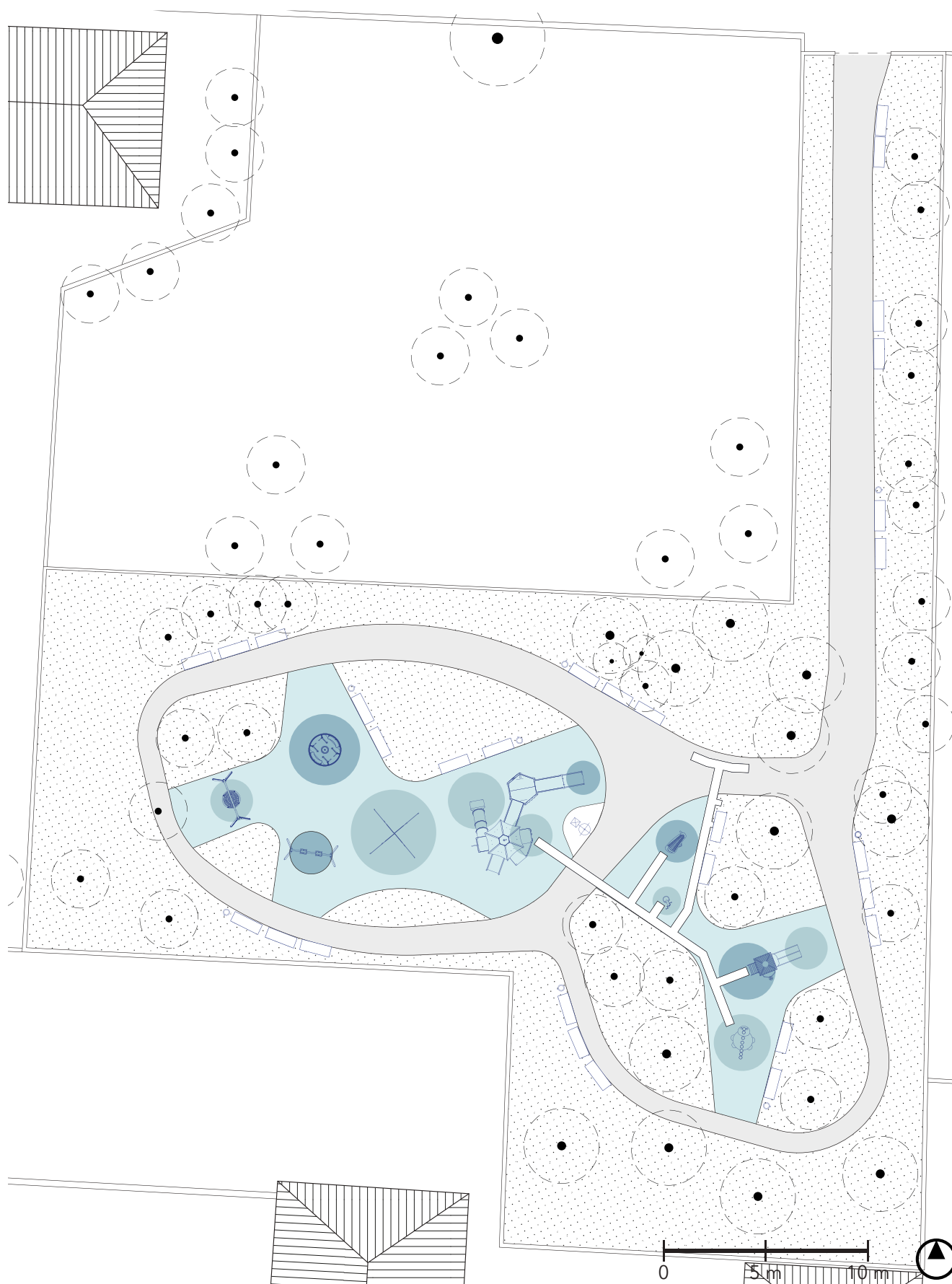
3/ Giardini Martinetti. San Siro

Lo spazio gioco



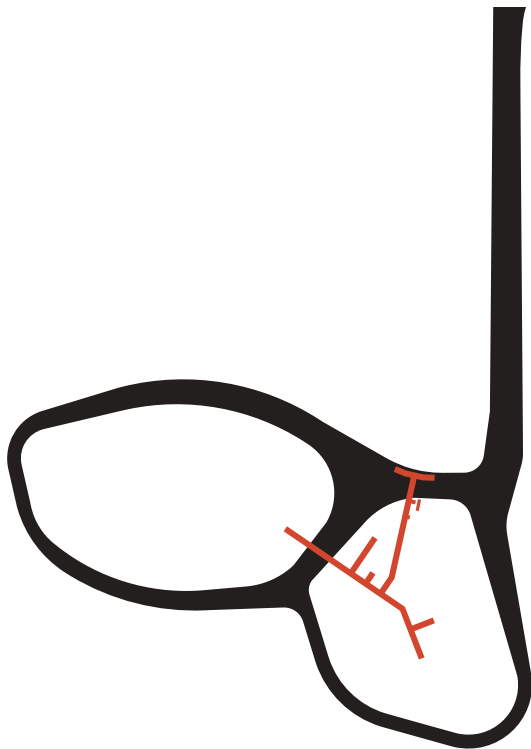
1. ingresso su via Martinetti
2. un percorso ad anelli articolato l'area in differenti ambienti di gioco
3. attrezzature per il gioco 4 +
4. attrezzature per il gioco 0 -3
5. panchine poste lungo il percorso di ingresso

1	2
3	4
5	



3/ Giardini Martinetti. San Siro

Scomposizione per layer



1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

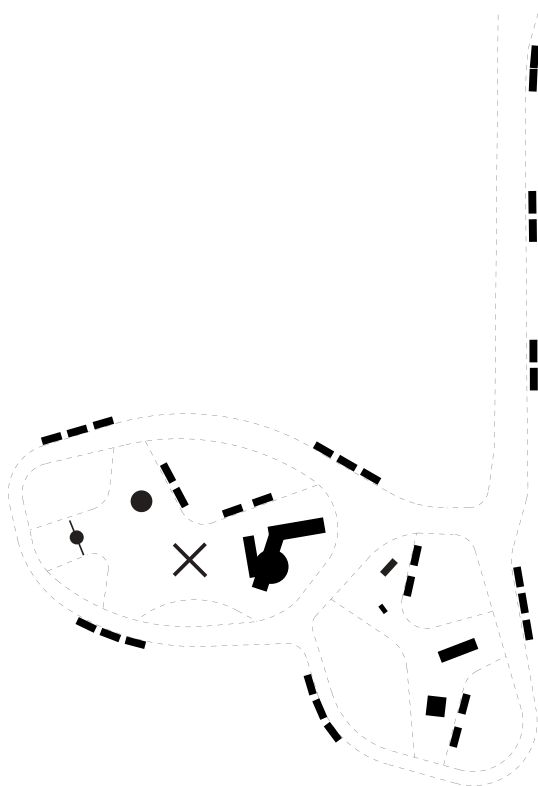
Un nastro/percorso conduce dalla strada all'interno dell'area e qui si articola in due anelli.

Il percorso tattilo-plantare si limita all'area gioco e connette i giochi principali.

C'è un pannello all'ingresso del parco che attraverso il cordolo del vialetto di ingresso porta ad un secondo pannello, adiacente al percorso tattilo-plantare, che presenta lo sviluppo dell'area giochi.

2. Superfici antitrauma

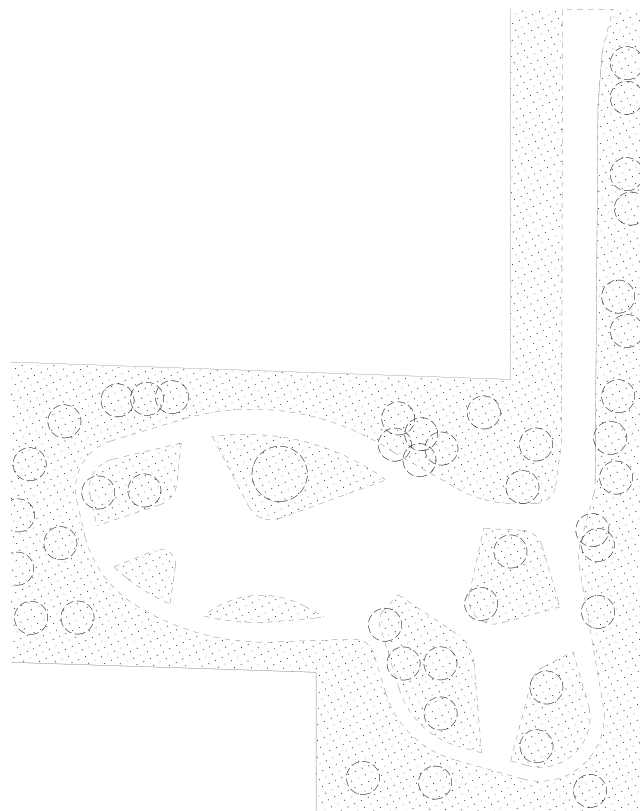
Due superfici antitrauma con forme a raggiera irregolari occupano in parte l'area interna ai due anelli, connettendosi a questi in più punti.



3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si distribuiscono all'interno delle due isole pavimentate con l'antitrauma.

Le panchine sono posizionate a ridosso del bordo esterno del percorso e delle aree antitrauma.



4. Superfici verdi e alberi

Tutte le parti non occupate dal percorso e dalle aree antitrauma sono in terra battuta. Nell'area sono presenti numerosi alberi preesistenti e di diverse specie che garantiscono l'ombreggiamento di ampie porzioni del parco giochi.

4/ Giardini Lucarelli

Feltre

Ingresso: **via Passo Sella, via Feltre**

Inaugurazione: **settembre 2020**

Dimensioni dei Giardini Lucarelli: **8 ha**

Giochi presenti:

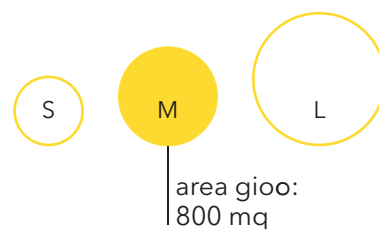
- Due altalene
- Una giostra
- Un grande castello multiaccessoriato
- Due strutture girevoli
- Due strutture di arrampicata
- Un'altalena a pendolo
- Un tappeto elastico
- Piccolo palco per performance
- Tavoli per disegnare e per inventarsi laboratori
- Percorsi disegnati simili alla pianta di una città o di una casa per giochi di ruolo
- Area dedicata al gioco con la palla

Associazione responsabile eventi: **Campo Teatrale**

Tipo di attività: Programma di attività multi-target



Municipio 3



area gioo:
800 mq

settembre 2020



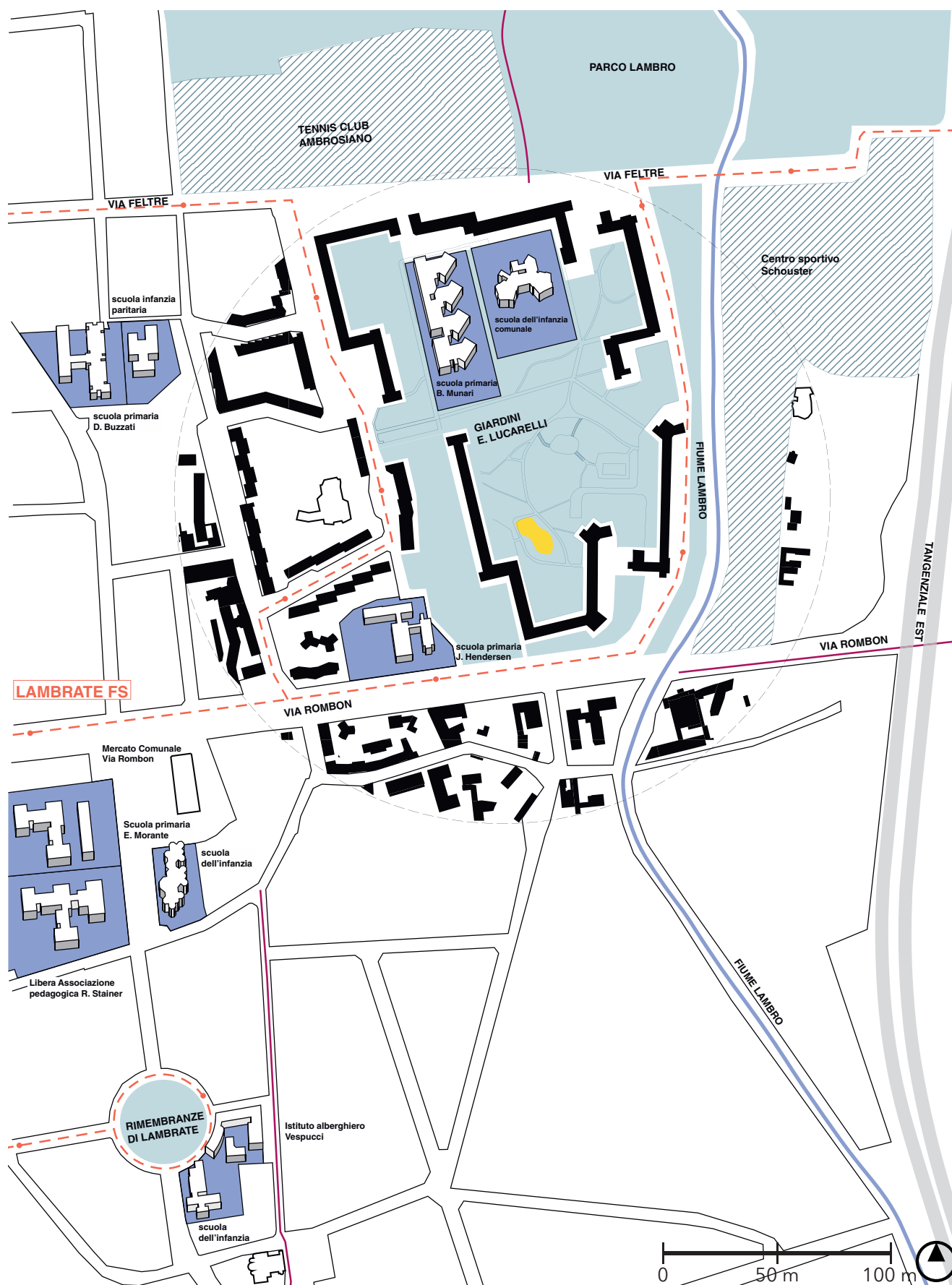


4/ Giardini Lucarelli. Feltre

Il contesto



Il Giardino Lucarelli è una grande “corte verde” all’interno del quartiere Feltre, realizzato tra il 1957 e il 1960 secondo gli schemi dei quartieri INA-Casa. La nuova area gioco, che ha riqualificato uno spazio preesistente, è parte integrante del programma di attrezzature per il tempo libero del parco, insieme a un’area per il basket e il fitness, prati per il gioco, percorsi e sedute sotto gli alberi. Nell’area sono presenti numerosi servizi scolastici, a partire da quelli per l’infanzia e un istituto internazionale in lingua inglese. Gli edifici residenziali del quartiere delimitano il parco e lo isolano dall’asse stradale di via Rombon, che collega la stazione FS di Lambrate (a circa 1 km) con lo svincolo della Tangenziale. Nonostante la vicinanza di importanti infrastrutture, il Giardino Lucarelli si presenta come un luogo tranquillo e con spazi naturali generosi. Appena fuori dal quartiere, lungo la tangenziale, si estende il Parco Lambro, che in questa sezione offre diverse strutture sportive.



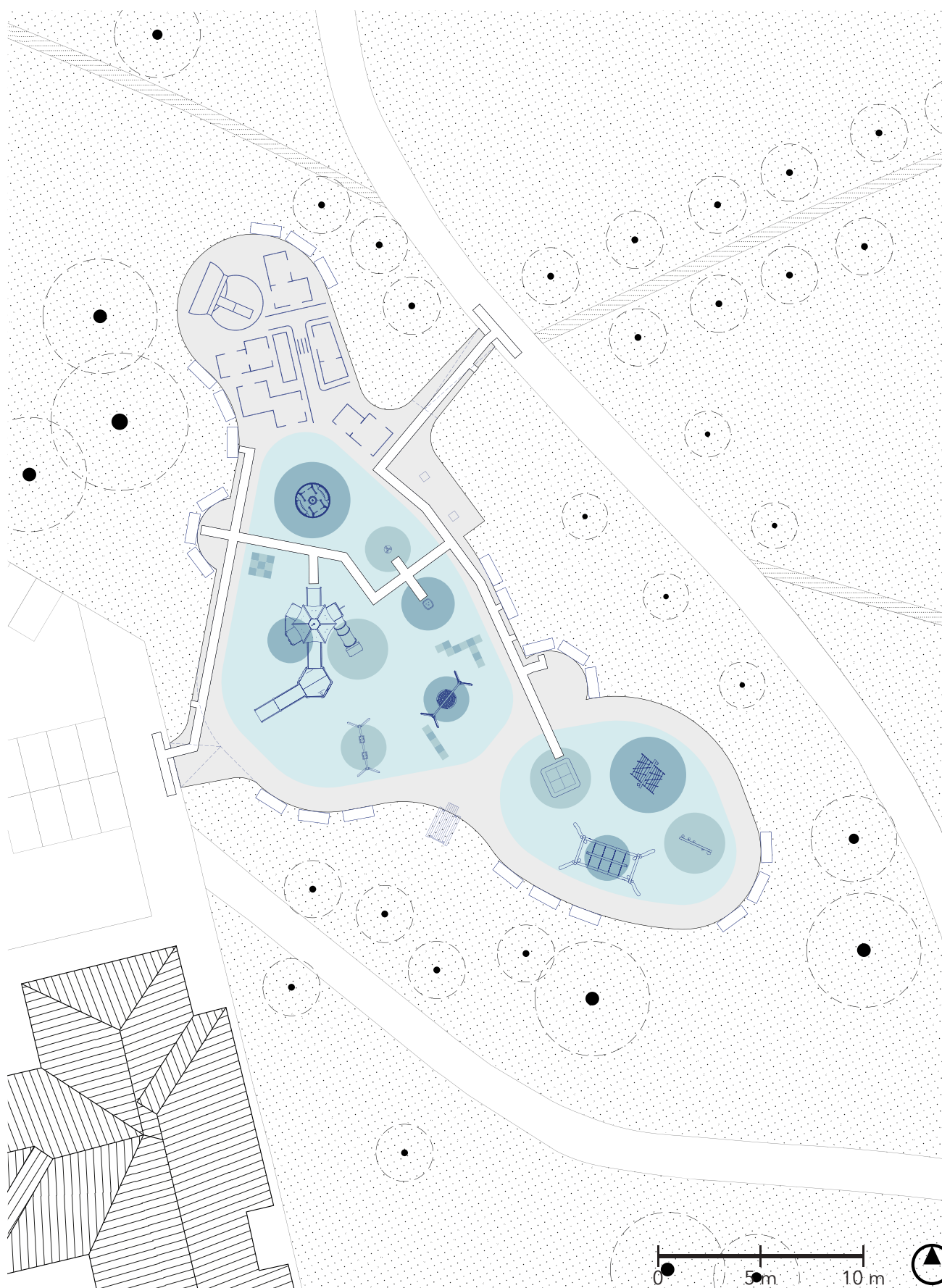
4/ Giardini Lucarelli. Feltre

Lo spazio gioco



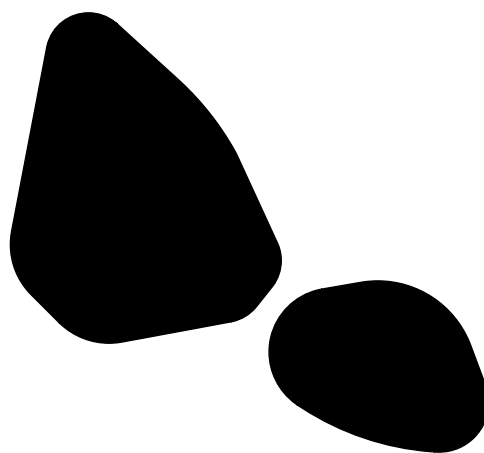
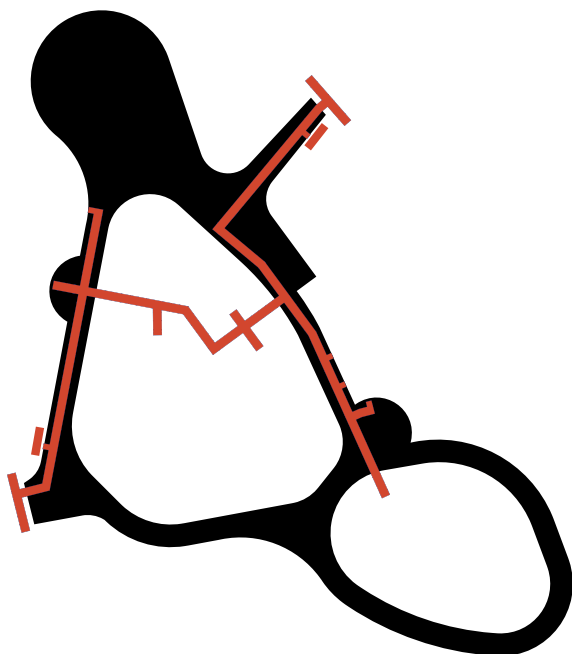
1. gioielli stimolano la coordinazione motoria
2. pannelli informativi per ipovedenti segnalano la presenza dell'area giochi all'interno dei Giardini Lucarelli
3. aree per il gioco simbolico
4. arredi urbani fissi

1	2
3	
4	



4/ Giardini Lucarelli. Feltre

Scomposizione per layer



1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

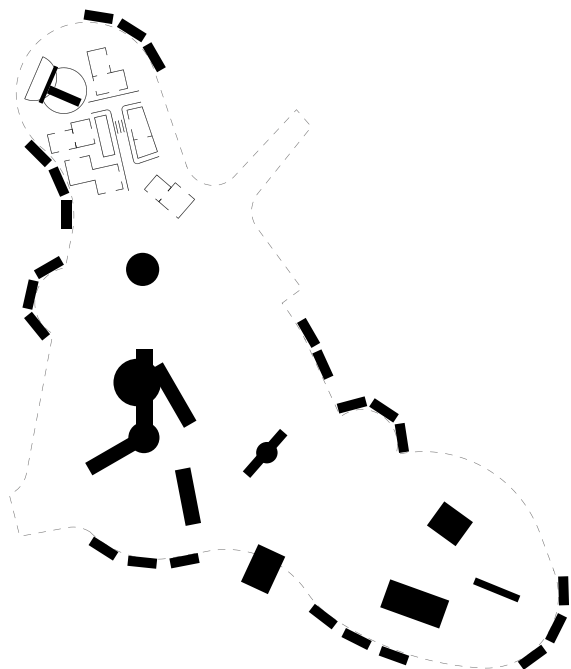
Un nastro/percorso definisce gli ambiti di gioco descrivendo due anelli irregolari. Questo in alcuni punti si allarga diventando superficie per il gioco e l'incontro.

Il percorso tattilo-plantare è articolato in tre segmenti: due seguono dei tratti del nastro e connettono l'area gioco ai percorsi esterni del parco, il terzo, connesso ai primi due, attraversa l'isola più grande conducendo ai giochi.

I pannelli per ipovedenti sono posti nei punti di contatto tra anello e parcheggio da un alto e l'anello e un percorso del parco dall'altro.

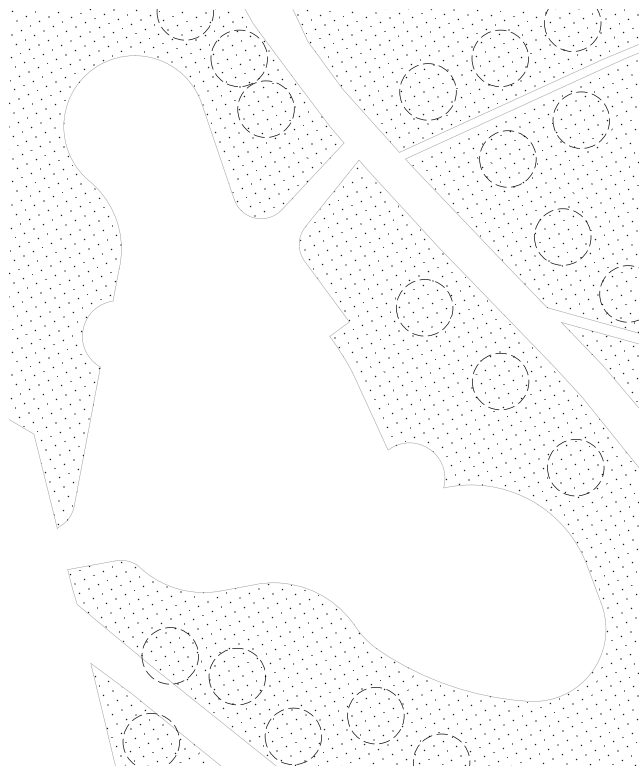
2. Superfici antitrauma

La superficie antitrauma è articolata in due isole di dimensioni differenti.



3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco si articolano in tre ambiti distribuiti all'interno delle due isole e nell'area più ampia della superficie dura. Le panchine sono distribuite sul lato esterno del nastro e delle due anse più piccole.



4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è immersa all'interno di un manto erboso. Sono presenti una serie di alberi di diverse specie preesistenti alla sua realizzazione.

5/ Giardini di piazza Paci

Barona

Ingresso: via Depretis - piazza Paci

Inaugurazione: febbraio 2021

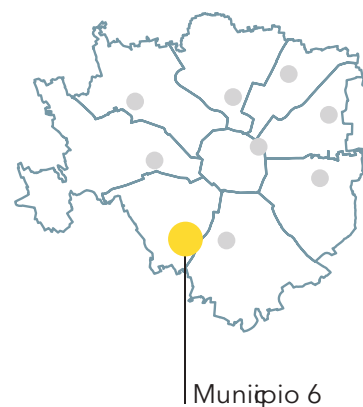
Dimensioni di piazza Paci: 1.300 mq

Giochi presenti:

- Muro-gioco circolare
- Amaca in corda
- Telefono senza fili
- Altalena a cesto Richter
- Climbing structure
- Giostra accessibile "Beky"
- Montagnetta rivestita in gomma
- Antitrauma con tunnel passante
- Altalena a 2 posti
- Pannello gioco Xilofono
- Gioco equilibrio ninfea
- Gioco spinner

Associazione responsabile eventi: **La Cordata**

Tipo di attività: Programma di attività multi-target



febbraio 2021



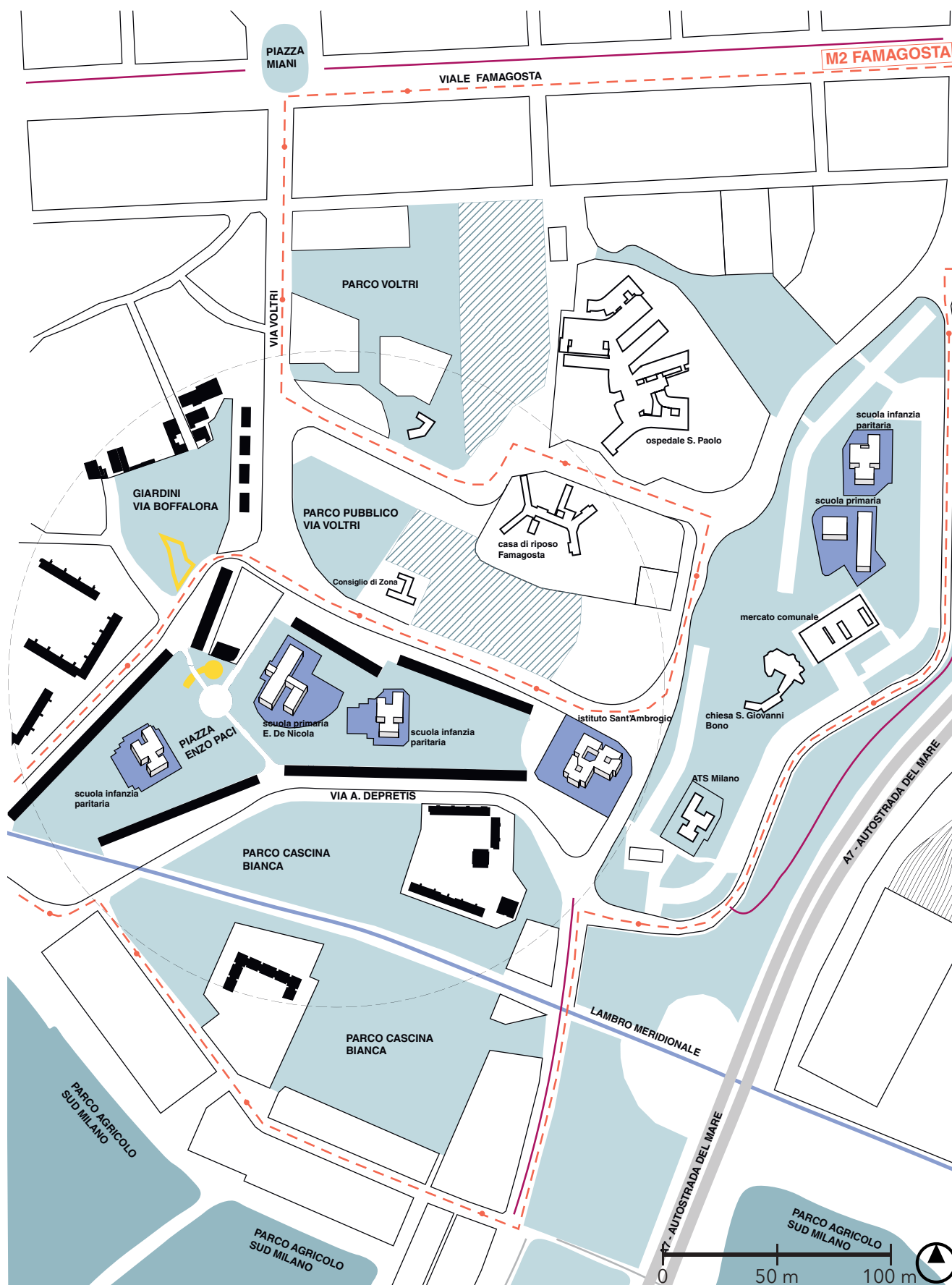


5/ Giardini di piazza Paci. Barona

Il contesto



Piazza Paci è il luogo centrale del sistema di spazi pubblici che caratterizzano il quartiere di edilizia residenziale pubblica Sant'Ambrogio II, edificato tra il 1968-1971 sui margini del Parco Agricolo Sud Milano, zona Barona. Una serie di edifici in linea di nove piani si dispongono liberamente per definire una corte allungata che ospita edifici per servizi - scuole primarie, servizi alla persona e sedi di associazioni - e attrezzature per il gioco, lo sport e aree verdi. Quest'area di margine, che ospita altri interventi edilizi analoghi (edifici in linea disposti in ampi spazi aperti), è prossima alla fermata di Famagosta M2 e all'autostrada A7 dei Giovi. L'area gioco occupa un ambito della fascia verde che delimita Piazza Paci, al cui centro si trova una fontana con una monumentale scultura di Mitoraj. L'area da un lato è delimitata dall'ingresso di un parcheggio interrato, dall'altro si dispone in continuità con un basso edificio a esedra che ospitava attività commerciali chiuse - quelle oggi attive sono ospitate al piano terra di alcuni edifici residenziali. Di fronte si trova la scuola primaria De Nicola.



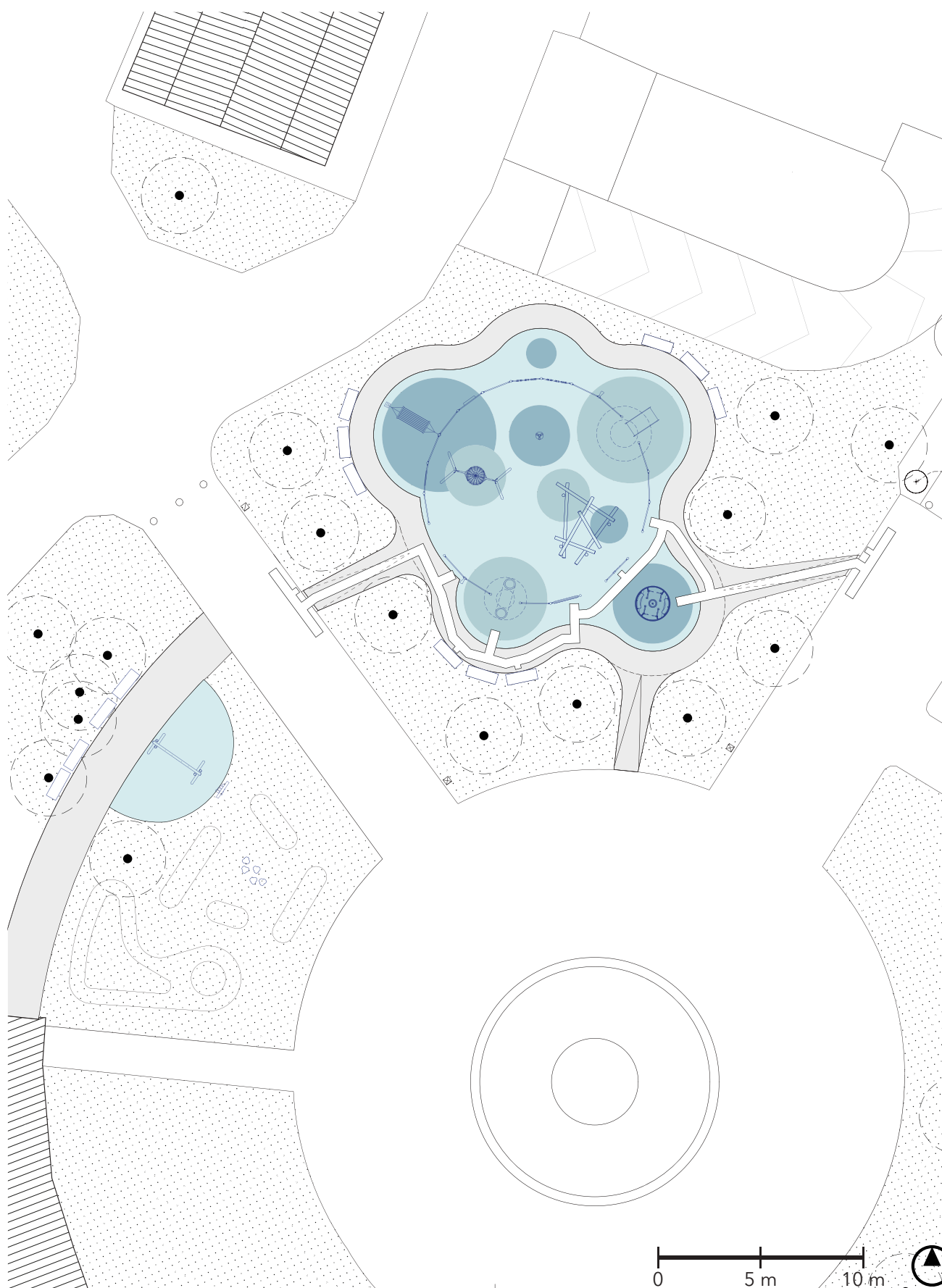
5/ Giardini di piazza Paci. Barona

Lo spazio gioco



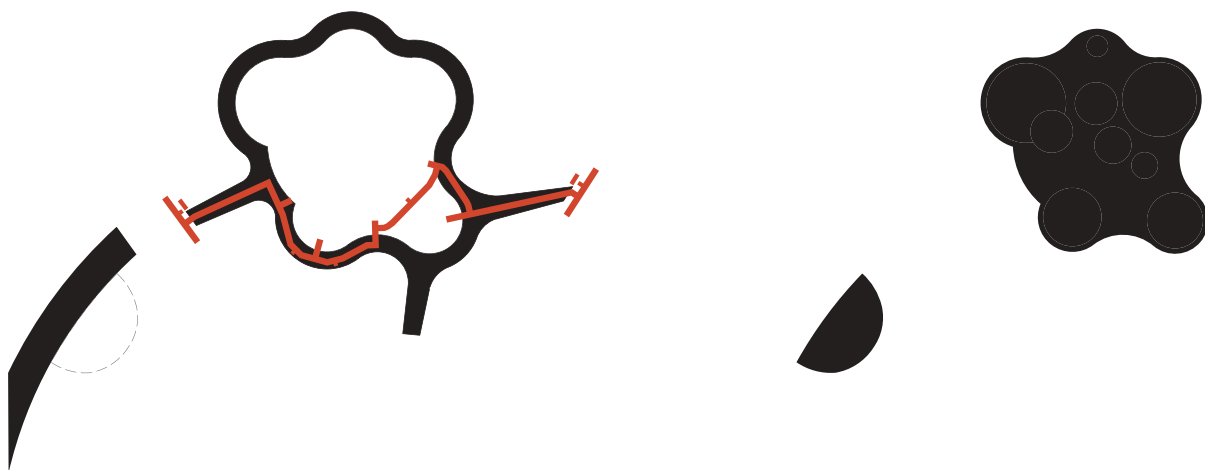
1. l'area gioco è uno degli ambienti di piazza Paci
2. l'area gioco è a una quota superiore rispetto alla piazza
- 3-4. una struttura in legno struttura l'area gioco e distribuisce le attrezzature
5. un secondo ambiente ospita giochi per i più piccoli

1	2
3	4
5	



5/ Giardini di piazza Paci. Barona

Scomposizione per layer

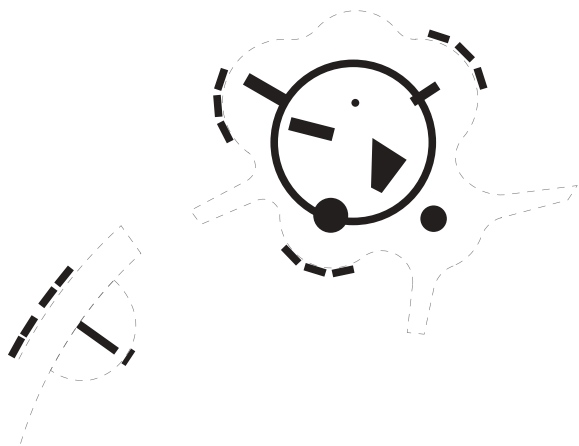


1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

L'area gioco è caratterizzata da un nastro/percorso ad anello connesso alle aree pavimentate della piazza in tre punti dove sono anche posizionati i pannelli orientativi per ipovedenti.

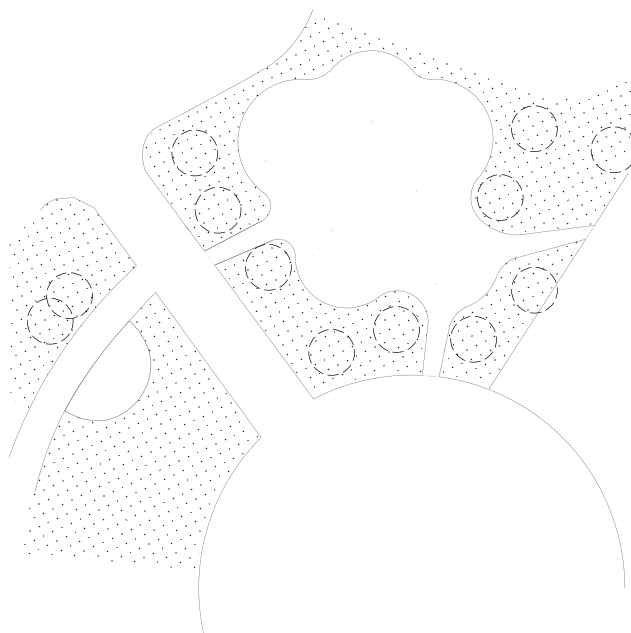
2. Superfici antitrauma

L'area all'interno dell'anello è occupata da superfici antitrauma e a questa si aggiunge un'altra piccola isola. Le due sono separate da un accesso alla piazza.



3. Giochi e arredi

La maggior parte delle strutture per il gioco si succedono ed articolano in un'unica struttura ad anello praticabile da ambo i fronti. L'area accanto ospita due attrezzature. La disposizione delle panchine lungo il percorso curvo facilita la conversazione tra persone sorde che necessitano di vedersi reciprocamente e, in generale, la socializzazione.



4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è posizionata in due porzioni dello "spazio verde" che si posiziona sul bordo della piazza circolare ed è ombreggiata da alcuni alberi preesistenti.

6/ Giardini Bertoli

Gallaratese

Ingresso: **via Quarenghi, via Croce**

Inaugurazione: **settembre 2021**

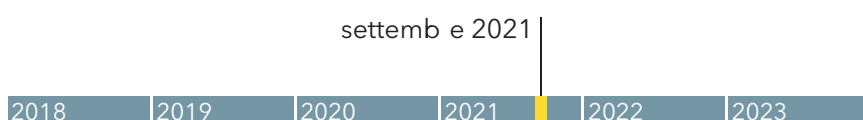
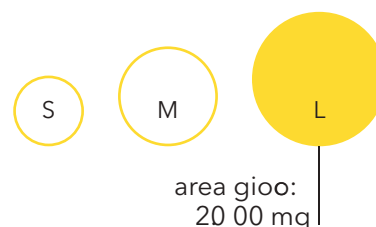
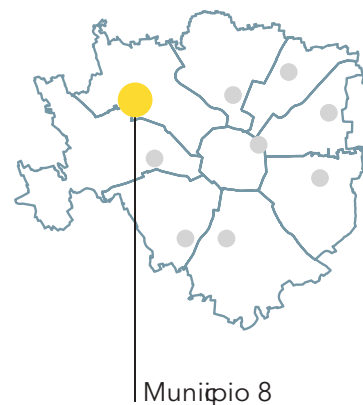
Dimensioni del parco Bertoli: **16.000 mq**

Giochi presenti:

- Scivolo da pendio
- Animali gommosi
- Villaggio Fortezza
- KETTLE JR. DRUM
- CHIMES 8 NOTE
- Altalena Giamaica 2 posti
- Altalena Culla
- Cocowave in corda
- Villaggio Fun City
- Giostrina Becky
- Giostra Tipi con balaustra
- Supernova
- Ball Track
- Drawing Table
- Sand Play Table
- Paletto - Kompan
- Set Pitagora picnic

Associazione responsabile eventi: **Cooperativa Sociale Nuova Umanità**

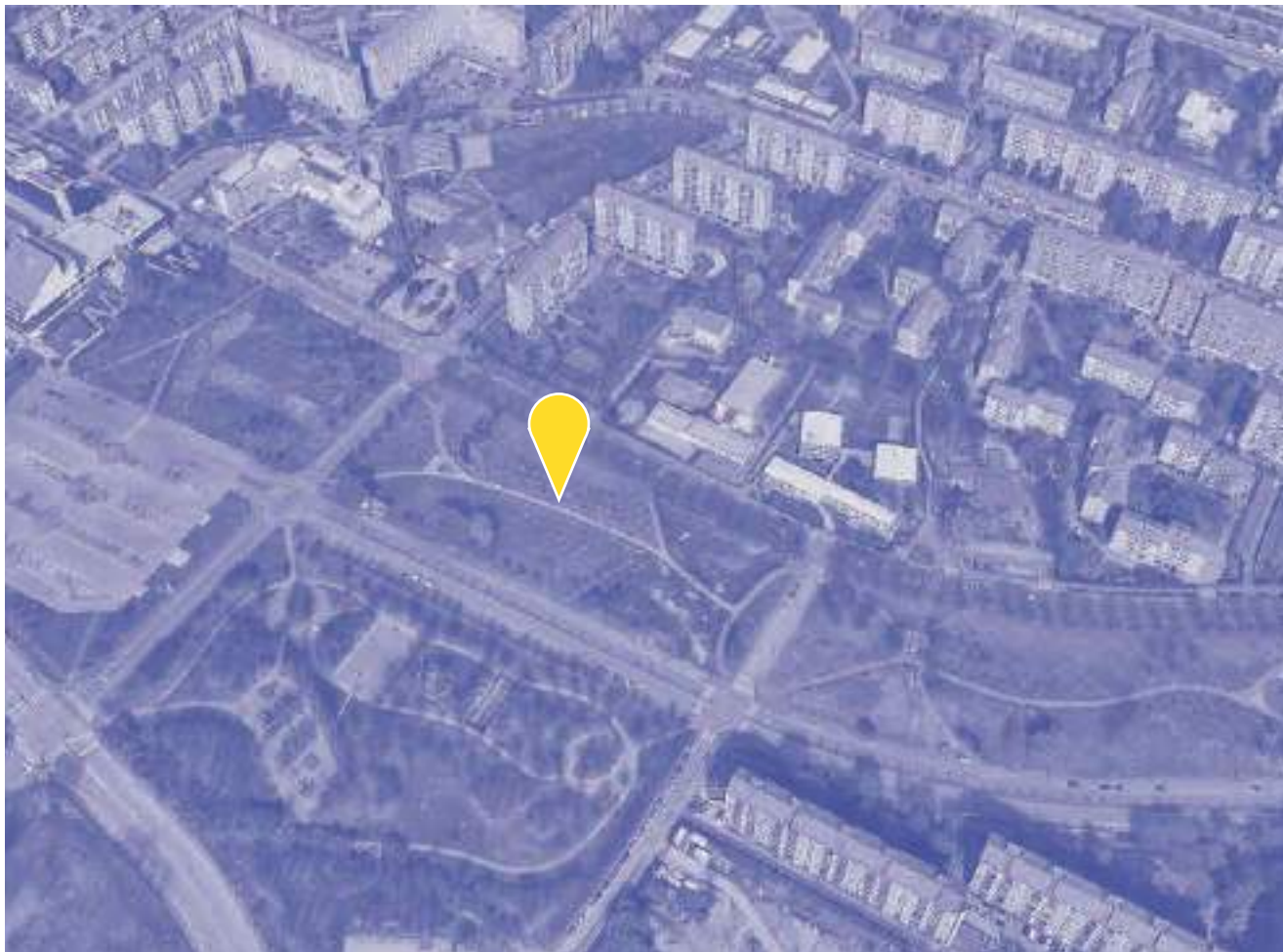
Tipo di attività: Programma di attività multi-target



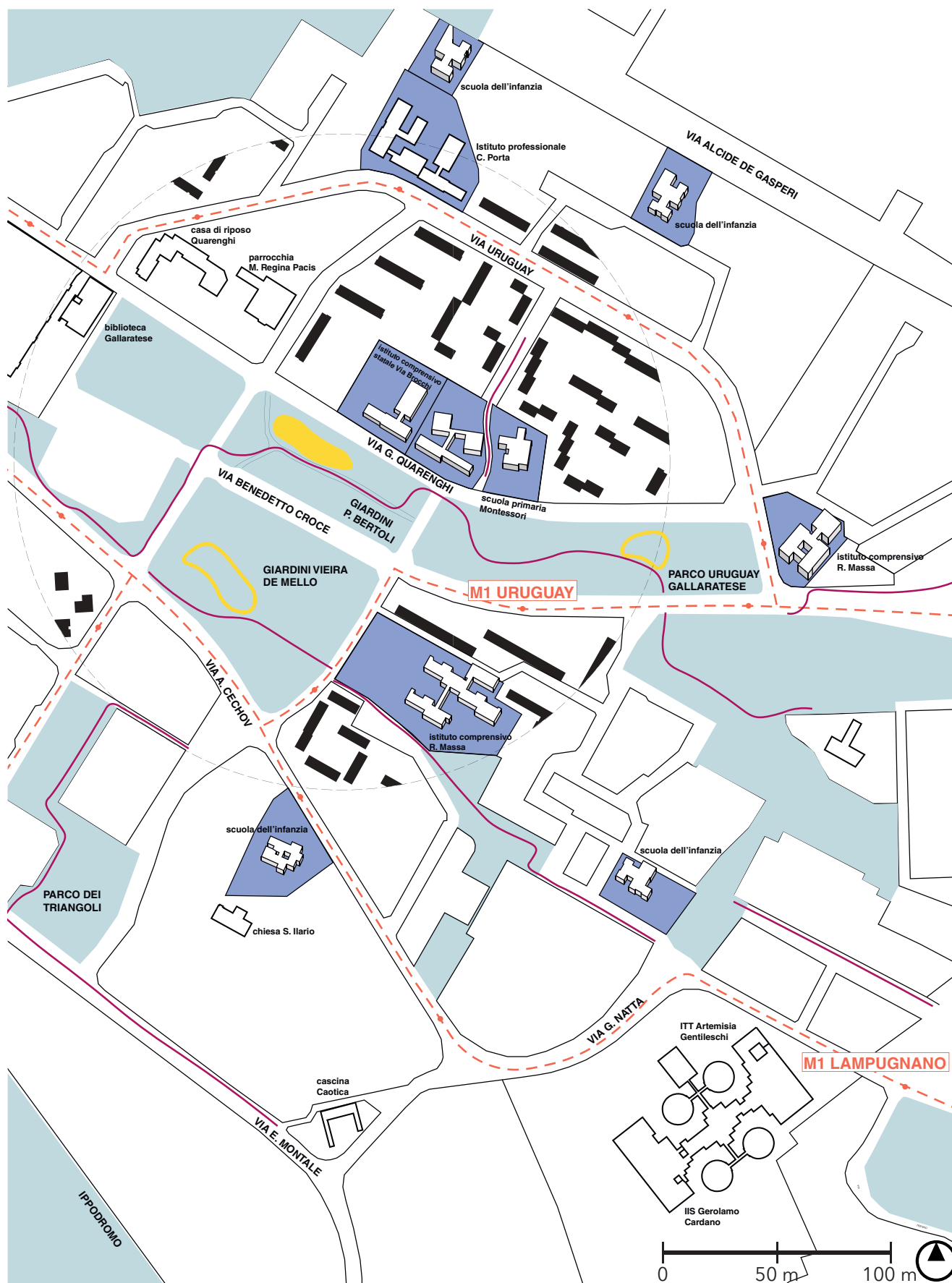


6/ Giardini Bertoli. Gallarate

Il contesto



La nuova area gioco al parco Bertoli si inserisce nel progetto incompiuto della Spina Centrale dei servizi del quartiere CEP nel Gallarate, una serie di interventi di edilizia residenziale pubblica realizzati tra gli anni '60 e '80. La Spina si caratterizza per la presenza diffusa e continua di aree verdi e attrezzature per il tempo libero. Il nuovo intervento si trova tra la fermata Uruguay della M2 e il centro Bonola che ospita anche gli uffici del Municipio 8. L'area gioco inclusiva, aperta e priva di recinzioni, si integra e amplia il sistema di percorsi pedonali e ciclabili che consentono di percorrere e attraversare la Spina nella sua continuità, favorendo la mobilità sostenibile e l'accessibilità. Lungo la via Quarenghi, all'altezza dell'area gioco, sono presenti una serie di edifici scolastici di differente grado.



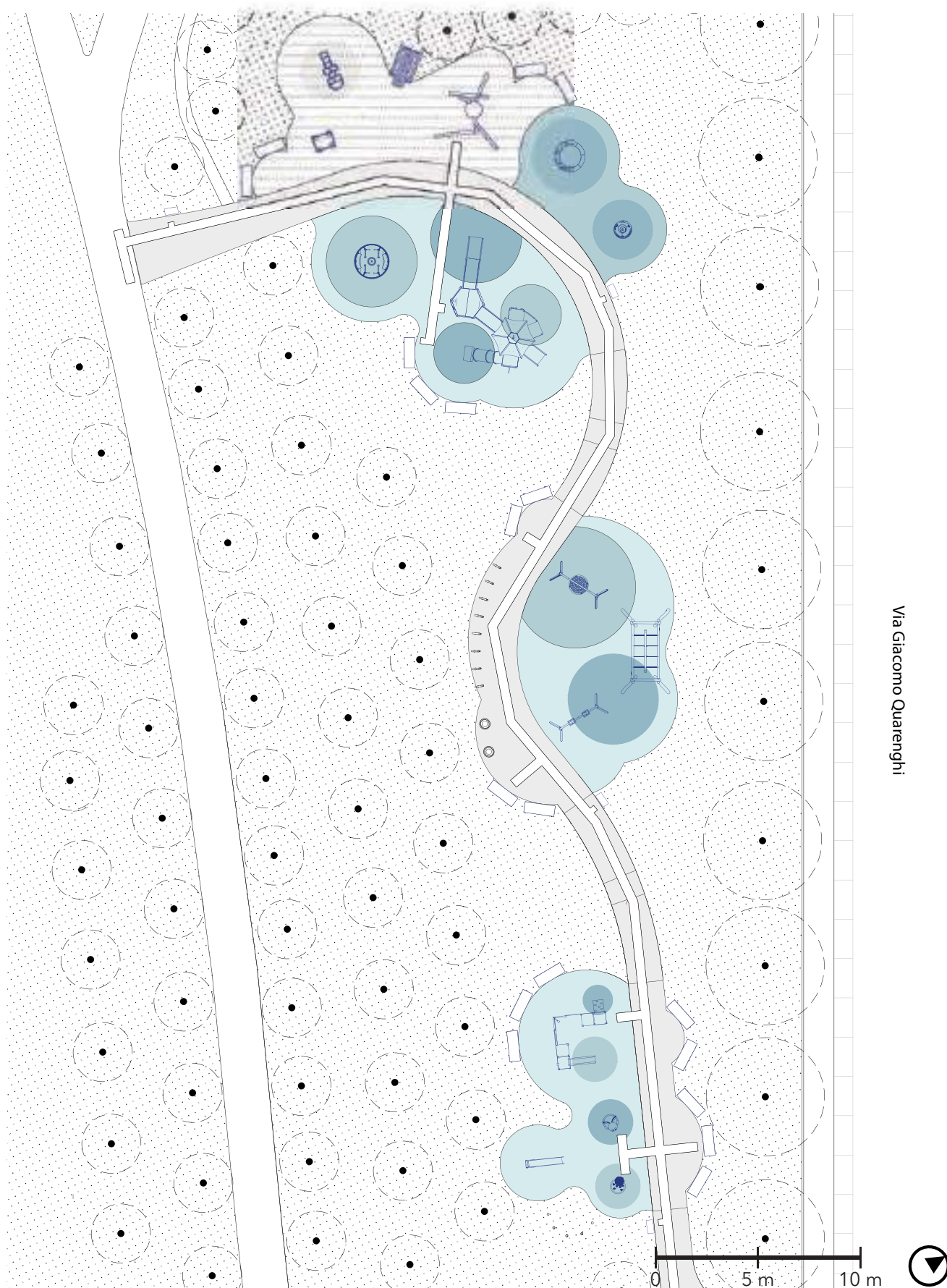
6/ Giardini Bertoli. Gallarate

Lo spazio gioco



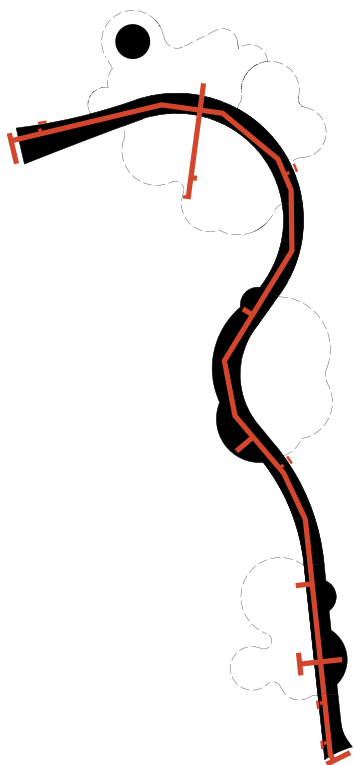
1. l'area gioco è parte della spina verde del Gallarate
2. l'area gioco è prossima ad alberi e edifici storici
3. le attrezzature per il gioco sono distribuite in ambienti tematicamente tinti
4. giochi multisensili
5. i pannelli informativi sperimentano differenti linguaggi

1	2
3	4
5	



6/ Giardini Bertoli. Gallarate

Scomposizione per layer

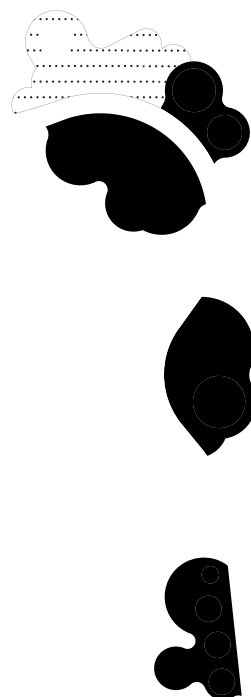


1. Superfici dure e percorso tattilo-plantare

Un nastro/percorso sinuoso attraversa l'area aperta nel quale è inserito il parco. In alcuni punti il nastro si allarga creando delle piccole anse.

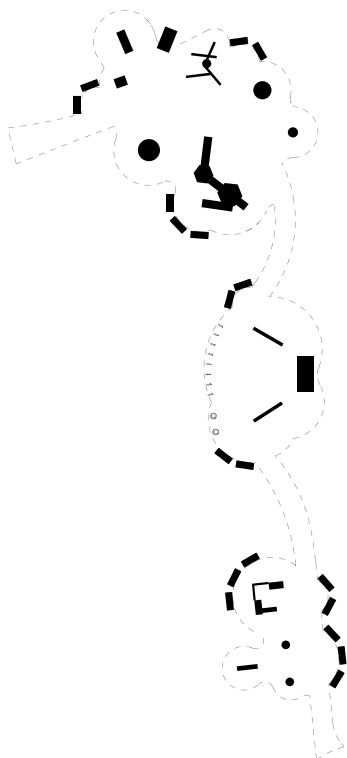
Il percorso tattilo-plantare segue il nastro, con tratti perpendicolari in corrispondenza delle aree attrezzate.

Diversi pannelli info-orientativi segnalano il percorso.



2. Superfici antitrauma

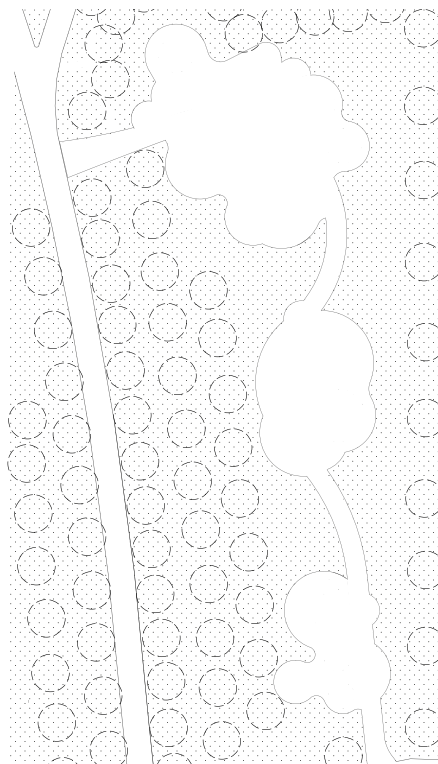
Le superfici trattate con l'antitrauma sono organizzate ad isole, la più grande delle quali ospita una porzione di pavimentazione in calcestruzzo.



3. Giochi e arredi

Le strutture per il gioco sono articolate per tipologie all'interno delle isole.

Le panchine sono posizionate in prossimità delle anse del percorso.



4. Superfici verdi e alberi

L'area gioco è realizzata all'interno di un "isolato verde" che è parte di un sistema a parco più ampio.

Accanto all'area gioco sono presenti alcuni filari di alberi messi a dimora recentemente.

7/ Giardini di piazza Ovidio

Forlanini

Ingresso: **via Toscolano / via Maria Montessori**

Inaugurazione: **marzo 2022**

Dimensioni di piazza Ovidio: **16.000 mq**

Giochi presenti:

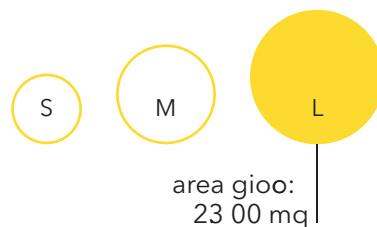
- Altalena Culla
- Altalena Giamaica doppia
- Supernova
- Giostra Becky
- Villaggio Fun City con pannelli sensoriali
- Coccinella
- Casetta Cozy Dome
- Onda sensoriale
- Strumento musicale
- Pista biglie
- Tavolo disegno
- Teatro con sedute
- Tavolo picnic

Associazione responsabile eventi: **La Nostra Comunità**

Tipo di attività: Programma di attività multi-target



Municipio 4



marzo 2022



