

06

Forme di welfare e dotazione di servizi, un'eredità in continua evoluzione

A CURA DI CAMILLA PERRONE, ELENA MARCHIGIANI, PAOLA SAVOLDI, MARIA CHIARA TOSI



Società Italiana
degli Urbanisti



PLANUM PUBLISHER | www.planum.net

Planum Publisher e Società Italiana degli Urbanisti
ISBN 978-88-99237-48-6

I contenuti di questa pubblicazione sono rilasciati
con licenza Creative Commons, Attribuzione -
Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0
Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)



Volume pubblicato digitalmente nel mese di maggio 2023
Pubblicazione disponibile su www.planum.net |
Planum Publisher | Roma-Milano

06

Forme di welfare e dotazione di servizi, un'eredità in continua evoluzione

A CURA DI CAMILLA PERRONE, ELENA MARCHIGIANI, PAOLA SAVOLDI, MARIA CHIARA TOSI

**ATTI DELLA XXIV CONFERENZA NAZIONALE SIU
SOCIETÀ ITALIANA DEGLI URBANISTI
DARE VALORE AI VALORI IN URBANISTICA
BRESCIA, 23-24 GIUGNO 2022**

IN COLLABORAZIONE CON

Dipartimento di Ingegneria Civile, Architettura, Territorio, Ambiente e di
Matematica - DICATAM, Università degli Studi di Brescia

COMITATO SCIENTIFICO

Maurizio Tira - Responsabile scientifico della conferenza Università degli
Studi di Brescia, Claudia Cassatella - Politecnico di Torino, Paolo La Greca -
Università degli Studi di Catania, Laura Lieto - Università degli Studi di Napoli
Federico II, Anna Marson - Università IUAV di Venezia, Mariavaleria Mininni -
Università degli Studi della Basilicata, Gabriele Pasqui - Politecnico di Milano,
Camilla Perrone - Università degli Studi di Firenze, Marco Ranzato - Università
degli Studi Roma Tre, Michelangelo Russo - Università degli Studi di Napoli
Federico II, Corrado Zoppi - Università di Cagliari

COMITATO SCIENTIFICO LOCALE E ORGANIZZATORE

Barbara Badiani, Sara Bianchi, Stefania Boglietti, Martina Carra, Barbara
Maria Frigione, Andrea Ghirardi, Michela Nota, Filippo Carlo Pavesi, Michèle
Pezzagno, Anna Richiedei, Michela Tiboni

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Società esterna - Ellisse Communication Strategies S.R.L.

SEGRETERIA SIU

Giulia Amadasi - DASTU Dipartimento di Architettura e Studi Urbani

PUBBLICAZIONE ATTI

Redazione Planum Publisher
Cecilia Maria Saibene, Teresa di Muccio

Il volume presenta i contenuti della Sessione 06,
"Forme di welfare e dotazione di servizi, un'eredità in continua evoluzione"
Chair: Camilla Perrone
Co-Chair: Elena Marchigiani
Discussant: Paola Savoldi, Maria Chiara Tosi

Ogni paper può essere citato come parte di Marchigiani E., Perrone C.,
Savoldi P. & Tosi M.C. (a cura di, 2023), Forme di welfare e dotazioni di servizi,
un'eredità in continua evoluzione, Atti della XXIV Conferenza Nazionale SIU
Dare valore ai valori in urbanistica, Brescia, 23-24 giugno 2022, vol. 06,
Planum Publisher e Società Italiana degli Urbanisti, Roma-Milano 2023.

ELENA MARCHIGIANI, PAOLA SAVOLDI, MARIA CHIARA TOSI

8 **Forme di welfare e dotazione di servizi, un'eredità in continua evoluzione**

Standard, oggi: valori e diritti

GIUSEPPE ABBATE, GIULIA BONAFEDE

- 22 Valore relazionale dello spazio pubblico dei servizi e welfare urbano

ANNA MARIA COLAVITTI, ALESSIO FLORIS, SERGIO SERRA

- 28 Servizi collettivi nei territori in contrazione. Il caso studio di Villacidro in Sardegna

GRAZIA CONCILIO, MARYAM KARIMI, FRANCESCO MOLINARI, PAOLA REGINA

- 34 Public services as interfaces between citizens and human rights: towards a European standard for service use

ALESSIA FRANZESE

- 43 Standard urbanistici come spazializzazione di diritti costituzionali

ANNA RICHIEDEI, MICHÈLE PEZZAGNO, GINEVRA BALLETTTO

- 51 Il valore della città pubblica: principi e transizioni nella città del futuro

SAVERIO SANTANGELO, DALILA RIGLIETTI

- 57 Lo standard quantitativo come risorsa urbanistica fungibile. Limiti e possibilità

DANILA SAULINO

- 62 Patrimonio, identità, rigenerazione: l'identità dei luoghi come patrimonio dinamico e risorsa dei territori

MARICHELA SEPE

- 66 Well-being and inclusion in regeneration plan: the value of place

Ecologie in transizione

NOA CYKMAN, ELISA PRIVITERA

- 72 The urban value of food forests: reflections from a project of urban socio-ecological justice in california

MARTINA PARMA, LUCIA LUDOVICI, MARIA CHIARA PASTORE

- 80 Urban pocket forests: piccoli interventi diffusi di forestazione per implementare il patrimonio naturale della città

GABRIELLA PULTRONE

- 86 Urbanistica, sfide globali, valori prioritari: sperimentare la transizione ecologica e digitale nelle aree rurali UE

AMERIGO ALBERTO AMBROSI, MADDALENA VENTURINI

- 94 Esplorare il groviglio: un cammino lungo il fiume Piave
-

Salute e accessibilità

BARBARA CASELLI, GLORIA PELLICELLI, SILVIA ROSSETTI, MICHELE ZAZZI

- 100 La mobilità sostenibile come parte integrante dei processi di inclusione sociale. Una applicazione metodologica per il quartiere Oltretorrente a Parma

CONCETTA FALLANCA, ELVIRA STAGNO

- 108 Rigenerare gli spazi urbani per la salute. Un processo integrato per tendere all'equità sociale

GAETANO GIOVANNI DANIELE MANUELE

- 114 R.A.M. Catania. Rete Accessibile Minima a Catania

GIAMPIERO LOMBARDINI, GIORGIA TUCCI

- 122 Servizi di comunità e nuovo welfare. L'accessibilità come criterio di progetto: il caso genovese

ANNA MORO, GIANFRANCO ORSENIGO

- 128 Gioco al centro. Contese e opportunità intorno agli spazi gioco inclusivi nella città di Milano

MICHELE UGOLINI, MARCO MAREGGI, LUCA LAZZARINI, STEFANIA VARVARO

- 138 Le Case della Comunità costruttrici di relazioni urbane: ricerca e progetto applicati alla città di Piacenza

Questioni abitative in chiave contemporanea

ANNA ATTADEMO, MARICA CASTIGLIANO, FABIO DI IORIO, ALESSANDRO SGOBBO

- 147 La qualità dell'abitare nei "rioni" pubblici di Napoli. Studi di progettazione urbanistica per la periferia del Dopoguerra

CARLA BARBANTI, LAURA SAIJA, GIULIA LI DESTRI NICOSIA

- 155 Welfare abitativo e rigenerazione urbana nella fase di Recovery. Sperimentazioni d'azione collettiva a Catania

ELISABETTA M. BELLO, MARIA TERESA GABARDI

- 165 Qualità degli spazi dell'edilizia residenziale pubblica: quartiere Feltre a Milano

MARICA CASTIGLIANO, ANNA ATTADEMO, MARIA SIMIOLI, MICHELANGELO RUSSO

- 171 Circolarità e welfare. Implementazione di filiere corte e spazi-risorsa per l'abitare pubblico

CRISTINA DANISI, MICHELE MONTEMURRO, DANIELE PAGANO, ANGELICA TRIGGIANO

- 179 Il potenziale innovativo dello student housing nei processi di rigenerazione urbana

ANDREA DI GIOVANNI, ALICE LOREDANA RANZINI

- 187 I valori dell'informalità abitativa

CLAUDIA FARAONE, GIOVANNA MUZZI

- 193 Qpi, portineria e corte di vicinato a Mestre: uno spazio privato per rispondere a bisogni e interessi collettivi
-

ENRICO FORMATO, MARIA SIMIOLI, FEDERICA VINGELLI, NICOLA FIERRO

- 202 **Abitare il territorio periurbano. Una proposta metodologica di rigenerazione per l'edilizia residenziale pubblica**

CRISTINA MATTIUCCI

- 208 **Il welfare abitativo a Napoli: ricostruzione di una questione aperta**

Scuole, città, territori

CATERINA BARIOGLIO, DANIELE CAMPOBENEDETTO, LORENZO MURRU, CATERINA QUAGLIO

- 214 **Lo spazio della scuola. Metodi e strumenti per progettare la trasformazione dell'infrastruttura scolastica italiana**

FABRIZIA CANNELLA, VALENTINA ROSSELLA ZUCCA

- 221 **Seguire i soldi. Le potenziali ricadute spaziali dei finanziamenti per attività didattiche, due casi in dialogo**

MICHELE GAMMINO

- 228 **Attrezzature per la formazione come attivatori di processi rigenerativi transcalari: i Patti Educativi Territoriali e il caso triestino**

MICHELE MONTEMURRO, NICOLETTA DE ROSA

- 233 **La scuola come risorsa sociale ed urbana: processi di trasformazione e conoscenza del patrimonio scolastico**

CRISTINA RENZONI, ETTORE DONADONI, CRISTIANA MATTIOLI, MOSÈ COLOMBI MANZI

- 241 **L'infrastruttura scolastica in Italia: tre territori a confronto**

CRISTINA RENZONI, PAOLA SAVOLDI

- 249 **Unlock the City, Open the Schools. Spazi e servizi scolastici in una prospettiva urbana**

EMANUELA SAPORITO, IANIRA VASSALLO

- 257 **L'infrastruttura scolastica come bene comune. Da servizio pubblico a presidio civico**
-

Gioco al centro. Contese e opportunità intorno agli spazi gioco inclusivi nella città di Milano

Anna Moro

Politecnico di Milano
DASStU - Dipartimento di Architettura e Studi Urbani
Email: anna.moro@polimi.it

Gianfranco Orsenigo

Politecnico di Milano
DASStU - Dipartimento di Architettura e Studi Urbani
Email: gianfranco.orsenigo@polimi.it

Abstract

La lettura e valutazione di una serie di aree attrezzate per il gioco per bambini con disabilità, recentemente inaugurate a Milano, è un'occasione per osservare uno specifico materiale, parte della dotazione a standard, come le aree gioco, ma anche per mettere in tensione l'idea di inclusività che veicolano. Ciò è possibile considerando i modi in cui l'inclusività si declina nel disegno delle dotazioni, nelle concatenazioni di spazi pubblici fruibili o meno, nel considerare svariate categorie di utenti; ma anche da un punto di vista più complessivo, che rilegge la realizzazione di spazi urbani accessibili entro sistemi articolati di azioni, politiche e progetti a favore della diffusione di una cultura della inclusività. L'attività di ricerca, "Gioco al centro. Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco nella città di Milano" condotta internamente al DASStU-Politecnico di Milano, ha preso in esame le aree gioco realizzate da Fondazione di Comunità Milano insieme al Comune di Milano, con Fondazione Housing Sociale e il supporto di realtà associative che si occupano di disabilità. Le osservazioni, misurazioni ed interlocuzioni realizzate dall'estate 2021 alla primavera 2022, evidenziano la crescita del progetto nel tempo senza negare, oltre al beneficio complessivo, alcuni limiti e aspetti di antagonismo intorno agli spazi e all'idea di gioco. Il contributo, dopo una introduzione sulla dimensione della progettazione inclusiva e della relazione con gli standards urbanistici, restituisce la descrizione degli interventi, delle dotazioni e delle relazioni a scala urbana per proporre una riflessione che rilancia, ampliandolo, il potenziale ruolo degli spazi realizzati.

Parole chiave: urban design, public spaces, social exclusion/integration.

Introduzione. L'occasione di una ricerca sullo spazio inclusivo¹

Il progetto di ricerca "Gioco al centro - Monitoraggio e valutazione degli spazi gioco inclusivi nella città di Milano" sviluppato dal DASStU-Politecnico di Milano² si è occupato: dello studio del processo di realizzazione di spazi gioco inclusivi promosso da Fondazione di Comunità Milano dal 2018 (il completamento del progetto con la costruzione degli ultimi due parchi è prevista entro il 2023) in stretta collaborazione con i molteplici attori coinvolti³; della valutazione della funzionalità e fruibilità delle aree; della loro integrazione nei contesti locali. Attraverso il confronto con esempi internazionali e nazionali e l'interazione con esperti del tema, la ricerca ha l'obiettivo di definire un insieme di indicatori per la valutazione delle qualità spaziali e delle pratiche d'uso, e di linee guida per il progetto di futuri spazi pubblici dedicati al gioco, un progetto che esplori e attui la dimensione dell'inclusività in campo urbano a tutto tondo.

¹ I due autori hanno condiviso interamente l'impostazione del contributo, tuttavia è da attribuire ad Anna Moro il paragrafo 1 e 3, a Gianfranco Orsenigo il paragrafo 2 e ad entrambi l'Introduzione.

² Il gruppo di lavoro del DASStU è composto da Anna Moro, responsabile scientifico del progetto; Gianfranco Orsenigo, coordinamento delle attività; hanno contribuito: Talita Medina, esperta di progettazione urbana e valutazione delle aree gioco; Egidio Giurdanella con un focus sull'osservazione dei luoghi e delle pratiche, Elena Acerbi per interlocuzioni e restituzione; in collaborazione con Francesca Cognetti e Andrea Di Franco come esperti interni. La ricerca e valutazione è commissionata da Fondazione di Comunità Milano.

³ Le associazioni che hanno collaborato alla realizzazione delle aree gioco inclusive sono: Fondazione Housing Sociale, L'abilità onlus, UILDM e LEDHA Milano, ANFAS Milano, UICI, del Pio Istituto dei Sordi e InterCampus.

La ricerca ha finora prodotto spunti e indicazioni per la progettazione dei prossimi interventi programmati in “Gioco al centro”, che potranno agganciare anche ulteriori occasioni di progettazione future⁴.

Considerando le attività di ricerca complessivamente sono state realizzate: una serie di letture delle aree a partire dalle documentazioni messe a disposizione dai partner di progetto e da osservazioni dirette sul campo; incontri conoscitivi con le associazioni di esperti sul tema della disabilità coinvolti nel progetto e con le associazioni incaricate della promozione di eventi nelle aree; una prima campagna di sopralluoghi (2021) ed una seconda di perfezionamento in cui sono potuti somministrare dei questionari. L'individuazione degli indicatori e delle linee guida, in corso di redazione, sono l'esito dell'interazione con i diversi soggetti coinvolti nel progetto. Le ‘linee guida’ avranno lo scopo di orientare ulteriormente i processi progettuali del programma “Gioco al Centro” in corso, così come di nuove iniziative in fase di avvio. Dal punto di vista metodologico le linee guida sembrano essere lo strumento più pertinente agli obiettivi di medio termine che il progetto si è dato perché «tratteggiano orizzonti interpretativi e progettuali, senza però precludere la possibilità di percorsi ed esiti molteplici; [...] propongono uno stile di pensiero coerente e non una teoria stabile” (LaboratorioCittàPubblica, 2010:9). Uno strumento operativo che si precisa e aggiorna nel tempo, in relazione alle esperienze maturate sul campo, non proponendo modelli statici ma valorizzando l'esperienza maturata nelle differenti fasi e descrivendola attraverso un insieme di esempi possibili che aiutano a «dare evidenza visiva ai concetti» (Ferraris, 2009:11). Con la valutazione critica di questi esempi si cerca di riconoscere comportamenti che, alla prova dei fatti, appare opportuno ripetere (o non) in altre circostanze.

Le osservazioni e le interazioni condotte fin qui permettono di comporre una riflessione sulle forme e sul ruolo di tali spazi per la città, oggetto del presente contributo. Questa riflessione cerca una relazione con il campo di ricerca più ampio sulle dotazioni pubbliche (o standards urbanistici) (Giaino, 2019) rispetto a cui verificare il contributo che può essere dato da un'idea di progetto inclusivo dedicato a categorie fragili e veicolato attraverso la dimensione esperienziale e ludica della relazione con la città. L'occasione di ricerca permette di interrogare in modo più ampio politiche, progetti e tavoli nascenti sul tema dello spazio pubblico e della rigenerazione partecipata della città che includano bambini e giovani e che mettano al centro del progetto urbano scuole e associazioni, come veicolo di una cultura più estesa di inclusività (Sennet, 2018). La ricerca raccoglie anche stimoli di altra natura come l'avvio della costruzione di una cornice interpretativa e di confronto tra le differenti esperienze che stanno maturando in contesto nazionale: strumento ad oggi mancante e di cui, da più parti, se ne indica la necessità.

Dal punto di vista della struttura il contributo si compone di un'introduzione generale (1) che colloca il caso rispetto ad una letteratura specialistica e a riferimenti significativi sulla produzione di spazi gioco inclusivi a scala nazionale e internazionale. Il caso è tracciato e discusso nel successivo paragrafo (2), con uno sguardo alle aree gioco da vicino, ma entro la scala più generale della città, individuando una dimensione intermedia del contesto di riferimento e prossimità in cui spiccano le dotazioni pubbliche. Una riflessione finale è sviluppata nell'ultima parte (3), assumendo il caso studio come spunto per generare domande e tracciare temi di lavoro per un'idea di progettazione delle dotazioni pubbliche dal carattere fortemente inclusivo.

1 | Progettazione inclusiva: un'introduzione al caso studio

Con il termine “spazi gioco inclusivi” si indicano aree dedicate e attrezzate per il gioco dei bambini, altamente accessibili a tutte le utenze, ed in particolare a bambini con disabilità. Queste rientrano nella categoria degli spazi gioco, che fa parte a sua volta delle “aree per spazi pubblici attrezzati a parco e per il gioco e lo sport” secondo il D.M. 2 aprile 1968, n. 1444⁵. Il riferimento alla dimensione quantitativa associata agli standard urbanistici è solo il primo aspetto che il progetto di aree gioco inclusive permette di toccare: è interessante infatti ragionare anche sul ruolo di tali spazi, sulle pratiche che li abitano e sulle relazioni con politiche e progetti che investono la dimensione pubblica della città. Un riferimento è tracciato da recenti studi e ricerche (Laboratorio standard, 2021) che interpretano il lascito materiale complessivo dello standard urbanistico come occasione per interrogare in modo costruttivo le politiche e le norme del disegno delle dotazioni urbane (Basso, Renzoni, 2018; Munarin et al., 2011), e inaugurano ipotesi di rigenerazione urbana a partire dalle dotazioni pubbliche esistenti.

⁴ Dal 2018 Regione Lombardia ha sperimentato e poi promosso la realizzazione di parchi inclusivi con 3 bandi di finanziamento rivolti ai comuni; il terzo bando si è chiuso il 16.06.2022.

⁵ Decreto Ministeriale che definisce le zone omogenee, le distanze tra i fabbricati e le densità così come le relative dotazioni di spazi e servizi pubblici.

Il progetto attento alla domanda di spazi altamente accessibili (e confortevoli) per persone con disabilità è inoltre oggetto di rilevanti iniziative sul piano della cultura urbanistica e del progetto⁶ così come su quello della formazione specialistica⁷, con approcci che mobilitano un'idea di accessibilità a tutto tondo (Rossi, 2019).

Data la specificità dell'oggetto sembra inoltre utile considerare alcuni dati introduttivi sull'utenza primaria delle aree gioco inclusive in generale. A scala mondiale 240 milioni di bambini, 1 su 10, convivono con la disabilità (Unicef, 2021). Secondo il recente rapporto dell'organizzazione che compara dati a livello internazionale in 42 paesi, i bambini con disabilità sono svantaggiati rispetto ai bambini senza disabilità perché hanno: «il 25% di probabilità in meno di ricevere stimoli precoci e cure adeguate; il 42% in meno di avere competenze di base di lettura e calcolo; il 49% in più di non frequentare la scuola, [...] il 51% in più di sentirsi infelici; il 41% in più di sentirsi discriminati; il 32% in più di subire punizioni fisiche gravi.» (*idem*). Sono questi numeri piuttosto secchi nel dare una rappresentazione, ancorché comprensiva della condizione di fragilità in cui tale fascia di popolazione si trova; tuttavia, è possibile ampliare la comprensione delle sfumature legate alla sfera della abilità-disabilità (Gerosa, 2018).

Per avvicinare in modo corretto la progettazione, così come il monitoraggio e la valutazione di aree gioco accessibili a bambini con disabilità, è utile mettere a fuoco il significato e alcune specificità legate alla disabilità in generale. Significativa appare in questa direzione la classificazione ICF (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute). La classificazione rappresenta un nuovo approccio al concetto di disabilità che l'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità) presenta nel 2001⁸, con 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'essere umano, 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, in un dato ambiente, considerando tutte le componenti: il quadro funzionale, attività e partecipazione, fattori ambientali⁹. «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 condizione di salute è possibile descrivere e misurare l'impatto negativo o positivo dell'ambiente circostante nelle attività e nella partecipazione di un individuo» (www.welfare.gov.it/icf/).

Questa lettura restituisce un ruolo cruciale al progetto degli spazi che sono preposti all'inclusione, e all'integrazione attraverso il gioco, e alla loro relazione con lo spazio pubblico. Progetto che parte dalla prospettiva di adattamento dello spazio urbano per la più larga accessibilità possibile (*barrier free*) e si sviluppa incentrato sul soggetto e i modi di utilizzo di oggetti, sulle forme della fruizione delle architetture e dello spazio urbano. Questa è la traiettoria su cui si sono sviluppati gli studi sulla relazione uomo-ambiente e le collaborazioni tra architetti e psicologi nate intorno agli anni '50 negli Stati Uniti, catalogata come *psicologia ambientale* (Bonnes, Secchiaroli, 1992) osservabili in una relazione con la città contemporanea e i suoi spazi (Lembi, Moro, 2010). Su questa linea si colloca l'"Universal Design"¹⁰ che ruota intorno al concetto della progettazione di prodotti e dello spazio costruito ponendo al centro le necessità delle persone, qualunque sia la loro condizione, età, abilità e status. L'*Universal Design* propone una serie di principi guida generali per

⁶ Si cita, ad esempio, il vasto programma "Città Accessibili a tutti" di INU, coordinato da Iginio Rossi che dal 2016 annualmente propone iniziative di approfondimento e aggiornamento sul tema e la sua relazione con gli aspetti della pratica e della riflessione urbanistica.

⁷ Politecnico di Milano propone un corso di formazione specialistica su inclusività e progettazione come "Design for all strategy. Requisiti operativi per la progettazione accessibile e inclusiva: il ruolo dell'inclusive designer", diretto da Stefano Capolongo del Dipartimento di Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito (I edizione 2022).

⁸ 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.

⁹ Secondo ICF le relazioni tra l'uomo e l'ambiente possono essere descritte sistematicamente osservando quattro aspetti. I primi 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).

¹⁰ Roland Mace utilizzò per la prima volta questa dicitura nel 1985 all'interno di un movimento/gruppo di progettisti afferenti a svariate discipline che facevano riferimento al Center for Universal Design, College of Design, North Carolina State University.

la progettazione urbana¹¹ che la ricerca utilizzerà come un riferimento per verificare aspetti di inclusività del progetto, qui inteso in forma aperta dal punto di vista di diverse componenti e soggetti (Moro, 2020). Dal punto di vista di più stringenti indicazioni e normative possiamo ricordare che la realizzazione di aree gioco è di competenza dei Comuni, ai quali spetta la scelta delle attrezzature e delle componenti dei parchi gioco, così come la selezione della loro dislocazione. La scelta delle attrezzature dovrà essere conforme alle norme tecniche, e gli elementi posti nelle aree gioco dovranno essere provviste delle necessarie certificazioni¹² con l'obiettivo di prevenire o ridurre danni e incidenti. Condizioni che spesso tendono a limitare e banalizzare gli esiti delle trasformazioni e il contributo conoscitivo della pratica progettuale. Nel conteso italiano non esistono linee guida, manuali o una prassi codificata che affronti il tema degli spazi gioco inclusivi, o meglio per tutti. In questi anni alcune associazioni su base volontaria hanno iniziato lavori di mappatura delle differenti realizzazioni e avviato la promozione di un approccio progettuale sensibile all'inclusività¹³. I progetti di aree gioco attenti al tema dell'inclusività sono sempre più diffusi, inizialmente grazie a iniziative dal basso in particolare con associazioni di genitori tra i promotori, ed ora anche da parte delle istituzioni, in particolare le Regioni.

¹¹ Tali principi sono di seguito riportati. 1. *Equitable use*: il progetto è utile e commerciabile per persone con differenti abilità. 2. *Flexibility in use*: il progetto è adattabile a una vasta gamma di esigenze e abilità individuali. 3. *Simple and Intuitive Use*: l'uso del progetto è facile da comprendere, indipendentemente dall'esperienza dell'utente, dalle sue conoscenze, dalla sua lingua o dal suo livello di concentrazione. 4. *Perceptible Information*: il progetto comunica efficacemente informazioni necessarie all'utente, indipendentemente dalle circostanze ambientali o dalle sue capacità sensoriali. 5. *Tolerance for error*: il progetto minimizza i rischi e le conseguenze negative di azioni accidentali o non intenzionali. 6. *Low Physical Effort*: il progetto può essere utilizzato in modo efficace, confortevole e con un minimo sforzo. 7. *Size and Space for Approach and Use*: il progetto prevede spazio e dimensioni adeguate all'approccio, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzo di un oggetto al di là delle dimensioni fisiche, della postura o della mobilità dell'utente.

¹² Le certificazioni devono rispondere alle norme tecniche, in particolare UNI 11123:2004 che fornisce delle linee guida per la progettazione dei parchi e delle aree da gioco.

¹³ Tra queste ricordiamo: le mamme di Parchi per Tutti (<http://www.parchipertutti.com/>); l'associazione Centro Documentazione Handicap (<https://www.accaparlante.it/>); il portale Superabile di INAIL (<https://www.superabile.it/>).



Figura 1 | Le sei aree gioco inclusive realizzate sono state ridisegnate per permettere un loro confronto
Fonte: elaborazioni del gruppo di ricerca

2 | Il progetto degli spazi gioco inclusivi di “Gioco al centro”: una valutazione complessiva a scala urbana

Le aree gioco indagate dalla ricerca (sei inizialmente analizzate, saranno nove in totale, quante i municipi milanesi) sono osservate entro i contesti, a scale differenti, per restituire una serie di mappature diversificate (fig. 1-3).

Gli ambiti urbani in cui si inseriscono sono diversificati, dal centro storico nel caso della prima area realizzata nel Municipio 1 (*Area gioco Giardini Indro Montanelli, 2018*) ai contesti più esterni in altri Municipi come, ad esempio, le aree di San Siro (*Area gioco giardini di Martinetti, 2019*) o del quartiere Sant’Ambrogio (*Area gioco piazza Paci, 2020*). Alcuni sono all’interno di parchi e giardini pubblici, storici come il parco (*Area gioco Giardini di Villa Filzi, 2019*) o di riconosciuto valore e qualità come lo spazio aperto del quartiere di edilizia residenziale pubblica Feltre (1957-60) (*Area gioco Giardini Ezio Lucarelli, 2020*); altri completano progetti interrotti, come nel caso della spina verde all’interno del complesso di edilizia residenziale pubblica del Gallaratese (*Area gioco giardini Pierangelo Bertoli, 2021*).

Questa diversificazione ha diversi aspetti di interesse se osservata rispetto all’intera città.

La posizione nella città. La scelta del programma “Gioco al centro” di realizzare un’area gioco inclusiva in ogni municipio ha come prima ricaduta spaziale quella di portare il tema dell’inclusività, a partire dai bambini, in

modo simbolico, ma tangibile in tutta la città. Non emerge una localizzazione preferibile in termini spaziali, tuttavia per valorizzare il tentativo di promuovere un cambiamento culturale, appare fruttuoso prevedere la realizzazione di tali aree in situazioni urbane in cui si riconoscono “storie radicate” e contesti cittadini vivaci e attivi. Non è questo solo il caso del parco giochi più centrale, nei Giardini Indro Montanello nel quartiere di Porta Venezia. Si tratta anche (e forse soprattutto) dei quartieri di Gorla, di Feltre – Parco Lambro, della Barona – S. Ambrogio, tra Bande Nere e San Siro e al Gallaratese.

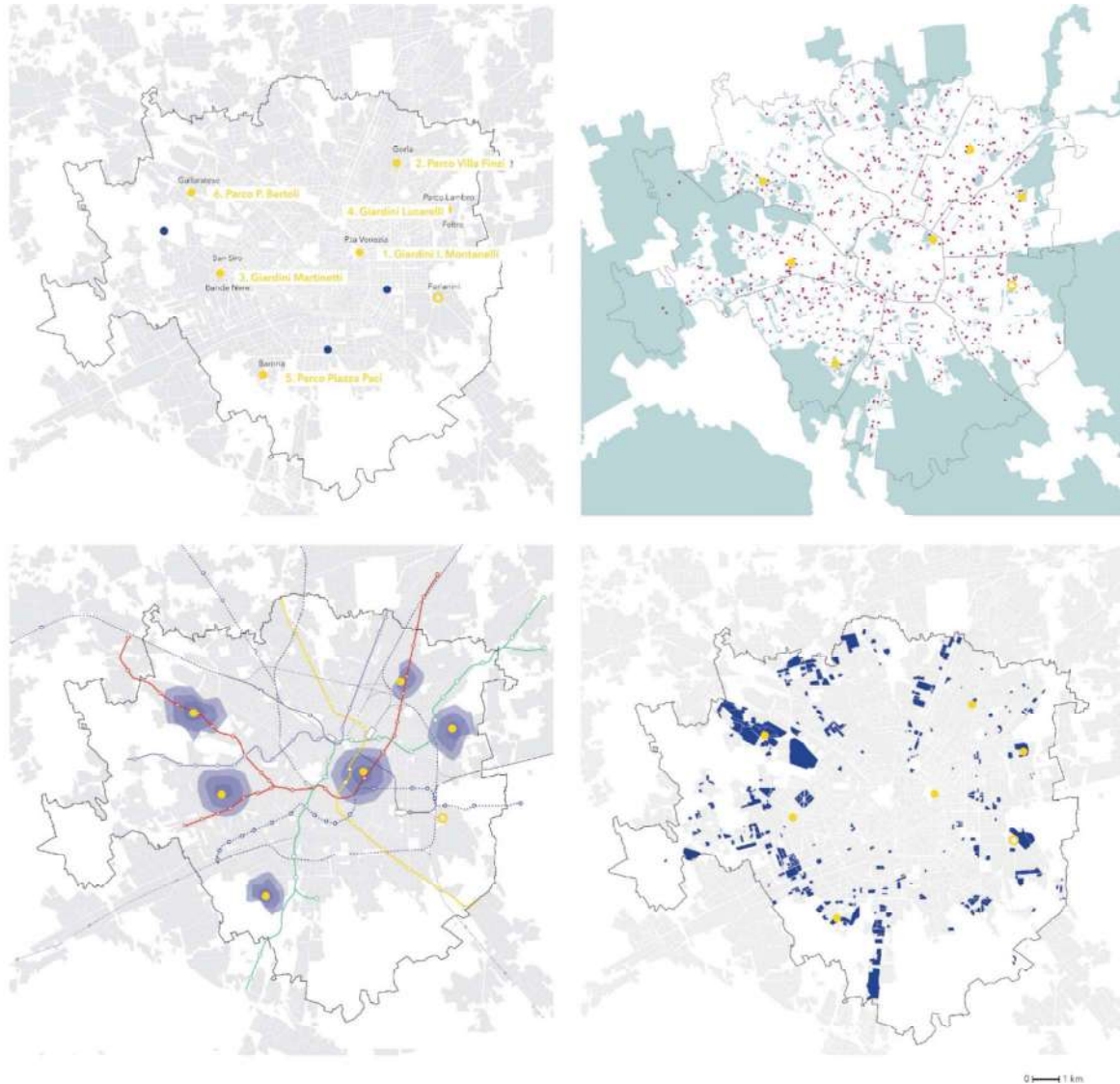


Figura 2 | Le aree gioco inclusive nella città di Milano e in relazione ad alcuni materiali urbani (in senso orario): la rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti, la città pubblica, il sistema della mobilità lenta e pubblica.
Fonte: elaborazioni del gruppo di ricerca

La rete delle scuole e il sistema degli spazi aperti. La vicinanza ai servizi scolastici è da considerare una condizione favorevole alla conoscenza e frequentazione di questi luoghi. Osservando la relazione con il sistema degli spazi aperti verdi, semplificando, si possono notare due famiglie. La prima è quella delle aree gioco in situazioni puntuali e recintate, più o meno ampie: è il caso delle aree di via Martinetti, di Villa Finzi e dei Giardini Indro Montanelli, anche se parliamo di un parco di 17 ha. La seconda famiglia raccoglie le aree gioco che sono un tassello non delimitato dentro a sistemi più ampi di spazio aperto: l'area gioco di piazza Paci nelle corti aperte del quartiere Sant' Ambrogio, l'area localizzata nel quartiere Feltre in connessione con il sistema del Parco Lambro, infine l'area nei Giardini Bertoli in continuità con le aree verdi della spina centrale del Gallaratese.

La geografia della città pubblica. Sembra interessante riflettere anche sul posizionamento delle aree gioco rispetto allo spazio della residenza, ed in particolare della, cosiddetta, “città pubblica” (Infussi, 2011). In questa

prospettiva, un materiale significativo è l'edilizia residenziale pubblica (ERP), pur con tutta la cautela per la varietà delle situazioni e i contesti (Aa.Vv., 2010). Si è scelto di osservare anche questo tema perché i quartieri ERP milanesi sono spesso al centro di politiche e progetti di rigenerazione urbana e di sostegno al welfare e inclusione sociale. Iniziative promosse periodicamente sia dall'amministrazione pubblica (il Piano Quartieri, i progetti del PON Metro o le proposte per il PINQUA tra le ultime), sia da fondazioni private (la stessa Fondazione di Comunità nel contesto milanese è un riferimento per gli annuali bandi per progetti territoriali e di welfare in azione, assieme alle altre iniziative speciali).

Il sistema della mobilità lenta e pubblica. L'idea di inclusività è spesso associata all'accessibilità di questi luoghi, non limitandoci alla sola prossimità. Si è osservato il livello di "raggiungibilità" pedonale delle aree rispetto alla distanza in tempi di percorrenza: 5, 10 e 15 minuti. La porosità del tessuto urbano e la presenza di ostacoli fisici determinano geometrie molto differenti tra i luoghi. Si è poi osservata la possibilità di raggiungere le aree anche con la bicicletta, utilizzando percorsi in sede protetta. Ricordiamo che negli ultimi mesi l'Amministrazione Comunale di Milano ha investito molte risorse ed energie nell'implementare la rete cittadina (ad esempio con il recente progetto "Strade Aperte 2020"). Ciò nonostante, solo tre aree gioco sono prossime alla rete ciclabile: i Giardini Indro Montanelli, Villa Finzi e Parco Pierangelo Bertoli. In particolare, l'area di Greco è vicina al percorso ciclabile che corre lungo il canale Martesana. Rispetto al trasporto pubblico (linee metropolitane e sistema ferroviario suburbano), fatta eccezione per il caso di P.zza Paci, le aree gioco sono in prossimità di una fermata delle linee metropolitane: condizione che consente di raggiungere facilmente le aree gioco anche provenendo da altre parti della città o dai comuni limitrofi.

L'evoluzione del progetto, così come una maggiore diffusione di aree gioco inclusive, potrebbe essere l'occasione per sollecitare e implementare la qualità e la diffusione di percorsi ciclo-pedonali sicuri, contribuendo a sviluppare concretamente le politiche della "Città dei 15 minuti" (Moreno et al., 2021) portate avanti dal Comune di Milano (Comune di Milano, 2020). Se osservata da una prospettiva diversa, quella della città vasta, la facile raggiungibilità delle aree gioco attraverso il trasporto pubblico potrebbe favorire una visione complessiva e messa in rete delle stesse.

Un processo di apprendimento interno. Se osservate nel tempo, il confronto con situazioni urbane differenti sembra abbia prodotto una sempre maggior consapevolezza progettuale nei promotori dell'iniziativa e dell'importanza di lavorare in modo diffuso. Le aree gioco mostrano una sempre maggiore articolazione e leggibilità, con uno spostamento del focus progettuale dalla dotazione di giochi per bambini con disabilità ad una visione più complessiva di accessibilità e inclusività rispetto al disegno di suolo, introducendo anche spazi flessibili per il gioco libero. Altro aspetto rilevante è la comunicazione della presenza e della conformazione dello spazio gioco per consentirne la più ampia fruibilità. Aspetti che nei progetti sono gradualmente affinati fino al caso più recente di Parco Bertoli in cui ogni isola presenta tipologie di gioco distinte per tema ed età dei bambini e l'area si dota di pannelli info-orientativi che utilizzano la comunicazione aumentata alternativa (CAA)¹⁴.

3 | Il progetto delle aree gioco inclusive: spunti per un ampliamento dell'idea di inclusività

La ricerca propone una riflessione critica sul ruolo, le caratteristiche e le prestazioni delle aree gioco realizzate, in particolare sottolineando il valore delle relazioni con altri servizi, iniziative e politiche in corso entro un'idea di città più inclusiva che garantisce il diritto alla città, al movimento, alla coesione sociale e alla giustizia spaziale (Perrone, Paba, 2019). Attraverso quattro nuclei di domande proviamo a mettere in tensione alcune attenzioni specifiche e prime indicazioni progettuali relative al disegno di spazio pubblico in chiave inclusiva, come segue.

1. *Accessibilità delle aree o città inclusiva.* Quale è la reale possibilità di raggiungere le aree gioco inclusive? Esistono parcheggi disabili dedicati all'ingresso? Quali sono le caratteristiche dei percorsi dagli ingressi al parco, quante le rampe e i dislivelli, quanto si estende il percorso per ipovedenti ecc.? Quanto sono prossime e facilmente raggiungibili le fermate dei mezzi pubblici? Esistono reti di percorsi ciclabili? Pedonali? Quale è l'effettivo areale di accessibilità garantito?

Le domande qui poste mettono in tensione il valore della presenza di uno spazio inclusivo quanto più la sua accessibilità e quella degli spazi limitrofi si estende. In questo senso, nel definire la localizzazione di un'area gioco inclusiva è determinante conoscere la condizione di accessibilità attuale, così come i progetti in itinere o in previsione da parte dell'Amministrazione Comunale e le iniziative locali dedicate a mobilità lenta, pedonalità, come 'pedibus' e altre azioni rilevanti.

¹⁴ Nei casi precedenti erano stati previsti dei tradizionali pannelli informativi destinati a ipovedenti, con disegni in rilievo e scritte in alfabeto braille.

2. *Spazio pubblico accessibile: isole o connessioni.* Quanto sono individuabili le aree inclusive a scala locale? Sono segnalati dei percorsi preferenziali di connessione con le scuole del quartiere o con altri spazi a servizio adiacenti? Lo spazio gioco si integra entro un luogo noto e già fruito, o si tratta di una centralità da aggiungere ex-novo? Lo spazio si costruisce come un unico elemento concluso o come una sommatoria di occasioni? Lo spazio gioco svolge una funzione di relazione e integrazione tra brani di spazio pubblico slegati, tra frammenti nella città?

Qui proviamo a mettere in tensione l'integrazione spaziale dell'area inclusiva provando a far sì che giochi un ruolo di connettore, di luogo denso di pratiche che media tra altri luoghi densi (scuole, servizi, fermate, ecc.) (Renzoni C., Savoldi, 2019) incontrando spazi più scarichi (a volte già curati e presidiati, altri potenzialmente integrabili) in una successione più ampia di esperienze/spazi pubblici per i fruitori, tutti. In questo modo è possibile pensare all'area giochi come un elemento tra altri in cui si succedono esperienze di fruizione inclusiva. L'idea di gioco sottesa a questa visione è quella di un'esperienza non confinata nello spazio dedicato, ma potenzialmente estesa a tutto lo spazio accessibile della città.

3. *Specializzazione vs flessibilità.* Sono soddisfacenti le prestazioni dei materiali, dei giochi oggi esistenti/a catalogo? Ci sono giochi/condizioni d'uso confliggenti nei parchi? In che modo il gioco favorisce gradi di relazione variabili tra i bambini? Quale è il ruolo degli elementi naturali nei progetti? Le regole d'uso e dimensionali possono essere reinterpretate?

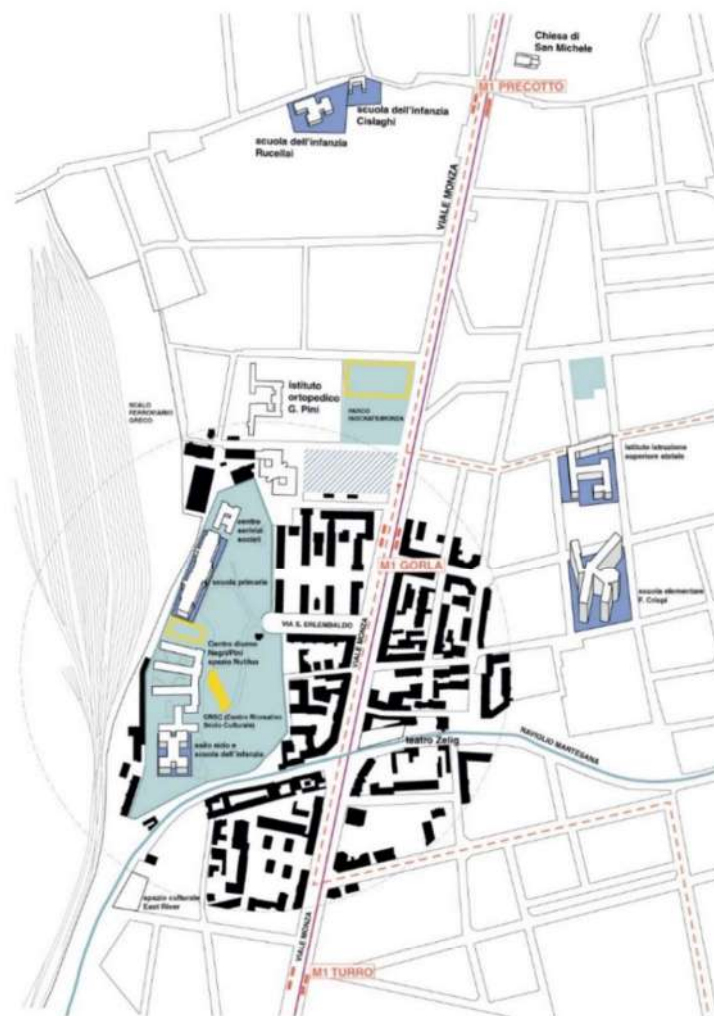


Figura 3 | L'area gioco inclusiva di Villa Finzi nel suo contesto urbano
Fonte: elaborazioni del gruppo di ricerca

Dai racconti e dalle osservazioni condotte nella ricerca emerge in modo chiaro l'utilità di giochi a catalogo, omologati e certificati; in più il modo in cui questi sono posti in relazione tra loro potrà suggerire ulteriori usi e interpretazioni. Vedere tali attrezzature tra loro combinate in successione può ampliare la possibilità di

praticarle (con le bicicletine senza pedali sulle rampe, utilizzando alcuni elementi come percorsi per la corsa ad ostacolo, ecc.). Un accento sul ruolo del 'progetto di suolo' potrebbe essere la chiave per costruire questa relazione creativa tra le parti, con l'effetto della estensione del gioco stesso. Nella medesima direzione è interessante integrare le frange prossime di spazi verdi naturali, aprire l'area giochi all'esterno o inglobare porzioni di verde. Dare un maggiore ruolo alla interazione con la naturalità produce un maggiore comfort e benessere del bambino (e dei genitori), per non citare il valore educativo di tale relazione.

La produzione di spazialità e condizioni sonore, visive, tattili variegata e graduale permette una collocazione diversificata da parte dell'utente entro lo spazio ed una migliore fruizione dei luoghi. Al tempo stesso la leggibilità degli spazi, nella loro differenza e articolazione, è importante per una percezione più morbida e accessibile. Inoltre, alcuni usi sono incompatibili o possono risultare disturbanti, e il progetto deve necessariamente tenerne conto oppure essere selettivo.

4. *Diritto al gioco e gioco per tutti.* Quanti bambini con disabilità utilizzano i parchi gioco inclusivi? Quanto le famiglie sono consapevoli dell'importanza del gioco? Esiste un supporto per questo ulteriore onere di accudimento/accompagnamento? Cosa significa che un gioco è per tutti?

Nei nostri sopralluoghi abbiamo potuto riscontrare una contenuta fruizione degli spazi gioco da parte di bambini con disabilità, con alcuni distinguo. Nei casi in cui un centro specializzato è prossimo all'area abbiamo invece visto la traccia di un'interazione e una fruizione. Questo suggerisce che la costruzione dei parchi potrebbe opportunamente accompagnarsi ad un programma di sensibilizzazione e di socializzazione presso centri di cura e sedi di associazioni che si occupano delle disabilità. La scuola potrebbe giocare un ruolo chiave nel veicolare un maggiore utilizzo dei luoghi da parte della categoria destinataria (ricordando tuttavia che durante la pandemia la restrizione dello spostamento nello spazio aperto ed esterno è stata elevata). In più si potrebbe pensare di ampliare il target e vedere così protagonisti del gioco i genitori, i genitori con disabilità di bambini normodotati, coloro che sperimentano una riduzione temporanea delle proprie abilità, i nonni con qualche limite motorio. Questo stimola ulteriormente l'idea di gioco inclusivo perché mette in discussione il concetto di inclusività a partire da uno sguardo aperto su cosa è giocare. Se giocare è esperienza, allora giocare è un insieme di pratiche fortemente integrate con il nostro vivere e muoverci quotidiano (Pasqui, 2018), in primo luogo da parte dei piccoli delle nostre comunità. E questo riporta di nuovo ad una condizione diffusa di accessibilità.

Gli spunti sopra tracciati si legano, infine, alla possibilità di intendere il parco giochi inclusivo come un epicentro di diffusione della cultura dell'inclusività nella città, con un particolare focus sull'educazione alla diversità, entro una filiera di servizi, spazi e pratiche inclusive a tutto tondo.

Così intese, le aree gioco potranno rappresentare spazi che veicolano un reale valore aggiunto per i contesti in cui si insediano, sia in termini culturali, sia per la qualità dello spazio fisico, riprendendo e contribuendo in chiave di inclusività a largo spettro "al progetto interrotto della città pubblica" (Di Biagi, 2008).

Riferimenti bibliografici

- Aa.Vv. Laboratorio Città Pubblica (2010), *Linee guida per la riqualificazione urbana*, Bruno Mondadori, Milano.
- Ferraris M. (2009), *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Bari-Roma.
- Basso S., Renzoni C. (2018), "Per una ridefinizione del campo degli standard", in De Leo D., Caudo G., a cura di, *Innovare l'azione pubblica e l'urbanistica*, Donzelli, pp. 91-96.
- Bonnes M., Secchiaroli G. (1992), *Psicologia ambientale*, NIS, Roma.
- Comune di Milano (2020), Milan 2020 Strategia di adattamento/Adaptation strategy Open document to the city's contribution (<https://www.comune.milano.it/documents/20126/7117896/Milano+2020.+Adaptation+strategy.pdf/d11a0983-6ce5-5385-d173-efcc28b45413?t=1589366192908>).
- Di Biagi P. (a cura di) (2008), *La città pubblica. Edilizia sociale e riqualificazione urbana a Torino*, Umberto Alemandi & C. Torino.
- Gerosa M. (2018), "Milano città per tutti?", in *L'Abilità News* (blog on line: <https://labilita.org/aprire-gliocchi/milano-citta-per-tutti/>).
- Gaiamo C. (2019), "Garantire il diritto alla città. Prospettive emergenti dagli standard urbanistici, Garantire il diritto alla città. Prospettive emergenti dagli standard urbanistici", in *Ingegno* (rivista on-line, 10/12/2019).
- Infussi, F. (a cura di), 2011. *Dal recinto al territorio. Milano, esplorazioni nella città pubblica*, Bruno Mondadori, Milano.
- Laboratorio Standard (2021), *Diritti in città. Gli standard urbanistici in Italia dal 1968 a oggi*, Donzelli Editore, Roma.

- Lembi P., Moro A., (2010), *Esperienze dello/nello spazio. Appunti sulla relazione tra persone e luoghi*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna.
- Moreno C., Allam Z., Chabaud D., Gall, C., Pratlong, F.(2021), "Introducing the "15-Minute City": Sustainability, Resilience and Place Identity in Future Post-Pandemic Cities", in Moreno, C., *Smart Cities*, 4, pp. 93-111.
- Moro A. (2020), *Il disegno inclusivo dello spazio. Esperienze di progetto e ricerca*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna.
- Munarin S., Tosi MC., Renzoni C., Pace M. (2011), *Spazi del welfare. Esperienze, luoghi, pratiche*, Quodlibet, Macerata.
- Perrone C., Paba G. (a cura di) (2019), *Confini, movimenti, luoghi. Politiche e progetti per città e territori*, Donzelli Editore, Roma.
- Pasqui G. (2018), *La città, i saperi, le pratiche*, Donzelli Editore, Roma.
- Renzoni C., Savoldi P. (2019), "Le scuole tra piani, burocrazie e modelli. Il caso milanese", in *Territorio*, n. 90/2019, pp. 50-61.
- Rossi I. (a cura di) 2021, "Progetto Paese Città accessibili a tutti", *Approfondimenti, Urbanistica Informazioni*, (rivista online Istituto nazionale di Urbanistica: <http://www.urbanisticainformazioni.it/Progetto-Paese-Citta-accessibili-a-tutti.html>).
- Unicef (2021), *Seen, Counted, Included: Using data to shed light on the well-being of children with disabilities*, (novembre, 2021), Executive Summary.

Sitografia

INAIL "Superabile"

<https://www.superabile.it/cs/superabile/normativa-e-diritti/20211204-bambini-disabili.html> (dicembre 2021).

Unicef, dati su bambini e disabilità

<https://data.unicef.org/resources/children-with-disabilities-report-2021/> (aprile 2022).

NC State University College of Design. The Center for Universal Design

https://projects.ncsu.edu/design/cud/about_ud/udprinciples.htm (novembre 2021).

Design for all Europe

<http://www.designforalleurope.org/> (aprile 2022).

ICF Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute

www.welfare.gov.it/icf (dicembre 2021).

Laboratorio PaperLab: gruppo che promuove l'inclusione lavorativa e percorsi di sensibilizzazione sulle differenze

<https://paperlab.eu> (gennaio 2022).

Progetto Città Accessibili a Tutti, parte di INU (Istituto Nazionale di Urbanistica)

<http://atlantecittaccessibili.inu.it/> (aprile 2022).

Enti/Programmi

CERPA: Il Centro Europeo di Ricerca e Promozione dell'Accessibilità, CERPA Italia, associazione Onlus, ha lo scopo principale di contribuire alla promozione della cultura dell'inclusione sociale, contrastando la discriminazione e la marginalizzazione di qualsiasi individuo, al fine di migliorare la qualità di vita, l'accessibilità, fruibilità ed usabilità degli ambienti.

PEBA: Piano di Eliminazione delle Barriere Architettoniche.

01 Innovazioni tecnologiche e qualità urbana

A CURA DI ROMANO FISTOLA, LAURA FREGOLENT, SILVIA ROSSETTI, PAOLO LA GRECA

02 Conoscenza materiale e immateriale e gestione delle informazioni

A CURA DI FRANCESCO MUSCO, CORRADO ZOPPI

03 La declinazione della sostenibilità ambientale nella disciplina urbanistica

A CURA DI ADRIANA GALDERISI, MARIAVALERIA MININNI, IDA GIULIA PRESTA

04 Governance territoriale tra cooperazione e varietà

A CURA DI GABRIELE PASQUI, CARLA TEDESCO

05 Agire collettivo e rapporto tra attori nel governo del territorio

A CURA DI CHIARA BELINGARDI, GABRIELLA ESPOSITO DE VITA, LAURA LIETO, GIUSY PAPPALARDO, LAURA SAIJA

06 Forme di welfare e dotazione di servizi, un'eredità in continua evoluzione

A CURA DI CAMILLA PERRONE, ELENA MARCHIGIANI, PAOLA SAVOLDI, MARIA CHIARA TOSI

07 La misura del valore del suolo e i processi di valorizzazione

A CURA DI CLAUDIA CASSATELLA, ROBERTO DE LOTTO

08 Agire sul patrimonio

A CURA DI FULVIO ADOBATI, LUCIANO DE BONIS, ANNA MARSON

09 Le Planning-Evaluation. Le valutazioni nel processo di pianificazione e progettazione

A CURA DI MARIA CERRETA, MICHELANGELO RUSSO

10 Il progetto di urbanistica tra conflitto e integrazione

A CURA DI MARCO RANZATO, BARBARA BADIANI

URBANISTI • SIU SOCIETÀ ITALIANA DEGLI URBANISTI • SIU SOCIETÀ ITALIANA
za Nazionale • XXIV Conferenza Nazionale • XXIV Conferenza Nazio
valore ai valori in urbanistica • Dare valore ai valori in urbanistica • D
Worthing values for urban planning • Worthing values for urban planni

Planum Publisher e Società Italiana degli Urbanisti
ISBN 978-88-99237-48-6
Volume pubblicato digitalmente nel mese di maggio 2023
Pubblicazione disponibile su www.planum.net |
Planum Publisher | Roma-Milano

