Progetto COM.bus

trasformare Ferrara insieme ai bambini

Presentazione del 04 marzo 2015 in Commissione Congiunta - Comune di Ferrara

01 Che cos’è il Progetto COM.bus?

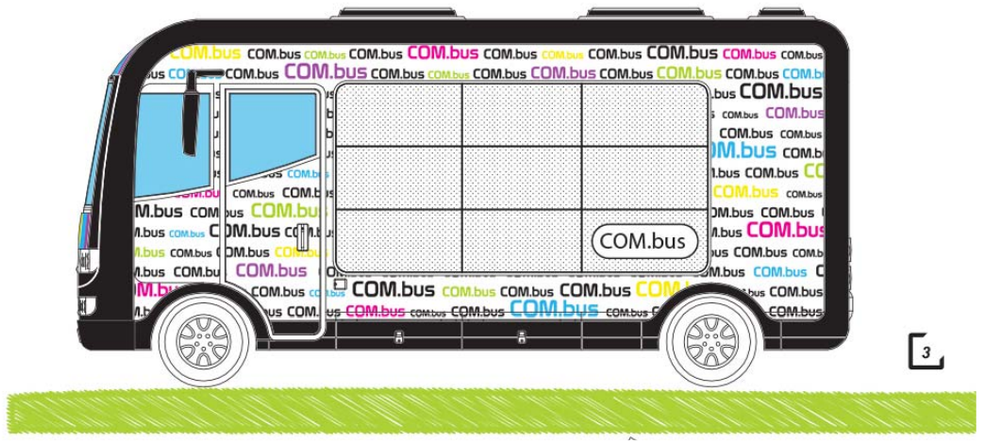
- **Ammesso a finanziamento come Progetto di Innovazione Sociale all’interno del Bando del M.I.U.R. “Smart Cities and Communities and Social Innovation”**

- **Il progetto si compone di due parti:**

COM.bus
Communicatio Office for Municipalities

MOA
Metodo dell’Orecchio Acerbo

02 COM.bus e MOA



ascolto attivo

bambini come tramite per famiglie e comunità

scuole come centro della vita di comunità

dialogo tra cittadino e amministrazione

COM.bus
Communicatio Office for Municipalities

L’innovazione tecnologica in ambito comunicativo

Ufficio mobile a disposizione di soggetti pubblici e privati interessati alla comunicazione diretta con il cittadino.

MOA
Metodo dell’Orecchio Acerbo

Due anni di ricerca tra scuole, Comune e città

Metodo di ricerca che si ripropone di individuare le esigenze e i bisogni delle persone per la progettazione e la pianificazione urbanistica a livello di quartiere.

03 I soggetti coinvolti

Amministrazione Pubblica

Comune di Ferrara
Urban Center Ferrara
Istituzione scuola
> Sette istituti scolastici primari, per un totale di 9 classi

Istituzioni universitarie

M.I.U.R
Dipartimento di Architettura
Dipartimento di Studi Umanistici
Centri di ricerca di Ateneo:
> Centro Architettura Energia
> Laboratorio di Studi Urbani

Associazioni del territorio

Associazione Bambini Aurora

Altri enti

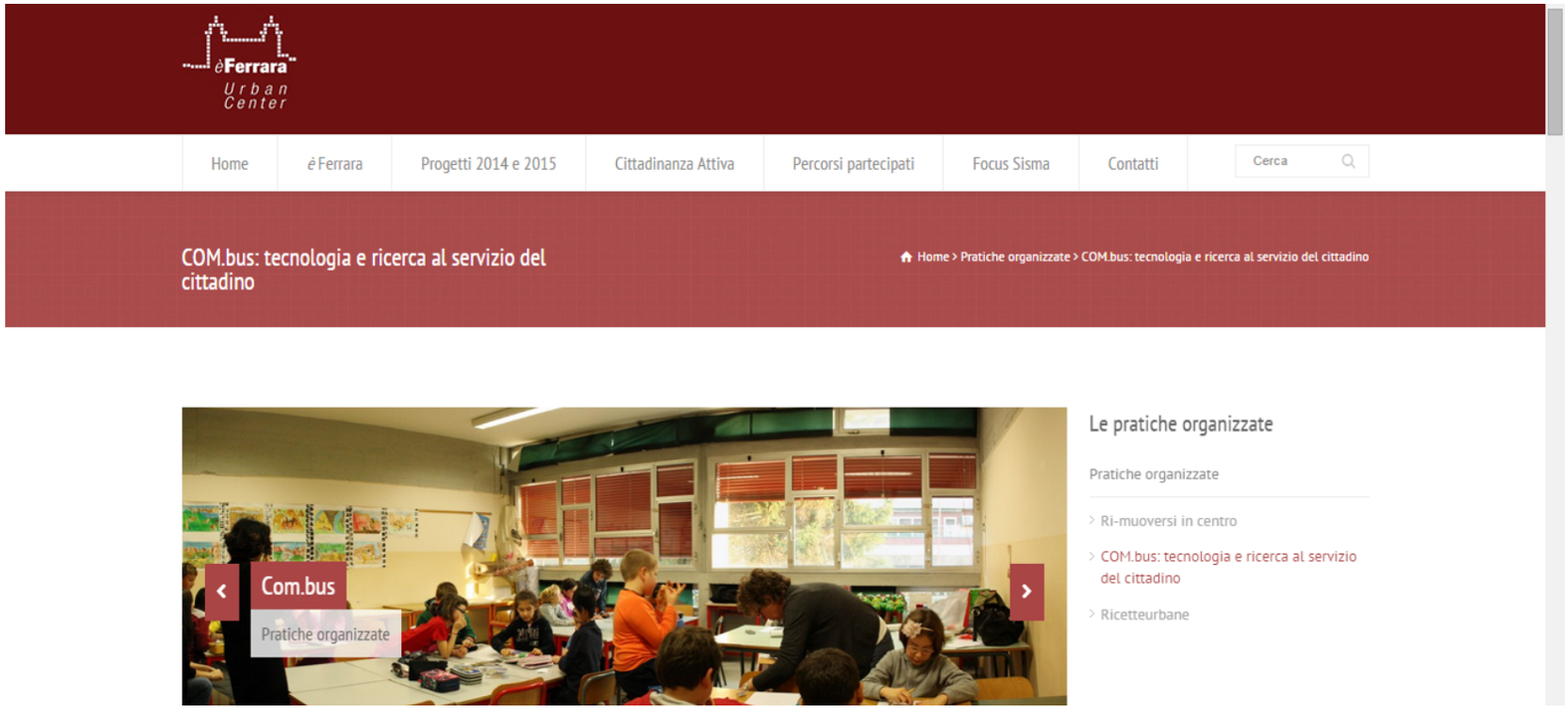
ISTC - CNR (Roma)
> Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione
ABCittà (Milano)

Cittadini

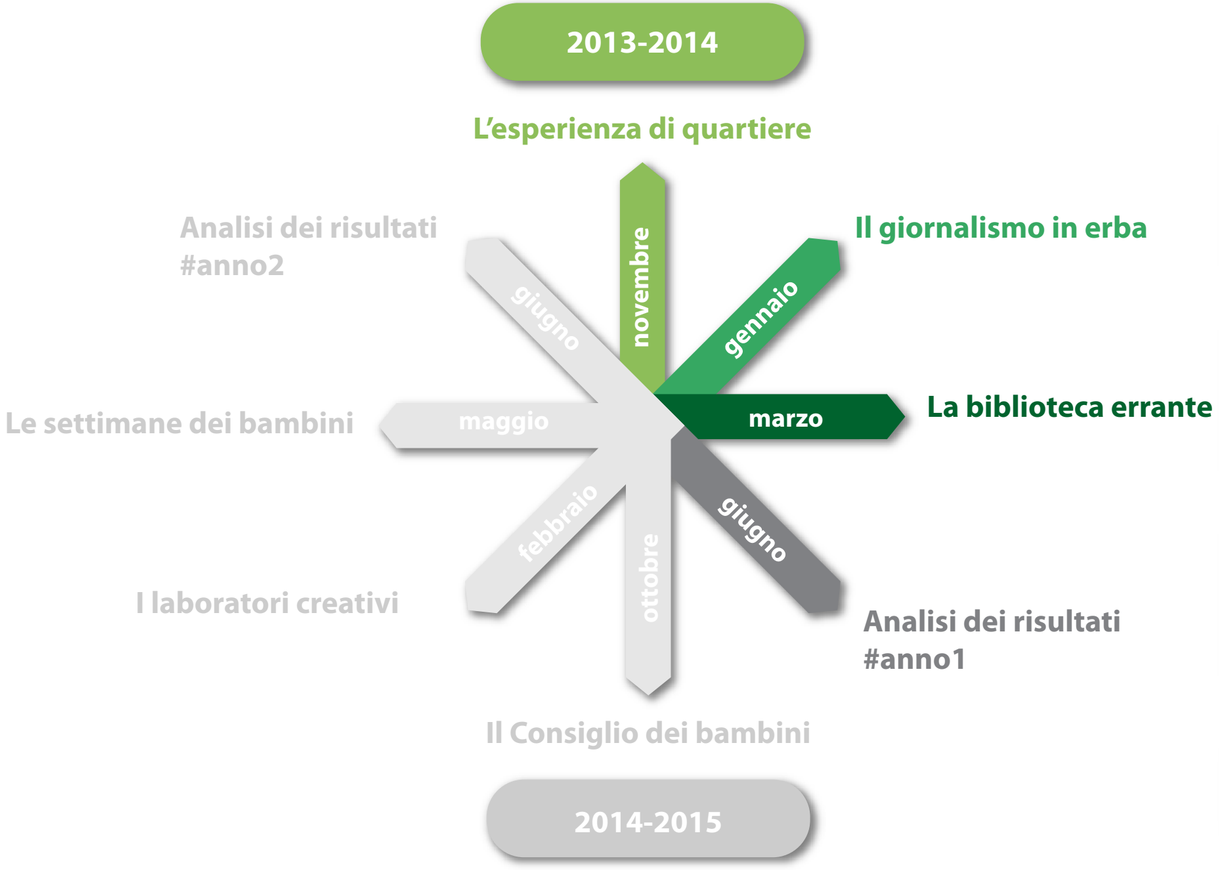
Un totale di circa 600 persone coinvolte direttamente dal progetto

04 Gli accordi istituzionali

- **Giugno 2013 - accordo di intenti con Dipartimento di Architettura e Dipartimento di Studi Umanistici**
- **Dicembre 2014 - protocollo di intesa con Comune di Ferrara**
- **Il progetto viene inserito tra le sperimentazioni di Ferrara mia, come buona pratica organizzata.**



05 Il primo anno di lavoro



2013-2014

L'esperienza di quartiere

Che cos'è uno spazio "positivo"? Quali sono i luoghi che ci fanno stare bene? Dopo una prima esplorazione dei luoghi più personali, la classe si sposta nel quartiere o paese con lo scopo di mappare l'ambiente quotidiano attraverso il kit dell'esploratore: la mappa emozionale. Su di essa vengono riportate le emozioni che di volta in volta l'ambiente suscita.

Il giornalismo in erba

Dalle domande dei bambini scaturiscono i questionari, strumenti attraverso cui intervistare la propria famiglia. Le interviste diventano poi oggetto di lavoro: i contenuti vengono infatti rielaborati attraverso metodologie differenziate per classe ma con gli stessi scopi: individuare le storie locali (fatti, opinioni, percezioni), capire in quali luoghi avvengono e reinterpretarle in modo creativo.

La biblioteca errante

Non si può ragionare sul futuro dei luoghi senza prima capirne il passato: in questa fase i bambini si avventurano in un viaggio nel tempo. Passiamo dall'immaginare come poteva essere un tempo la città a ricostruirne con precisione la storia grazie alla testimonianza delle memorie storiche (anziani o residenti di lungo corso) della comunità, che guidano la classe attraverso racconti, immagini d'epoca e passeggiate storiche.

Analisi dei risultati #anno1

In questa fase il team di ricerca si occupa di analizzare tutti i dati del primo anno e di individuare in base alle analisi le aree-focus su cui lavorare nel secondo anno.

2014-2015

Il Consiglio dei bambini

Come si fa a decidere quale trasformazione realizzare nell'area scelta? Occorre mettersi nei panni di coloro che vivono quello spazio: attraverso la metodologia Playdecide, i bambini impersonano gli abitanti della zona e decidono quale strategia risponde meglio alle esigenze di tutta la comunità. Si cerca poi di capire cosa significhi concretamente trasformare lo spazio della città e come lo si possa fare senza pregiudizi e con l'aiuto della creatività. Infine si confrontano le idee scaturite direttamente con la comunità.

I laboratori creativi

Dalle parole si passa ai fatti: come possiamo realizzare quello che abbiamo in mente? Quanto tempo impieghiamo per realizzarlo, quali materiali servono, quanto costa e chi ci può aiutare a realizzarlo?
I bambini si confrontano con la fattibilità del loro progetto e lo realizzano attraverso laboratori pratici, con l'aiuto delle famiglie e della comunità.

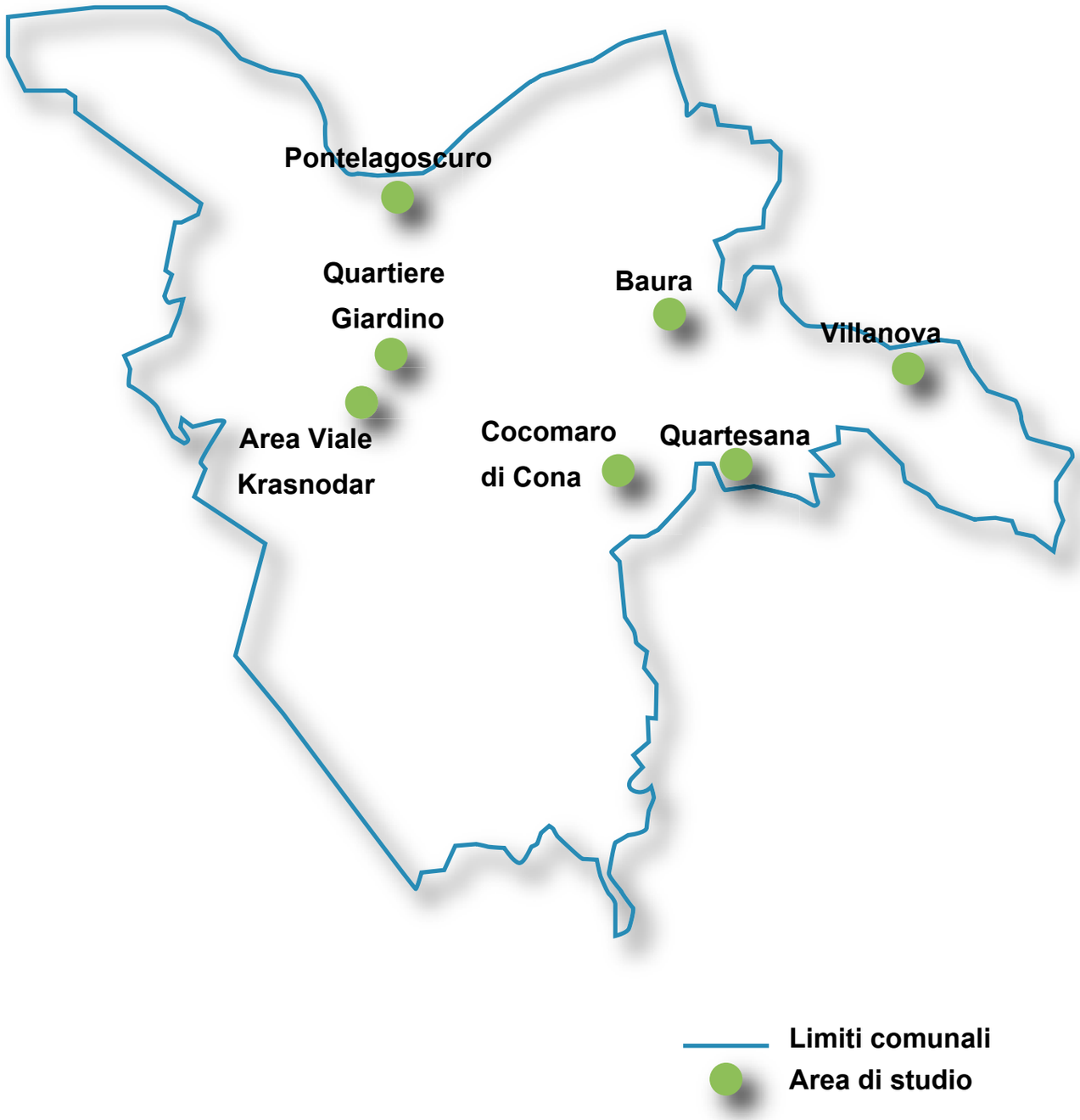
Le settimane dei bambini

E' arrivato il momento di presentare il progetto temporaneo alle famiglie, all'amministrazione e all'intera cittadinanza: nel corso di due settimane tutte le classi inaugurano la propria sperimentazione direttamente sul campo, comunicando ufficialmente la natura del progetto, gli scopi e le idee che lo hanno portato alla luce e le possibili prospettive future.

Analisi dei risultati #anno2

In questa fase il team di ricerca si occupa di analizzare il percorso biennale nel suo complesso, con particolare attenzione ai risultati del secondo anno (problemi, strategie ed indirizzi d'azione) e al loro trasferimento in seno all'amministrazione comunale.

06 Luoghi e risultati del primo anno



605 Elaborati individuali

300 Genitori coinvolti

186 Bambini coinvolti

162 Interviste alle famiglie

83 Elaborati collettivi

20 Insegnanti coinvolti

12 Incontri realizzati

9 Classi coinvolte

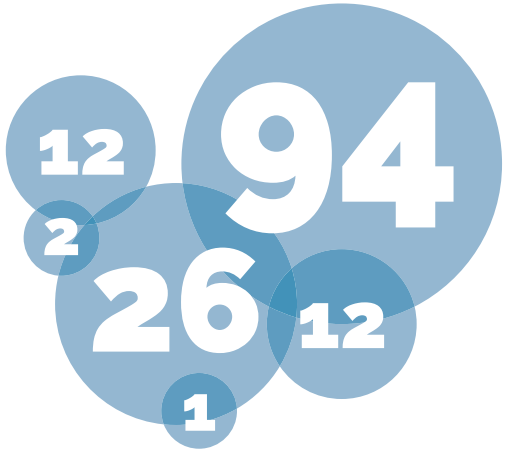
Progetto COM.bus

Un anno di ricerca con il Metodo dell'Orecchio Acerbo: tappe, materiali, analisi

Caso Studio: Baura
Scuola primaria di Baura
Classe IV

1. QUADRO GENERALE

IDENTIKIT DI UN ANNO DI LAVORO



Un po' di dati

12 incontri
2 uscite nel paese di Baura
26 bambini coinvolti, con relative famiglie di genitori e/o nonni
94 elaborati individuali
12 elaborati collettivi
1 telefonata skype con la classe parallela

Tutto questo perchè? Per capire come venga percepita Baura, nei suoi spazi pubblici aperti e chiusi, e di cosa sentano il bisogno bambini e famiglie per crescere e vivere meglio in questi luoghi.

Le tappe del primo anno del progetto COM.bus e del suo metodo di lavoro MOA (Metodo dell'Orecchio Acerbo) hanno visto susseguirsi attività molto diverse tra loro.
Dalle riflessioni, più personali, sugli spazi, le persone e le situazioni che ci fanno stare bene nei momenti più negativi, alle uscite esplorative nel territorio di Baura, durante le quali abbiamo segnato sulle mappe percezioni, emozioni e pensieri e abbiamo avuto modo di conoscere meglio com'era Baura, grazie alla visita al Museo Olivetano.
Dai poster "promozionali" del paese ai fumetti con le storie riguardanti momenti di vita vissuta o immaginata a Baura.
Infine dai viaggi immaginari nel passato del paese alla ricostruzione della storia reale sulle mappe.

alcune riflessioni dei bambini a fine anno

Una classe ambientalista

Il progetto ci ha permesso di conoscere la classe man mano che il tempo passava. Ciascun bambino ha manifestato preferenze e attitudini diverse e proprio per questo motivo sono stati dati in mano ai bambini elaborati e tecniche diverse con cui cimentarsi (dalla discussione in gruppo all'elaborato individuale, dal disegno artistico alla mappa).

Cosa abbiamo potuto capire da questo primo anno? In linea generale questi bambini hanno una particolare propensione per i temi di cura e salvaguardia dell'ambiente, un maggiore interesse per le attività che abbiano un'utilità pratica e un impatto visibile, ottime abilità di rappresentazione grafica e artistica. Oltre a questo, abbiamo osservato la presenza di leader in grado di guidare i gruppi e orientare le discussioni.
La grande vitalità ed energia dei bambini contrasta però con lo scarso uso che essi fanno degli spazi pubblici di Baura, in particolare parchi e piazze.

A partire da questa identikit, abbiamo analizzato tutti gli elaborati, individuali e collettivi, che i bambini hanno realizzato nel corso dell'anno, per capire non solo "chi" erano, ma anche "come" si rapportavano al loro ambiente di vita e di studio.

2. ESPRIMERSI FACENDO

poster

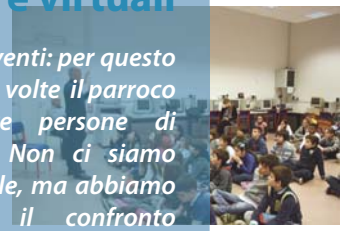
Abbiamo raccontato a chi non lo conosceva il paese di Baura mettendone in risalto le qualità: la storia, la tranquillità, la campagna, gli spazi verdi e d'acqua.

fumetti

Cimentarsi nella tecnica del fumetto non è semplice! Per questo abbiamo realizzato un mini-corso che ha portato i bambini a raccontare in modo divertente le piccole e grandi (dis)avventure di chi abita a Baura.

incontri reali e virtuali

Le persone sono libri viventi: per questo abbiamo incontrato più volte il parroco Don Alberto e altre persone di riferimento di Baura. Non ci siamo fermati all'incontro reale, ma abbiamo anche sperimentato il confronto virtuale con una classe sconosciuta, che ha lavorato parallelamente allo stesso progetto nel proprio paese, Cocomaro di Cona.



focus group

La mia opinione non è opposta alle altre, ma contribuisce a formare un quadro complessivo più chiaro e completo: questo è stato fatto con i focus group (un totale di 3 nel corso dell'anno). Sugli spazi personali, sulla Baura del 1900, sul progetto nel suo complesso.

disegni

Un disegno non è mai solo un disegno: da esso si possono capire tante cose.
I disegni sono istantanee delle nostre emozioni associate ai luoghi, alle persone e alle situazioni che viviamo ogni giorno.

mappe

Non esiste solo la mappa geografica o quella stradale! Mappare significa mettere in relazione spazi reali e concetti: per questo abbiamo mappato le nostre emozioni, la storia dei luoghi e i suoi cambiamenti.

3. IL NOSTRO METODO

CAPIRE COSA SI NASCONDE DIETRO DISEGNI, SCELTE, OPINIONI, RACCONTI

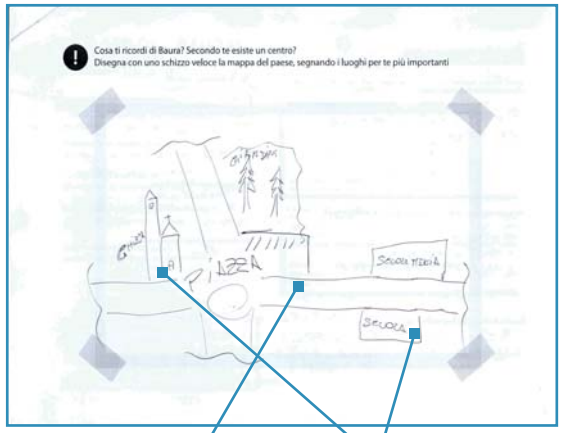
Esercizi di stile? No, una raccolta di idee!

Disegni, post-it e fumetti non sono solo il prodotto finale di ogni attività, ma il punto di partenza per capire come stanno, cosa pensano e cosa sperano i bambini.

A lato mostriamo il metodo che abbiamo utilizzato per analizzare fumetti e disegni; parallelamente abbiamo messo a sistema tutte le informazioni che abbiamo potuto ricavare dagli elaborati dei bambini e dalle interviste fatte dai bambini proprio a voi famiglie.

Ebbene sì, anche le famiglie sono passate sotto la lente di ingradimento!

mappa di Baura elaborata da un genitore

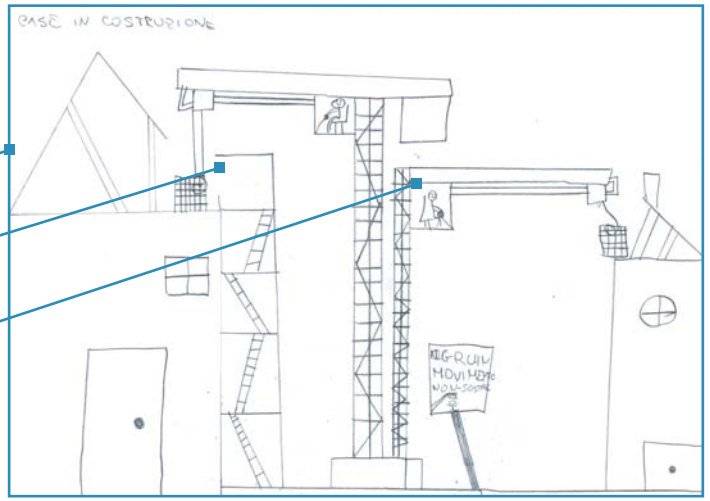


Direzioni prevalenti
longitudinale rispetto a Via 30 Ottobre 1944

Punti di riferimento

Tipo di rappresentazione:
2d/3d, dall'alto, in prospettiva

disegno: case in costruzione nel Borgo degli Olivetani



Colore: l'utilizzo del grigio mette in evidenza la mancanza di coinvolgimento emotivo e il distacco dall'avvenimento rappresentato così come l'utilizzo di un disegno in stile "tecnico" attraverso l'utilizzo del righello.

Dimensioni: le grandi dimensioni dedicate alla rappresentazione delle case in costruzione rivela l'importanza dell'avvenimento per il paese.

Gesto: il gesto è angoloso e indica uno stato di tensione, resistenza o costrizione.

Osservazioni: osservando il disegno si percepiscono una serie di figure geometriche piuttosto disumanizzate, anche gli "omini" rappresentati sono così stilizzati da perdere la loro connotazione di esseri umani. Il luogo risulta freddo anche se operoso.

fumetto: la chiazza d'olio

Storia: Il protagonista della storia scivola su una chiazza d'olio e si fa male, decide di andare dal sindaco e lamenta che ci sono troppe automobili. il sindaco si adopera per istituire una nuova legge: si deve andare in bici!

Disegno: la strada è colorata di un nero intenso e le automobili sembrano esserne immerse totalmente. L'ultima scena mostra la strada sgombra dalle vetture e una bicicletta che viaggia sopra di questa. Lo sfondo non è colorato.

Interpretazione: si evidenzia una differenza tra le prime vignette e l'ultima: nelle prime, le automobili erano parte integrante della strada, quasi che la gente non ne fosse più padrona, ma ne risultasse invece succube; nell'ultima invece, la bicicletta viene rappresentata al di sopra della strada e sembra aver riacquisito il ruolo di protagonista, insieme ai cittadini.

4. RISULTATI: LE PERCEZIONI

COME L'AMBIENTE CONDIZIONA IL NOSTRO STATO D'ANIMO

Noi e l'ambiente

Il nostro corpo e la nostra mente sono particolarmente sensibili nei confronti degli stimoli che provengono dall'ambiente esterno, nel quale siamo immersi per buona parte della giornata. Anche se non ce ne accorgiamo, questi stimoli sono in grado di mutare il nostro stato d'animo e il nostro comportamento, influenzando giorno dopo giorno le nostre azioni nel breve e lungo periodo.

Da qui emerge l'importanza di capire quali siano le percezioni legate ai luoghi di Baura in particolare da parte dei bambini che, soprattutto in questo periodo di crescita, diventano più consapevoli di ciò che li circonda cominciando a definire i valori e la propria visione del mondo.

? Per procedere in modo ordinato, abbiamo individuato **24 sfumature di emozioni** legate alla percezione dell'ambiente: esse si possono suddividere in base al grado di stimolazione dei sensi (da soporifera a stimolante) e in base al grado di piacevolezza (da spiacevole a piacevole). Per intenderci, uno spazio che trasmette sensazioni piacevoli e stimolanti può dar luogo a emozioni come la serenità, la gioia, il visibilio, l'interesse, la trepidazione e l'allerta. Da qui ci si può spostare verso altre gamme di emozioni come illustrato dal grafico in alto a destra.

Come viene percepita Baura?

Baura, paesino ancora poco contaminato da fattori di stress e inquinamento, ha le sue maggiori bellezze nella natura che la circonda (una campagna, forse un po' mitizzata, ma sempre di grande fascino per i bambini) e che si manifesta anche in diversi spazi pubblici. Giardino del Palazzone, Giardini di fronte alla Chiesa, canale: sono tutti luoghi in cui la presenza naturale (alberi, prato, argine, acqua) è elemento distintivo rispetto al resto del paese. Come spesso succede però, i luoghi percepiti come più piacevoli sono anche ricchi di stimoli, talvolta pericolosi: risulta quindi molto fastidiosa la presenza di attività rumorose e maleodoranti (l'officina di fianco al Palazzone) o di incroci pericolosi e poco accessibili (tra Via Pontegradella e Via 30 ottobre).

Ci sono poi luoghi inaspettatamente piacevoli: il grande piazzale/parcheggio attorno cui sta sorgendo l'insediamento residenziale del Borgo degli Olivetani: i bambini evidenziano la possibilità di correre liberamente, impossibile in altri luoghi.

Si passa poi a luoghi come il campo sportivo, dove i pareri sono più discordi: ad esso infatti viene spesso associata una scarsa vitalità e la presenza di situazioni conflittuali.Le maggiori pericolosità e paure derivano dal muoversi lungo Via 30 ottobre 1944, priva di adeguati marciapiedi e spesso trafficata, sino all'incrocio con Via Pontegradella. Infine risulta particolarmente spiacevole il retro della Chiesa, di cui una parte appare in visibile stato di degrado e abbandono.

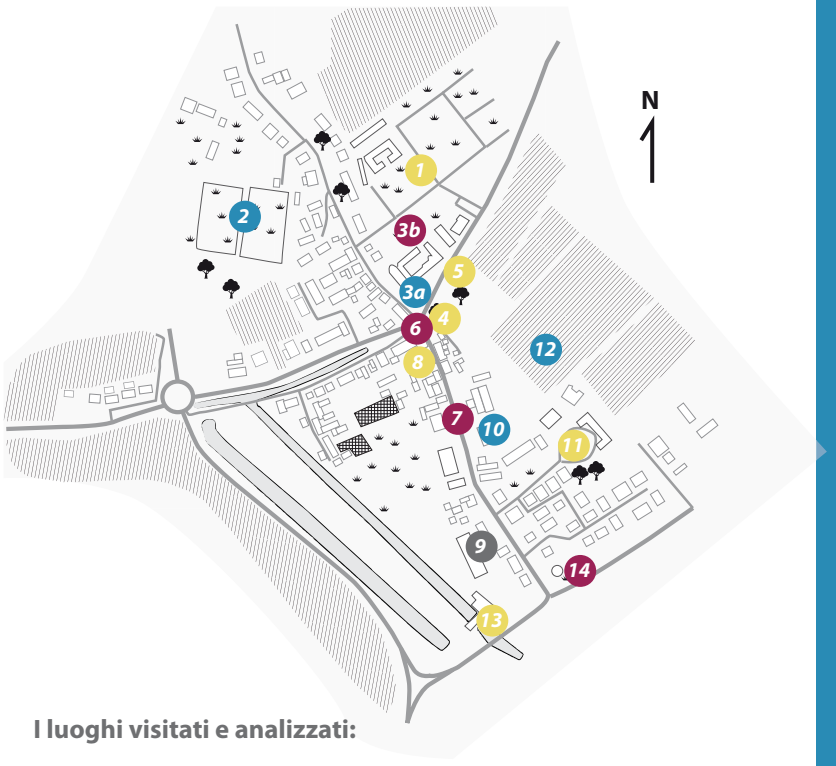
? Le sfumature emozionali in ambito urbano

Stimolante-spiacevole
apprensione, paura, terrore
fastidio, rabbia, collera

Stimolante-piacevole
interesse, trepidazione, allerta
serenità, gioia, visibilio

Soporifero-spiacevole
dispiacere, tristezza, pensosità
noia, disgusto, ripugnanza

Soporifero-piacevole
distrazione, sorpresa, stupore
accettazione, speranza, ammirazione



I luoghi visitati e analizzati:

1 Borgo degli Olivetani
2 Campo sportivo
3 Chiesa e il suo piazzale (a - fronte, b - retro)
4 Parco di fronte alla Chiesa
5 Canale
6 Incrocio tra Via Pontegradella e Via 30 ottobre 1944
7 SP22 - Via 30 ottobre 1944
8 Attività commerciali in Via 30 ottobre 1944
9 Scuola elementare
10 Scuola media
11 Giardino del Palazzone
12 Campi coltivati
13 Consorzio
14 Acquedotto

5. RISULTATI: I BISOGNI

QUELLO CHE VA CAMBIATO PER VIVERE MEGLIO

? **Bisogni ambientali =** bisogni relativi all'uso che noi facciamo dello spazio, in particolare di quello pubblico (strade, piazze, marciapiedi, parchi, luoghi pubblici come scuole, chiese, centri ricreativi, etc)

▲ **Bisogni prioritari**

I bisogni non son desideri

La nostra visione (e la visione che i bambini hanno) del futuro è costellata di speranze e desideri: i bisogni però sono una cosa diversa, perchè rappresentano la sostanza dei problemi da risolvere, senza cui non è pensabile un miglioramento reale ed efficace. Per questo motivo abbiamo cercato di individuare i bisogni (e non i desideri) di bambini e famiglie: essi emergono dalle abitudini di grandi e piccoli e si manifestano all'insorgere di ostacoli e problematiche, come l'inquinamento, l'insicurezza, la mancanza di offerta culturale e di svago, il disagio economico o sociale.

? Individuare i **bisogni ambientali** è il primo passo per capire come risolvere i problemi: essi infatti diventano il nostro punto di partenza per il secondo anno di progetto COM.bus. Attraverso di essi i bambini dovranno decidere, in maniera collettiva, cosa è più importante da fare (in ordine di tempo) e come debba essere fatto.

La scala dei bisogni

Ci sono bisogni da cui dipendiamo più direttamente (**comfort**): avere una casa, essere indipendenti economicamente, sentirsi protetti e sicuri sono tutti bisogni che fanno riferimento a uno stato di comfort di base. Sono sicuramente i primi problemi da risolvere!

Dopo di questi troviamo il **relax**, che forse molto spesso sottovalutiamo: quando questo bisogno è violato, ci troviamo in una condizione di stress anche grave, che può derivare dalle condizioni ambientali (salubrità, inquinamento acustico, etc), o antropiche (traffico, insicurezza da degrado sociale).

Oltre a questo, sentiamo la necessità di vivere in un ambiente qualitativamente accettabile, piacevole da osservare e in cui stare (**coinvolgimento passivo**).

Adulti e bambini sono poi "animali sociali": la necessità di un'interazione con l'ambiente e con le persone è fondamentale per soddisfare il nostro istinto alla socialità e alla conoscenza (**coinvolgimento attivo**).

Infine, si arriva al bisogno più alto, cioè quello della crescita personale (**scoperta**): il desiderio di nuovi stimoli, culturali e non, ci porta a ricercare attività che incrementino le nostre possibilità di crescita.

I bisogni della comunità nell'area

Comfort: necessità di percorsi pedonali e ciclabili continui e sicuri, in particolare nel tratto che va dalle scuole al piazzale della Chiesa. ▲

Relax:: necessità di riduzione del traffico e creazione di percorsi per una mobilità alternativa alla macchina che colleghino Baura alle zone limitrofe e alla città di Ferrara.

Coinvolgimento passivo: necessità di aumentare la manutenzione degli spazi pubblici, in particolare delle zone verdi; necessità di aumentare il numero delle aree pubbliche accessibili adiacenti alle zone d'acqua (canali) e l'attrattività dei parchi pubblici.

Coinvolgimento attivo: necessità di coinvolgere i bambini e la comunità in nuove attività, nel paese e per il paese (attività di cura degli spazi, attività ricreative o culturali); necessità di valorizzare le attività esistenti (es. museo della Chiesa) e creare nuovi luoghi per attività educative extra-scolastiche (es. biblioteca, centro ricreativo). ▲

Scoperta: non pervenuti.

! Il prossimo anno lavoreremo su....

Il parco di fronte alla Chiesa e Via 30 ottobre 1944 sono risultati i luoghi più interessanti e ricchi di problematiche e opportunità: a fianco di essi però ci sono anche altri luoghi non ancora esplorati che meritano uno sguardo più approfondito, in particolare le vie d'acqua e l'attracco al Po.

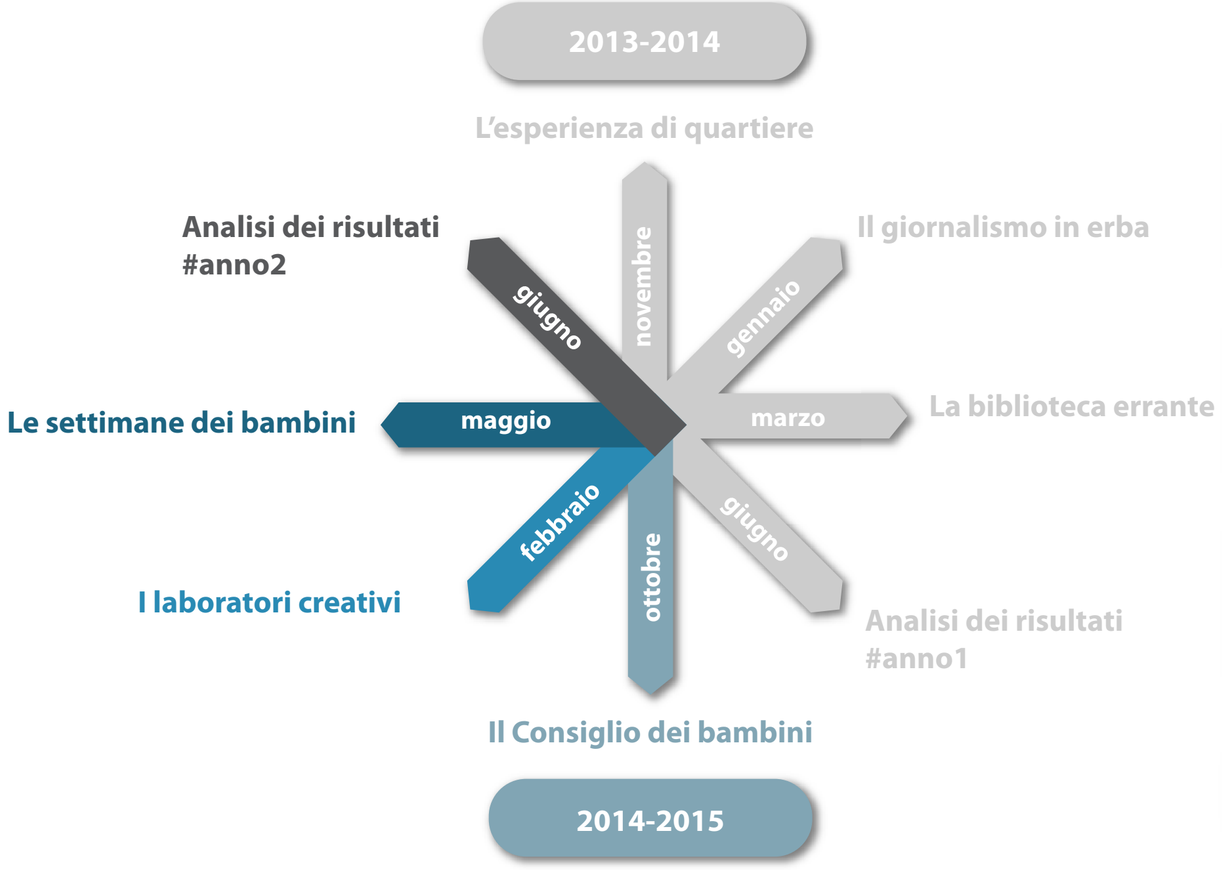
Questo report è stato realizzato all'interno del Progetto di Innovazione Sociale "COM.bus: tecnologia e ricerca al servizio del cittadino" col solo scopo di informare le scuole e le famiglie coinvolte dal progetto dei risultati del primo anno di ricerca.

Si prega di non diffondere su altri supporti o per fini diversi da quelli del progetto di ricerca COM.bus.

Settembre 2014

PROGETTO COM.BUS

07 Il secondo anno di lavoro



2013-2014

L'esperienza di quartiere

Che cos'è uno spazio "positivo"? Quali sono i luoghi che ci fanno stare bene? Dopo una prima esplorazione dei luoghi più personali, la classe si sposta nel quartiere o paese con lo scopo di mappare l'ambiente quotidiano attraverso il kit dell'esploratore: la mappa emozionale. Su di essa vengono riportate le emozioni che di volta in volta l'ambiente suscita.

Il giornalismo in erba

Dalle domande dei bambini scaturiscono i questionari, strumenti attraverso cui intervistare la propria famiglia. Le interviste diventano poi oggetto di lavoro: i contenuti vengono infatti rielaborati attraverso metodologie differenziate per classe ma con gli stessi scopi: individuare le storie locali (fatti, opinioni, percezioni), capire in quali luoghi avvengono e reinterpretarle in modo creativo.

La biblioteca errante

Non si può ragionare sul futuro dei luoghi senza prima capirne il passato: in questa fase i bambini si avventurano in un viaggio nel tempo. Passiamo dall'immaginare come poteva essere un tempo la città a ricostruirne con precisione la storia grazie alla testimonianza delle memorie storiche (anziani o residenti di lungo corso) della comunità, che guidano la classe attraverso racconti, immagini d'epoca e passeggiate storiche.

Analisi dei risultati #anno1

In questa fase il team di ricerca si occupa di analizzare tutti i dati del primo anno e di individuare in base alle analisi le aree-focus su cui lavorare nel secondo anno.

2014-2015

Il Consiglio dei bambini

Come si fa a decidere quale trasformazione realizzare nell'area scelta? Occorre mettersi nei panni di coloro che vivono quello spazio: attraverso la metodologia Playdecide, i bambini impersonano gli abitanti della zona e decidono quale strategia risponde meglio alle esigenze di tutta la comunità. Si cerca poi di capire cosa significhi concretamente trasformare lo spazio della città e come lo si possa fare senza pregiudizi e con l'aiuto della creatività. Infine si confrontano le idee scaturite direttamente con la comunità.

I laboratori creativi

Dalle parole si passa ai fatti: come possiamo realizzare quello che abbiamo in mente? Quanto tempo impieghiamo per realizzarlo, quali materiali servono, quanto costa e chi ci può aiutare a realizzarlo?
I bambini si confrontano con la fattibilità del loro progetto e lo realizzano attraverso laboratori pratici, con l'aiuto delle famiglie e della comunità.

Le settimane dei bambini

E' arrivato il momento di presentare il progetto temporaneo alle famiglie, all'amministrazione e all'intera cittadinanza: nel corso di due settimane tutte le classi inaugurano la propria sperimentazione direttamente sul campo, comunicando ufficialmente la natura del progetto, gli scopi e le idee che lo hanno portato alla luce e le possibili prospettive future.

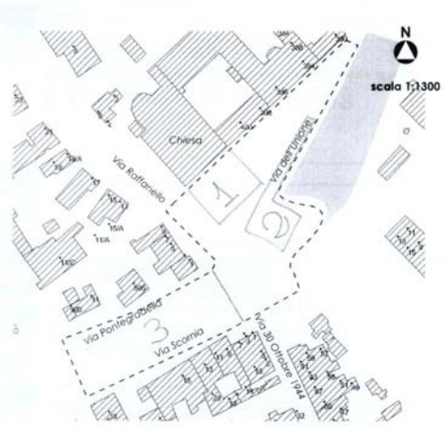
Analisi dei risultati #anno2

In questa fase il team di ricerca si occupa di analizzare il percorso biennale nel suo complesso, con particolare attenzione ai risultati del secondo anno (problemi, strategie ed indirizzi d'azione) e al loro trasferimento in seno all'amministrazione comunale.

08 Il processo di scelta delle trasformazioni: sopralluogo

COSA?

Mappa catastale dell'area oggetto di indagine



Legenda
Area oggetto di indagine
Edifici

Descrizione generale dell'area:

Da cosa
è composto lo spazio?

Cosa vedi nell'area di indagine (oggetti, piante, persone)?
DUE DONNE DI MEZZ'ETÀ VASI
ALBERI, PANCHINE, CARTELLO CADUTO
PATTUMI, PANNELLI TEMPORANEI
UN LAMPIONE UN BUCO, SEGNALI STRADALI

Cosa vedi intorno, ai bordi dello spazio? Come suddivideresti l'area?
UNA CHIESA, LE ABITAZIONI, UN BAR

Quali materiali
riconosci nell'area oggetto d'indagine?
MATCEMENTO, LEGNO, METALLO, GHIAIA, SABBIA, ASFALTO

Quali rumori senti?
Da dove o da cosa provengono?
SENTO IL PASSARE DELLE MACCHINE

Quali odori senti?
Da dove o da cosa provengono?
PUZZA DI PESCE

COME?

Come viene usato lo spazio?
Indica almeno 5 usi possibili da parte delle persone

RIPOSARSI E LEGGERE UN LIBRO

PESCARE

FARE UNA PASSEGGIATA

FARE UNA CORSA

PARCO DAVANTI ALLA CHIESA: PARCHEGGIO

E tu come lo useresti?
Cosa vorresti fare in questo spazio? Cosa ti permetterebbe di farlo?

io PESCARE - CORRERE RILASSARSI CAMMINARE

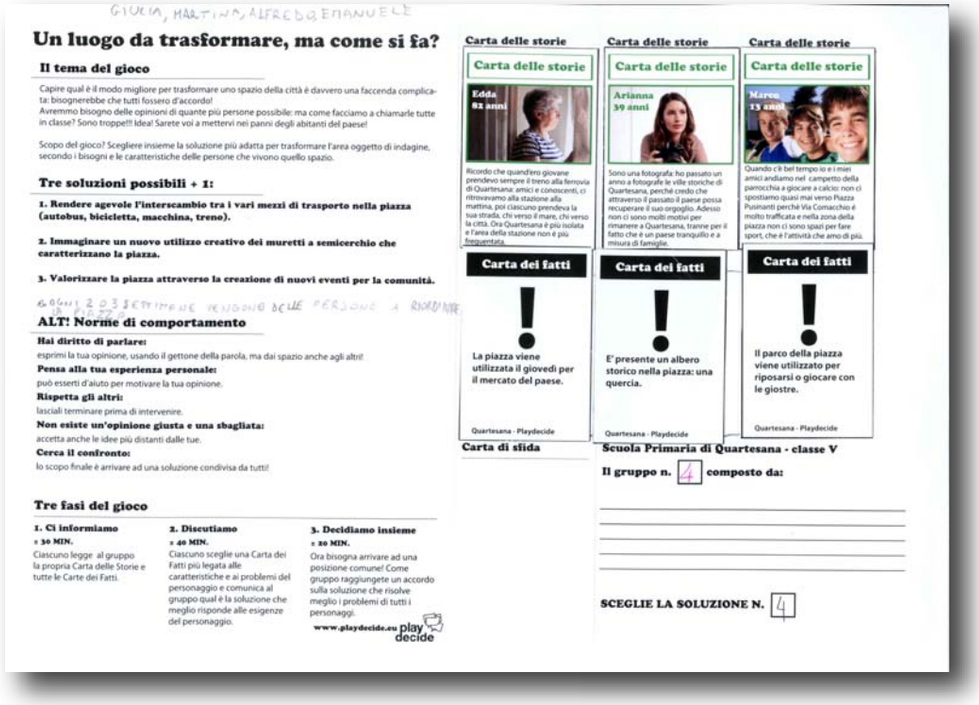
Accessibilità
Possono accedere tutti o ci sono degli ostacoli? Ci sono posti in cui sedersi e riposare?
SI CI POSSONO ACCEDERE TUTTI

Orientamento
E' facile orientarsi? Ci sono cartelli informativi? E' ben illuminato?
SI CI SONO MOLTI CARTELLI ED È BEN ILLUMINATA

Spazio libero per disegni e appunti

Indagine condotta da: FEDERICO M

09 Il processo di scelta delle trasformazioni: playdecide


GIULIA, MARTINA, ALFREDO E EMANUELE

Un luogo da trasformare, ma come si fa?

Il tema del gioco

Capire qual è il modo migliore per trasformare uno spazio della città è davvero una faccenda complicata: bisognerebbe che tutti fossero d'accordo!
Avremmo bisogno delle opinioni di quante più persone possibile: ma come facciamo a chiamarle tutte in classe? Sono troppe!!! Idea! Sarete voi a mettervi nei panni degli abitanti del paese!

Scopo del gioco? Scegliere insieme la soluzione più adatta per trasformare l'area oggetto di indagine, secondo i bisogni e le caratteristiche delle persone che vivono quello spazio.

Tre soluzioni possibili + 1:

1. **Rendere agevole l'interscambio tra i vari mezzi di trasporto nella piazza (autobus, bicicletta, macchina, treno).**

2. **Immaginare un nuovo utilizzo creativo dei muretti a semicerchio che caratterizzano la piazza.**

3. **Valorizzare la piazza attraverso la creazione di nuovi eventi per la comunità.**

6 GIUGNO 2013 SETTIMANA MONDIALE DELLE PERSONE A RISCHIO

ALT! Norme di comportamento

Hai diritto di parlare:
esprimi la tua opinione, usando il gettone della parola, ma dai spazio anche agli altri!
Pensa alla tua esperienza personale:
può esserti d'aiuto per motivare la tua opinione.
Rispetta gli altri:
lasciali terminare prima di intervenire.
Non esiste un'opinione giusta e una sbagliata:
accetta anche le idee più distanti dalle tue.
Cerca il confronto:
lo scopo finale è arrivare ad una soluzione condivisa da tutti!

Tre fasi del gioco

1. Ci informiamo
± 30 MIN.
Ciascuno legge al gruppo la propria Carta delle Storie e tutte le Carte dei Fatti.

2. Discutiamo
± 40 MIN.
Ciascuno sceglie una Carta dei Fatti più legata alle caratteristiche e ai problemi del personaggio e comunica al gruppo qual è la soluzione che meglio risponde alle esigenze del personaggio.

3. Decidiamo insieme
± 20 MIN.
Ora bisogna arrivare ad una posizione comune! Come gruppo raggiungete un accordo sulla soluzione che risolve meglio i problemi di tutti i personaggi.

www.playdecide.eu play decide

Carta delle storie

Carta delle storie

Edda
82 anni

Ricordo che quand'ero giovane prendevo sempre il treno alla ferrovia di Quartesana: amici e conoscenti, ci ritrovavamo alla stazione alla mattina, poi ciascuno prendeva la sua strada, chi verso il mare, chi verso la città. Ora Quartesana è più isolata e l'area della stazione non è più frequentata.

Carta dei fatti

La piazza viene utilizzata il giovedì per il mercato del paese.

Quartesana - Playdecide

Carta di sfida

Carta delle storie

Carta delle storie

Arianna
39 anni

Sono una fotografa: ho passato un anno a fotografare le ville storiche di Quartesana, perché credo che attraverso il passato il paese possa recuperare il suo orgoglio. Adesso non ci sono molti motivi per rimanere a Quartesana, tranne per il fatto che è un paese tranquillo e a misura di famiglie.

Carta dei fatti

E' presente un albero storico nella piazza: una quercia.

Quartesana - Playdecide

Carta delle storie

Carta delle storie

Marco
13 anni

Quando c'è bel tempo io e i miei amici andiamo nel campetto della parrocchia a giocare a calcio: non ci spostiamo quasi mai verso Piazza Pusinanti perché Via Comacchio è molto trafficata e nella zona della piazza non ci sono spazi per fare sport, che è l'attività che amo di più.

Carta dei fatti

Il parco della piazza viene utilizzato per riposarsi o giocare con le giostre.

Quartesana - Playdecide

Scuola Primaria di Quartesana - classe V

Il gruppo n. 4 **composto da:**

SCEGLIE LA SOLUZIONE N. 4

10 Il processo di scelta delle trasformazioni: la gara degli spazi

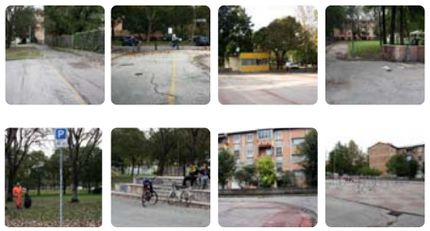
SPACE RACE | LA GARA DEGLI SPAZI |

Progetto COM.bus
Classe VA| Scuola Primaria Matteotti

Ricordiamo come è fatto il luogo del nostro intervento e come abbiamo deciso di intervenire

1 **Piazzetta dei poeti (ex skateboard park)**

2 **Le fotografie dell'area**



3 **La strategia scelta dalla classe per trasformare l'area è...**

...riadattare l'ex-skatepark in una piazza per la comunità, capace di stimolare la sosta e l'incontro e di ospitare attività per tutti.

Le nostre parole chiave sono:

Multifunzionale
Per tutte le età
Sport e attività ricreative

Ora mettiamo alla prova alcune trasformazioni: quali spazi vi piacciono di più e perchè? Cosa vi colpisce di questi luoghi?

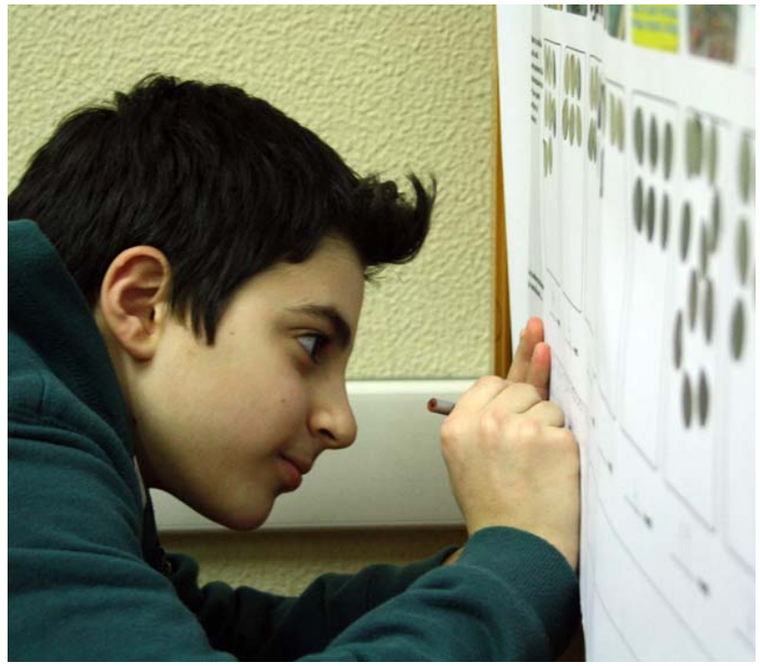
Mettete un bollino nella casella corrispondente alla trasformazione che vi piace: potete sceglierne al massimo 3!

La trasformazione ha totalizzato....

_____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti | _____ voti

Le parole che meglio descrivono i vincitori sono:

3
1



11 Il processo di scelta delle trasformazioni: questionari comunitari

Questionario comunitario | Progetto COM.bus

Caro cittadino/cittadina di Ferrara,

Siamo la classe VA della Scuola Primaria Matteotti di Ferrara.

Facciamo parte del Progetto COM.bus, un progetto che vuole capire cosa non va negli spazi del quartiere e come si possano migliorarne la qualità e la vivibilità. L'area che abbiamo scelto come luogo da trasformare è ***Piazzetta dei Poeti (ex-skatepark),*** in quanto considerato da noi e dalle nostre famiglie come uno degli spazi del quartiere più problematici ma ricchi di opportunità. Dopo esserci messi nei panni dei cittadini del quartiere abbiamo deciso che la strategia più adatta per risolvere i problemi di quante più persone possibili è:

Riadattare l'ex-skatepark in una piazza per la comunità, capace di stimolare la sosta e l'incontro e di ospitare attività per tutti.

I nostri obiettivi sono:
1. Realizzare giochi di società extra-large adatti a tutti che sfruttino la pavimentazione a scacchiera;
2. Realizzare delle sedute colorate, con altezze diverse e adattabili per attività ed età diverse;
3. Creare un percorso colorato e multiuso per attività sportive, giochi e gare.

In che misura sei d'accordo con le soluzioni proposte? ❑ molto ❑ abbastanza ❑ poco ❑ per nulla

Cosa aggiungeresti o modificheresti rispetto alle soluzioni proposte?
1. .....
2. .....
3. .....

Conosci persone o associazioni che potrebbero aiutarci a realizzare il nostro progetto? ❑ Sì ❑ No
Se sì, quali?
1. .....
2. .....
3. .....

Ci aiuteresti a realizzare il nostro progetto? ❑ Sì ❑ No
Se sì, in che modo ci potresti aiutare? (progettazione, recupero materiali, aiuto manuale/operativo, organizzazione, aiuto economico, contatti, etc.)
1. .....
2. .....
3. .....

Lasciaci i tuoi dati:

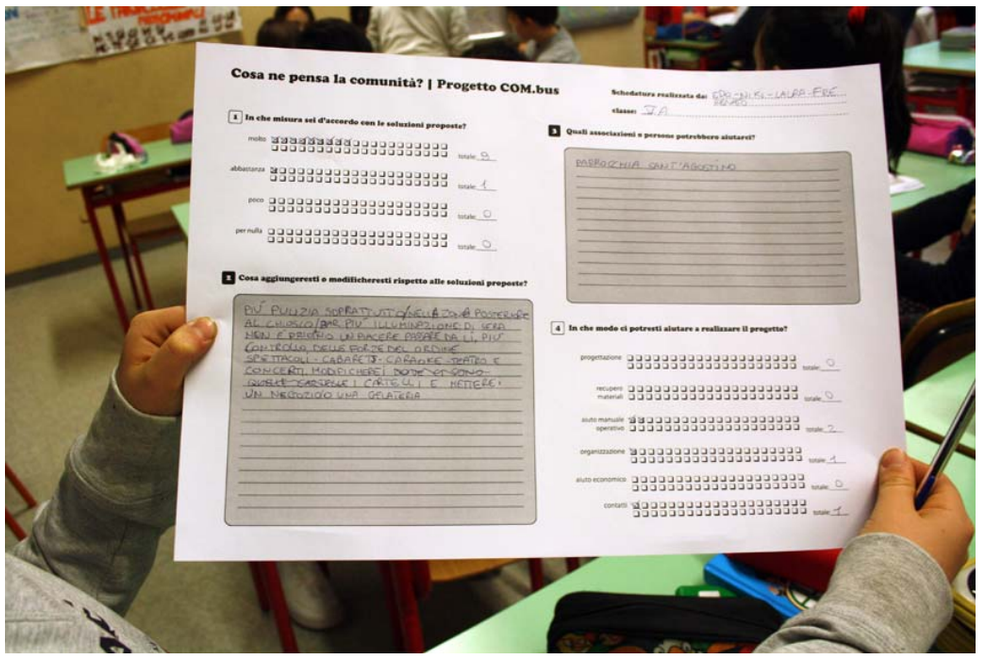
Professione: .....
.....
Età: .....

Firma .....

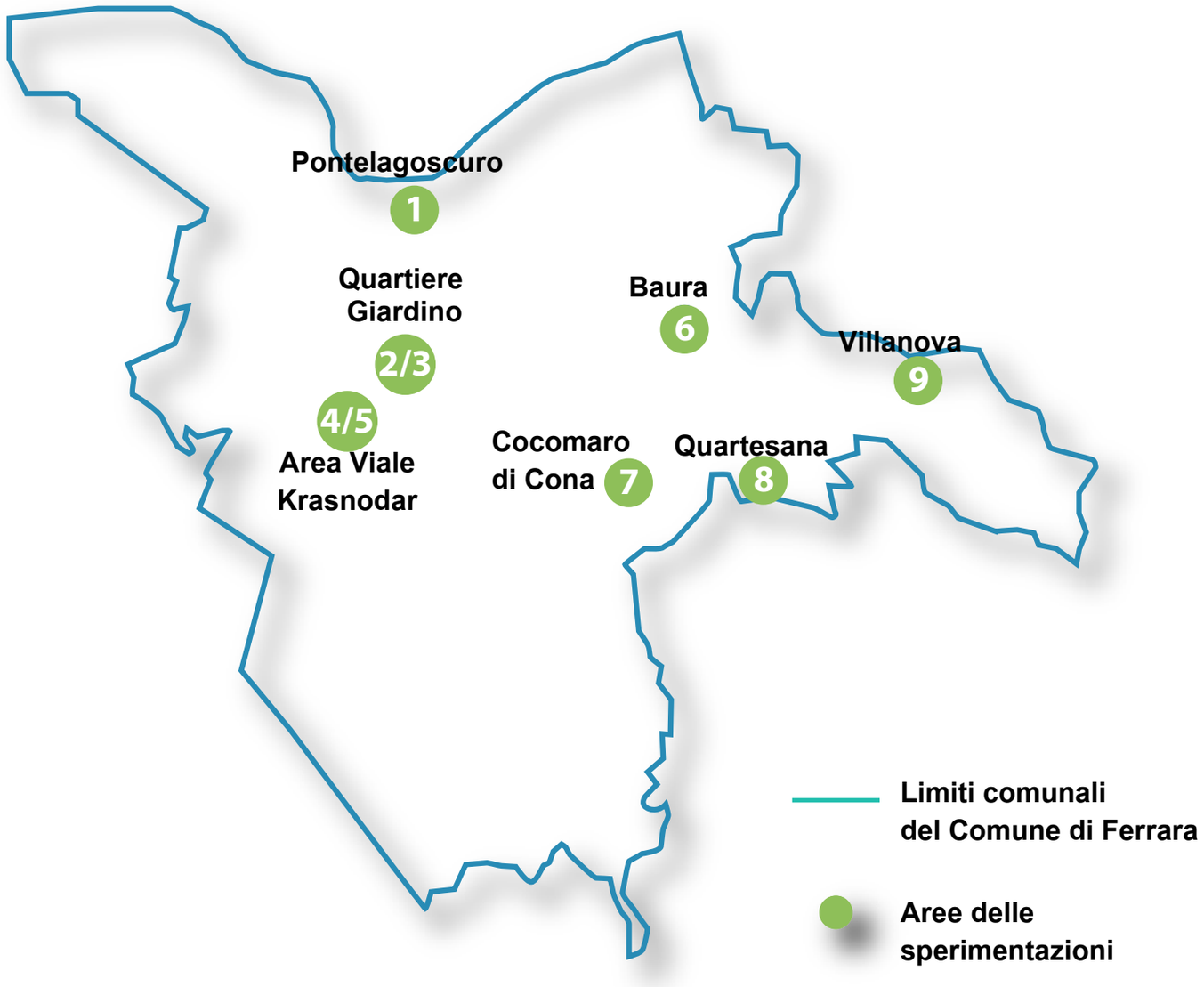
Se vuoi essere richiamato:

Nome e Cognome: .....
Cellulare: .....
Mail: .....

Grazie per il tuo contributo!
Classe VA Scuola Primaria Matteotti Ferrara



12 Le aree delle nove trasformazioni



1. Pontelagoscuro - Via dell'Isola Bianca
2. Quartiere Giardino - Piazzale G. Bruno | classe VA
3. Quartiere Giardino - Piazzale G. Bruno | classe VB
4. Area Viale Krasnodar- Piazzetta dei Poeti (ex skatepark) | classe VA
5. Area Viale Krasnodar- Area verde di fronte agli asili Costa e Aquilone | classe VC
6. Baura - Incrocio tra la Chiesa e via Monteoliveto
7. Cocomaro di Cona/Focomorto - Parco di via Fano e suoi accessi da via Comacchio
8. Quartesana - Piazza Pusinanti
9. Villanova - Area intorno alla Scuola primaria

13 Cocomaro di Cona/Focomorto: area del parco Via Fano

Migliorare l'accessibilità al parco in modo da aumentarne la frequentazione,realizzando percorsi ricchi di informazioni, sicuri e agevoli per tutti.

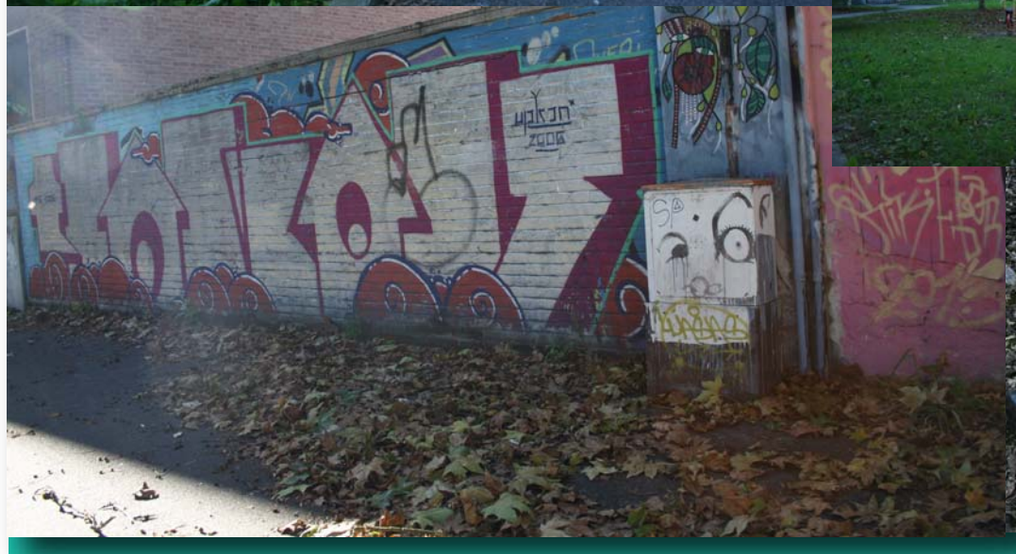
1_ Realizzare percorsi all'interno del parco con materiali diversi, che consentano l'uso del parco da parte di tutti

2_ Realizzare un'area relax che ricordi l"angolo morbido" utilizzato dai bambini a scuola

3_Realizzare frecce e segnali per informare sulle aree e attività del parco

4_Pulitura e colorazione di un portabici presente nel'area e in stato di degrado

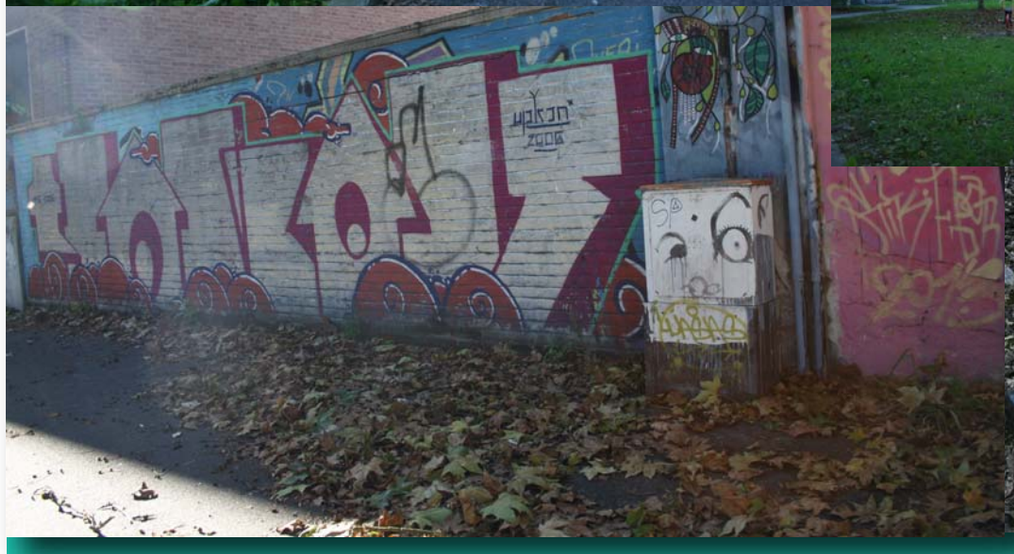
14 Quartiere Giardino: Piazzale G. Bruno



Promuovere comportamenti corretti e costruttivi nello spazio pubblico in modo tale da migliorare la pulizia e la vivibiltà dell'area

1_Rendere la pulizia dell'ambiente un'attività divertente attraverso il disegno a terra (pavimentales) e la trasformazione dei cestini in oggetti accattivanti e colorati.

15 Quartiere Giardino: Piazzale G. Bruno



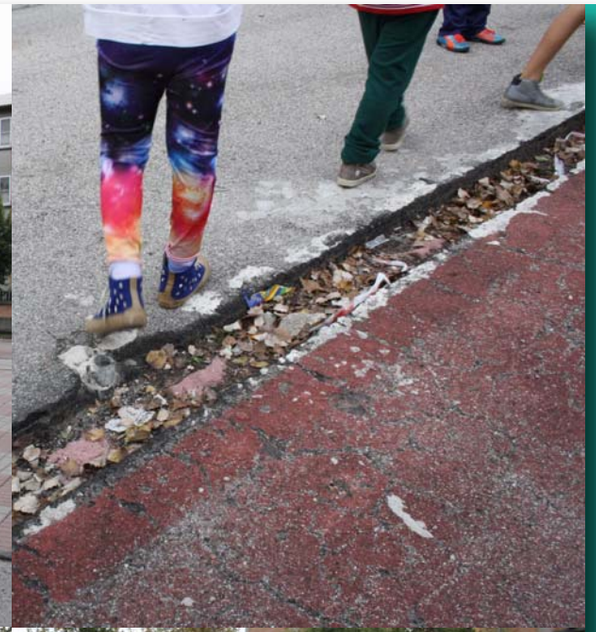
Trasformare i percorsi pedonali e ciclabili da luogo di passaggio ad accessi attraenti per le attività del parco, con lo scopo di aumentarne la frequentazione.

1_Creare una bacheca colorata per promuovere attività nella zona e il coinvolgimento dei residenti

2_Realizzare delle "porte di accesso": valorizzare l'ingresso al piazzale attraverso portali con rampicanti, bandiere, elementi colorati che invoglino le persone ad entrare

3_Rendere più attraenti le attrezzature esistenti attraverso la colorazione e sistemazione

16 Quartiere Krasnodar: Piazzetta dei Poeti/ex-skateboard park



Riadattare l'ex-skatepark in una piazza per la comunità, capace di stimolare la sosta e l'incontro e di ospitare attività per tutti

1_Sfruttare la pavimentazione a scacchiera per realizzare giochi urbani: realizzazione di uno scarabeo giganti

2_Abbellire il circuito evidenziandone le potenzialità d'uso sportivo (pista da pattinaggio)

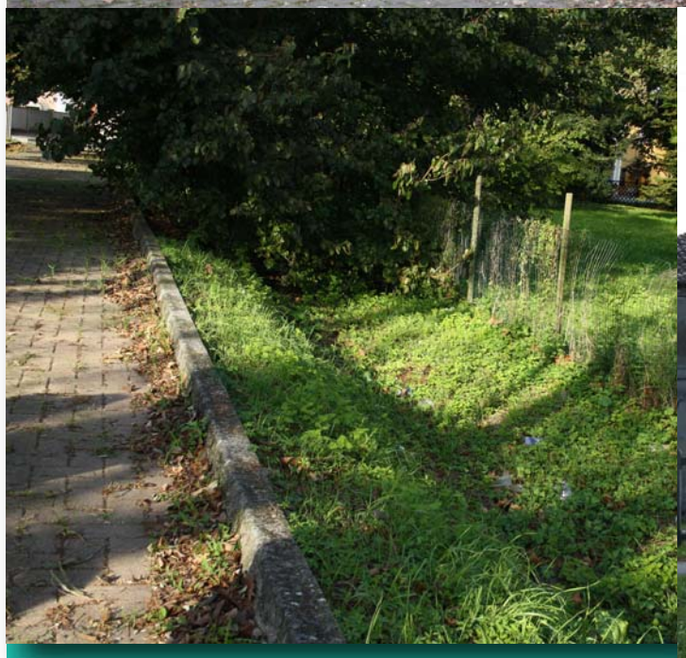
17 Quartiere Krasnodar: area verde di via Mambro

Allestire l'area verde per attività di comunità e attrattive per le famiglie con bambini

1_Realizzare un percorso con cartelli, mappe e suggerimenti sulle attività sportive possibili nel quartiere, evidenziando potenzialità d'uso sportivo dell'area.

2_Creare una bacheca colorata sfruttabile in particolar modo dagli asili vicini e per le attività dei residenti

18 Quartesana: piazza Pusinanti



Creare percorsi pedonali e ciclabili di collegamento tra Via Comacchio e la stazione, favorendo l'uso di mezzi non inquinanti e la cura dello spazio pubblico

1_Attrezzare l'area pedonale con elementi che stimolino i sensi: ad esempio accompagnandolo con piantumazioni odorose, installazioni musicali, etc.

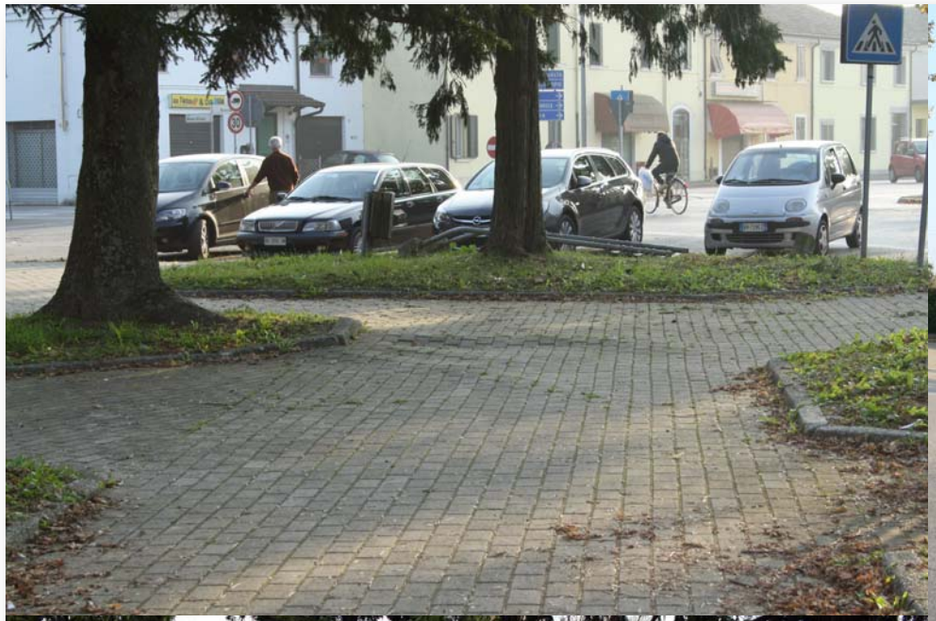
2_Personalizzare la piazza (pavimentazione della piazza o altri supporti) con le storie del paese, dei bambini e degli abitanti in generale

19 Pontelagoscuro: via dell’Isola Bianca

Coinvolgere la comunità in attività sociali che favoriscano l’interazione, la frequentazione e la cura degli spazi

1_Utilizzare il colore per valorizzare luoghi poco frequentati: realizzazione di un murales/colorazione di alcune parti della scalinata che conduce all’argine del Po, in forte stato di degrado, sul tema storico di Pontelagoscuro (via Coperta, il porto, etc.)

20 Baura: area del parchetto e del piazzale di fronte alla Chiesa



Rendere la ”piazza centrale” raggiungibile da biciclette e pedoni, trasformando l’incrocio a misura di macchine in un luogo a misura di persone

1_Realizzare una seduta originale che sia anche punto di aggregazione

2_Creare un piccolo arredo urbano per lo scambio di libri

21 Villanova: area intorno alla scuola

Dare al paese nuove opportunità ricreative, sicure e di use, riutilizzando oggetti e materiali in disuso

1_Realizzare un luogo di sosta attrezzato con sedute e sicuro nei pressi dell'uscita della scuola

2_Riuso di attrezzature presenti nell'area (vecchia biglietteria)

Le proposte dei ragazzi sono:

- Esito di un processo complesso
- Basate sul consenso (bambini, famiglie, comunità)
- Sottoposte a valutazione di fattibilità (amministrazione)
- Presentate in modo creativo
- Base per la progettazione
- Strumenti per sperimentare nella pratica nuove modalità d’uso degli spazi e suggerire indirizzi per il miglioramento delle aree

23 La raccolta fondi

Per cosa?

I fondi serviranno a coprire i costi dei materiali con cui realizzare le nove trasformazioni dello spazio pubblico: arredi, sistemazioni del verde, attrezzature per attività di comunità, campagne comunicative e molto altro.

Quando?

FINO AL 26 MARZO

Come avviene?

Attraverso Associazione Bambini Aurora

Attraverso la piattaforma Ulule

it.ulule.com/combus

Progetto COM.bus

Contatti:

combus@unife.it