

Cantiere Accessibilità. Quanto è Superabile la tua città?

TRIESTE

Un laboratorio di indagine sulla fruibilità degli spazi urbani, i cui obiettivi sono la sensibilizzazione sui temi dell'Universal Design e l'elaborazione di soluzioni condivise per il miglioramento dell'accessibilità di un'area, partendo dall'analisi delle sue criticità. La metodologia sviluppata prevede il coinvolgimento degli attori attraverso fasi di gaming e progettazione partecipata e costituisce uno strumento replicabile in diversi contesti urbani.

Cantiere Accessibilità è stato sviluppato in due momenti principali. La prima fase ha avuto come obiettivi la sensibilizzazione dei partecipanti e la raccolta di dati relativi alla fruibilità di Piazza della Libertà a Trieste, attraverso la metodologia del gaming. Gli organizzatori hanno coinvolto i partecipanti, giovani under 30, nella sperimentazione in prima persona di condizioni permanenti o temporanee di disabilità, invitandoli ad affrontare diversi percorsi nell'area oggetto di studio. Ai partecipanti, divisi in gruppi di due o tre persone, è stato fornito un kit con la mappa dell'area, le Regole del Gioco, gli Obiettivi e il documento Barriere Architettoniche / cosa sono?, per trasmettere alcuni concetti cardine su cui riflettere, primo tra tutti quello per cui è l'ambiente ad abilitare o disabilitare una persona. A ciascun gruppo sono stati assegnati diversi obiettivi da raggiungere e una specifica "difficoltà" con cui affrontare i percorsi: stampelle, sedia a ruote, occhi bendati e bastone, trolley pesante e passeggino. Gli obiettivi proposti sono azioni comuni e quotidiane come, ad esempio, prendere un mezzo di trasporto pubblico o un caffè in un bar. Durante l'attività, i gruppi, affiancati da un tutor, hanno sperimentato gli spazi, mappato le criticità dell'area e creato una documentazione fotografica tramite il profilo Instagram @cantiereaccessibilita dedicato.

La seconda fase del Cantiere ha avuto come obiettivi la condivisione delle esperienze appena vissute da parte di tutti i partecipanti, l'elaborazione dei

dati raccolti durante la prima fase di mappatura delle criticità e la progettazione di possibili soluzioni per il miglioramento dell'accessibilità dell'area. La condivisione delle riflessioni sull'esperienza vissuta è stata sviluppata attraverso un brainstorming guidato dai facilitatori a partire da alcune domande aperte, poste allo scopo di sensibilizzare ulteriormente i partecipanti. Successivamente, è stata creata la "Mappa dell'accessibilità", identificando le criticità rilevate su una mappa cartacea dell'area, utilizzando dei bollini di diverso colore in base al tipo di difficoltà sperimentata. Avvalendosi del metodo di progettazione G.O.P.P. (Goal Oriented Project Planning), i facilitatori hanno guidato i partecipanti nella costruzione di un "Albero delle Criticità", ottenuto raggruppando i dati rilevati in cluster tematici, e che ha costituito il punto di partenza per un "Albero delle opportunità", avente come scopo quello di individuare in modo condiviso possibili strategie di superamento delle difficoltà.

Date

29 settembre 2016.

Stato di fatto

L'esperienza all'interno del progetto Social Factory si è conclusa, tuttavia i gestori del workshop hanno successivamente dato vita ad un gruppo informale di approfondimento e discussione sui temi dell'accessibilità degli spazi urbani e della partecipazione. Il gruppo è attualmente accreditato al Progetto



Scatto realizzato dal gruppo dei partecipanti a cui era stata assegnata una sedia a ruote per sperimentare lo spazio, poi postato sul profilo Instagram @cantiereaccessibilita.



Restituzione dei dati: mappa della piazza oggetto di sperimentazione, criticità emerse e segnalate dai 5 gruppi.

Area Giovani del Comune di Trieste (PAG), con cui collabora a progetti di rigenerazione urbana.

Investimento

Ente finanziatore: Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia, Giovani FVG

Importo complessivo: L'associazione Rime ha ricevuto 10.000 complessivi per l'organizzazione del progetto Social Factory; "Cantiere Accessibilità", in quanto attività prevista dal progetto ha usufruito dei fondi stanziati dal bando regionale.

Soggetto proponente

RIME, ente titolare dell'esperienza, associazione di promozione sociale nata a Trieste nel 2011. Kallipolis aps, associazione di promozione sociale. Labac 2.0, gruppo informale di progettisti creatosi all'interno e a seguito dell'esperienza Labac - Laboratorio Accessibilità della Provincia di Trieste. Associazione Projects, costituitasi a Trieste nel 2011.

Consulta Territoriale delle associazioni delle persone con disabilità e delle loro famiglie del territorio di Trieste.

Autore

Valentina Novak, Kallipolis aps; Barbara Chiarelli, Associazione Projects; Matthew Earle; Giulio D'agostini, Associazione RIME.



Seconda parte dell'attività, durante la quale i partecipanti sono stati invitati a segnare su una mappa formato A0 le criticità riscontrate durante la prima parte.

Processo

L'esperienza del "Cantiere Accessibilità" nasce nella cornice del progetto Social Factory promosso dall'associazione RIME in collaborazione con Kallipolis, Labac 2.0 ed altre realtà associative del territorio. I professionisti coinvolti hanno co-proget-

tato il Cantiere elaborando una metodologia che potesse costituire anche un punto di partenza per lo sviluppo di ulteriori strategie e indagini urbane.

Strumenti

Il progetto è stato realizzato attraverso la proposta dei professionisti e delle associazioni coinvolte nel Cantiere, all'interno del progetto Social Factory finanziato dalla Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia e Giovani FVG

Finanziamenti

L'attività del "Cantiere Accessibilità", in quanto parte di un progetto più ampio, è stata finanziata tramite il "Bando regionale per la concessione di contributi per progetti di cittadinanza attiva a favore dei giovani".

Info

RIME, Giulio Dagostini
info@associazionerime.it
TM: 3389214838