



**Politecnico
di Torino**

Politecnico di Torino

Corso di Laurea Design e Comunicazione

A.a. 2023/2024

Sessione di Laurea Dicembre 2024

Inclusione dei minori con disabilità negli spazi pubblici

Toolkit come strumento operativo di co-progettazione

Relatore:

Cristian Campagnaro

Candidata:

Sofia Scognamillo

Sommario

/ Abstract

Il presente lavoro di tesi prende avvio dal progetto di innovazione sociale NuoviContesti - Inclusione a Tappe, il quale si propone di trasformare sei spazi pubblici del territorio torinese in luoghi altamente inclusivi per minori con disabilità e le loro famiglie. L'iniziativa mira a realizzare un modello scalabile ed esemplificativo di cittadinanza inclusiva, volto a convertire le aree più svantaggiate in contesti accessibili e adatti alle esigenze di famiglie con minori disabili. Dalla fase iniziale di esplorazione e dal coinvolgimento diretto

con il gruppo degli Amici Moltiplicatori, un team di attori istituzionali che gioca un ruolo chiave nella definizione delle politiche di inclusione del progetto NuoviContesti, è emersa la necessità di facilitare i processi decisionali, trasformativi e di valutazione dei cantieri selezionati. Al fine di garantire che i cambiamenti promossi rispondano ai bisogni reali dei cittadini e dei territori interessati.

Per conseguire tale obiettivo, è stata condotta una fase di ricerca in cui sono stati raccolti, classificati e analizzati diversi casi studio, contributi pratici, rivelatisi fondamentali come punto di partenza per la realizzazione della proposta progettuale. Questa si presenta come un Co-design Toolkit, uno strumento operativo e dinamico che verrà utilizzato nell'ambito del progetto NuoviContesti dai suoi gruppi di lavoro, con l'obiettivo di garantire la partecipazione attiva e il protagonismo dei minori con disabilità, favorendo la creazione di spazi realmente inclusivi, accessibili e identitari.

7	Introduzione
13	1. Ambito: Progetto Nuovi Contesti
14	1.1 Sintesi e attori del progetto
22	1.2 Utenza e tematiche
36	1.3 Domanda di progetto
41	2. Casi studio
42	2.1 Criteri di selezione e analisi
46	2.2 Catalogazione
108	2.3 Riflessioni: inclusione e accessibilità
117	3. Proposta progettuale: Toolkit
118	3.1 Concept
120	3.2 Dimensioni, obiettivi e domande
142	3.3 Scenari di fruizione
147	Conclusioni
150	Riferimenti bibliografici, sitografici e iconografici

Premessa

Linguaggio ed impaginazione.

Scrivere questo elaborato, e in particolare scrivere di disabilità, ha reso necessario interrogarsi sul linguaggio che avrei utilizzato e sull'accessibilità del testo.

Nonostante il dibattito sia ancora aperto per chi si occupa del tema, ho scelto di preferire la formula “**persona con disabilità**” per raccontare la disabilità come una delle tante caratteristiche che un individuo può avere. Questo linguaggio, detto *person first*, ha l'obiettivo di non stigmatizzare le persone con disabilità, mentre la forma *iden-*

tity first è una scelta che spesso viene fatta dalle persone direttamente coinvolte per rivendicare il fatto di essere state disabilitate dalla società.

Riguardo all'**uso di genere della lingua**, ho scelto di non utilizzare le desinenze tipiche dell'uso neutro (come asterischi, la lettera u e la schwa) dal momento che complicano la lettura per le persone che utilizzano software di lettura e persone con dislessia. Per evitare il solo uso del maschile generico e di binarismi di genere, ho fatto ricorso ad alcuni espedienti, quali l'utilizzo del femminile sovraesteso, nomi epiceni e collettivi, sostantivi neutri e strutture impersonali. Optare per queste soluzioni certamente non risolve la questione, ma è un tentativo di conciliare la scorrevolezza della lettura e un uso consapevole della lingua.

*

La **leggibilità** non è un criterio condizionato solo da sintassi e scelte lessicali, ma anche dall'a-

spetto che un testo assume una volta impaginato. Per questo motivo ho utilizzato tutte le accortezze possibili per facilitare la lettura delle persone con DSA e con disabilità visiva, seguendo le linee guida indicate da AID Associazione Italiana Dislessia e IAPB Italia.

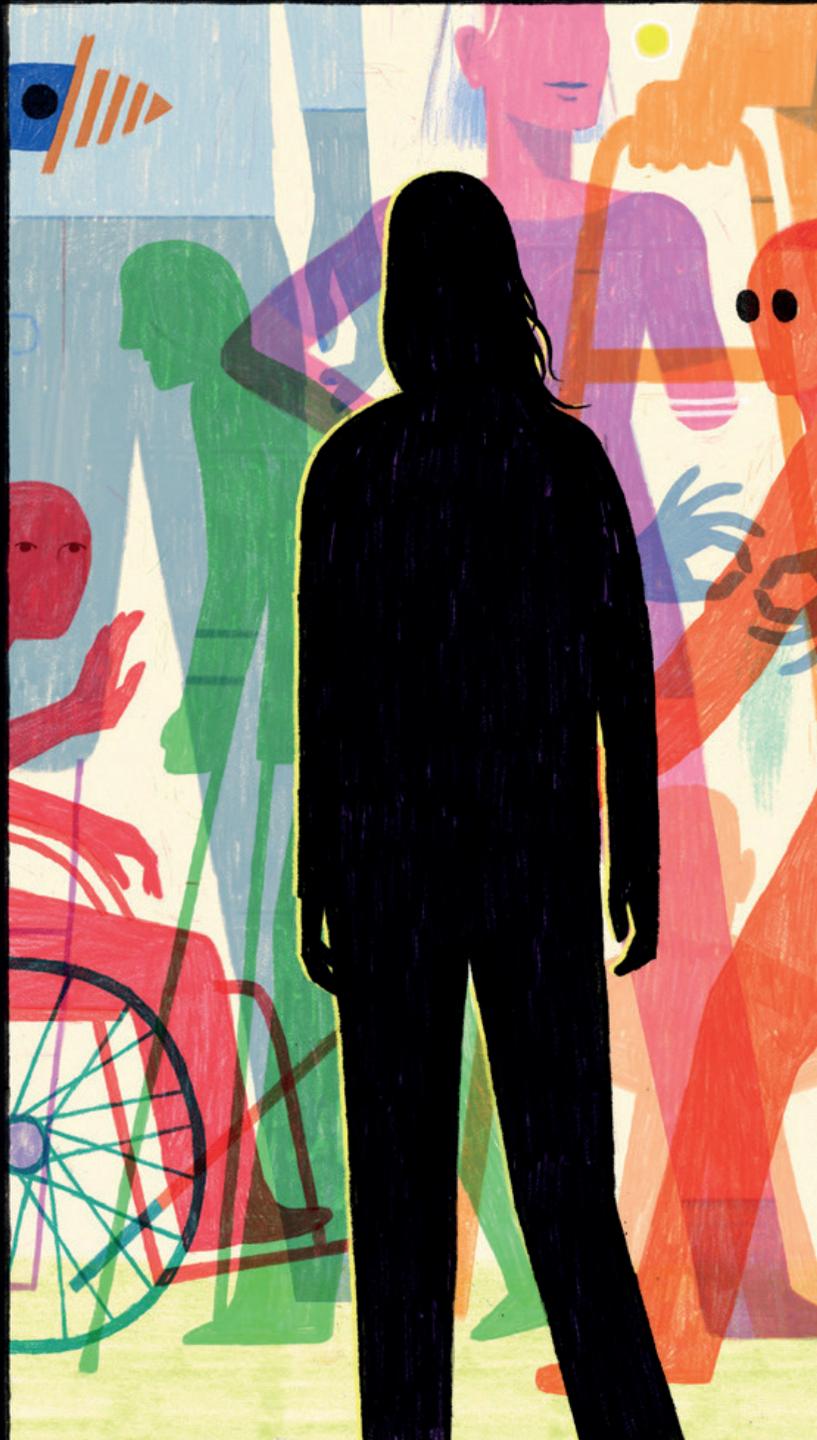
Il **font** Atkinson Hyperlegible, scelto per il corpo, è stato sviluppato dal Braille Institute proprio per soddisfare le esigenze di lettura di chi ha una disabilità visiva. Inoltre adotta molte delle accortezze che rendono un font adatto per la dislessia, come nucleo sans serif, ingombri dei caratteri riconoscibili, forme di lettere semplificate e caratteri non ambigui. Crimson Pro, font usato per i titoli, pur essendo un carattere graziato, presenta alcune accortezze per la dislessia. La dimensione dei font è quella minima richiesta (12pt) per garantire leggibilità a queste categorie, così per la spaziatura. I testi sono stampati in inchiostro nero su **carta** avoriata, al fine di ottenere un buon contrasto senza affaticare la vista.

Introduzione

Il design inclusivo deve decostruire le strutture di potere che albergano in noi stessi e negli spazi che occupiamo come pure quelle presenti nella società. È un lavoro sovversivo.

Josh A. Halstead, *Teoria della disabilità.*

Lupton, E., & Tobias, J. (2021)



Entering disability
Dadu Shin, 2016

Obiettivi e risultati attesi

Il progetto “Nuovi Contesti - Inclusione a tappe” nasce con l'intento di rispondere alle esigenze di minori con disabilità e delle loro famiglie, creando spazi accessibili e inclusivi che non siano solo funzionali, ma anche modelli di innovazione sociale. In tale contesto, l'inclusione è concepita come un processo dinamico e continuo, che vede le persone con disabilità non più come fruitori passivi dei servizi, ma come protagonisti attivi delle scelte, delle pratiche e dei processi trasformativi. Il progetto si prefigge di incoraggiare una partecipazione piena e consapevole, consentendo alle famiglie di influenzare le decisioni per la creazione degli spazi di cui usufruiscono.

Grazie al coinvolgimento attivo nei momenti di confronto con i gruppi di stakeholder del progetto, è stata formulata l'ipotesi di un contributo alle azioni trasformative, partendo dal dibattito sui criteri di inclusione. L'obiettivo principale di questo lavoro è identificare un approccio integrato che armonizzi le diverse prospettive sull'accessibilità, con l'intento di promuovere trasformazioni spaziali e sociali inclusive all'interno del progetto “Nuovi Contesti”.

L'obiettivo finale è la creazione di uno strumento operativo capace di orientare l'analisi di vari contesti attraverso una visione condivisa, facilitando così una progettazione sinergica, partecipativa e multidisciplinare. Un elemento fondamentale è che questo strumento sia abbastanza flessibile da adattarsi a diverse realtà, mantenendo al contempo coerenza con i criteri stabiliti nei tavoli istituzionali. Pertanto, lo strumento deve fungere da mezzo di dialogo tra i vari gruppi e co-creazione, non limitandosi ad essere un protocollo da seguire. È inoltre cruciale che promuova un processo di progettazione partecipativa, rispondendo in modo autentico alle necessità e alle aspettative dei minori con disabilità e delle loro famiglie, e incoraggiando l'interazione tra progettisti, utenti e comunità.

Inquadramento del lavoro di tesi

Metodo e struttura

Il lavoro di tesi è stato condotto attraverso una metodologia che integra ricerca desk e ricerca sul campo, arricchita dall'analisi di casi studio significativi e da una fase di metaprogettazione. Il processo di ricerca ha incluso l'esame di esperienze di progettazione inclusiva, utilizzate sia come riferimenti bibliografici che come modelli pratici per la gestione di spazi accessibili. L'approccio ha visto un'interazione costante con i gruppi di stakeholder, che ha permesso una riflessione condivisa e una progettazione partecipativa

orientata alla costruzione di soluzioni inclusive e replicabili.

L'elaborato si articola in tre capitoli fondamentali:

1. Ambito di progetto

Il primo capitolo, presenta il progetto "Nuovi Contesti di Inclusione Sociale", delineandone i principi, gli obiettivi e le modalità di attuazione all'interno di un quadro teorico più ampio sulle pratiche di inclusione. Inoltre, esamina il contesto socio-culturale e normativo in cui si inserisce il progetto, analizzando le sfide e le opportunità della progettazione inclusiva per bambini con disabilità.

2. Casi studio

Il secondo capitolo è dedicato alla ricerca e analisi di casi studio, esempi positivi, da tutto il mondo, nella gestione di spazi per le persone con disabilità e non solo. Attraverso una serie

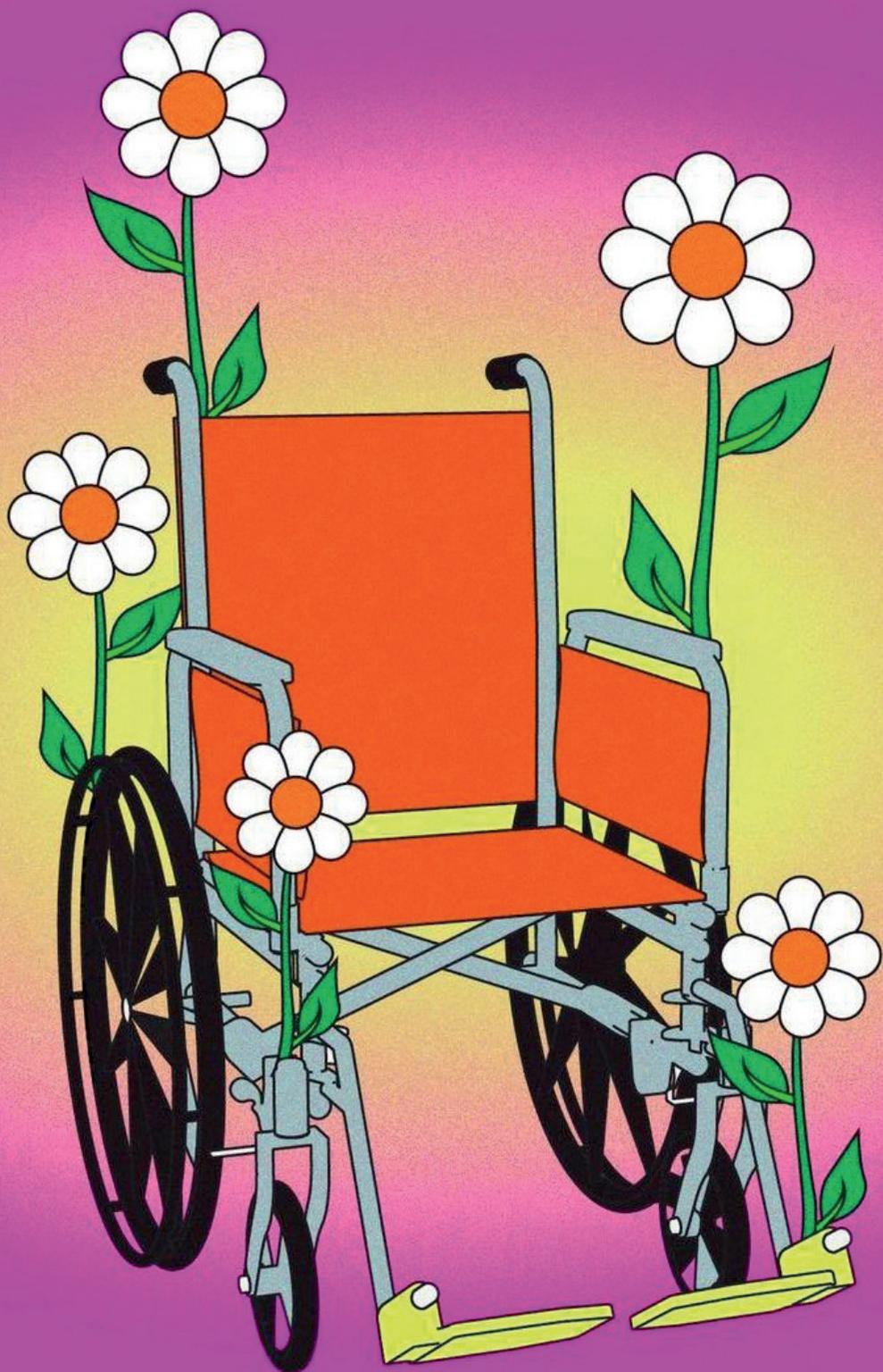
di descrittori, si considerano le molteplici dimensioni dell'accessibilità e gli approcci con cui si può intervenire, con l'obiettivo di trarre principi e linee guida applicabili in altri contesti.

3. Proposta progettuale

Il terzo capitolo presenta la proposta progettuale sviluppata nel corso della tesi. Viene illustrato quali, come e perché gli strumenti individuati siano stati sviluppati e a quale necessità specifiche rispondono. Per completezza vengono integrate le modalità di fruizione degli spazi inclusivi, sottolineando il processo partecipativo che ha coinvolto tutti i soggetti interessati e che permetterà di utilizzare il Toolkit per analizzare e trasformare gli spazi.

Il lavoro si propone quindi di fornire uno strumento che possa essere utilizzato nei diversi con-

testi, promuovendo la riflessione sull'accessibilità e l'inclusione sociale in modo flessibile e operativo. Attraverso un approccio partecipativo, il progetto si pone come un modello per la creazione di ambienti che rispondano alle reali esigenze dei minori con disabilità, favorendo la loro piena partecipazione e il loro protagonismo.



Ambito

Progetto “Nuovi Contesti”

Nothing About Us Without Us.
Slogan utilizzato dal movimento per i
diritti delle persone con disabilità.

Illustration for *Refinery29*
Marli Blanche, 2021

1.1 Sintesi e attori del progetto

Il progetto “Nuovi Contesti - Inclusione a Tappe” si propone di trasformare sei spazi urbani torinesi, attualmente caratterizzati da una bassa inclusività, in esempi virtuosi di accessibilità per minori con disabilità e per le loro famiglie. Coordinato dalla Cooperativa Animazione Valdocco e finanziato dal Bando Tutti Inclusi della Fondazione con I Bambini, il piano si sviluppa tra il 2024 e il 2026 e coinvolge le circoscrizioni 2, 6 e 8, considerate particolarmente svantaggiate. È prevista la costruzione di diversi gruppi di lavoro, ognuno con ruoli e compiti diversi, che

collaborerà con gli altri al fine di raggiungere l’obiettivo comune prefissato. I cantieri saranno due per area di competenza, ognuno focalizzato su categorie diverse, riconducibili ognuna ai bisogni dei fruitori finali.

Il programma ambisce a sviluppare un modello di intervento replicabile che non si fermi alle barriere fisiche, ma affronti anche quelle relazionali e culturali. Le trasformazioni perseguite, dunque, non si limiteranno a soddisfare requisiti normativi di accessibilità, ma utilizzeranno approcci e prospettive più ampie per riconsiderare e rimuovere le barriere alla piena partecipazione sociale. L’approccio si baserà sul coinvolgimento diretto dei minori con disabilità e delle loro famiglie, in qualità di esperti, non solo per valorizzare le loro esperienze individuali, ma anche per riconoscerli come risorse strategiche in grado di

apportare competenze, idee e relazioni. Attraverso la costruzione condivisa degli spazi, si mira a ridefinire il concetto di

cittadinanza attiva, promuovendo l’inclusività come principio guida per una società più equa.

Amici Moltiplicatori (AM)		
Cooperativa Animazione Valdocco	XKé?ZeroTredici	Città di Torino
Forum Terzo Settore	UISP Torino APS	ASL Torino
MIUR - Ufficio Scolastico Regionale	Politecnico di Torino	Università di Torino
ETI (Educatori Territoriali di Inclusione)		
	COP Animazione Valdocco	COP Sociale L’Arcobaleno
	Accomazzi ScS	Il Margine ScS
Team Trasforma (TT)		
ASL Torino	Politecnico di Torino	COP Animazione Valdocco
Anffas Torino	Gruppo Abele	UISP Torino APS
Accomazzi ScS	LiberiTutti ScS	COP Sociale L’Arcobaleno
Il Margine ScS	Fondazione Mamre	Associazione DisIncanto
Progetto Tenda	I. C. Cena	Amici degli Handicappati

Amici Moltiplicatori

Il gruppo degli Amici Moltiplicatori potrebbe essere definito come una tavola rotonda di partner istituzionali, responsabile dell'individuazione dei requisiti di inclusione e del monitoraggio delle trasformazioni. Il team avrà il compito di identificare, monitorare e validare i cantieri oggetto di intervento, garantendo che le modifiche rispondano a criteri di inclusione e ai bisogni reali dei beneficiari. La sua missione a lungo termine, da un lato, è garantire una diffusione delle pratiche sviluppate dal progetto, dall'altro, lavorare per diventare un soggetto collettivo

di riferimento per la promozione dell'inclusione di minori con disabilità e delle loro famiglie nella città di Torino.

Nello specifico si potrebbero dividere i compiti degli AM tra quelli indispensabili per l'avvio e il consolidamento dell'iniziativa (1, 2, 3), e quelli invece fondamentali per garantire un lungo ciclo di vita al progetto (4, 5).

1. Individuazione dei requisiti di inclusività
2. Selezione dei contesti specifici
3. Validazione dei risultati in esito dei cantieri
4. Monitoraggio ex post sul mantenimento dei requisiti di inclusività acquisiti
5. Supporto promozionale alla diffusione dell'esperienza

L'assemblea è composta da enti pubblici e privati selezionati per i loro ruoli strategici e influenti

nel campo dell'inclusione. Questi attori oltre ad occuparsi delle attività previste dal progetto, contribuiscono attivamente alla creazione e alla sperimentazione di nuove politiche di inclusione. Attraverso un dialogo strutturato, lavoreranno per valutare in che modo il modello proposto possa essere trasformato in una prassi sostenibile e scalabile.

Questo doppio focus consente agli AM di posizionarsi come promotori di un cambiamento culturale che vada oltre la semplice eliminazione delle barriere architettoniche, mirando invece a trasformazioni sistemiche in grado di influenzare le politiche urbane e sociali. Uno degli impatti attesi infatti prevede che la Città di Torino e l'Azienda Sanitaria assumano il processo di lavoro di NuoviContesti come una delle prassi da introdurre nei servizi educativi territoriali per

persone con disabilità, aumentando efficacia e prossimità per i cittadini. Per un simile scopo è previsto anche il marchio "NCC - Nuovo Contesto di Cittadinanza" che sarà attribuito ai sei contesti trasformati a seguito della valutazione di effettiva e coerente trasformazione. NCC diventa così un brand sociale di riconoscimento sull'impegno verso l'inclusione, appetibile per i titolari di contesti in tutta la città di Torino.

Educatore Territoriale d'Inclusione

Le Educatrici e gli Educatori Territoriali dell'Inclusione (ETI) rappresentano una risorsa strategica per il progetto, agiscono infatti come facilitatori, promuovendo il potenziamento delle risorse, dei bisogni e degli interessi del target. Al centro della loro attività c'è la capacità di costruire un dialogo efficace tra il gruppo politico, quello operativo e la cittadinanza, diventando punto di riferimento per tutti gli attori coinvolti e contribuendo a integrare visioni e approcci diversi. Sul territorio, lavorano per coinvolgere le famiglie, promuovere il protagonismo dei minori e definire con precisione gli

interventi necessari nei cantieri destinati alla trasformazione.

Quattro partner del progetto (COP Animazione Valdocco, Accomazzi ScS, COP Sociale L'Arcobaleno e Il Margine ScS) saranno responsabili dell'attivazione di una figura di ETI ciascuno. Nel corso del primo anno, le ETI si concentreranno sulla formazione e sull'approfondimento delle specificità dei minori con disabilità, delle loro famiglie e dei contesti territoriali individuati. Nelle due annualità successive, queste figure saranno integrate nei Team Trasforma, assumendo un ruolo operativo centrale nei processi di trasformazione. Durante tutto il progetto, le ETI manterranno il doppio compito di accompagnare le famiglie e i minori come punti di riferimento e di condivisione dei processi con i partner e i gruppi.

Team Trasforma

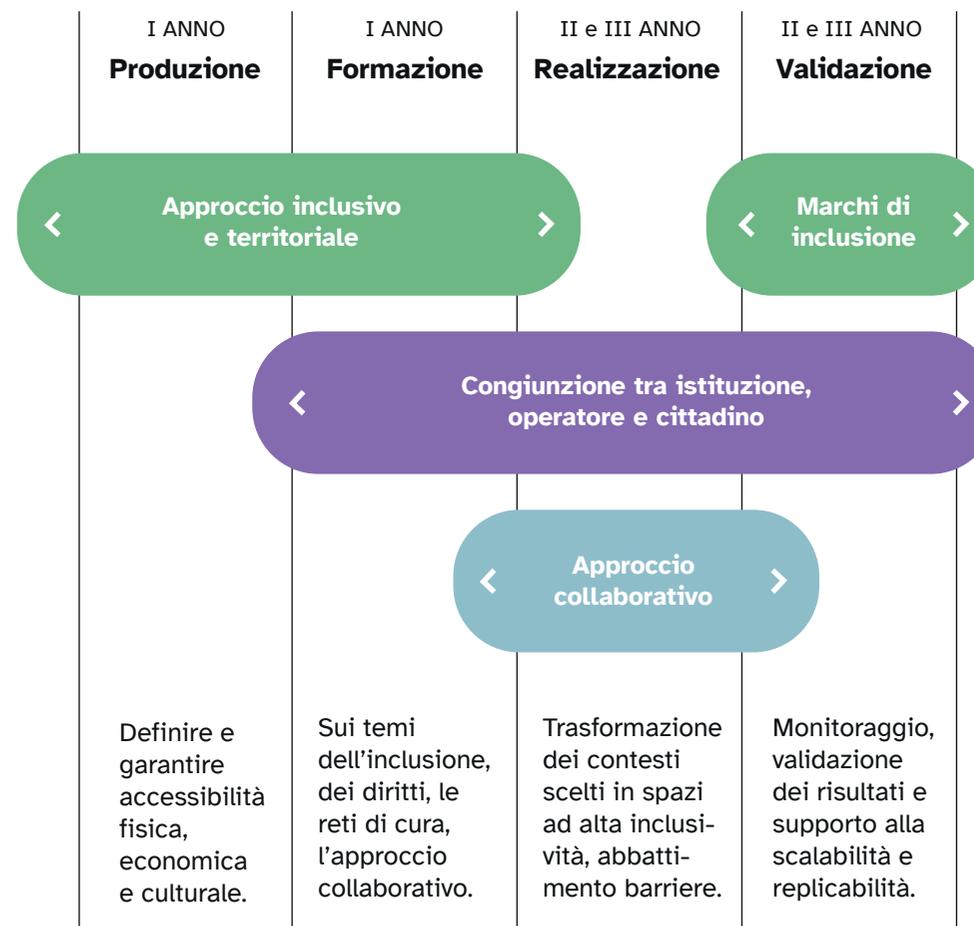
I Team Trasforma sono gruppi operativi istituiti specificamente per ciascun cantiere, configurati sia in base all'area territoriale sia alla tipologia del contesto. Ogni processo di trasformazione coinvolgerà minori, genitori, educatori, consulenti e facilitatori, sotto il coordinamento degli operatori del Politecnico di Torino. Caratterizzati da una composizione eterogenea, questi gruppi co-progetteranno e realizzeranno interventi in linea con i requisiti di inclusione definiti dagli Amici Moltiplicatori (AM). Oltre ai membri istituzionali, i Team Trasforma accoglieranno

attivamente i fruitori storici e i proprietari dei contesti, nonché rappresentanti di associazioni locali, scuole e istituzioni culturali, favorendo una sinergia tra conoscenze formali e pratiche.

Questi gruppi non si limiteranno a essere strumenti operativi, ma agiranno come collettori e catalizzatori di competenze ed esperienze diversificate. Alcuni membri contribuiranno con la loro professionalità o competenza tecnica specifica sui temi trattati, mentre altri apporteranno il valore della loro esperienza diretta e del legame quotidiano con i luoghi. È in questo contesto che famiglie e minori con disabilità troveranno un ruolo attivo nei processi di trasformazione, diventando co-creatori degli spazi che saranno poi a loro dedicati. Questo approccio partecipativo rafforzerà il senso di appartenenza e la relazione

emotiva verso i luoghi rigenerati. La partecipazione ai Team Trasforma sarà regolata dalla sottoscrizione di un Patto Educativo per l'inclusione (Pa.Ed.), un documento che definirà chiaramente i ruoli, le responsabilità e l'impegno di ciascun attore

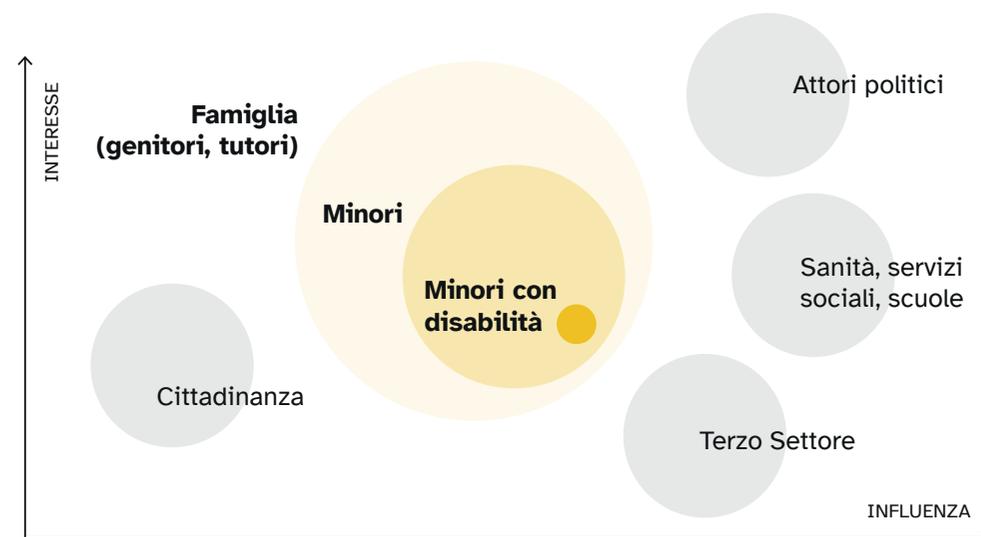
coinvolto. Tale patto costituirà un elemento chiave per garantire coerenza e continuità nelle azioni intraprese, promuovendo una collaborazione stabile e orientata agli obiettivi inclusivi del progetto.



1.2 Utenza e tematiche

Come precedentemente analizzato, il progetto Nuovi Contesti si rivolge principalmente a bambini e ragazzi con disabilità, insieme alle loro famiglie, identificati come il gruppo principale di beneficiari delle trasformazioni. Questi soggetti, di conseguenza, assumono il ruolo di portatori di interesse aggiunti, caratterizzati da un elevato livello di interesse e da una media influenza rispetto agli obiettivi del progetto. Nella mappatura degli stakeholder riportata in basso, i minori con disabilità sono inclusi in un più ampio gruppo di minori, che a loro volta sono collocati all'interno di contesti familiari.

Questo aspetto evidenzia, da un lato, che l'utenza è composta essenzialmente da nuclei familiari, comprendenti adulti e minori, e che i bambini con disabilità, pur nella loro specificità, sono innanzitutto bambine e bambini. Dall'altro lato, tale considerazione invita a riflettere sulle differenze specifiche tra un minore e un minore con disabilità, per orientare la progettazione in modo più consapevole e inclusivo. Per questo stesso motivo, risulta necessario approfondire inoltre le diverse tipologie di disabilità, ciascuna delle quali richiede interventi progettuali specifici e mirati.



Mappatura stakeholder

Non viene riportata la porzione relativa a basso interesse e influenza perché si ritiene che tutti gli attori, diretti e indiretti, possano beneficiare del progetto.

La disabilità può essere interpretata attraverso **molteplici prospettive**.

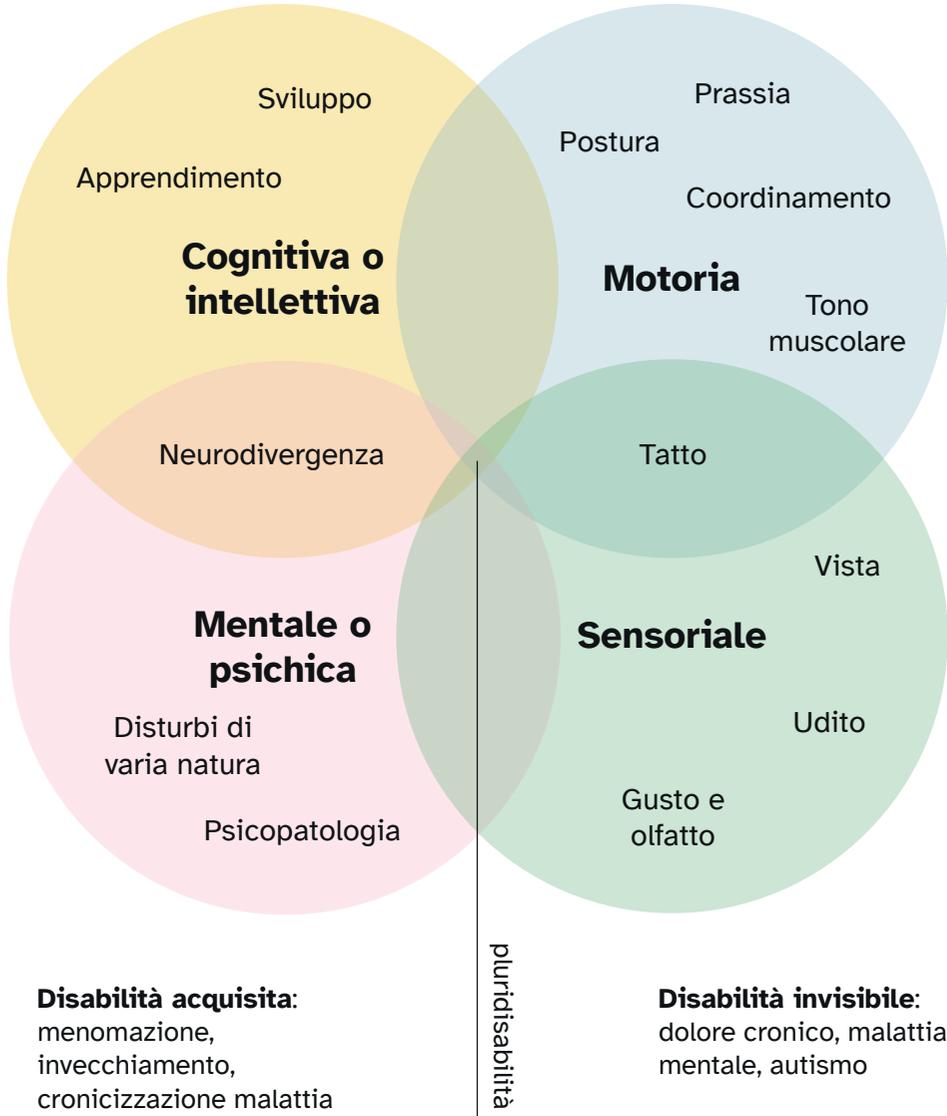
In ambito medico, il Manuale MSD la definisce come una condizione derivante da limitazioni fisiche, sensoriali o cognitive che incidono sulle capacità di svolgere attività quotidiane.

Un primo importante punto di riferimento nella comprensione della disabilità è rappresentato dall'International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF), pubblicato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nel 2001 come aggiornamento di un precedente documento del 1980. Un primo importante punto di riferimento nella comprensione della disabilità è rappresentato dall'International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF), pubblicato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nel

2001 come aggiornamento di un precedente documento del 1980.

L'ICF propone un modello medico rivisitato e integrato che collega tre componenti fondamentali per descrivere il funzionamento umano:

- 1. **Funzionamento e disabilità:** Include le funzioni corporee, le strutture anatomiche, le attività e la partecipazione. Evidenzia sia le capacità individuali sia le limitazioni che possono derivare da condizioni di salute (OMS, 2001).
- 2. **Fattori ambientali:** Rappresentano gli elementi esterni che possono agire come barriere o facilitatori del funzionamento. Tra questi si annoverano le caratteristiche fisiche, sociali e attitudinali del contesto (OMS, 2001).
- 3. **Fattori personali:** Comprendono aspetti individuali come l'età, il genere, lo stile di

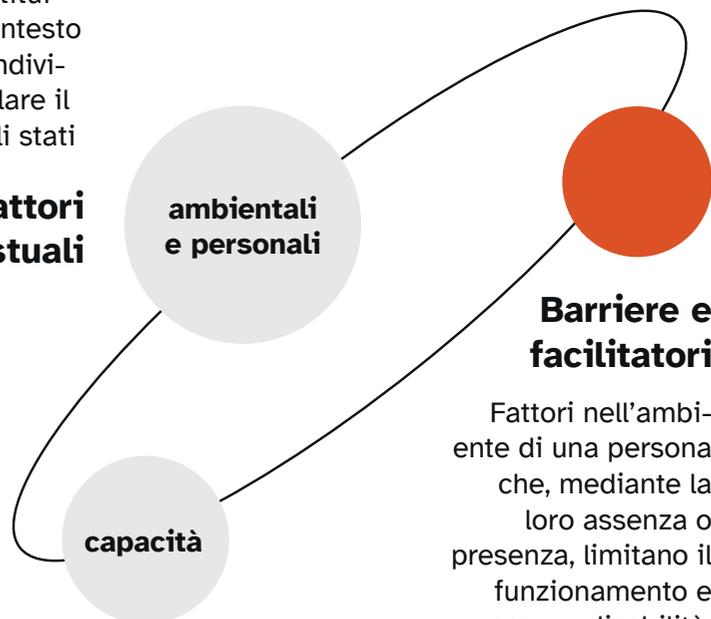


vita e le esperienze personali, che influenzano l'interazione tra la persona e l'ambiente, sebbene non siano classificati formalmente nell'ICF (OMS, 2001).

Disabilità secondo ICF, 2001

Nell'insieme costituiscono l'intero contesto della vita di un individuo, e in particolare il background degli stati di salute.

Fattori contestuali



Barriere e facilitatori

Fattori nell'ambiente di una persona che, mediante la loro assenza o presenza, limitano il funzionamento e creano disabilità.

Funzionamento

Funzioni e strutture corporee, sommate al livello di attività e partecipazione costituiscono i qualificatori della valutazione.

Cinque anni dopo, nel 2006, un ulteriore avanzamento concettuale si concretizza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità. Firmata dagli stati membri dell'ONU, la Convenzione fornisce una definizione inclusiva e basata su un modello sociale. Nel Preambolo (paragrafo e), si afferma: "Riconoscendo che la disabilità è un concetto in evoluzione e che essa è il risultato dell'interazione tra persone con menomazioni e barriere comportamentali ed ambientali che impediscono la loro piena ed effettiva parte-

cipazione alla società su base di uguaglianza con gli altri." Inoltre, l'articolo 1, comma 2, specifica: "Per persone con disabilità si intendono coloro che presentano durature menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali che, in interazione con barriere di diversa natura, possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su base di uguaglianza con gli altri."

Normativa Italiana

A partire dagli anni '80 e '90, si comincia a ripensare la normativa relativa alla disabilità, ponendo maggiore attenzione al tema dell'accesso a strutture e servizi. Qui di seguito sono riportate le leggi più significative, che segnano l'avvio di una trasformazione significativa nel panorama legislativo italiano.

A partire dagli anni '80 e '90, si comincia a ripensare la normativa relativa alla disabilità, ponendo maggiore attenzione al tema dell'accesso a strutture e servizi. Questa fase segna l'avvio di una trasformazione significativa nel

panorama legislativo italiano. Un primo passo cruciale è rappresentato dalla legge n.13 del 1989 (Disposizioni per favorire il superamento e l'eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici privati), che introduce una nuova concezione del concetto di handicap. Non è più considerato una condizione intrinseca della persona, ma viene riletto come l'ostacolo creato dall'ambiente costruito, inaugurando un approccio progettuale più consapevole.

Poco dopo, nel 1992, arriva la legge n.104, conosciuta come Legge quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate. Si tratta di un tentativo sistematico di definire i principi fondamentali relativi ai diritti delle persone con disabilità, al loro inserimento sociale e ai servizi di assistenza. Questa legge stabilisce, tra le altre cose, la definizione stessa di disabilità (art. 3,

comma 1) e introduce il concetto di "gravità" della condizione (art. 3, comma 3), fissando anche le modalità di accertamento (comma 4). Inoltre, articola i diritti (comma 5) e le misure per favorire l'inclusione sociale e l'integrazione scolastica. La legge 104 è un punto di riferimento fondamentale per la legislazione italiana, perché sposta il focus dalla mera assistenza alla tutela attiva dei diritti.

Negli anni successivi, altre leggi si concentrano su aspetti specifici, come l'inclusione lavorativa, ma è solo nel 2021, con la legge 227, che si introduce il concetto di "vita indipendente" come obiettivo centrale per le politiche sulla disabilità.

Il 2024 segna un ulteriore passo avanti con il Decreto legislativo 62/2024, entrato in vigore il 30 giugno. Questo decreto non solo riformula la definizione di disabilità, ma propone un cambio di paradigma nelle procedure di

accertamento, introducendo un approccio basato su una valutazione multidimensionale. Questo approccio è essenziale per la creazione di progetti di vita personalizzati e partecipati, che mettano al centro le preferenze e le aspirazioni della persona. L'obiettivo del decreto è chiaro: eliminare barriere, garantire sostegni mirati e consentire l'esercizio pieno dei diritti civili e sociali in ogni ambito della vita quotidiana.

Questo decreto, che modifica anche la legge 104/1992, rappresenta un punto di svolta per la normativa italiana, introducendo strumenti innovativi e una visione più integrata e partecipativa dei diritti delle persone con disabilità.

La sequenza tematica scelta non è casuale: riflette non solo un percorso di scoperta tipico sul tema della disabilità, ma anche l'evoluzione storica e

Tematiche prospettive e luoghi

sociale del suo racconto in Italia e nel panorama internazionale. Si parte dalla definizione delle caratteristiche funzionali per poi riconoscere l'influenza dei fattori esterni sul funzionamento individuale, fino ad approfondire la dimensione sociale, con un'attenzione particolare al diritto di piena partecipazione sociale.

Secondo l'OMS la disabilità è una condizione che, seppur temporaneamente, può riguardare chiunque nel corso della vita. Questa visione si allinea con i principi del design inclusivo e della progettazione universale, che promuovono la creazione di spazi, prodotti e servizi accessibili a una vasta gamma di utenti, comprese le persone con disabilità. Tali approcci, infatti, migliorano la fruibilità complessiva per tutte le persone, come dimostrano alcuni esempi pratici: una persona non italofona si può orientare facilmente in

autonomia grazie a segnaletica in CAA (comunicazione aumentativa alternativa) oppure un genitore con passeggino trae vantaggio da una città e degli spazi privi di barriere architettoniche. (Holmes, 2018)

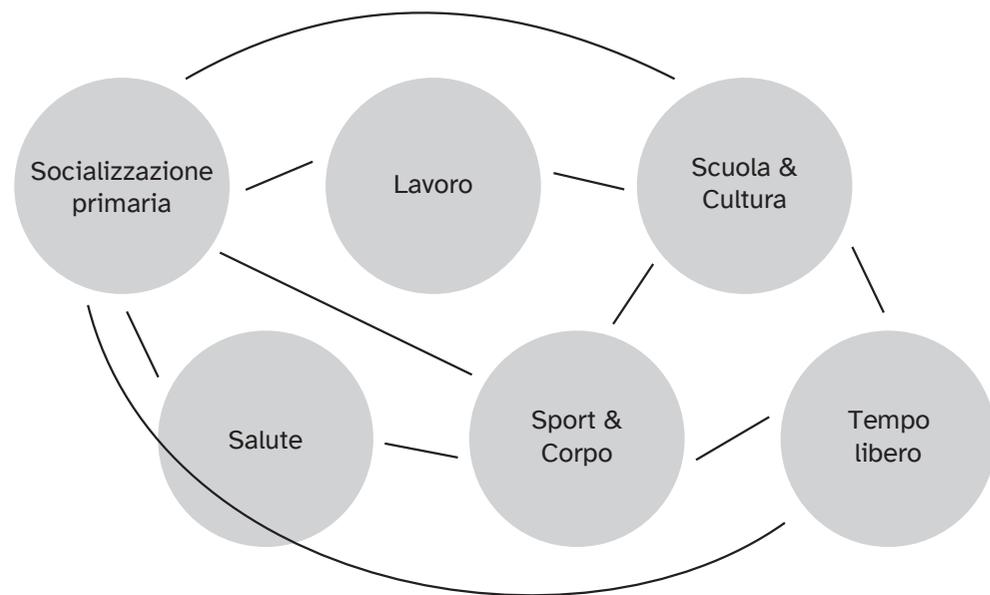
È in questo contesto che si inserisce il progetto Nuovi Contesti. L'iniziativa individua spazi e servizi frequentati dall'intera cittadinanza, ampliando il concetto di accessibilità per tutti e tutte. Il progetto mira a trovare un equilibrio tra la progettazione inclusiva rivolta a un pubblico generico e quella mirata alle esigenze specifiche delle persone con disabilità, evidenziando il potenziale trasformativo della progettazione partecipata nell'inclusione sociale.

generiche e specifiche. Attraverso uno sguardo intersezionale e anti-abilista, la progettazione non solo risponde a diritti fondamentali, ma promuove una partecipazione consapevole e attiva, coinvolgendo direttamente chi rischia l'esclusione. L'approfondimento dei bisogni-diritti diventa quindi una lente di lettura per orientarsi nei contesti, sostenendo scelte partecipate, accessibili e fondate sui principi di inclusione e giustizia sociale.

A partire dai bisogni dei minori con disabilità, il progetto ha strutturato i cantieri intorno a categorie tematiche considerate cruciali per garantire una piena partecipazione sociale. Tuttavia, adottando una prospettiva differente, questi bisogni, spesso percepiti come richieste specifiche, emergono come diritti universali, essenziali per tutti i bambini.

Nel progetto Nuovi Contesti, l'attenzione si concentra su spazi trasversali, frequentati da tutta la cittadinanza, con l'obiettivo di ampliare il concetto di inclusività e di bilanciare esigenze

Cantieri
Circoscrizioni 2, 6 e 8



Scuola e cultura

Luoghi

- Musei
- Scuole (tutti i gradi)
- Università
- Biblioteche
- Teatri, cinema, sale concerto
- Città (strade, piazze, ...)

Prospettive

La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2009

Art 24 - Educazione

Art 30 - Partecipazione alla vita culturale e ricreativa, agli svaghi ed allo sport

Salute

Luoghi

- ASL e ospedali
- Consultori familiari
- Poliambulatori
- Centri Salute Mentale
- Centri diagnosi e prevenzione
- Centri di riabilitazione
- Case della salute

Prospettive

La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2009

Art 25 - Salute

Art 26 - Abilitazione e riabilitazione

Socializzazione (primaria)

Luoghi

- Scuole
- Ludoteche
- Giardini e parchi
- Musei
- Biblioteche
- Città (strade, piazze, ...)
- Luoghi per il tempo libero
- Centri sportivi

Prospettive

Sentenza n. 83 del 2019

I diritti delle persone con disabilità nella giurisprudenza della Corte costituzionale: il “nuovo” diritto alla socializzazione,
Carlo Colapietro

Lavoro

Luoghi

- CPI (Centri Per l'Impiego)
- INPS e INAIL
- CFP (Centri Formazione Professionale)
- Sportelli lavoro
- Centri Orientamento
- Sindacati
- Formazione permanente

Prospettive

La convenzione delle Nazioni

Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2009

Art 27 - Lavoro

Art 28 - Adeguate livelli di vita e protezione sociale

Sport e Corpo

Luoghi

- Spazi per la mobilità (es. pista ciclabile)
- Centri sportivi
- Parchi e giardini pubblici
- Piscine
- Impianti sportivi

Prospettive

La convenzione delle Nazioni

Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2009

Art 20 - Mobilità personale

Art 30 - Partecipazione alla vita culturale e ricreativa, agli svaghi ed allo sport

Tempo libero

Luoghi

- Centri culturali/case di quartiere
- Ludoteche
- Giardini e parchi pubblici
- Centri sportivi
- Musei
- Biblioteche
- Centro Giovani
- Rete volontariato cittadino

Prospettive

Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, 1989

Art 31 - Tempo libero e gioco

Diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

1.3 Domanda di progetto

Nell'ambito del progetto Nuovi Contesti, ho avuto l'opportunità di partecipare attivamente alle assemblee degli Amici Moltiplicatori e agli incontri di formazione delle ETI. Questi momenti hanno rappresentato un'importante occasione per osservare l'avvio dell'iniziativa, comprendere le esigenze dei gruppi progettuali e identificare le eventuali criticità che incontravano. Gli incontri mi hanno permesso di conoscere da vicino il funzionamento e le aspettative dei gruppi progettuali, evidenziando il modo in cui affrontano le sfide legate all'inclusione e alla trasformazione degli spazi pubblici.

Particolarmente significativa è stata la partecipazione alla riunione del 12 settembre 2024 presso la sede del Terzo Settore, dove tutti i partner del progetto si sono incontrati per discutere i casi studio raccolti fino a quel momento. Durante l'incontro, gli enti coinvolti hanno condiviso prospettive diverse, soffermandosi su due temi principali: l'identificazione dei contesti idonei per i primi cantieri trasformativi e la definizione delle modalità operative per garantire processi inclusivi e partecipativi.

Contesti

Requisiti

- Vocazione pubblica
- Spazi di tutta la comunità
- Già abitati

Trasformazioni

Vincoli

- A misura di contesto, bisogni dello stesso e di chi lo abita
- A misura di partecipazione
- A misura di budget

Di più

- Che suscitino stupore e riflessione
- Luoghi di attraversamento/passaggio

Misurabili e riconoscibili

- Facilitazioni per la famiglia
- Scalabilità
- Qualità degli spazi
- Bellezza e gentilezza

Questo confronto ha portato a una prima scrematura dei contesti su cui non intervenire, ma ha anche sollevato alcune domande operative:

Come selezionare i contesti così che rispondano realmente alle esigenze emerse dai territori e ai criteri di inclusione?

Come valorizzare i casi raccolti per generare idee progettuali concrete e sostenibili?

Come attenzionare i minori con disabilità in uno spazio pubblico?

Un ulteriore nodo emerso riguarda l'attenzione verso i minori con disabilità. Sebbene la progettazione di spazi accessibili per l'intera cittadinanza sia un obiettivo centrale del progetto, è apparso evidente come fosse necessario mantenere il focus sulle esigenze specifiche di questi bambini e delle loro famiglie. Questo ha portato a riflettere su come rappresentare le loro necessità con consapevolezza e responsabilità, evitando di sovrapporre il punto di vista di adulti abili a quello dei diretti interessati.

Nell'assemblea successiva, tenutasi il 17 ottobre, è stata presentata una sintesi degli incontri realizzati con i servizi delle circoscrizioni coinvolte, al fine di raccogliere le istanze dei vari territori. Emerge un dato che è anche indicato come rischio nel documento che sintetizza il report del progetto "Rischio (R):

difficoltà ad ottenere la compliance di minori e famiglie per la partecipazione ai cantieri dei team Trasforma". Le aree attenzionate, descritte come vive ma degradate, sono abitate da famiglie molto vulnerabili, che spesso avvertono un forte sentimento di abbandono. Per questo motivo, risulta difficile immaginare la loro partecipazione ai processi di trasformazione. Lo stesso documento propone una "Misura di Mitigazione

(MM): [...] rendere disponibili un'ampia gamma di livelli possibili di partecipazione al Team (in presenza o a distanza, supportata dalla mediazione di altre figure parentali o amicali, utilizzando ausili specifici etc.)". In generale, appare necessario riflettere sulle modalità di partecipazione che possano garantire il protagonismo e la rappresentazione, aspetti già discussi da un'altra prospettiva durante l'incontro precedente.

Elaborazione della richiesta di progetto

In che modo è possibile rendere pratici i casi studio e porre al centro la prospettiva delle famiglie, adottando un modello condiviso che stabilisca criteri e linee guida per tutti i gruppi di stakeholder?

Casi studio

*If I have to feel thankful about
an accessible bathroom, when am I
ever gonna be equal in the community?*

Judith Heumann, dal documentario
Crip Camp (Netflix, 2020)



Access in the Arts
Aj Higgins, n.d.

2.1 Criteri di selezione e analisi

L'attività di raccolta dei casi studio ha avuto come primo obiettivo, l'individuazione di esempi significativi di interventi progettuali, in grado di offrire spunti utili per i cantieri previsti dal progetto Nuovi Contesti. La costruzione del database finale è poi avvenuta progressivamente, raccogliendo e valutando contributi rilevanti emersi sia dalla ricerca svolta nell'ambito della tesi, sia dal lavoro dei membri del gruppo degli Amici Moltiplicatori (vedi 1.3). Questa collaborazione ha garantito una visione condivisa e un punto di partenza comune, utile per con-

frontarsi sulle visioni e i punti di vista differenti in merito a cosa ognuno, come singolo e come realtà strutturata, intende quando definisce un contesto inclusivo o accessibile.

Selezione

La selezione, successivamente catalogata, è stata effettuata seguendo i criteri stabiliti dagli AM (vedi 1.3, pag...) ed anche con l'intento di garantire coerenza, diversità ed effetti positivi rispetto al tema centrale di Nuovi Contesti.

Coerenza

La selezione si è basata, prima di tutto, sulla rilevanza rispetto al Progetto NC e ai suoi obiettivi: è stato dato spazio a tutte quelle pratiche che potessero risultare innovative, con impatto sociale positivo e che si servono di approcci partecipativi e tattici

per fare attività di rinnovamento di spazi e servizi.

Impatto

I casi studio sono stati scelti in base al loro impatto positivo in termini di inclusione e accessibilità. Comprendono una varietà di interventi, tra cui la progettazione di spazi pubblici accessibili, il design inclusivo per persone con disabilità, e iniziative innovative in ambiti educativi, culturali e artistici. Questi esempi hanno permesso di approfondire differenti modalità di risposta alle esigenze di specifici gruppi target, come minori con disabilità, famiglie e comunità locali, evidenziando soluzioni e pratiche efficaci.

Diversità

È stata posta particolare attenzione nel garantire una rappresentazione ampia e diversificata dei casi studio, selezionando progetti appartenenti a conte-

Classificare e analizzare

sti geografici, culturali e sociali eterogenei. Inoltre, sono state selezionate iniziative che differiscono per scala di intervento, per target e per approccio, in modo da poter osservare l'inclusione e l'accessibilità attraverso lenti diverse. Per esempio, sono stati incluse installazioni artistiche che sono lontane dal concetto di servizi per il cittadino, ma possono essere generative in qualità di spunti di riflessione.

Per facilitare il confronto tra i casi studio e garantire una consultazione più immediata, ogni caso studio è stato presentato attraverso una scheda riassuntiva che sintetizza le informazioni rilevanti attraverso dei descrittori.

• **Nome del progetto, luogo e anno di realizzazione, ente promotore o realizzatore** - dati utili per collocare facilmente l'esempio in una cornice di riferimento;

• **Design Domain** (Jones e Patter, 2009)

- * 1.0 Traditional design (oggetti/artefatti).
- * 2.0 Product / Service design

(prodotti e servizi)

- * 3.0 Organizational Transformation Design (processi e trasformazioni organizzative)
- * 4.0 Social Transformation Design (sistemi e trasformazioni sociali)

(Jones, 2014);

• **Target di beneficiari e tipo di disabilità considerata** - fornisce informazioni su chi sono gli utenti attesi e sul tipo di ragionamento che è stato fatto sull'inclusione e sull'accessibilità (fisica, culturale, sociale);

• **Approccio partecipativo** - segnalato solo per i casi che lo rendono esplicito, utile per confrontarsi sulle pratiche che si possono adottare per coinvolgere la cittadinanza;

• **Categoria di appartenenza** - sono state utilizzate le categorie del Progetto Nuovi Contesti per

poter fare dei paragoni puntuali e guardare a esempi anche molto diversi tra loro;

• **Descrizione** - ogni scheda, è corredata di una descrizione più estesa che racconti obiettivi, peculiarità e specifiche dei singoli casi studio.

La selezione e l'analisi dei casi studio rappresentano una tappa fondamentale, poiché il database costruito non si limita a rimanere un archivio di esperienze, ma ha in sé la potenzialità di ispirare e far riflettere sulle trasformazioni previste. Questa operazione ha permesso di esplorare le interconnessioni tra i diversi casi e la trasversalità dei temi distintivi dei contesti. Inoltre, grazie alla pluralità di approcci e punti di vista raccolti, esso offre una base per interrogarsi sulle possibili forme che l'accessibilità e l'inclusione possono assumere.

2.1

Catalogazione

1. Abilio-Minipally
2. AccessiBall
3. Accessible Icon
4. AccessibleArts
5. Art and Placemaking
6. Atelier dell'errore
7. Base
8. CAA in ospedale
9. Casa Mistral
10. Chronically Capable
11. CON TESTI
12. Costruiamo e giochiamo insieme
13. Cwtch together
14. DAMA (Disabled Advanced Medical Assistance)
15. Design for Each One
16. Disabled People's Commission
17. Do you want us here or not
18. Enabling Village
19. Fare Leggere Tutti
20. Forma e Materia
21. FormidAbili
22. Hackability
23. House of Disabled People's Organisations Denmark
24. Imparare dentro e fuori la scuola: Unità Educative Territoriali
25. Inclusion through sports for children with developmental disabilities
26. Inclusive Design for Outdoor Spaces
27. Information for Autistic and Neurodiverse People
28. La casa de carlota
29. La Fabrique Nomade
30. La lanterna di Diogene
31. La stazione rulli frulli
32. LaFACT
33. Light follows behaviour
34. Living Paintings Library
35. Map4Citizens: everyone's perfect 15-minute Munich
36. MIND
37. Monopattini in sharing: collaborazione per promuovere l'inclusione
38. Music Courses for All - Special Needs
39. OEAS
40. Oltremare Design
41. Open Pino
42. Orizzontale architettura
43. PHAB Clubs
44. Progetto Ossigeno
45. Progetto Prisma
46. Public benefits - Community Schools
47. Ramp/Slope:Intersect/ Kinetic Light
48. Rues aux enfants
49. Sala sensoriale Andrea Bodo
50. Sale di attesa inclusive - Tra il DIRE e il FARE c'è di mezzo il COMUNICARE
51. SiamoQ
52. Social Skill - Gruppi Sociali Autismo
53. Sostegno ai genitori
54. Space unites. Space creates. Space separates. Space sorts
55. Streets for Kids - Matlepe
56. Supporting Each Other Equals Power!
57. Teatro Zanzara
58. The Deaf Academy
59. TRIPS
60. Young Athletes Program

Minipally



01

Dove e quando

Canada, dal 1997

Design Domain

2.0 (Prodotto e servizio) - 3.0 (Trasformazione scolastica)

Realizzato da

Abilio (Childhood Knowledge Dissemination Centre)

Target

Bambini 2-5 anni, famiglie, insegnanti

Disabilità coinvolta

Disturbi dello sviluppo

Cantiere

Socializzazione

Descrizione

Minipally è un programma progettato per promuovere le competenze sociali nei bambini da 0 a 5 anni. Attraverso 17 workshop tematici, il programma supporta i piccoli nello sviluppo di abilità come la comunicazione, l'espressione delle emozioni, l'autocontrollo e la risoluzione dei problemi, utilizzando attività ludiche e il personaggio di Minipally, un topolino che rappresenta un modello di apprendimento sociale. Attivo in Québec dal 1997, ha coinvolto oltre 250.000 bambini, dimostrando la sua efficacia nel ridurre la violenza e il rifiuto sociale nel lungo periodo.



02

Accessiball

Descrizione

Accessiball è un progetto nato dall'iniziativa di un gruppo di tifosi calcistici con disabilità, motivati dal desiderio di abbattere le barriere che impediscono la piena partecipazione agli eventi sportivi. Grazie al sostegno della UEFA, l'iniziativa si è evoluta in un programma stabile e ambizioso, con l'obiettivo di promuovere uno sport accessibile a tutti. La piattaforma offre risorse pratiche e strumenti per rendere gli stadi e le attività sportive inclusivi, adattandoli alle esigenze di persone con disabilità. Accessiball è diventato un punto di riferimento per le buone pratiche nell'accessibilità sportiva, sostenendo attivamente la partecipazione e l'inclusione in tutta Europa.

Dove e quando

UE, 2009

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

AccessiBall

Target

Tifosi con disabilità

Disabilità coinvolta

Tutte

Cantiere

Sport e corpo



03

Accessible Icon

Descrizione

L'Accessible Icon Project, avviato nel 2009, ha l'obiettivo di ridefinire il modo in cui le persone con disabilità sono rappresentate, attraverso un'icona che enfatizza azione e partecipazione rispetto al tradizionale simbolo internazionale. Ideato con il principio "nulla su di noi senza di noi", il progetto promuove un design simbolico per sensibilizzare sulla centralità della persona e stimolare il dibattito culturale sulla disabilità. L'icona, co-progettata, è ora parte della collezione permanente del MoMA ed è disponibile come risorsa pubblica per iniziative di accessibilità.

Dove e quando
UE, 2009

Design Domain
2.0 (Servizio)

Realizzato da
AccessiBall

Target
Tifosi con disabilità

Disabilità coinvolta
Tutte

Cantiere
Sport e corpo



AARTS

Dove e quando: Sydney, Australia, 1986

Target: Artisti con disabilità
Target: cittadinanza

Design Domain: 1.0 - 4.0

Disabilità coinvolte: Tutte

Promosso da: AccessibleArts

Tema: scuola e cultura

Descrizione

AARTS (Accessible Arts) è un'organizzazione australiana che promuove l'inclusione delle persone con disabilità attraverso l'arte e la cultura. Fondata per abbattere le barriere, offre programmi e risorse per supportare artisti con disabilità e le comunità che li accolgono. Le iniziative includono formazione, eventi accessibili e il sostegno alla partecipazione culturale, mirando a valorizzare l'espressione creativa e il benessere psicofisico dei partecipanti. L'organizzazione lavora anche per aumentare l'accessibilità degli spazi culturali e artistici tramite linee guida e workshop dedicati.

Accessible Art and Placemaking

Descrizione

Il progetto "Accessible Art" di STEPS Public Art è un'iniziativa canadese che promuove l'accessibilità e l'inclusione nell'arte pubblica. Attraverso collaborazioni con artisti, comunità e organizzazioni, il progetto mira a eliminare barriere fisiche e sociali, rendendo l'arte fruibile a persone con abilità diverse. Tra le attività principali figurano la creazione di installazioni artistiche accessibili, programmi di coinvolgimento comunitario e l'uso di piattaforme creative per sostenere artisti con disabilità. Un esempio è l'installazione di rampe personalizzate e artistiche per migliorare l'accesso agli spazi pubblici. Esplora come l'urbanistica può favorire l'accessibilità per tutti i cittadini, specialmente per persone con disabilità motorie o sensoriali.

Dove e quando

Toronto, Canada, 2023-2024

Design Domain

1.0 - 3.0

Realizzato da

STEPS Public Art

Target

Persone con disabilità, cittadinanza, territorio

Disabilità coinvolte

Tutte

Approccio

Co-design

Tema

Scuola e cultura



Atelier dell'errore

Dove e quando

Reggio Emilia, Italia 2002

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Impresa sociale/Collettivo Atelier dell'Errore

Target

Giovani artisti, cittadinanza

Disabilità coinvolte

Neuro-divergenza

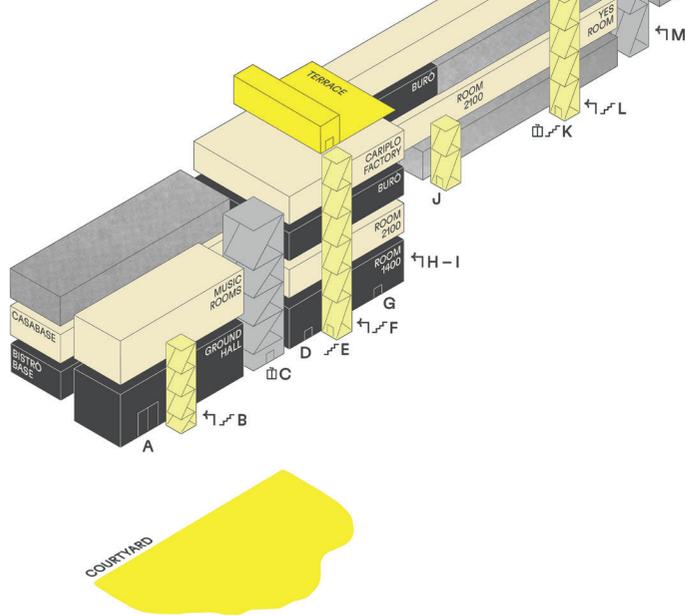
Tema

scuola e cultura

Descrizione

Atelier dell'Errore (AdE) è un collettivo artistico nato nel 2002 come laboratorio per bambini neurodivergenti, ideato da Luca Santiago Mora con i servizi sanitari di Reggio Emilia e Bergamo. Dal 2015 è diventato un collettivo indipendente e dal 2018 una cooperativa sociale. Specializzato in soggetti animali e nella valorizzazione degli "errori" creativi, opera come una bottega rinascimentale. Le sue opere collaborative, esposte internazionalmente, uniscono arte e inclusione, rendendo AdE una realtà unica nel panorama artistico e sociale.

07



BASE

Dove e quando

Milano, Italia 2016

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Realizzato da

Oxa srl Impresa Sociale

Target

Cittadinanza

Disabilità coinvolta

Motoria

Tema

tempo libero

Descrizione

BASE Milano è un centro culturale situato nel cuore della città, dedicato alla creatività e alla contaminazione tra diverse discipline artistiche e culturali. Nato in un ex complesso industriale, offre spazi per eventi, coworking, residenze artistiche e progetti sperimentali. BASE si impegna per l'accessibilità, con strutture e servizi pensati per persone con disabilità, come accessi senza barriere, percorsi tattili e assistenza dedicata. Promuove un approccio inclusivo, sostenendo la partecipazione di tutti alle attività culturali e artistiche.

CAA in ospedale

Dove e quando

Torino, Italia 2024

Design Domain

1.0 (CAA) - 2.0 (Prodotto e Servizio)

Realizzato/promosso da

Paideia, Koelliker

Target

Pazienti minori, operatori sanitari, famiglie

Disabilità coinvolte

Cognitiva

Tema

Salute

Descrizione

Il progetto sviluppato in collaborazione con l'Ospedale Koelliker e la Fondazione Paideia ha l'obiettivo di potenziare la comunicazione inclusiva per i bambini con difficoltà comunicative durante le visite mediche e gli esami. Utilizzando strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) come storie sociali, tabelle tematiche, agende comunicative e kit portatichiavi, si mira a ridurre l'ansia e le barriere comunicative. Il personale sanitario, appositamente formato, impiega simboli semplici e colorati per spiegare le procedure e rispondere alle esigenze dei bambini, migliorando così il loro benessere e la loro partecipazione. Inoltre, il progetto prevede scaffali di libri con simboli per favorire momenti di lettura accessibile.



08

Casa Mistral



09

Descrizione

Casa Mistral è uno spazio inclusivo per giovani e famiglie dell'Alta Val di Susa, gestito dalla Fondazione Time2 in collaborazione con altri enti locali. Offre attività educative, di volontariato, e formative per adolescenti, corsi sportivi unificati e opportunità di aggiornamento per operatori. È un punto di riferimento per la comunità, dove tutti possono partecipare o proporre nuove attività, valorizzando ogni persona, indipendentemente dalle sue capacità.

Dove e quando

Oulx (TO), Italia 2021

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Promosso da

Fondazione Time2

Target

Giovani, famiglie, persone con disabilità, cittadinanza

Disabilità coinvolta

Cognitiva

Tema

Socializzazione



Chronically Capable

Dove e quando

USA 2020

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

We Are Capable

Target

Aziende, lavoratori con disabilità invisibile

Disabilità coinvolta

Invisibile, dolore cronico

Tema

Lavoro

Descrizione

Iniziativa che promuove opportunità di lavoro flessibili per persone con malattie croniche e disabilità. Il progetto We Are Capable si dedica a supportare e promuovere l'inclusione lavorativa di persone con disabilità, valorizzando le loro competenze e connettendole con aziende interessate a diversificare i propri dipendenti. Mira a creare una società più equa e accessibile, dove ogni individuo possa esprimere il proprio potenziale, nonostante necessità mediche e fisiche invalidanti. Offre lavori selezionati in vari settori, creando una comunità chiamata Club Capable per professionisti con disabilità, che fornisce accesso a eventi, risorse e un forum privato. La piattaforma connette i candidati con datori di lavoro sensibili alle loro esigenze, offrendo ruoli a tempo pieno, part-time e contratti. Inoltre, fornisce dati e ricerche per migliorare le assunzioni e supporta i datori di lavoro con crediti d'imposta per l'assunzione di persone con disabilità.

Con Testi

Dove e quando

Torino, Italia 2023

Design Domain

2.0 (Servizio) - 3.0 (Trasformazione biblioteche e scuola)

Realizzato da

Paideia

Target

Bambini 0-6 anni, famiglie, docenti e bibliotecari

Disabilità coinvolta

Non specificata

Tema

Socializzazione

Descrizione

Il progetto "CON TESTI" promuove la lettura come strumento di inclusione per l'infanzia (0-6 anni) e le famiglie, favorendo l'accesso ai libri per tutti, inclusi bambini con fragilità. Il progetto, con attività in biblioteche, musei e spazi pubblici di Torino, coinvolge vari partner, tra cui Fondazione Paideia, ASL Torino e il Comune. Supportato dal Centro per il libro e la lettura, si svolge dal marzo 2023 al marzo 2024.

Costruiamo e giochiamo insieme

Dove e quando

Gignod (AO), Italia 2019

Design Domain

1.0 - 2.0

Promosso da

La Casa di Sabbia Onlus

Target

Bambini (disabili), insegnanti, famiglie

Disabilità coinvolte

Tutte

Tema

Tempo libero

Descrizione

Il progetto "Costruiamo e giochiamo insieme" è un laboratorio inclusivo dedicato a bambini con e senza disabilità. L'iniziativa promuove l'integrazione attraverso attività creative e ludiche, favorendo l'interazione e la collaborazione tra compagni di classe. La classe coopera per creare una storia per i compagni con disabilità che possono così godere del loro tempo libero a casa, senza sentirsi soli.

Cwtch Together

Dove e quando

Cardiff, UK 2017

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Cwtch together

Target

Minori disabili, famiglie

Disabilità coinvolte

Tutte

Tema

Tempo libero



11

Descrizione

“Cwtch Together” è un'organizzazione (prima nata da alcuni genitori e poi istituzionalizzata) che supporta le famiglie e i bambini con bisogni speciali offrendo servizi di sostegno e attività inclusive. Il loro obiettivo è creare una comunità accogliente e solidale, fornendo risorse e opportunità per migliorare la qualità della vita e facilitare l'inclusione sociale.

DAMA

Dove e quando

Italia 2000

Design Domain

2.0 (Servizio) - 3.0 (Trasformazione sanità)

Realizzato/promosso da

Ospedale San Paolo

Target

Pazienti disabili, operatori sanitari, caregiver

Disabilità coinvolte

Tutte

Tema

Salute

Descrizione

Il progetto “DAMA” si concentra sull'inclusione delle persone con disabilità nel settore sanitario, migliorando l'accesso e la qualità delle cure. Mira a sensibilizzare e formare i professionisti della salute per garantire che le esigenze specifiche delle persone con disabilità siano comprese e adeguatamente soddisfatte, promuovendo un'assistenza più equa e inclusiva.

Design for Each One

Dove e quando

Torino, Italia 2015

Design Domain

1.0 - 2.0 (Prodotto e Servizio)

Promosso da

Politecnico di Torino, AISM
Torino

Target

Studenti, adulti con SM operatori

Disabilità coinvolta

Motoria

Approccio

Co-design

Tema

Salute

Descrizione

Workshop in cui gli studenti sono chiamati a progettare per facilitare l'autonomia di persone disabili con esigenze specifiche e uniche.

Disabled People's Commission

Dove e quando

Londra, UK 2015-2017

Design Domain

3.0 (Trasformazione organizzativa)

Promosso da

Hammersmith & Fulham Council

Target

Residenti con disabilità

Disabilità coinvolte

Non specificata

Approccio

Co-production

Tema

Lavoro



12

Do you want us here or not?

Dove e quando

Worldwide 2018-2020

Design Domain

1.0 (Opera d'arte) - 4.0 Finnegan Shannon

Target

Cittadinanza

Disabilità coinvolta

Motoria, dolore cronico

Tema

Scuola e cultura

Descrizione

L'artista esplora le barriere fisiche e sociali, invitando a riflettere su come gli ambienti culturali possano essere proibitivi per le persone disabili.

13



14

Dove e quando

Singapore 2016

Design Domain

2.0 (Prodotto e servizio) - 3.0 (Trasformazione spazi pubblici)

Realizzato da

SGenable

Target

Cittadinanza, adulti e minori disabili

Disabilità coinvolte

Tutte

Tema

Lavoro

Enabling Village

Descrizione

Enabling Village è un centro comunitario progettato per essere completamente accessibile e inclusivo, offrendo spazi per lavoro, formazione, svago e servizi a persone con disabilità e agli altri cittadini. Il villaggio integra design universale e tecnologie assistive, ospita varie organizzazioni e imprese sociali, offrendo anche programmi di formazione e opportunità di lavoro per persone con disabilità nel luogo stesso.

Fare Leggere Tutti



15

Dove e quando

Emilia Romagna, Italia 2016

Design Domain

1.0 (CAA) - 2.0 (Libri e formazioni) - 3.0 (Scuole e Biblioteca)

Realizzato da

Fare Leggere Tutti APS

Target

Bambini 5-13, insegnanti, educatori

Disabilità coinvolta

Sensoriale, Cognitiva

Tema

Scuola e cultura

Descrizione

Iniziativa che si impegna a rendere la lettura accessibile ai bambini che hanno difficoltà visive o cognitive, formando anche gli adulti di riferimento. Il progetto "Fare Leggere Tutti" è un'iniziativa che promuove la lettura inclusiva per bambini con disabilità, offrendo risorse e supporto per facilitare l'accesso ai libri. Il progetto fornisce strumenti e attività specifiche per rendere la lettura un'esperienza piacevole e accessibile, coinvolgendo famiglie, educatori e biblioteche. Oggi è un ente accreditato MIUR.

Forma e materia

Dove e quando

Torino, Italia 1995

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Comune di Torino

Target

Adulti con disabilità lieve

Disabilità coinvolta

Motoria, mentale, cognitiva

Approccio

Co-crafting

Tema

Lavoro

Descrizione

Forma e Materia è un laboratorio di oreficeria nato a Torino nel 1995, che produce gioielli di alta qualità ispirati all'Art Brut, valorizzando l'espressione creativa di persone neurodivergenti o socialmente isolate. I manufatti sono distribuiti attraverso la Bottega InGenio, hub per oltre novanta progetti sociali legati all'artigianato inclusivo. Il laboratorio promuove co-crafting e ricerca, collaborando con il Politecnico di Torino e istituzioni culturali, distinguendosi per autenticità e semplicità.

16



FormidAbili

Dove e quando

Torino, Italia 2020

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato e promosso da
(RI)GENERIAMO

Target

Giovani e adulti disabili

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Lavoro

Descrizione

Valorizzare e integrare le persone con disabilità intellettiva e relazionale attraverso attività educative e lavorative innovative. Il progetto di Ri-Generiamo si propone di valorizzare e integrare le persone con disabilità intellettiva e relazionale attraverso attività educative e lavorative. A differenza di altre realtà, oltre al più comune format della caffetteria sociale, si sono attivati progetti come la Social TV (che coinvolge persone con sindrome di Asperger) e il Lab che si propone di fare formazione nelle scuole sui temi della sostenibilità ambientale.

17



Hackability

Dove e quando

Torino, Italia 2016

Design Domain

2.0 (Prodotto e servizio) - 3.0
(Trasformazione tecnologia)

Realizzato da

Hackability No profit

Target

Disabili, anziani, progettisti, caregiver, studenti

Disabilità coinvolta

Motoria

Approccio

Co-design

Tema

Lavoro

Descrizione

Progetto che promuove l'innovazione sociale attraverso l'uso di tecnologie accessibili e co-design nel processo di sviluppo di soluzioni pratiche che facilitino l'autonomia.



18

House of Disabled People's Organisations Denmark

Dove e quando

Danimarca 2012

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Promosso da

DPOD

Target

Adulti lavoratori con disabilità

Disabilità coinvolta

Tutte

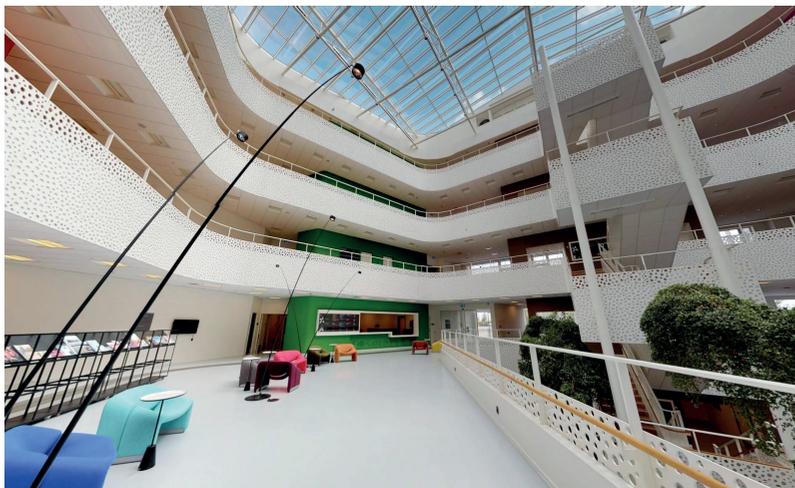
Tema

Lavoro

Descrizione

Esempio di architettura inclusiva, accessibilità più ampia possibile grazie al design universale.

19



Imparare dentro e fuori la scuola: UET



20

Dove e quando

Bernezzo (CN), Italia 2022

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Il Ramo Cooperativa Sociale

Target

Giovani adulti disabili, educatori, territorio

Disabilità coinvolta

Cognitiva, mentale

Tema

Lavoro

Descrizione

Il progetto "Imparare dentro e fuori la scuola: Unità Educative Territoriali" mira a integrare l'educazione scolastica e territoriale per supportare meglio gli studenti con disabilità che avrebbero difficoltà ad entrare nel mondo del lavoro. Si concentra sulla creazione di reti tra scuole e comunità locali per facilitare un apprendimento inclusivo e personalizzato, migliorando le opportunità educative e sociali per questi studenti.

Inclusion through sports for children with developmental disabilities

21



Dove e quando

Unione Europea, 2020

Design Domain

2.0 (Prodotto e servizio) - 3.0 (Trasformazione sport)

Promosso da

Motivation Romania Foundation

Target

Minori disabili, famiglie

Disabilità coinvolta

Cognitiva

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Il progetto “Inclusion through Sports for Children with Developmental Disabilities” ha coinvolto nove partner internazionali per promuovere l’inclusione dei bambini con disabilità attraverso lo sport. Attivo in paesi come Islanda, Polonia, Romania e Bosnia, ha migliorato le competenze cognitive, sociali e motorie di oltre 5200 partecipanti. Tra le attività realizzate: eventi sportivi, workshop e forum sulla salute per le famiglie. Nonostante le difficoltà della pandemia, il progetto ha rafforzato l’autostima dei bambini e facilitato l’integrazione sociale. Finanziato dal Fondo EEA e Norvegia, è coordinato dalla Motivation Romania Foundation.

Dove e quando

California, USA 2020

Design Domain

2.0 (Prodotto e Servizio)

Promosso da

Green Schoolyards America

Target

Minori (disabili), insegnanti

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Socializzazione

Inclusive Design for Outdoor Spaces

Descrizione

Iniziativa per trasformare cortili scolastici in spazi inclusivi e accessibili, promuovendo l'apprendimento attivo per tutti i bambini, indipendentemente dalle loro abilità.

Information for Autistic and Neurodiverse People

Dove e quando

Londra, UK 2018

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

The Postal Museum

Target

Minori e adulti disabili, famiglie

Disabilità coinvolta

Autismo, Neuro-divergenza

Tema

Scuola e cultura

Descrizione

Museo reso accessibile a persone autistiche e neurodivergenti, attraverso eventi come "Post Early", dove i visitatori possono esplorare il museo in un ambiente tranquillo e meno affollato, e risorse come storie visive e materiali educativi online.



22

23



La casa de Carlota

Dove e quando

Spagna e America Latina 2014

Design Domain

2.0 (Servizio) - 3.0 (Design Industry)

Promosso da

Roman - Reputation Matters

Target

Adulti disabili, potenziali clienti

Disabilità coinvolta

Neuro-divergenza

Tema

Lavoro

Descrizione

Casa de Carlota è uno studio di design inclusivo che integra nel team persone con disabilità intellettive, come autismo e sindrome di Down. Con sedi a Barcellona e in Sud America, collabora con il RomanRM Studio per coinvolgere designer esterni. Promuove brainstorming e progettazione strategica, valorizzando la diversità per soluzioni innovative in settori come packaging, web e abbigliamento. Posizionato come marchio attivista, utilizza il branding per affrontare temi sociali e ambientali, incarnando un modello di business inclusivo e collaborativo.

La fabrique Nomade

Dove e quando

Parigi, Francia 2016

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato e promosso da

Atelier e Associazione Creativi

Target

Adulti (disabili)

Disabilità coinvolta

Non specificato

Approccio

Co-crafting

Tema

Lavoro

Descrizione

Progetto che offre formazione e supporto a persone con disabilità per sviluppare competenze nel campo del design e dell'artigianato.



24



25

Dove e quando

Modena, Italia 2003

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Realizzato da

Cooperativa La Lanterna di Diogene

Target

Adulti disabili, cittadinanza

Disabilità coinvolta

Cognitiva, mentale

Tema

Lavoro

La lanterna di Diogene

Descrizione

Attività per l'inserimento lavorativo / benessere della persona / autonomie lavorative anche di persone disabili.

La stazione rulli frulli

Dove e quando

Finale Emilia (MO), Italia 2022

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Realizzato da

Associazione Rulli Frulli Lab ETS
APS

Target

Minori disabili, famiglie, cittadinanza

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Socializzazione

Descrizione

La Stazione Rulli Frulli è uno spazio di aggregazione giovanile che promuove l'inclusione sociale, educativa e lavorativa per persone con disabilità. Il progetto mira a creare un luogo di comunità, valorizzando la diversità e ottimizzando le risorse. Ambisce a diventare un'impresa sociale, generando cambiamenti nelle relazioni e nell'economia, e promuovendo la partecipazione di tutti. Il suo obiettivo è un ambiente accogliente e senza barriere, dove ogni persona possa sentirsi parte integrante della società.

26



27

Dove e quando

Barcellona, Spagna, dal 1971

Design Domain

2.0 (Spazio e Servizio)

Realizzato e promosso da

Factoria Social de Terrassa

Target

Adulti con disabilità

Disabilità coinvolta

Cognitiva, mentale

Tema

Lavoro

LaFACT

Descrizione

Il progetto "Inclusió Social" di La Fact mira a promuovere l'inclusione sociale attraverso l'empowerment e la partecipazione attiva di persone con disabilità e vulnerabilità. Si concentra su attività lavorative di vario tipo e grado che favoriscono la formazione, l'integrazione e il supporto per migliorare la qualità della vita e l'autonomia degli individui coinvolti.



Light Follows Behaviour

Dove e quando
UK 2023

Design Domain
1.0 (Ricerca) - 3.0 Collettivo di pensatori strategici

Target
Cittadinanza

Disabilità coinvolta
Nessuna

Approccio
Progettazione partecipata

Tema
Socializzazione

Descrizione
Studio di progettazione illuminotecnica molto attivo nell'urbanistica/ pubblico. Una lettura critica di come il design urbano e l'architettura fioriscano attraverso la luce. "La trasformazione di città e spazi richiede approcci collettivi e radicali"

28



29



Dove e quando
Newbury, UK 1989

Design Domain
2.0 (Prodotto e Servizio)

Realizzato e promosso da
The Living Paintings Trust

Target
Famiglie, minori e adulti disabili

Disabilità coinvolta
Sensoriale

Tema
Tempo libero

Living Painting Library

Descrizione
Living Paintings offre una biblioteca inclusiva che utilizza tecnologie innovative per rendere l'arte accessibile a persone con disabilità visive. Attraverso materiali tattili e risorse audio, promuove l'interazione con l'arte

Map4Citizens: everyone's perfect 15-minute Munich

Dove e quando

Monaco, Germania 2022

Design Domain

2.0 (Prodotto e Servizio) - 3.0 - 4.0

Realizzato e promosso da

Humankind HQ, EIT Urban Mobility

Target

Cittadinanza, territorio

Disabilità coinvolta

Nessuna

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Map4Citizens, sviluppato da EIT Urban Mobility, Plan4Better e dall'Università Tecnica di Monaco, è una piattaforma online che aiuta i residenti di Monaco a esplorare le opzioni di mobilità sostenibile. Basata sul concetto della città dei 15 minuti, crea un "Fiore della Prossimità" personalizzato che mostra come le persone possano accedere facilmente ai servizi principali a piedi, in bicicletta o con i mezzi pubblici, aggiungendo anche informazioni su livelli di rumore, densità di popolazione e qualità dei trasporti pubblici.

MIND

Dove e quando

Torino, Italia 2019

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Mad in Design

Target

Progettisti, psicologi, persone disabili

Disabilità coinvolta

Cognitiva, mentale

Approccio

Co-design, Co-crafting

Tema: Salute

Descrizione

Associazione culturale che opera in risposta a situazioni di disagio ed emarginazione nell'ambito della fragilità mentale. Realizza progetti creativi, multidisciplinari e inclusivi che agiscono su due aspetti del design: il progetto come strumento di trasformazione in chiave migliorativa del contesto, dall'altro il processo creativo come sistema di relazioni che si traducono in pratiche di inclusione sociale e riabilitazione.

30



Monopattini in sharing

Dove e quando

Milano, Italia 2020

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Cooperativa Detto Fatto, Comune di Milano

Target

Cittadinanza, territorio, adulti fragili

Disabilità coinvolta

Non specificato

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Voi Technology, presente a Milano dal 2020, ha avviato una collaborazione con la Cooperativa Sociale Detto Fatto per coinvolgere persone svantaggiate, come persone con disabilità, ex detenuti e madri, in attività di riposizionamento dei monopattini elettrici. L'iniziativa mira a favorire l'inserimento lavorativo attraverso la formazione in micro mobilità, parcheggio corretto e competenze digitali. Durante eventi come la Milano Fashion Week e il PRIDE, i lavoratori hanno contribuito a mantenere le aree ordinate e sicure, riposizionando 200 monopattini e spostandone 50.

Music Courses for All

Dove e quando

Worldwide 1987

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato e promosso da

Music Together

Target

Minori, giovani, famiglie (con disabilità)

Disabilità coinvolta

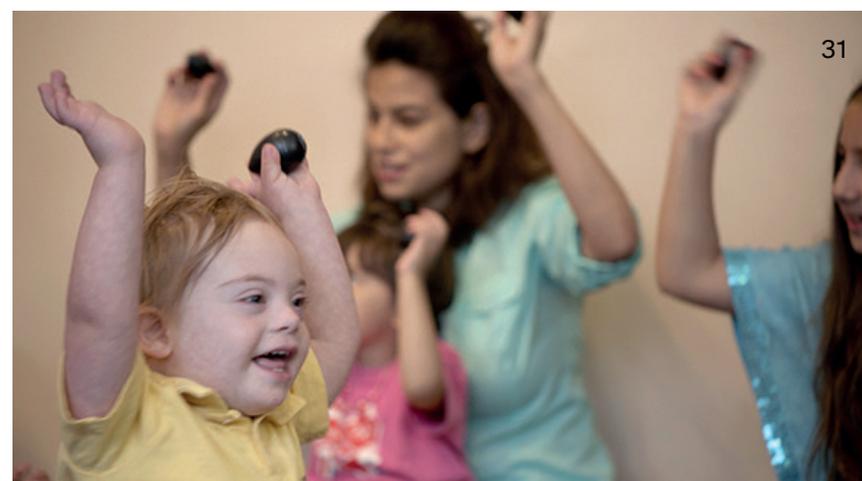
Tutte

Tema

Tempo libero

Descrizione

Il programma "Music Together" offre attività musicali inclusive per bambini con bisogni speciali e le loro famiglie. Le sessioni sono progettate per essere adattabili e accoglienti, promuovendo lo sviluppo sociale, emotivo e cognitivo attraverso la musica, e favorendo la partecipazione e l'inclusione di tutti i bambini attraverso gruppi misti per età, abilità e competenze.





32

OEAS

Dove e quando

Italia 2014

Design Domain

2.0 (Servizio) - 3.0 - 4.0

Promosso da

Lovegiver Associazione Onlus

Target

Adulti disabili

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Salute

Descrizione

Il progetto "LoveGiver" si dedica a migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità e delle loro famiglie attraverso servizi di supporto e assistenza nello sviluppo della sessualità. Vengono formati Operatori Educativi all’Affettività e alla Sessualità che accompagnano le persone disabili nella scoperta e accettazione del proprio corpo, a fini di autonomia dell’individuo.

Oltremare design

Dove e quando

Ancona, Italia 2021

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Impresa sociale Oltremare Design

Target

Giovani e adulti disabili

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Lavoro

Descrizione:

Oltremare Design è una cooperativa sociale che combina inclusione lavorativa e artigianato di alta qualità. Funzionando come fabbrica sociale, segue un modello verticale: designer e grafici curano l’aspetto creativo, mentre persone con disabilità intellettive sono coinvolte nella produzione manuale. Specializzata in ceramica, tessuti e legno, promuove autonomia economica grazie al supporto della “Fondazione Carovana di Ancona”. Nonostante standard estetici elevati e una forte componente commerciale, il progetto affronta sfide legate alla gestione inclusiva del lavoro. Offre formazione e realizza oggetti di design artigianale per uno spazio creativo e commerciale integrato.



33

Open Pino

34



Dove e quando

Torino, Italia 2020-2021

Design Domain

1.0 - 3.0

Realizzato da

Polito Design Social LAB

Disabilità coinvolta

Non specificato

Approccio

Co-design

Tema

Socializzazione

Descrizione

Intervento sul Polo di Inclusione Sociale Nord-Ovest (P.I.N.O) attraverso un approccio di co-design, che coinvolge attivamente il personale del servizio e i suoi responsabili.

Il sistema sviluppato include: un metodo di comunicazione destinato al pubblico, caratterizzato da un linguaggio specifico, un glossario, toni di voce e caratteri tipografici adeguati; una strategia per valorizzare particolari angoli dell'edificio; una palette di colori distintivi per differenziare i vari servizi e le unità di lavoro; strumenti di orientamento e wayfinding; arredi significativi progettati per svolgere funzioni essenziali nell'esperienza dell'utente.

Orizzontale Architettura

Dove e quando

Roma, Italia 2010

Design Domain

2.0 (Prodotto e Servizio)

Promosso da

Collettivo Orizzonte Architettura

Target

Minori, famiglie, territorio

Disabilità coinvolta

Nessuna

Approccio

Progettazione partecipata

Tema

Tempo libero

Descrizione

Studio di architettura e design, si dedica a progetti di uguaglianza sociale attraverso spazi accessibili a tutti, incoraggiando la partecipazione della comunità e l'innovazione.



35

Phab Clubs

Dove e quando

UK

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Phab

Target

Minori, giovani, famiglie (disabili)

Disabilità coinvolta

Non specificata

Tema

Tempo libero

Descrizione

Phab lavora da oltre 66 anni per costruire un mondo inclusivo, supportando una rete nazionale di Phab Clubs e gestendo Phab Adventures dal 1957. Phab riunisce persone disabili e non disabili di tutte le età, creando spazi inclusivi dove tutti appartengono, imparano e si divertono insieme. Entrando nella comunità Phab, si avrà l'opportunità di far parte di una rete in crescita, condividendo valori, idee, competenze e risorse, con numerosi vantaggi.

Progetto Ossigeno

Dove e quando

Villa Guardia (CO), Italia 2022

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Diversamente Genitori APS

Target

Genitori di persone disabili

Disabilità coinvolta

Tutte

Tema

Socializzazione

Descrizione

Il progetto "Ossigeno" offre supporto alle famiglie con figli disabili attraverso uno spazio di incontro. Propone attività educative, ludiche e di socializzazione, sia per bambini che per genitori, mirate a ridurre l'isolamento e ad alleggerire il carico quotidiano. Le attività includono giochi per bambini, colazioni di gruppo e laboratori, con assistenza di personale qualificato. Attività educative, ludiche e di socializzazione, sia per bambini che per genitori, mirate a ridurre l'isolamento e ad alleggerire il carico quotidiano.



36

Progetto Prisma

Dove e quando

Torino, Italia

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Servizio Passepartout, Comune di Torino, Associazione Verba

Target

Disabili soggetti a discriminazione intersezionale

Disabilità coinvolta

Non specificata

Tema

Salute

Descrizione

Prisma, nato nel 2007 dalla collaborazione tra il Servizio Passepartout del Comune di Torino e l'Associazione Verba, promuove l'integrazione delle persone disabili, focalizzandosi su gruppi vulnerabili come donne, persone con background migratorio, LGBTQIAP+, minori, e anziani. Il progetto è sostenuto dalla Pubblica Amministrazione, che governa e promuove strategie di welfare generativo, senza appaltare o accreditare i servizi. Prisma mira a rispondere alle specifiche esigenze dei cittadini con disabilità attraverso azioni mirate e inclusive.

Public Benefits - Community Schools

Dove e quando

New York, USA 2021

Design Domain

2.0 (Prodotto e servizio) - 3.0 (Trasformazione scolastica)

Promosso da

NYC Department of Education's Office of Community Schools (OCS), Public Policy Lab (PPL)

Target

Minori, famiglie, servizi sociali, operatori scolastici

Disabilità coinvolta

Nessuna

Approccio

Co-design, Co-production

Tema

Scuola e cultura

Descrizione

Il "Benefits Access Project" mira a semplificare l'accesso ai benefici pubblici per le comunità vulnerabili utilizzando le scuole come hub di riferimento. Attraverso un approccio incentrato sull'utente, il progetto sviluppa strumenti digitali e risorse che migliorano la navigazione dei sistemi di supporto governativi, riducendo le barriere burocratiche e rendendo più facile per le famiglie ottenere l'assistenza di cui hanno bisogno.

37





38

Dove e quando

USA 2016

Design Domain

2.0 (Prodotto)

Realizzato da

Alice Sheppard, ...

Target

Danzatori disabili, studenti

Disabilità coinvolta

Motoria

Approccio

Co-design

Tema

Tempo libero

Ramp/Slope

Descrizione

Il progetto "Ramp" ha coinvolto Alice Sheppard, danzatrice e coreografa professionista con disabilità, che utilizza la danza per esplorare e superare le barriere architettoniche e sociali. Un gruppo di studenti universitari ha lavorato per costruire una pedana per palcoscenico che consentisse la piena espressione artistica su carrozzina.

Rues aux enfants

Dove e quando

Parigi, Francia 2024

Design Domain

2.0 (Prodotto e Servizio)

Promosso da

Rues aux Enfants POUR TOUS!

Target

Minori, famiglie, territorio

Disabilità coinvolta

Nessuna

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Le CAUE de Paris collabora con la Direzione della Viabilità di Parigi per rendere la città più sicura e accogliente, in particolare per i bambini, attraverso il progetto delle "Rues aux Enfants". Dal 2021, il CAUE organizza attività di sensibilizzazione, visite ai cantieri e laboratori di co-progettazione, oltre a monitorare l'uso delle strade trasformate per migliorare la loro fruibilità.



39

Sala sensoriale

Andrea Bodo

Dove e quando

Vercelli, Italia 2017

Design Domain

2.0 (Prodotto e Servizio)

Promosso da

Anffas, Angsa Novara-Vercelli

Target

Minori, adulti disabili

Disabilità coinvolta

Cognitiva, mentale, sensoriale

Tema

Salute

Descrizione

Il progetto realizzato a Vercelli propone soluzioni tecnologiche per migliorare l'accessibilità e l'inclusione delle persone con disabilità. Attraverso l'utilizzo di tecnologie avanzate si vogliono sviluppare strumenti e sistemi che facilitano la comunicazione, l'autonomia e la partecipazione attiva nella vita quotidiana e sociale. Le persone con autismo sembrano trarre particolare vantaggio dal tempo passato in questo tipo di ambiente.

40



41



Dove e quando

Ferrara, Italia 2023

Design Domain

1.0 - 2.0

Promosso da

AUSL Ferrara, UONPIA, Audiologia Pediatrica Cona

Target

Minori disabili, famiglie, operatori sanitari

Disabilità coinvolta

Sensoriale, Cognitiva

Tema

Salute

Sale di attesa inclusive

Descrizione

Il progetto dell'AUSL di Ferrara prevede la creazione di sale d'attesa inclusive nella neuropsichiatria infantile per migliorare l'accessibilità e l'accoglienza dei bambini con disabilità sensoriali. L'iniziativa si concentra su ambienti più accoglienti e adatti alle esigenze di tutti i piccoli pazienti, promuovendo un'esperienza più serena e inclusiva attraverso storie e informazioni accessibili.

SiamoQ

Dove e quando

Olbia, Italia 2021-2022

Design Domain

1.0 - 2.0

Realizzato da

hub.MAT, Sensibilmente

Target

Minori (con disabilità), famiglie, territorio

Disabilità coinvolte

Tutte

Approccio

Progettazione partecipata

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Il progetto SiamoQ si propone di migliorare l'accessibilità e l'inclusione nel territorio attraverso la creazione di mappe e strumenti che aiutano le persone con disabilità (e soprattutto i minori) a navigare gli spazi pubblici e privati. L'iniziativa mira a rendere i luoghi più accoglienti e facilmente fruibili, e lo ha fatto co-progettando e realizzando in modo partecipato le migliorie al quartiere di Olbia.

42



Social Skill

Dove e quando

San Giorgio a Cremano (NA), dal 2012

Design Domain

2.0 (servizio)

Realizzato da

TAM Cooperativa Sociale

Target

Minori con autismo, minori con disturbi del comportamento

Disabilità coinvolte

Cognitiva e mentale

Tema

Socializzazione

Descrizione

Il progetto "Social Skills" offre gruppi di terapia per bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico. Attraverso attività di gruppo in ambienti semi-strutturati, mira a migliorare le abilità sociali, l'autonomia e la partecipazione in contesti reali, utilizzando i principi dell'Analisi Applicata del Comportamento (ABA).

Attività di gruppo terapeutica in ambienti semi-strutturati, mira a migliorare le abilità sociali, l'autonomia e la partecipazione in contesti reali, utilizzando i principi dell'Analisi Applicata del Comportamento (ABA)

43

Sostegno ai genitori

Dove e quando

Bologna, Italia 2018

Design Domain

2.0 (Servizio)

Promosso da

Fondazione Dopo di Noi Onlus

Target

Genitori di persone disabili

Disabilità

Tutte

Tema

Socializzazione

Descrizione

“Dopo di Noi” offre percorsi individualizzati e supporto ai genitori per persone con disabilità, aiutando a pianificare e gestire il futuro dei propri familiari. Negli anni si è formato il gruppo “Mamme Indomite” che si è unito per progettare insieme al comune una realtà di housing sociale per i propri figli. Esempio di come queste persone desiderino progettare per se stessi ed essere coinvolti in processi decisionali.

44



Space Unites. Space creates. Space separates. Space Sorts

Dove e quando

Riga, Latvia 2023

Design Domain

1.0 (Opera d'arte) - 4.0

Promosso da

Art Academy of Latvia

Target

Cittadinanza

Disabilità coinvolta

Motoria, mentale

Tema

Scuola e cultura

Descrizione

Installazione volta ad aumentare il dibattito su come il design degli spazi pubblici influenzi le dinamiche sociali. Sottolineato il potere del design inclusivo nel migliorare la qualità della vita e nell'abbattere le barriere sociali.



45

Streets for Kids - Maltepe

Dove e quando

Istanbul, Turchia - 2020

Design Domain

1.0 - 3.0

Promosso da

Global Designing Cities

Target

Minori, famiglie, territorio

Disabilità coinvolta

Nessuna in particolare

Approccio

Co-design, Urbanismo Tattico

Tema

Socializzazione



46

Descrizione

Il progetto si è concentrato sul recupero dello spazio urbano per l'uso della comunità, migliorando la mobilità dei pedoni e incorporando infrastrutture verdi per sostenere una piazza pubblica più sicura.

L'aumentata sicurezza degli spazi pubblici ha permesso di incrementare le relazioni sociali, ridurre l'esclusione e aumentare la vivibilità della zona.

Supporting Each Other Equals Power!

Dove e quando:

Londra, UK 2018-2021

Realizzato e promosso da:

The Big Lottery, Social Care Institute for Excellence (SCIE), People First (Self Advocacy) (PFSA), Breaking Out of the Bubble (BOB)

Design domain:

2.0 (Servizio) - 3.0

Target

Psicologi, persone disabili

Disabilità coinvolta

Difficoltà di apprendimento

Approccio

Co-production

Tema

Lavoro

Descrizione

Supporting Each Other Equals Power! (SEOEP) è stato un progetto triennale (2018-2021) finanziato dal Big Lottery Fund per promuovere l'empowerment delle persone con difficoltà di apprendimento a Lambeth, Londra. Realizzato in partnership con SCIE, People First e BOB, ha sperimentato un modello di supporto tra pari, dimostrando che chi vive tali sfide è il più qualificato per affrontarle. Nonostante l'impatto della pandemia di COVID-19, SEOEP ha continuato a operare, fornendo sostegno critico e promuovendo l'inclusione sociale, con l'obiettivo di condividere il modello a livello nazionale.

Teatro Zanzara

Descrizione

Il Teatro d'Impresa combina arte e business utilizzando tecniche teatrali per la formazione aziendale. In questo contesto, i partecipanti esplorano soluzioni innovative e modalità di gestione attraverso un approccio esperienziale e metaforico. Il Laboratorio Zanzara, composto da attori con disabilità mentale, contribuisce con performance che introducono nuovi linguaggi espressivi. L'iniziativa permette alle aziende di intraprendere percorsi di crescita personale e organizzativa, diventando al contempo promotrici di responsabilità sociale. Le attività si svolgono nell'immaginario "Hotel de la Reina", dove fantasia e realtà si intrecciano per stimolare sviluppo e inclusione.

Dove e quando

Torino, Italia, dal 2010

Design Domain

2.0 (Servizio)

Realizzato da

Laboratorio Zanzara Cooperativa

Target

Creativi, adulti con disabilità

Disabilità coinvolta

Cognitiva e mentale

Tema

Lavoro



47

The Deaf Academy

Descrizione

Nel 2020 è stata inaugurata a Exmouth una nuova sede progettata per offrire un ambiente educativo all'avanguardia per giovani sordi. Ispirato dall'architettura DeafSpace, il campus è caratterizzato da spazi luminosi, ampi corridoi e linee di vista chiare, che facilitano la comunicazione tramite la lingua dei segni. Le aule e le strutture terapeutiche moderne sono progettate per soddisfare le esigenze educative e terapeutiche degli studenti. Le sistemazioni residenziali sono ben attrezzate, creando un ambiente confortevole e accogliente. La struttura mira a promuovere la fiducia e l'autosufficienza negli studenti, supportando il loro percorso educativo e personale.

Dove e quando

Exmouth, Uk, 2020

Design Domain

2.0 (spazio e servizio)

Realizzato/promosso da

DeafSpace architecture

Target

Studenti sordi e famiglie

Disabilità coinvolta

Sensoriale

Tema

Scuola e cultura



48

TRIPS

Dove e quando

Unione Europea, 2020

Design Domain

2.0 (servizio)

Promosso da

European networks of users (ENIL), transport organisations (UITP), assistive technology experts (AAATE)

Target

Persone rifugiate con disabilità

Disabilità coinvolta

Motoria

Approccio

Co-design

Tema

Sport e corpo

Descrizione

Il TRIPS Project (Transition for Refugees and Immigrants with Physical and Sensory Disabilities) è un'iniziativa europea che si concentra sull'inclusione sociale e l'integrazione di rifugiati e immigrati con disabilità fisiche e sensoriali. Il progetto mira a fornire supporto e risorse per migliorare l'accesso a servizi e opportunità, facilitando la loro partecipazione piena nella società.

Young Athletes Program

49



Dove e quando

Italia, 2021

Design Domain

2.0 (servizio)

Promosso da

Special Olympics Italia

Target

Bambini 2-7 anni, famiglie

Disabilità coinvolta

Cognitiva

Tema

Sport e corpo

Descrizione

“Young Athletes introduce i bambini con disabilità intellettive e le loro famiglie nel mondo di Special Olympics con l'intento di favorire il loro sviluppo fisico, cognitivo e sociale e di accogliere i familiari nel sistema di supporto di Special Olympics, saranno così consci dell'esistenza di un'organizzazione che si dedica esclusivamente all'emanipolazione e all'integrazione di bambini e adulti con disabilità intellettive.” Programma di gioco e attività motoria per introdurre i più piccoli al movimento e all'apprendimento di capacità motorie prima di poter entrare a far parte delle attività sportive competitive tradizionali e unificate di Special Olympics. La struttura del programma permette ai bambini di giocare a scuola, a casa o con il team di special olympics.

2.3 Riflessioni innescate

modo chiaro i concetti di inclusione e accessibilità. Tale processo ha richiesto un confronto approfondito con definizioni, norme e studi accademici di varia natura, al fine di costruire un quadro concettuale solido e orientare le successive fasi del progetto.

Al fine di operare una sintesi di tutti i sessanta esempi, tramite una tabella comparativa, è stato possibile individuare alcune affinità tra i casi studio. Alcune di queste erano già dichiarate, come nel caso delle categorie, mentre altre emergevano in modo più implicito: progetti apparentemente molto diversi per natura rivelavano tratti comuni, e viceversa, iniziative simili per scopo si distinguevano per approcci e visioni opposte.

Prima di riflettere su come rendere operativi i casi studio, è stato necessario definire in

Accessibilità e inclusione

Il termine “accesso” si riferisce all’atto, al fatto, o alla possibilità di avvicinarsi, entrare o essere ammessi a un luogo, ambiente o condizione. Può indicare sia un’azione concreta, come l’ingresso fisico in uno spazio, sia un’opportunità astratta, come la partecipazione a determinate attività o contesti (Treccani, n.d.). L’accessibilità è quindi una caratteristica dello spazio, servizio, prodotto che possa essere fruito da qualcuno, nello specifico si parla di persone vulnerabili o con disabilità.

Il decreto legislativo 222/2023, nell’Art.1, comma 2 dice “Ai fini del presente decreto, per accessibilità deve intendersi l’accesso e la fruibilità, su base di eguaglianza con gli altri, dell’ambiente fisico, dei servizi pubblici, compresi i servizi elettronici e di emergenza, dell’informazione e della comunicazione, [...] anche mediante l’adozione di misure specifiche per le varie disabilità [...]”

Il termine inclusione viene utilizzato in vari ambiti, ma generalmente significa inserire un elemento in un tutto (Treccani, n.d.). Parlare di “inclusione sociale” significa riferirsi alla partecipazione nella società, in particolare delle persone che sono svantaggiate, attraverso opportunità, accesso alle risorse, rappresentazione e rispetto dei diritti (United Nations, 2016).

Prospettive e approcci a confronto

Dal punto di vista normativo, leggi come la 13/1989, la 104/1992, il D.P.R. 503/1996 e la più recente 227/2021 costituiscono pilastri fondamentali per definire l'accessibilità e l'inclusione in Italia. Inoltre, tali normative devono essere integrate con strumenti più ampi, come la Convenzione ONU sui Diritti delle Persone con Disabilità e la normativa antidiscriminatoria, per assicurare una rimozione efficace delle barriere negli spazi pubblici e privati (Crippi, 2024).

Un importante punto di vista preso in esame è la definizione di progettazione universale: “[...] è possibile progettare la maggior parte degli oggetti e degli elementi costruttivi in modo che siano utilizzabili da un'ampia gamma di esseri umani, inclusi i bambini, anziani, persone con disabilità e persone di diversa corporatura. Questo concetto è chiamato progettazione universale” (Lusher e Mace, 1989). A partire da questa prospettiva, il Center for Universal Design (1997) ha formalizzato i sette principi della progettazione universale, che includono criteri

fondamentali come l'uso equo, la flessibilità, la semplicità e la percettibilità come strumenti guida per un design accessibile e inclusivo, a prescindere dalle abilità di ognuno.

Significativa anche la ricerca di Wilson del 2023, volta ad identificare un quadro pratico dell'inclusione attraverso l'adozione di uno sguardo intersezionale. Elabora otto bisogni “di tutti” a partire dalle interviste a 22 partecipanti, rappresentanti di identità e intersezioni diverse. In particolare, oltre ai bisogni Access e Space che risultano particolarmente rilevanti per il Progetto Nuovi Contesti, gli altri sono di natura sociale o psicologica, vanno quindi oltre la rimozione delle barriere architettoniche, relazionali e sociali, guardano anche ad una dimensione più soggettiva (Wilson, 2023).

Per rendere operativi i casi studio e la ricerca sui temi dell'accessibilità e dell'inclusione, si è cercato di individuare potenziali aree di intervento attraverso un processo di astrazione delle descrizioni dei casi. Questo approccio si è dimostrato efficace nel mettere in luce gli elementi fondamentali che uniscono progetti anche molto diversi tra loro. Nonostante la varietà di metodologie, dai casi studio emergono aspetti cruciali su cui è necessario intervenire per garantire uno spazio accessibile: attività, spazi, comunicazione, formazione e partecipazione. L'integrazione dei dati raccolti con i casi studio, come illustrato nella Tabella 1, ha consentito di convalidare alcune aree di intervento e di individuare lacune e opportunità da esplorare.

Principi del Design Universale
(Centre for Universal Design, 1997)

Otto bisogni di inclusione di tutti (Wilson, 2023)

Normativa italiana

Casi studio e prime linee di lavoro derivate

- Equità (d'uso)
- Flessibilità d'uso
- Semplicità d'uso
- Percettibilità
- Tolleranza all'errore
- Sforzo minimo d'uso
- Misure e spazio sufficiente per l'uso

- Accessibilità
- Spazio
- Opportunità
- Rappresentazione
- Accomodamenti
- Lingua
- Rispetto
- Supporto

- **Legge 13 del 1989**
Eliminazione delle barriere architettoniche
- **Legge 104 del 1992**
Assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate
- **DPR 503 del 1996**
Accessibilità e servizi
- **Legge 227 del 2021**
Riforma della disabilità

- **Spazio**
5, 7, 9, 13, 18, 26, 29, 35, 41, 55, 58, 32, 39, 13, 28, 53, 42, 58, 28, 49, 41, 59, 18
- **Attività**
28, 47, 49, 58, 10, 5, 48, 55, 26
- **Comunicazione**
5, 41, 50, 53, 55, 48, 10, 15, 27, 58, 34
- **Formazione del personale**
8, 11, 27, 53, 16, 6, 45, 7, 46, 55
- **Partecipazione**
10, 16, 44, 13, 6, 2, 3, 17, 31, 39, 54, 56, 15, 22, 36, 41, 6, 55

L'analisi comparativa ha rivelato importanti affinità tra i principi del design universale, le necessità di inclusione e le evidenze emerse dai casi studio. Inoltre, ha sottolineato la necessità di ampliare e organizzare in modo più dettagliato le linee di lavoro, al fine di ottenere una visione più ampia e approfondita dei vari contesti.

Trasformare i casi studio.

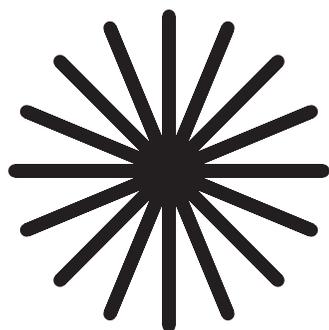
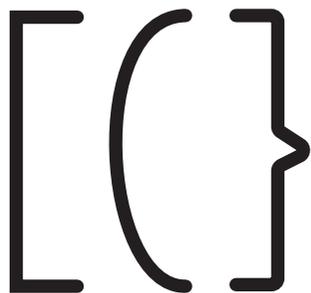
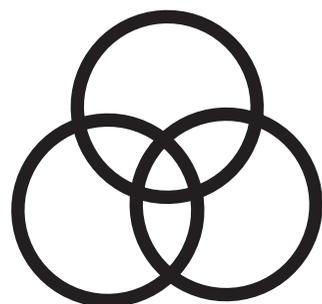
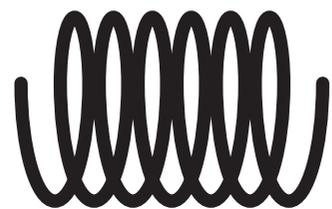
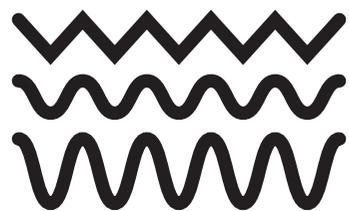
“[...] quali sono le convinzioni che ci guidano quando [...] decidiamo chi può restare escluso? Normalmente queste convinzioni non vengono esplicitate: si danno per scontate, fanno parte di un bagaglio di assunti condivisi. Gli spazi hanno una serie di caratteristiche che consideriamo ovvie e naturali, quando invece sono fatti proprio in quel modo perché soddisfano i bisogni di accessibilità delle persone legittimate a partecipare, essere presenti.” Crippi, p. 75

Questo approccio, profondamente radicato nei principi di

giustizia sociale, sottolinea l'importanza di considerare la disabilità come rappresentativa di molteplici forme di esclusione sociale e, al tempo stesso, di promuovere interventi capaci di generare empowerment per tutti. I casi studio, in questo senso, mostrano chiaramente le diverse sfaccettature dell'inclusione e illustrano i molteplici criteri che contribuiscono a definire uno spazio come inclusivo. Essi fungono non solo da esempi, ma anche da spunti per interrogarsi su ciò che è generalmente percepito come accessibile e sulle implicazioni che queste percezioni hanno per i processi di progettazione.

Collegando le riflessioni emerse qui con quelle discusse al tavolo degli AM con le evidenze operative dei casi studio, ho osservato come questi ultimi abbiano dato forma concreta a idee teoriche, è emersa quindi la possibilità

di rendere il lavoro ancora più tangibile, traducendo le intuizioni raccolte in strumenti pratici, che rappresentassero una sintesi delle riflessioni e un ponte tra la teoria e l'applicazione progettuale. Tradurre riflessioni e contenuti teorici in strumenti pratici non è solo un esercizio di sintesi, ma una strategia per rendere il cambiamento tangibile e replicabile in contesti diversi. Inoltre la sfida è quella di costruire strumenti che possano essere facilmente utilizzati da attori diversi con competenze, esperienze e abilità diverse al fine di poter co-progettare a partire da una base comune.



Proposta progettuale

Toolkit

Ogni volta che mi trovo davanti a una barriera che, secondo la mia percezione, poteva essere rimossa facilmente, mi dico che quella barriera esiste perché qualcuno non ha pensato a me, perché le persone come me non vengono previste [...]

Ilaria Crippi, Lo spazio non è neutro. (2024)

3.1

Concept

La fase di ricerca, raccolta e catalogazione dei casi studio, insieme alla riflessione che ne è scaturita e all'analisi del contesto iniziale, ha suggerito la necessità di uno strumento operativo capace di agevolare i processi di esplorazione e trasformazione dei contesti. Se i casi studio hanno rappresentato un mezzo per riflettere sui temi dell'inclusione e dell'accessibilità, è apparso fondamentale sistematizzare queste prime conclusioni, creando corpus di informazioni comuni e condiviso da tutti i partecipanti al progetto Nuovi Contesti. Si è

ritenuto che questo strumento potesse essere utile a valorizzare il lavoro degli AM, rendendolo operativo e utilizzabile da ETI e TT durante la fase di co-progettazione. Lo strumento sviluppato intende supportare la realizzazione di cantieri inclusivi, promuovendo la partecipazione attiva di tutte le parti coinvolte. L'ambizione di questa cassetta degli attrezzi è accompagnare i Team Trasforma (TT) nel loro compito trasformativo, valorizzando il lavoro già svolto dai gruppi precedenti e creando un filo conduttore tra le diverse fasi del progetto.

È stato condotto un lavoro di identificazione delle diverse dimensioni che caratterizzano un contesto "inclusivo", partendo da casi studio specifici. Queste dimensioni sono state suddivise in macro e micro aree di indagine, utili come filtri per osservare gli spazi e realizzare una prima

valutazione di base. Una volta definite queste linee di analisi, si è optato per l'uso di domande aperte per esplorare il contesto e ottenere risposte il più variegate possibile, a seconda dell'interlocutore. L'approccio basato su domande consente ai vari stakeholder di riflettere in modo generativo, stimolando considerazioni che possano contribuire a immaginare come il contesto possa evolvere per aumentare il suo livello di inclusione. Da un lato, le domande offrono spazio e apertura, promuovendo un confronto collettivo; dall'altro, obbligano chi osserva lo spazio a farlo attraverso la lente dell'accessibilità, garantendo che nessun aspetto venga trascurato. In questo modo, creiamo un vero e proprio toolkit, nel quale gli strumenti consistono in dimensioni e domande utili per analizzare insieme lo spazio e condurre una valutazione di base in un'ottica trasformativa.

Inoltre, i risultati delle analisi di ciascun luogo possono essere confrontati, offrendo agli interlocutori l'opportunità di allinearsi sui temi trattati e sui progetti futuri.

Concept

Strumento operativo e di co-progettazione che favorisca le trasformazioni degli spazi pubblici, nell'ambito dell'iniziativa Nuovi Contesti.

Target

Il toolkit viene utilizzato dal TT come guida all'osservazione e alla trasformazione dei contesti. Dalle ETI come strumento di ingaggio con le famiglie e per guidare i processi.

Obiettivo

Definire l'inclusione, facilitare il dialogo tra gruppi attori e garantire il protagonismo dei minori con disabilità.

3.2

Dimensioni, obiettivi e domande

A differenza di altri strumenti esistenti, come le carte PIPPI (Centro Regionale di Documentazione per l'Infanzia e l'Adolescenza et al., 2021), che riflettono solo sulla partecipazione e sono pensate per educatori e famiglie, oppure linee guida e attività per la co-progettazione, più verticali e pensate per progettisti e tecnici, questo approccio si distingue per la capacità di abbracciare ruoli e prospettive diverse. Si configura come uno strumento trasversale, utile sia per l'analisi che per la progettazione, e accessibile a tutti i soggetti coinvolti nel processo, educatori, tecnici e cittadinanza.

Le dimensioni individuate racchiudono temi fondamentali che armonizzano una diversa serie di punti di vista, permettendo una lettura coerente e interconnessa dei contesti progettuali. Questi temi di analisi sono stati approfonditi, determinati e organizzati secondo obiettivi precisi, dando vita a otto aree di osservazione, ciascuna articolata in cinque obiettivi di indagine. Questa struttura consente di effettuare analisi dettagliate e ottenere risultati comparabili su tutte le dimensioni di inclusione che possono riguardare un contesto. Infatti, il sistema guida l'osservazione in modo equilibrato, evitando che aspetti più evidenti possano oscurare altri

altrettanto importanti ma meno immediati.

Per esplorare i temi e sottotemi, si è scelto di utilizzare la formula della domanda, questa permette un lavoro analitico, ma anche completo e aperto a tutte le esperienze che gli interlocutori possono condividere al fine di costruire spazi pubblici rispondenti a necessità di accesso completo. Volutamente si è scelto di evitare la checklist, adatta per lo più ai tecnici, o viceversa solo una suggestione visiva, che risultava avere un approccio più dialogico e meno tangibile.

Dimensioni e obiettivi

Le dimensioni del Toolkit rappresentano gli strumenti principali per analizzare gli spazi attraverso lenti diverse, evidenziando gli aspetti che caratterizzano accessibilità e inclusione. Ciascuna dimensione contiene sotto-temi di analisi, di seguito definiti come obiettivi di indagine, che consentono un'esplorazione approfondita e favoriscono uno scambio generativo.



Localizzazione

Come si colloca lo spazio nella città, in rapporto con altri servizi e con le persone.

Questa dimensione esamina la collocazione dello spazio nella città, analizzando la relazione con i servizi territoriali e con le persone. Dal confronto con i servizi territoriali emerge come spesso i progetti validi, spesso abitativi, incontrino ostacoli legati alla difficoltà di accesso, determinata da distanze troppo significative, trasporti pubblici inadeguati o dalla mancanza di autonomia nel raggiungere il luogo. Questa dimensione lavora inoltre per conoscere il contesto urbano, i suoi cittadini e i loro bisogni in relazione al servizio preso in esame.

Obiettivi di indagine specifici

- 1) Valutare la collocazione dello spazio all'interno del contesto urbano, al fine di ottenere una panoramica complessiva sul quartiere o circoscrizione.
- 2) Esaminare la prima impressione che lo spazio trasmette dall'esterno.
- 3) Indagare le modalità e la facilità di raggiungere il luogo, per tutti e anche per le persone con disabilità.
- 4) Valutare se nella stessa area sono presenti servizi simili per offerta e se hanno una qualche relazione tra loro.
- 5) Indagare se gli abitanti del quartiere/circoscrizione conoscono il contesto, come lo percepiscono e se lo frequentano.



Dimensione sensoriale

Luce, suoni e rumori, qualità dell'aria, texture e temperature che caratterizzano lo spazio.

Questa dimensione si concentra su una delle quattro principali tipologie di disabilità, e al contempo uno degli aspetti più distintivi di un luogo.

Obiettivi di indagine specifici

- 1) Valutare la qualità dell'illuminazione, comprendere se è sufficiente o eccessiva, cogliere la percezione delle persone.
- 2) Valutare quali suoni sono più presenti e come vengono percepiti dalle persone, determinare se lo spazio è di per sé rumoroso.
- 3) Valutare la qualità dell'aria e il comfort termico.
- 4) Valutare se e quali accorgimenti (es. segnaletica tattile) sono presenti per eliminare le barriere sensoriali nello spazio.
- 5) Valutare se e quale impatto hanno i colori dello spazio sulle persone, tenendo conto anche di chi ha una visione alterata dei colori.



Dimensione cognitiva

Tutto ciò che riguarda l'orientamento, la navigabilità e la prevedibilità di uno spazio.

Questo macro-tema si focalizza su un'altra tipologia di disabilità, così come i prossimi due che indagano la disabilità motoria e quella mentale. Tale prospettiva è particolarmente rilevante nel contesto di un progetto rivolto a minori con disabilità, ma resta applicabile ad altri spazi e diventa un livello di lettura facoltativo.

Obiettivi di indagine specifici

1. Comprendere la facilità di orientamento nello spazio, indagare se e quali sono gli ausili disponibili, per tutti e in particolare per persone con disabilità cognitiva.
2. Indagare la logica organizzativa dello spazio dal punto di vista della disabilità cognitiva.
3. Valutare il grado di autonomia nell'orientamento, tenendo presente che deve essere garantito il massimo dell'autonomia di cui può disporre ciascuno.
- In conformità con la Convenzione ONU, viene spesso attenzionato il tema dell'autonomia come prerequisito per una partecipazione indipendente.
4. Esaminare la presenza e la facilità di consultazione di ausili all'orientamento nello spazio.
5. Analizzare le impressioni a livello viscerale, ancora prima dell'utilizzo.



Dimensione fruitiva

Riguarda arredi, usabilità, funzionalità, narrazione e identità dello spazio

Questo aspetto si concentra sulle barriere architettoniche, senza però entrare nel dettaglio delle soluzioni specifiche. Tale scelta intende lasciare piena libertà immaginativa e progettuale, consentendo di adattare le soluzioni alle risorse disponibili e alle esigenze del contesto durante le fasi successive della progettazione, anche in presenza di vincoli di budget.

Obiettivi di indagine specifici

1. Valutare l'accessibilità dello spazio, indagando se vi siano barriere architettoniche o percorsi differenziati.
"Spesso alle persone disabili vengono offerte modalità di accesso estremamente complicate, a volte umilianti e discriminatorie: ingressi secondari, attese infinite, utilizzo di macchinari di dubbia affidabilità."
Crippi, pag. 39
2. Valutare se, quando lo spazio è fruito da una persona con disabilità motoria, l'aiuto di una terza persona è necessario a priori e se la sicurezza è sempre garantita.
3. Valutare se lo spazio offre tutti gli strumenti necessari affinché ogni persona che lo frequenta possa svolgere le attività per cui è stato concepito in modo agevole.

4. Esaminare e valutare la segnaletica e i supporti comunicativi presenti nello spazio.

5. Valutare quali informazioni vengono offerte a chi ha una disabilità e necessita di programmare la propria visita.

Questo aspetto riveste un'importanza fondamentale poiché le persone con disabilità, soprattutto motoria ma non esclusivamente, tendono a informarsi preventivamente sull'accessibilità dei luoghi che desiderano frequentare. Questo comportamento riflette e conferma il fatto che l'accessibilità non sia ancora garantita come standard universale. Quindi, uno spazio accessibile, ma che non comunica adeguatamente questa sua caratteristica attraverso risorse facilmente reperibili, come un sito web, rischia di creare ulteriori barriere alla partecipazione (Crippi, 2024).



Dimensione psico-emotiva

Come ci si sente all'interno del contesto, quali sono le emozioni più presenti.

“Le disuguaglianze oggettive e misurabili [...], sono sempre state accompagnate da esperienze soggettive (senso di insicurezza, di invisibilità, e così via), nelle quali la posizione sociale, l'identità e le relazioni con gli altri rivestono un ruolo fondamentale.”
Plummer, p. 233

Obiettivi di indagine specifici

1. Analizzare i sentimenti delle persone che frequentano assiduamente questo contesto, comprendere le origini di quelli negativi.

2. Valutare il grado di inclusività dello spazio, per tutti e anche dal punto di vista delle persone con disabilità e dei minori con disabilità.

Adottare il punto di vista di individui appartenenti a comunità discriminate consente di interrogare costantemente il grado di inclusività di uno spazio. Questo approccio sottolinea come l'inclusività non sia una condizione statica, ma un concetto fluido che richiede adattamenti continui per rispondere alle diverse identità e necessità emergenti.

3. Indagare le emozioni sperimentate all'interno del contesto e analizzare cosa le innesca.

4. Valutare la capacità dello spazio di favorire connessioni sociali e reti di supporto, garantendo la partecipazione sociale.

5. Valutare se le persone che frequentano questo spazio provano un senso di appartenenza e da cosa esso sia generato o meno.

Secondo Wilson (2023), l'appartenenza rappresenta un indicatore chiave di uno spazio inclusivo, poiché implica la capacità di favorire la rappresentazione e il riconoscimento all'interno di un dato luogo.



Dimensione sociale

Tutto ciò che riguarda le modalità e le tipologie di interazione che si instaurano nello spazio.

Per le persone neurodivergenti, come quelle con autismo, è cruciale garantire spazi tranquilli e prevedibili, dove le interazioni siano organizzate in modo tale da ridurre il sovraccarico sensoriale. Ad esempio, evitare lunghe attese in coda o rumori forti può fare una grande differenza. Riorganizzare le interazioni sociali e le dinamiche spaziali può essere un'opportunità per progettare ambienti più orizzontali, dove tutti abbiano la possibilità di partecipare senza sentirsi sopraffatti, promuovendo una cultura di inclusione e democraticità. (National Autistic Society)

Obiettivi di indagine specifici

1. Valutare se l'organizzazione dello spazio facilita le interazioni sociali per tutte le persone che fruiscono dello spazio.
2. Esplorare i tipi di relazioni e interazioni che lo spazio favorisce per la sua conformazione, verificare che queste siano accessibili anche per le persone con disabilità.
3. Capire quale linguaggio viene maggiormente utilizzato nel contesto, innescare una riflessione sul fatto di dare per scontato che si parli con la voce e in italiano, per esempio.
4. Valutare se sono presenti sostegni e ausili per facilitare una comunicazione bidirezionale.
5. Valutare se lo spazio fornisce informazioni e/o strumenti utili alle persone per avere più consapevolezza e attenzione

alle esigenze delle persone con disabilità.

Al fine di riconfermare che di queste progettazioni possono giovare tutti e tutte. Può essere una buona pratica non solo per aiutare le persone con disabilità, ma per informare e sensibilizzare la cittadinanza. (Harbourfront Centre, 2019)



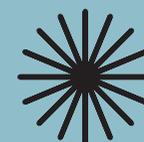
Dimensione organizzativa

Tipologia e gestione dei servizi, del personale e delle persone.

Questa dimensione risulta complessa e può essere "spenta" o minimizzata quando l'interlocutore, ad esempio, non ha familiarità con il tema, in quanto presuppone una conoscenza pregressa o un approfondimento.

Obiettivi di indagine specifici

1. Descrivere quali sono e come sono gestiti i servizi che offre lo spazio (orari, spazi, attività, ...). Valutare se rispondono ai bisogni reali dell'utenza.
2. Determinare per chi è stato progettato il servizio, a chi vengono offerti maggiori supporti e chi invece è un'ospite inaspettato.
3. Valutare la formazione e la preparazione degli operatori nei confronti delle diverse disabilità, ma anche le loro competenze relazionali.
4. Verificare quanta flessibilità hanno gli operatori nei confronti di richieste inaspettate.
5. Valutare le modalità di dialogo che si possono instaurare tra utenza e operatori (es. prenotazioni) e la loro efficacia.



Dimensione partecipativa

Quanto e come le persone hanno voce sullo spazio e sulle decisioni che lo riguardano.

Dimensione fondamentale dal momento che è uno degli obiettivi del Progetto Nuovi Contesti, ancora di più in un framework normativo in cambiamento verso una più piena partecipazione in tutti gli ambiti della vita, pubblica e privata.

Obiettivi di indagine specifici

1. Esaminare quanto il contesto sia aperto alle contaminazioni esterne e intuire a quale livello di partecipazione le persone potrebbero essere coinvolte. Obiettivo maggiormente a fini generativi, quando si discute di

questa dimensione si desidera attivare l'interlocutore che è coinvolto nel processo di progettazione.

2. Identificare quanto potere hanno gli operatori e i fruitori abituali sullo spazio, sui servizi e sulla loro gestione.
3. Analizzare il grado di partecipazione sociale delle persone con disabilità, le attività e le ragioni per cui vengono coinvolte.
4. Valutare l'inclusione del contesto attraverso il criterio della rappresentatività, cioè indagare quanto le persone con disabilità si sentano valorizzate.
5. Esplorare in che misura e in che modo sia possibile per le persone esprimere il proprio punto di vista rispetto alla qualità del servizio erogato e alla loro esperienza all'interno dello spazio.

Anche la disposizione degli elementi non è casuale; al contrario, riflette l'ordine delle azioni e dei pensieri che si manifestano quando ci avviciniamo a uno spazio. Iniziamo a chiederci dove si trovi, e al momento dell'ingresso le prime impressioni arrivano dai nostri sensi. Successivamente, impariamo a orientarci e a sfruttare quello spazio. Con il tempo, attraverso l'esperienza diretta o un'esplorazione più approfondita, comprendiamo le emozioni che esso suscita in noi, interagendo poi con gli altri. L'organizzazione e la partecipazione influenzano l'esperienza di ciascuno all'interno di uno spazio, ma questi aspetti non sono facilmente riconoscibili; tendono a rimanere in secondo piano, quasi silenziosi.

La formulazione delle domande è stata influenzata da un'analisi dettagliata della letteratura e arricchita dai contributi di persone con disabilità. Queste domande rappresentano uno strumento pratico per riflettere su temi meta-progettuali, assistendo i progettisti nell'affrontare la complessità delle diversità che caratterizzano uno spazio e le persone. Inoltre, sono concepite per raccogliere le percezioni sia degli utenti che degli operatori, creando una base di conoscenza condivisa e promuovendo un dialogo inclusivo.

Domande

Termini generali come "spazio", "contesto" o "luogo" possono essere facilmente sostituiti con parole più specifiche come "giardino" o "scuola", permettendo così di adattare lo strumento a contesti particolari. Questo processo di personalizzazione

offre un'ulteriore opportunità di approfondimento, in cui la scelta delle parole e il tono di voce contribuiscono alla versatilità e alla flessibilità del Toolkit. Le domande di seguito sono state create considerando un pubblico non esperto, come famiglie o operatori con esperienza data solo dall'utilizzo degli spazi. La formulazione e il tono delle domande sono stati attentamente studiati per risultare aperti, inclusivi e privi di giudizi. Ogni domanda si concentra su un aspetto specifico della dimensione di riferimento, con l'intento di condurre un'indagine chiara e mirata all'analisi dello spazio.

**Domanda 1**

Dove si trova questo contesto nella città?
Si distingue, e in che modo, rispetto all'area
in cui si trova?

Domanda 2

Come appare questo luogo dall'esterno?
È riconoscibile?

Domanda 3

In quali modi si può raggiungere questo luogo?
È difficoltoso arrivarci?

Domanda 4

Ci sono altri contesti simili nelle vicinanze?
Sono in rete tra loro?

Domanda 5

Che tipo di relazione e opinione hanno le persone
del quartiere di questo spazio?

**Domanda 1**

Trovi che l'illuminazione, interna ed esterna, sia
adeguata? Ci sono dei punti bui? Pensi che le
principali fonti di luce possano risultare fastidiose?

Domanda 2

Definiresti questo spazio rumoroso?
Quali suoni predominano?

Domanda 3

La temperatura è adeguata? Pensi che contribuisca
a rendere abitabile e accogliente lo spazio?

Domanda 4

Sono presenti all'interno dello spazio elementi
visivi, tattili, uditivi che facilitino l'orientamento?
Pensi che siano accessibili a tutti?

Domanda 5

Il luogo in cui ti trovi è colorato? Pensi che
potrebbe essere troppo colorato o che i colori
potrebbero compromettere la vivibilità dello spazio?



Domanda 1

È facile orientarsi in questo spazio? Quali elementi facilitano o ostacolano la percorribilità dello spazio?

Domanda 2

Gli spazi sono organizzati in modo prevedibile? Riesci a riconoscere una qualche logica nella loro suddivisione? Cosa funziona meglio?

Domanda 3

In che misura ti senti autonomo nel muoverti in questo spazio senza bisogno di chiedere informazioni o aiuto?

Domanda 4

Quali supporti all'orientamento (es. segnaletica in CAA, mappe) sono presenti nello spazio? Sono facilmente individuabili oppure devono essere richiesti?

Domanda 5

Che impressione ti lascia questo spazio? Cosa ti trasmette e comunica?



Domanda 1

Questo luogo è fruibile e accessibile per te? Pensi che potrebbe non esserlo per altre persone?

Domanda 2

Una persona con disabilità motoria ha difficoltà a fruire dello spazio autonomamente e in sicurezza?

Domanda 3

L'arredamento è funzionale e sufficiente per le attività che si svolgono nello spazio? È adeguato per tutti i fruitori possibili?

Domanda 4

Quali informazioni sono presenti all'interno dello spazio? Sono indispensabili, utili, superflue?

Domanda 5

Quali informazioni vengono offerte a chi non ha mai visitato questo spazio prima? Quante sono necessarie per le visite successive?

**Domanda 1**

Quali difficoltà incontreresti se dovessi trascorrere qui la maggior parte del tuo tempo?

Domanda 2

Definiresti lo spazio in cui ti trovi un luogo in cui sentirti accolto, a tuo agio e al sicuro?

Domanda 3

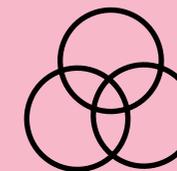
Come pensi che lo spazio influisca sul tuo benessere? Ci sono elementi che provocano confusione e disagio oppure fattori che ti calmano e rassicurano?

Domanda 4

Ritieni che chi fruisce di questo spazio riesca ad innescare relazioni sociali positive e amicizie?

Domanda 5

Pensi che chi fruisce di questo spazio possa sentirsi parte di una comunità e di una rete di persone?

**Domanda 1**

Quali relazioni sociali si instaurano in questo spazio? Pensi che le interazioni siano facilitate per tutte le persone?

Domanda 2

Quali sono i tipi di interazioni che lo spazio prevede? Come si raggruppano le persone in questo spazio?

Domanda 3

In questo spazio viene usato un linguaggio prevalente rispetto ad un altro? Pensi che ce ne sia un altro possibile, al momento trascurato?

Domanda 4

Il contesto adotta degli accorgimenti per facilitare la comprensione e il dialogo reciproco sia tra il personale e le persone, che tra le persone stesse?

Domanda 5

Il contesto suggerisce ai fruitori, e in che misura, accortezze da adottare verso persone con disabilità?

**Domanda 1**

Quali sono e come sono organizzati i servizi erogati in questo luogo? In che modo rispondono ai bisogni delle persone a cui sono rivolti?

Domanda 2

A chi sono destinati i servizi e a chi ti sembra che siano date priorità e attenzione?
Ti sembra che qualcuno possa essere trascurato?

Domanda 3

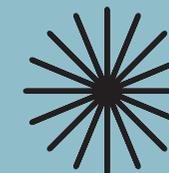
Operatori e operatrici appaiono formati e a loro agio nel rispondere alle necessità delle persone che fruiscono dei servizi?

Domanda 4

Come ti immagini possa essere accolta una richiesta inaspettata di un utente con particolari esigenze o situazioni eccedenti il modello di utente?

Domanda 5

Come giudichi le interazioni tra operatori e persone che fruiscono dei servizi? Ti sembra che ci siano delle forme di interazione non previste o non adeguate, riscontri elementi di difficoltà?

**Domanda 1**

Quanto definiresti questo spazio partecipativo?
In quali modi pensi che potresti contribuire?

Domanda 2

Quanto il parere delle persone e degli operatori influenza o potrebbe influenzare lo spazio e i suoi servizi?

Domanda 3

Definiresti questo spazio inclusivo?
Come e di chi viene garantita o facilitata la partecipazione sociale?

Domanda 4

Le persone potrebbero riconoscersi in questo spazio? Potrebbero sentire che è stato fatto per loro o da loro?

Domanda 5

In che modo le persone possono far sentire la propria voce ed esprimere il proprio punto di vista?
È chiaro chi riceverà queste risposte e come verranno analizzate?

3.3 Scenari di fruizione

Lo sviluppo del progetto ha portato a immaginare scenari diversificati per l'utilizzo del toolkit, con l'obiettivo di dettagliare le possibili modalità di impiego e adattare ai differenti contesti e gruppi di fruitori. Questa fase ha consentito di esplorare le modalità di erogazione più efficaci per supportare i processi di trasformazione e valutazione degli spazi. Attraverso azioni partecipative, si è data centralità al contributo dei bambini con disabilità e delle loro famiglie, favorendo una progettazione inclusiva e condivisa. L'approccio prevede che il toolkit sia uno strumento flessibile, capace di adattarsi alle esigenze di tutti gli

attori coinvolti e di valorizzare le specificità del contesto d'uso. Gli scenari di fruizione sono scenari delle diverse forme con cui utilizzo questi strumenti per l'analisi dei contesti.

Erogazione 1 a confronto

Una delle modalità individuate è l'osservazione partecipante, che permette di analizzare il contesto attraverso un approccio guidato da metodologie etnografiche. In questo scenario, il toolkit assume la forma di un workbook strutturato in checklist e spazi per appunti, progettato per guidare l'attività di osservazione e approfondire i temi rilevanti. Questo strumento si dimostra particolarmente utile per i gruppi TT, impegnati in una visione generale degli spazi, o per le ETI, che necessitano di un'analisi più dettagliata. In entrambi i casi, l'utilizzo del toolkit consente di mettere in evidenza le barriere e le problematiche specifiche, garantendo una lettura accurata e sfaccettata del contesto. La presenza di un mediatore si rivela essenziale per assicurare che bambini e famiglie si sentano accolti e possano partecipare in modo libero e sereno, senza il timore di essere giudicati.

Erogazione 2 a confronto

Un'altra modalità prevede l'intervista semi-strutturata, concepita come uno strumento di dialogo personalizzabile dal mediatore. Il toolkit fornisce una traccia adattabile che permette di affrontare temi specifici, variando il tono e il linguaggio in base all'interlocutore. Questa forma si presta particolarmente ai primi incontri tra le ETI e le famiglie o agli scambi con gli operatori che progettano la trasformazione degli spazi. Il formato, disponibile sia in versione digitale che cartacea, è pensato per agevolare la preparazione e lo svolgimento dell'attività, garantendo un'interazione mirata e profonda.

Erogazione 3 a confronto

Il questionario semi-strutturato rappresenta una terza possibilità di erogazione, configurandosi come uno strumento modulare che permette di raccogliere dati qualitativi e quantitativi. Ogni argomento può essere affrontato separatamente, adattandosi alle esigenze specifiche dei partecipanti. Questo strumento si rivolge sia alle famiglie e ai bambini sia agli operatori e ai cittadini, consentendo di sistematizzare le informazioni raccolte e di ottenere una visione più ampia e dettagliata del contesto analizzato. Per un target bambini e basta rimane la carta la forma privilegiata, ma a livello di tono di voce richiederebbe la progettazione congiunta con esperti di pedagogia, psicologia specializzati nella disabilità cognitiva.

Erogazione 4 a confronto

Infine, il focus group offre un'opportunità di confronto collettivo, coinvolgendo un gruppo eterogeneo di partecipanti in un'attività di dialogo e co-progettazione. Questo scenario si basa sull'interazione tra esperti, non esperti e famiglie, guidati da un moderatore che facilita la discussione e favorisce la partecipazione di tutti. L'uso di una dashboard interattiva contribuisce a rendere l'attività accessibile e dinamica, fungendo da strumento di raccolta immediata di opinioni, sentimenti e idee condivise. Il focus group non solo consente di esplorare le necessità e le difficoltà esistenti, ma promuove anche la generazione di soluzioni innovative, fondamentali in un'ottica di trasformazione inclusiva.

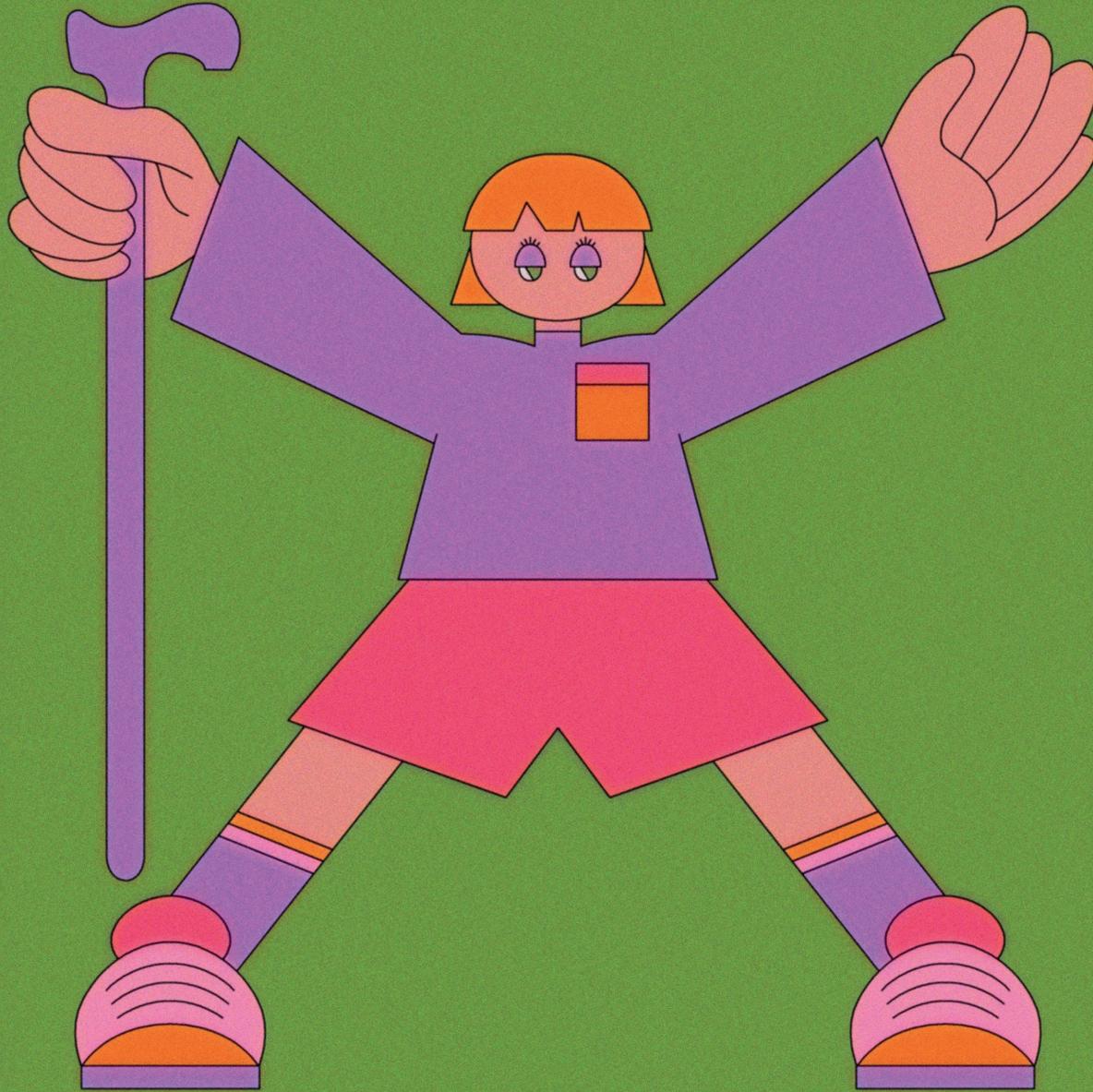
Questi scenari, pur differenti tra loro, condividono l'obiettivo di rendere il toolkit uno strumento versatile e adattabile, capace di sostenere i processi di progettazione partecipata e trasformazione degli spazi. Una delle prime forme che sarà indagata è quella delle carte, ritenute particolarmente utili dalle

ETI per facilitare il coinvolgimento delle famiglie e per rendere le attività più accessibili e immediate. Le carte, grazie alla loro semplicità e flessibilità, rappresentano un mezzo intuitivo per promuovere una partecipazione attiva e una comunicazione efficace, ponendo solide basi per ulteriori sviluppi del progetto. In futuro si potranno sviluppare queste forme tenendo sempre presente l'accessibilità come tema cardine che può svilupparsi in risorse digitali, carte in braille e così via.

Conclusione

Sarebbe bello che diventasse uno strumento per gli educatori, sai, da tenere nel cassetto e utilizzare all'occorrenza. Penso che quello che hai fatto possa servire tanto anche al di là di Nuovi Contesti.

Biddau Fiammetta,
Educatrice Territoriale di Inclusione, dopo un momento di progettazione partecipata del Toolkit.



Take Up Space
Dana Kearley, 2022

Sviluppi futuri

Questo lavoro ha provato di rispondere al bisogno dei gruppi del progetto Nuovi Contesti, emersi durante i momenti collegiali e dall'analisi di scenario, di trovare un terreno comune da cui partire per interfacciarsi con i vari spazi, esplorarli e analizzarli prima di avviare i processi trasformativi. Attraverso l'indagine di diversi approcci e l'approfondimento di sessanta esempi virtuosi, si sono individuate otto dimensioni attraverso le quali si esprime l'inclusione e che permettono di riflettere sull'accessibilità fisica, sociale, culturale degli spazi che saranno coinvolti nelle prossime due annualità (2025-2026). La proposta consiste in un dispositivo operativo di co-progettazione che risponde ai seguenti obiettivi: allineare tutti gli interlocutori, ottenere risultati comparabili e guidare l'osservazione, senza trascurare aspetti rilevanti per l'accessibilità delle persone tutte.

Il Toolkit sviluppato risponde a queste esigenze e al più ampio scopo di promuovere la partecipazione, focalizzandosi sul "fare insieme" e sul coinvolgimento attivo dei bambini e delle bambine con disabilità e delle loro famiglie. Mira inoltre a creare una rete solida, multidisciplinare e collaborativa in cui i gruppi di attori e la cittadinanza lavorino in modo sinergico.

Grazie all'uso della co-progettazione e degli strumenti forniti, gli stakeholders potranno operare in modo efficace per conseguire gli obiettivi di inclusione e accessibilità degli spazi, tenendo in considerazione il punto di vista e il contributo di tutti gli attori coinvolti.

I contenuti del Toolkit sono stati già condivisi, revisionati e approvati con le ETI che hanno contribuito allo sviluppo delle domande, evidenziando l'esigenza di adattare la forma e il tono dei contenuti ai minori, così da poter instaurare anche con loro un dialogo diretto e coinvolgerli in maniera attiva e partecipativa nel percorso di co-progettazione. Inoltre, un ulteriore feedback ricevuto da loro suggerisce che possa essere uno strumento spendibile non solo per il Progetto NC, ma anche da educatrici ed educatori, che ne potrebbero usufruire in contesti anche molto diversi per dialogare con il loro gruppo di utenti.

Il passo successivo consisterà nella presentazione dell'idea e dei temi di indagine al gruppo degli Amici Moltiplicatori, i quali avranno l'opportunità di rivedere e convalidare il lavoro svolto. Questo permetterà di proseguire con una maggiore attenzione

alle modalità previste per gli scenari di fruizione pensati. La struttura del toolkit potrà essere approfondita e co-progettata in un secondo momento, con un focus su dinamiche di fruizione, tono di voce e forme più adatte al contesto. La sperimentazione di questo strumento consentirà di raccogliere ulteriori evidenze e di perfezionarlo, rendendolo efficace e replicabile in vari contesti di intervento.

La tesi presenta quindi una proposta progettuale soprattutto di contenuto, che, una volta validato da tutti gli interlocutori, potrà essere impiegato come strumento di osservazione, valutazione degli spazi in una prospettiva generativa e trasformativa. In questo modo, sarà possibile basarsi su linee guida condivise per formulare proposte accessibili e inclusive da realizzare nei contesti selezionati.

Riferimenti bibliografici

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai margini. Un'antologia di social design*. Prinp Editore.

Center for Universal Design. (1997, April 1). *The principles of universal design, version 2.0*. North Carolina State University.

Crippi, I. (2024). *Lo spazio non è neutro*. Tamu Edizioni.

Holmes, K. (2018). *Mismatch: How inclusion shapes design*. MIT Press.

Jones, P. H., & Van Patter, G. K. (2009). *Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking*. Next Design Leadership Institute.

Lupton, E., & Tobias, J. (2021). *Extra bold: A feminist, inclusive, anti-racist, nonbinary field guide for graphic designers*. Chronicle Books.

Lusher, R., & Mace, R. (1989). *Design for physical and mental disabilities*. In J. A. Wilkes & R. T.

Packard (Eds.), *Encyclopedia of architecture: Design engineering and construction* (p. 755). John Wiley & Sons.

Legge 227 del 2021, "Norme per la promozione della lettura e il contrasto alla povertà educativa". *Gazzetta Ufficiale*, n. [numero], [data di pubblicazione].

Legge 13 del 1989, "Norme per favorire il superamento e l'eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici privati e pubblici". *Gazzetta Ufficiale*, n. [numero], [data di pubblicazione].

Legge 104 del 1992, "Legge quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate". *Gazzetta Ufficiale*, n. [numero], [data di pubblicazione].

Legge 503 del 1996, "Norme in materia di assistenza alle persone con disabilità". *Gazzetta Ufficiale*, n. [numero], [data di pubblicazione]. Decreto del Presidente della Repub-

blica 503 del 1996, "Regolamento di attuazione delle leggi 13/1989 e 104/1992 in materia di accessibilità e servizi". *Gazzetta Ufficiale*, n. [numero], [data di pubblicazione].

Codice civile italiano, art. 2, "Diritti della persona".

Plummer, K. (2023). *Il primo libro di sociologia*. Giulio Einaudi Editore.

United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (A/RES/61/106)*. United Nations.

United Nations. (1989). *Convention on the Rights of the Child (A/RES/44/25)*. United Nations.

United Nations, Department of Economic and Social Affairs. (2016). *Leaving no one behind: The imperative of inclusive development*. Report on the World Social Situation 2016. Consultato all'indirizzo [\[dev/rwss/2016/chapter1.pdf\]\(https://www.un.org/esa/soc-dev/rwss/2016/chapter1.pdf\)](https://www.un.org/esa/soc-</p></div><div data-bbox=)

UNICEF. (2013). *Children with disabilities*. UNICEF.

U.S. Congress. (1990). *Americans with Disabilities Act of 1990*, 42 U.S.C. § 12101 et seq.

Wilson, L. A. (2023). *Inclusion needs through the lens of intersectionality: Evidence supporting The 8-Inclusion Needs of All People framework*. *International Journal of Social Science Studies*, 11(6), 1-13. <https://doi.org/10.11114/ijsss.v11i6.6518>

World Health Organization. (2001). *International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)*. World Health Organization.

MSD Manuals. (n.d.). *Manuale MSD versione professionale*. Consultato all'indirizzo <https://www.msmanuals.com/it/professionale?ruleredirectid=761>

Camera dei Deputati. (2021). Dossier n. 201: Disposizioni in materia di protezione dei minori stranieri non accompagnati. Consultato all'indirizzo <https://documenti.camera.it/leg18/dossier/pdf/AS0201.pdf>

Harbourfront Centre. (2019). Access Guide. <https://tangledarts.org/wp-content/uploads/2019/01/cta-access-guide-spreads-digital.pdf>

National Autistic Society. (n.d.). Accessible environments. In *Accessible environments*. https://dy55nndrxke1w.cloudfront.net/file/24/UQ0ocJfUQAI68NWU-QXM_UQPonhF/Accessible_environments_0822.pdf

Centro Regionale di Documentazione per l'Infanzia e l'Adolescenza, Spinelli, S., Salvi, A., Giuffrida, M. G., Breschi, S., Fortunati, A., Parente, M., LabT integrato di Firenze e Prato, Tuggia, M., & Zanon, O. (2021). *Quaderno operativo* (P. Senesi & R. Ricciardi, Eds.) [Quaderno operativo]. Istituto degli Innocenti, Firenze. https://www.minoritoscana.it/sites/default/files/pippi_volume_correz.16.06.21_0.pdf

LeBrecht, J., & Newnham, N. (Directors). (2020). *Crip Camp: A*

Disability Revolution [Documentary]. Higher Ground Productions; Netflix.

Inclusione sociale. (2024, November 5). *Una Donazione per Aiutare I Bambini*. <https://www.unicef.it/programmi/inclusione-sociale/>

Regione Toscana. (n.d.). *Normativa nazionale. Toscana Accessibile*. Retrieved from <https://toscana-accessibile.it/normativa-nazionale>

Italia. (2024). *Decreto Legislativo 3 maggio 2024, n. 62. Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*.

Riferimenti iconografici

1. Minipally program. Centre Abilio website. Published 2023. Available at: <https://centreabilio.ca/en/program/minipally/>

2. Accessiball: The accessible ball. Accessiball website. Published 2023. Available at: <https://www.accessiball.com/>

3. The Accessible Icon Project. Accessible Icon website. Published 2023. Available at: <https://accessibleicon.org/>

4. About arts and disability. Arts & Disability Australia website. Published 2023. Available at: <https://aarts.net.au/about-arts-disability/>

5. Accessible art. STEPS Public Art website. Published 2023. Available at: <https://stepspublicart.org/project/accessible-art/>

6. Atelier dell'Errore. Atelier dell'Errore website. Published 2023. Available at: <https://atelierdellerrore.org/it/cover>

7. BASE Milano. BASE Milano website. Published 2023. Available at: <https://base.milano.it>

8. All' Ospedale Koelliker niente più barriere comunicative per i bambini grazie alla CAA. Fondazione Paideia website. Published June 25, 2024. Available at: <https://fondazionepaideia.it/2024/06/25/all-ospedale-koelliker-niente-piu-barriere-comunicative-per-i-bambini-grazie-alla-caa/>

9. Casa Mistral. Casa Mistral website. Published 2023. Available at: <https://casamistral.it>
Il Torinese. Festa a Oulx per i primi due anni di Casa Mistral. Il Torinese website. Published May 16, 2024. Available at: <https://iltorinese.it/2024/05/16/festa-a-oulx-per-i-primi-due-anni-di-casa-mistral/>

10. We Are CapABLE. We Are CapABLE website. Published 2023. Available at: <https://www.wearecapable.org>

11. About us. Cwtch Together website. Published 2023. Available at: https://www.cwtchtogether.co.uk/about_us
12. Politecnico di Torino. Workshop Design 2016, IMG_8716. Politecnico di Torino website. Available at: https://areeweb.polito.it/didattica/designworkshop/wp-content/uploads/2016/03/IMG_8716.jpg. Design for each one. Politecnico di Torino website. Published 2023. Available at: <https://areeweb.polito.it/didattica/designworkshop/?portfolio=design-for-each-one>
13. Do you want us here or not? Shannon Finnegan website. Published 2023. Available at: <https://shannonfinnegan.com/do-you-want-us-here-or-not>
14. Enabling Village. Enabling Village website. Published 2023. Available at: <https://enablingvillage.sg/>
15. Fare leggere tutti. Fare Leggere Tutti website. Published 2023. Available at: <https://www.fareleggeretutti.it/>
16. Forma e materia. Comune di Torino website. Published 2023. Available at: http://www.comune.torino.it/pass/singolareplurale/forma_e_materia/
17. I Formidabili. Ri-Generiamo website. Published 2023. Available at: <https://ri-generiamo.it/i-formidabili/>
18. Hackability. Hackability website. Published 2023. Available at: <http://www.hackability.it/>
19. Danish Disability Organizations (DPOD). Handicap.dk website. Published 2023. Available at: <https://handicap.dk/DPOD>
20. UET – Unità educative territoriali. Il Ramo website. Published 2023. Available at: <https://ilramo.it/attivita/uet-unita-educative-territoriali/>
21. Inclusive design. Green Schoolyards website. Published 2023. Available at: <https://www.green-schoolyards.org/inclusive-design>
22. Information for autistic people. The Postal Museum website. Published 2023. Available at: <https://www.postalmuseum.org/visit-us/accessibility/information-for-autistic-people/>
23. La Casa de Carlota. La Casa de Carlota website. Published 2023. Available at: <https://lacasadecarlota.com/>
24. La Formation. La Fabrique Nomade website. Published 2023. Available at: <https://lafabriquenomade.com/la-formation/>
25. Il lavoro e la vita. La Lanterna di Diogene website. Published 2023. Available at: <http://www.lalanterna-didiogene.org/il-lavoro-e-la-vita/>
26. La Stazione Rulli Frulli. La Stazione Rulli Frulli website. Published 2023. Available at: <https://www.lastazionerullifrulli.it/>
27. Inclusió social. La Fact website. Published 2023. Available at: <https://lafact.cat/inclusio-social/>
28. Light Follows Behaviour. Light Follows Behaviour website. Published 2023. Available at: <https://lightfollowsbehaviour.com/>
29. About our library. Living Paintings website. Published 2023. Available at: <https://livingpaintings.org/our-library/about-our-library>
30. About. Mad in Design website. Published 2023. Available at: <https://www.madindesign.com/about>
31. Special needs. Music Together website. Published 2023. Available at: <https://www.musictogether.com/parents/special-needs>
32. Il progetto. LoveGiver website. Published 2023. Available at: <https://www.lovegiver.it/il-progetto/>
33. Italia che Cambia. Oltremare, il progetto di design che abbatta le barriere della disabilità. Italia che Cambia website. Published March 2022. Available at: <https://www.italiachecambia.org/2022/03/oltremare-design-disabilita/>.
34. Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). Ai margini. Un'antologia di social design. Prinp Editore.
35. Orizzontale. Orizzontale website. Published 2023. Available at: <http://www.orizzontale.org/>
36. Progetto Ossigeno. Diversamente Genitori website. Published 2023. Available at: <https://www.diversamentegenitori.it/progetto-ossigeno/>
37. Public benefits partnerships. NYC Community Schools website. Published 2023. Available at: <https://sites.google.com/mynycschools.org/newyorkcitycommunityschools/partnerships/publicbenefits?authuser=0>
37. Measured.design. Benefits Ac-

cess Project. Measured.design website. Available at: <https://measured.design/benefits-access-project/>.

38. Ramp. Alice Sheppard. A+ website. Published 2023. Available at: <http://aplusa.org/projects/ramp-alice-sheppard/>

39. 57 nouvelles rues aux écoles dans Paris. Paris.fr website. Published 2023. Available at: <https://www.paris.fr/pages/57-nouvelles-rues-aux-ecoles-dans-paris-8197>

40. Duit For. Andrea Bodo Sensory Room. Duit For website. Available at: <https://www.duitfor.com/portfolio/andrea-bodo-sensory-room/>.

41. Il progetto della neuropsichiatria. AUSL Ferrara website. Published 2023. Available at: <https://www.ausl.fe.it/novita/comunicati-sale-di-attesa-inclusive-inaugurato-il-progetto-della-neuropsichiatria-per-l2019inclusione-negli-ambienti-pediatrici>

42. Vivere il territorio. Agenda della Disabilità website. Published 2023. Available at: <https://agendadelladisabilita.it/vivere-il-territorio-siamoq/>

43. Social skills: Gruppi sociali e

autismo a Napoli. Tieni a Mente website. Published 2023.

44. Available at: <https://www.tieniamente.it/social-skills-gruppi-sociali-autismo-a-napoli/>

45. Transformation of Zumrutevler Square. Global Designing Cities Initiative website. Published 2023. Available at: <https://globaldesigningcities.org/update/transformation-of-zumrutevler-square/>

46. Brand new Deaf Academy. The Deaf Academy website. Published 2023. Available at: <https://thedeafacademy.ac.uk/about-us/brand-new-deaf-academy/>

47. Dezeen. Stride Treglown creates Deaf Academy school in Exmouth. Dezeen website. Published January 11, 2023. Available at: <https://www.dezeen.com/2023/01/11/stride-treglown-deaf-academy-school-exmouth-uk/>.

48. TRIPS Project. TRIPS Project website. Published 2023. Available at: <https://trips-project.eu>

49. Young Athletes Program (YAP). Special Olympics Italia website. Published 2023. Available at: <https://www.specialolympics.it/young-athletes-program-yap/>