

SCHEDE PROGETTUALI PER UN QUARTIERE SANO

a cura di
Nicoletta Setola
Alessandra Rinaldi

3

TESIS



collana
TESIS - Strumenti per il progetto

Diretta da

Claudio Piferi
Nicoletta Setola

Comitato scientifico

Roberto Bologna
Francesca Giofrè
Paolo Felli
Tiziana Ferrante
Riccardo Pollo
Maria Chiara Torricelli



L'obiettivo della Collana *TESIS. Strumenti per il progetto*, è quello di promuovere la pubblicazione scientifica di linee guida, strategie e raccomandazioni per la progettazione di strutture e di spazi sanitari, sociali e della formazione.

Tale obiettivo è coerente con una delle principali finalità espresse nella missione del Centro Interuniversitario TESIS ("Sistemi e Tecnologie per le Strutture Sanitari, Sociali e della Formazione"), ovvero quella di produrre, partendo dagli esiti delle ricerche, strumenti operativi rivolti sia al settore pubblico sia a quello privato.

Scopo della Collana, infatti, è quello di raccogliere, sistematizzare e diffondere i risultati delle ricerche condotte in tali ambiti in collaborazione con gli enti pubblici locali e nazionali, con altri Dipartimenti e Università nazionali e internazionali. Particolare attenzione è dedicata alla qualità dell'abitare attraverso il rapporto tra progetto architettonico, spazi pubblici e privati, salute e benessere.

Le pubblicazioni scientifiche in questione hanno caratteristiche tecniche nella forma comunicativa in quanto finalizzate al supporto delle amministrazioni pubbliche e dei loro uffici tecnici, e dei professionisti che a vario titolo si trovano coinvolti in questa tipologia di progettazione.

Tutte le pubblicazioni sono Open Access sul Web (didapress.it) per favorire la diffusione presso i destinatari della ricerca e anche per una valutazione aperta a tutta la comunità scientifica.

Il Centro Tesis e Didapress promuovono e sostengono questa collana per offrire un contributo alla ricerca sul progetto sul piano operativo.

PEER REVIEW POLICY

Ogni volume è soggetto ad una procedura di approvazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio del Comitato Scientifico della Collana.

La edizione digitale online è pubblicata Open Access sul sito didapress.it



Tutto il materiale scritto è disponibile sotto la licenza Creative Common Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 4.0. Significa che può essere riprodotto a patto di citare l'autore, di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza.

Le immagini utilizzate rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act, 17 U.S.C. 107)

Progettare un quartiere sano

SCHEDE PROGETTUALI PER UN QUARTIERE SANO

QUADERNO 3

a cura di

Nicoletta Setola
Alessandra Rinaldi



Quartieri Sani HUB

La raccolta di Quaderni *Progettare un quartiere sano* illustra i risultati della ricerca “Quartieri sani e inclusivi per le comunità della città metropolitana di Firenze. Strategie e scenari progettuali per una città prossima e in salute e per l’invecchiamento attivo della popolazione”, finanziata da Fondazione CR Firenze al Dipartimento di Architettura UNIFI nel biennio 2022-2023 tramite il bando competitivo *Ricercatori a Firenze*.

GRUPPO DI RICERCA Quartieri Sani Hub

Dipartimento di Architettura DIDA,
Università degli Studi di Firenze

Nicoletta Setola, Centro TESIS

Responsabile Scientifico del progetto
e del Settore Tecnologia dell'Architettura

Alessandra Rinaldi, IDEE Lab

Responsabile scientifico del Settore Design

Valeria Lingua, Regional Design Lab

Responsabile scientifico del Settore Pianificazione Urbanistica

Emanuela Morelli, Landscape Design Lab

Responsabile scientifico del Settore Architettura del Paesaggio

Con il contributo di

Alessia Brischetto, LED

Ricercatori

Sabrina Borgianni, Daniele Busciantella Ricci, Elisa Caruso,

Alessia Macchi, Sara Viviani

In collaborazione con

Alice Beconcini, Davide Di Bella, Ghita Fabbri e Irene Rizzi

Partners di progetto

Comune di Firenze, USL Toscana Centro,

Società della Salute di Firenze, Metalco Group srl.



Ringraziamenti

Si ringraziano tutte le persone che come stakeholder, a vario titolo, hanno contribuito allo sviluppo della ricerca, in particolare: Associazione Confluenze, Associazione Giardino Dell'Ardiglione Aps, Associazione Periferie al centro ODV, Associazione Rondinella del Torrino, Auser Firenze, Biblioteca Pietro Thouar, Biblioteca ridare la parola, Centri Commerciali Naturali (CCN) Pier Vettori, Centro Età Libera del Q.re 4, CESVOT, CittadinanzAttiva Toscana APS, Comunità di base delle piagge, Consiglio dei cittadini per la salute, Croce Rossa Italiana Firenze, FAF Female Arts in Florence, Gli Anelli Mancanti, Incontriamoci sull'Arno, Ludoteca La Mondolfiera - Quartiere 4, Membri del consiglio di partecipazione (USL Toscana Centro), personale sanitario della Casa della Salute Le piagge e del presidio Santa Rosa, Presidente del Quartiere 4, Presidente del Quartiere 5, Residenti e gruppi informali di S. Frediano, Il Pignone, Nave a Brozzi, Nave a Petriolo, Le Piagge, Responsabile AFA (USL Toscana Centro), Teatro Delle Spiagge, UFC Promozione della Salute (USL Toscana Centro), UISP Firenze.

Per i Partner di progetto si ringraziano:

Il Sindaco Dario Nardella, l'Assessora Sara Funaro, l'Assessora Cecilia del Re, l'arch. Stefania Fanfani (Comune di Firenze); il Dott. Lorenzo Baggiani, le Dott.sse Giulia Naldini e Chiara Milani (AUSL Toscana Centro); il Dott. Marco Nerattini (Società della Salute); gli Architetti Massimo Tasca e Matteo Larese Gortigo (Metalco group).

La presente pubblicazione è stata realizzata grazie al contributo della Fondazione CR Firenze

Citare la pubblicazione come

Setola N. e Rinaldi A. (a cura di) (2024) "Progettare un Quartiere Sano. Quaderno 3: Schede progettuali per un quartiere sano", Didapress, Firenze.

Attribuzioni

I quattro Quaderni di *Progettare un quartiere sano* sono il risultato di una concettualizzazione condivisa e di una continua discussione del gruppo di ricercatori basata sulla ricerca condotta di cui il coordinamento e la supervisione sono di Valeria Lingua, Emanuela Morelli, Alessandra Rinaldi, Nicoletta Setola, con il contributo di Alessia Brischetto. A seconda della partecipazione prevalente dei ricercatori alle varie fasi della ricerca di seguito le attribuzioni della redazione dei capitoli e delle relative elaborazioni grafiche.

Quaderno 3

Premessa

Valeria Lingua, Emanuela Morelli, Alessandra Rinaldi, Nicoletta Setola

Quaderno 3: Descrizione generale

Quaderno 3: Indicazioni di processo

Alessandra Rinaldi, Nicoletta Setola

Schede di progetto di aree e percorsi sani

Alice Beconcini, Sabrina Borgianni (sviluppo e redazione), Ghita Fabbri, Emanuela Morelli, Nicoletta Setola (ideazione e coordinamento), Sara Viviani

Schede di Progetto Categorie di prodotti di arredo urbano

Daniele Busciantella Ricci, Alessandra Rinaldi (ideazione e coordinamento prodotti), Sara Viviani (sviluppo e redazione)

pubblicato da

didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 - 50121, Firenze
didapress.it

© 2024 gli Autori
ISBN 9788833382388

progetto grafico

didacommunicationlab

Laboratorio di Comunicazione
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Alice Trematerra
Violante Salvatici

INDICE

PREMESSA	10
La ricerca Quartieri Sani Hub	
I quaderni del volume "Progettare un quartiere sano"	
A chi sono rivolti	
QUADERNO 3: DESCRIZIONE GENERALE	12
Caratteristiche	
Obiettivi	
Articolazione	
QUADERNO 3: INDICAZIONI DI PROCESSO	18
Gli attori e il contesto	
Strumento di supporto progettuale e decisionale	
Considerazioni per l'utilizzo	
SCHEDE DI PROGETTO DI AREE E PERCORSI SANI	22
Aree micro funzionali	26
SCHEDA A1_ Riconoscibilità e identità della CdC	
SCHEDA A2_ Hub urbano intermodale aree ingresso CdC	
SCHEDA A3_ Hub urbano promozione salute e info ingresso CdC portierato di quartiere	
SCHEDA A4_ Aree dedicate ad attività di promozione e formazione di stili di vita sani	
SCHEDA A5_ Aree e percorsi fitness	
SCHEDA A6_ Aree e percorsi di sosta attiva	
SCHEDA A7_ Aree relax meditazione olistica	
SCHEDA A8_ Aree per attività culturali, formative, sociali e integrative	
SCHEDA A9_ Aree per il mercato rionale, mercatini artigianali, vendita e produzione locale	
SCHEDA A10_ Aree giochi bambini	
SCHEDA A11_ Aree ricreative e di socializzazione	
SCHEDA A12_ Aree cibo sano	
SCHEDA A13_ Allattamento sano friendly zone	
SCHEDA A14_ Orti e giardini terapeutici e sociali	
SCHEDA A15_ Parcheggio sano multifunzionale	
SCHEDA A16_ Pocket park	
SCHEDA A17_ Spazi attesa della CdC	
SCHEDA A18_ Spazi verdi	

Mobilità, Intermodalità, Percorsi

64

SCHEDA M1_ Aree a velocità ridotta, sezioni stradali sane

SCHEDA M2_ Intersezioni stradali sane

SCHEDA M3_ Percorsi e attraversamenti pedonali sani

SCHEDA M4_ Sistema di wayfinding, comunicazione, brand identity

SCHEDA M5_ Percorsi e collegamenti verdi

SCHEDA M6_ Percorsi di promozione della salute

CATEGORIZZAZIONE FUNZIONALE DEI PRODOTTI D'ARREDO URBANO

78

SCHEDA P1_ Dialogo e socializzazione

SCHEDA P2_ Condivisione e convivialità

SCHEDA P3_ Incontro e scambio diffusi

SCHEDA P4_ Stimolazione sensoriale e biodiversità

SCHEDA P5_ Verde urbano attivo e condiviso

SCHEDA P6_ Stimolazione sensoriale e soundscaping

SCHEDA P7_ Techlash

SCHEDA P8_ Wayfinding e salute

SCHEDA P9_ Wayfinding intelligente

SCHEDA P10_ Pause e attese attive

SCHEDA P11_ Attività fisica e fitness

SCHEDA P12_ Attività fisica e attrattività

SCHEDA P13_ Supporto alla mobilità attiva

Premessa

● LA RICERCA QUARTIERI SANI HUB

L'idea di sviluppare strumenti di supporto al progetto di quartieri che siano sani per i cittadini che li vivono nasce all'interno della ricerca Quartieri Sani Hub, finanziata dal programma "Ricercatori a Firenze" di Fondazione CR Firenze di Firenze al Dipartimento di Architettura (DIDA) dell'Università degli Studi di Firenze.

Il progetto di ricerca ha coinvolto un team interdisciplinare che comprende discipline afferenti al design di prodotti, servizi e comunicazione, alla tecnologia dell'architettura, alla pianificazione urbanistica e all'architettura del paesaggio. Il progetto si è avvalso di un partenariato composto da soggetti pubblici e privati (Città Metropolitana di Firenze, Comune di Firenze, Società della Salute di Firenze (SdS), Azienda USL Toscana Centro, Metalco Group) ed è partito dal presupposto che la salute dei cittadini è strettamente correlata all'ambiente in cui le comunità vivono e risiedono.

L'obiettivo generale del progetto è stato quello di esplorare le opportunità per definire scenari progettuali e fattori strategici finalizzati al miglioramento delle condizioni dello spazio pubblico dei quartieri, in un'ottica che favorisca la promozione della salute e l'invecchiamento attivo della popolazione, applicato alla città metropolitana di Firenze. In questo contesto le Case della Salute (in trasformazione in Case della Comunità) e gli spazi a esse limitrofi sono state un punto di attenzione.

Il progetto ha adottato l'approccio della ricerca-azione attraverso due casi studio rappresentativi della città metropolitana di Firenze - la Casa della Salute de Le Piagge e il Presidio Santa Rosa, con i relativi rioni - nei quali sono stati testati i temi dell'inclusione, della prossimità e degli stili di vita sani, fino a mettere a punto scenari progettuali e linee guida per il progetto di un quartiere sano, oltre a una *health map* (mappa della salute) per sensibilizzare i cittadini sul tema dell'ambiente di vita e della salute. I risultati ottenuti sono scalabili in altri quartieri, sia a livello locale, che regionale e nazionale.

A livello nazionale con il "Documento di indirizzo per la pianificazione urbana in un'ottica di Salute Pubblica" il Ministero della Salute (2021, p.39) indica le attività secondo un approccio *Urban Health* (WHO-UNHabitat, 2020) che i comuni possono mettere in pratica nel processo di transizione verso una città più sana, tra cui adottare un approccio multidisciplinare e partecipato mettendo "a fuoco e coordinando i possibili obiettivi dell'azione congiunta tra i diversi soggetti attivi sui temi delle politiche urbane; rafforzare l'azione locale in modo capillare e strutturato, creando occasioni di policy transfer, cioè di sperimentazione di ricerca applicata sulla città".

La ricerca Quartieri Sani Hub rientra tra queste iniziative.

● I QUADERNI DEL VOLUME "PROGETTARE UN QUARTIERE SANO"

Progettare un quartiere con una visione che inglobi la salute delle persone a trecentosessanta gradi è una operazione cruciale per le amministrazioni pubbliche e allo stesso tempo complessa, in quanto richiede un approccio spaziale integrato per creare salute nei quartieri, un coordinamento tra i diversi attori degli interventi e la comprensione delle esigenze della popolazione.

La necessità di dare un supporto pratico per un tema complesso, senza renderlo banale, ha portato a creare strumenti derivanti da una base scientifica consolidata facilmente comprensibili e utilizzabili da tutti gli attori coinvolti.

Nasce così il volume “Progettare un quartiere sano” composto dai seguenti quaderni: Quaderno 1: Sette temi per un quartiere sano; Quaderno 2: Strategie di progetto per un quartiere sano; Quaderno 3: Schede progettuali per un quartiere sano; Quaderno 4: Progetti pilota per Firenze città sana.

I Quaderni non intendono sostituire i documenti di supporto al progetto già in uso per quanto riguarda il *design for all*, la sicurezza urbana e l’impatto ambientale, anzi ne consigliano l’utilizzo.

A CHI SONO RIVOLTI

I Quaderni del volume “Progettare un quartiere sano” mirano a guidare nei processi di riqualificazione: i) i *policy makers* delle amministrazioni pubbliche (in particolare Comuni e USL); ii) i progettisti incaricati dei progetti (siano essi appartenenti agli uffici tecnici che consulenti esterni o vincitori di bandi); iii) enti di supporto finanziario, ad esempio Fondazioni bancarie; iv) entità del terzo settore; v) gruppi di cittadini informati. I Quaderni possono supportare nella fase di programmazione, di *briefing* del progetto, di documentazione in fase di appalto o incarico professionale, ad esempio fornendo requisiti di progetto. Gli stessi si rivolgono anche alla comunità scientifica dei settori disciplinari coinvolti, offrendo una visione interdisciplinare innovativa del progetto di un quartiere sano.

QUADERNO 3

Descrizione generale

QUADERNO 3

Descrizione generale

● AMBIENTE E STILI DI VITA SANI

Uno degli elementi che condizionano la salute e le reti sociali è l'ambiente in cui una comunità vive. È ormai consolidato nella letteratura scientifica che l'ambiente costruito - con il quale si intende l'insieme di spazi aperti e chiusi, compresi di prodotti di arredo urbano, sistemi di *wayfinding*, informativi e di comunicazione annessi a tali spazi - influisce sulla salute pubblica in quanto agisce da promotore di stili di vita sani: compiere attività fisica, avere una dieta sana, essere coinvolti in interazioni sociali positive, ecc. Tali stili di vita a loro volta aiutano a prevenire in particolare le malattie croniche - come quelle cardiovascolari, diabete, alcuni tipi di cancro - e il decadimento fisico e cognitivo. Così anche le azioni rivolte al sostegno delle fragilità e al contrasto alla solitudine trovano beneficio in una progettazione di un ambiente costruito sano e inclusivo.

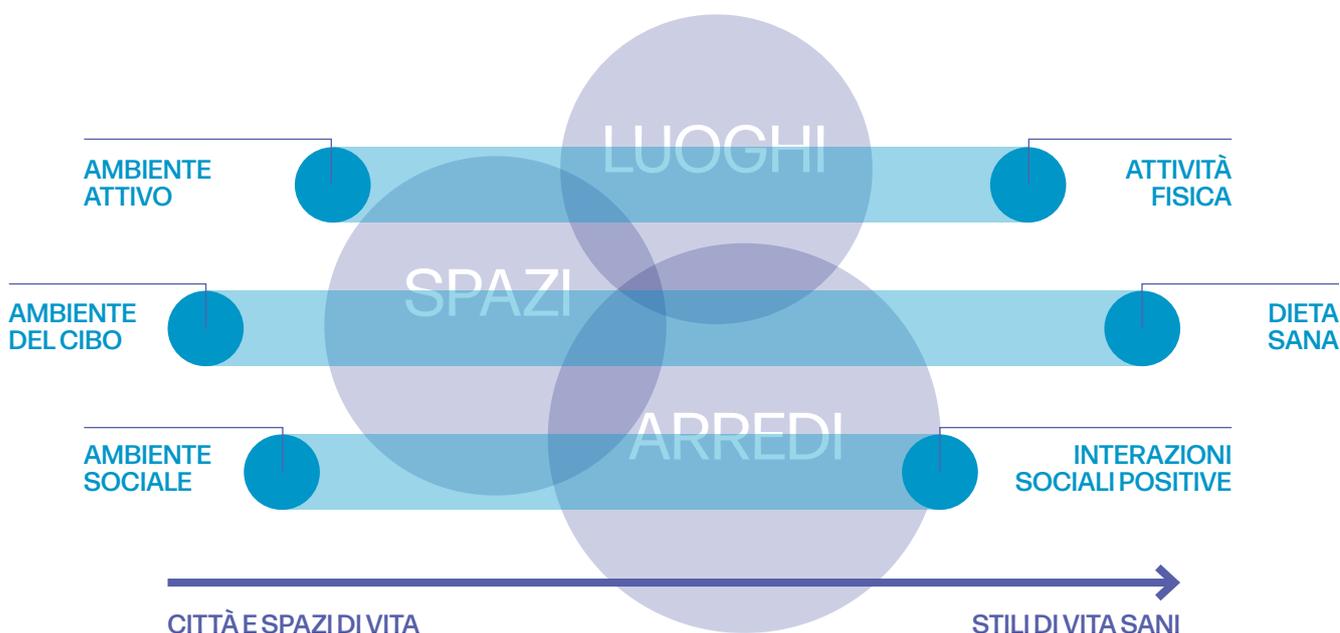
Dunque la sinergia tra salute pubblica, pianificazione urbana, architettura e design di prodotti e servizi gioca un ruolo rilevante nell'aumentare e promuovere la salute, incluse le dimensioni della salute mentale, dell'inclusione sociale e dell'invecchiamento in salute, oltre a quella delle cronicità.

L'ambiente costruito influenza gli stili di vita per il fatto stesso che le persone si trovano a vivere ogni giorno spazi diversi, dalla propria abitazione al luogo di lavoro, passando per gli spazi aperti della città, caratterizzati da piazze, strade, parchi, portici, hall di edifici pubblici, con i loro arredi.

Dunque lo spazio pubblico, oltre a essere un bene comune e un servizio per i cittadini, possiede anche un grande potenziale per la promozione della salute delle persone, migliorando la qualità della loro vita quotidiana e spingendo a mantenersi autonomi, attivi e in salute.

Riqualificare e progettare uno spazio pubblico in modo sano è un investimento per il futuro della società, i cui impatti saranno leggibili in termini di indicatori sociali e di salute.

FIG.1
Relazione tra ambiente urbano e stili di vita sani



CARATTERISTICHE

Il Quaderno 3 costituisce il terzo quaderno del volume “Progettare un quartiere sano”. La sua redazione deriva da un processo meta-progettuale, svolto con un approccio interdisciplinare e transcalare, che segue gli indirizzi strategici definiti nel Quaderno 2, applica il modello teorico elaborato dalla ricerca Quartieri Sani Hub e illustrato nel Quaderno 1, e costituisce la base per l’applicazione ai casi studio raccontati nel Quaderno 4. Le schede di progetto mettono a sistema le progettualità di percorsi che connettono aree esistenti o da riqualificare. Riguardando il progetto alla scala intermedia del quartiere, le schede tengono conto del collegamento con il resto della città ed allo stesso tempo dello studio del dettaglio delle singole aree fino alla progettazione dell’arredo urbano. Le schede forniscono un supporto tecnico e sono corredate da immagini evocative che fungono da fonte di ricerca per il progettista.

OBIETTIVI

L’obiettivo delle schede di progetto è quello di fornire indicazioni progettuali che riguardino l’architettura, l’architettura del paesaggio e i prodotti di arredo per le singole aree e per i percorsi all’interno degli spazi pubblici. Si tratta di linee guida progettuali tecniche, che rendono operativi gli indirizzi strategici illustrati nel Quaderno 2, e che vanno dalla scala di insieme a quella di dettaglio.

Le linee guida sono finalizzate alla realizzazione di uno spazio pubblico di alta qualità, in vista di un miglioramento delle condizioni di salute e benessere dei cittadini, attraverso la realizzazione di un ambiente costruito che promuove stili di vita sani e consapevoli.

Le schede di progetto costituiscono uno strumento operativo di supporto concreto e di indirizzo strategico nella fase di redazione di capitolati prestazionali a base di gara, di documenti preliminari alla progettazione e nella fase progettuale degli interventi di riqualificazione o di nuova costruzione negli spazi pubblici urbani, nonché nella progettazione di prodotti d’arredo.

ARTICOLAZIONE

Le schede di progetto sono suddivise in 3 sezioni: Aree micro funzionali, Mobilità Intermodalità Percorsi, Categorie di prodotti di arredo urbano.

Le prime due sezioni raccolgono 24 schede di progetto; la terza sezione è costituita da una categorizzazione introduttiva dei domini e sottodomini funzionali dei prodotti d’arredo e da 13 schede di categorie di prodotto d’arredo riferite ai suddetti domini.

Le schede delle prime due sezioni riguardano temi specifici dello spazio, coerentemente con le strategie illustrate nel Quaderno 2 e sono articolate come segue:

- il nome ed il codice identificativo della scheda;
- i rimandi alle strategie illustrate nel Quaderno 2;
- i rimandi alle schede di prodotto presenti nella sezione Categorie di prodotti di arredo urbano;
- il logo grafico identificativo del tema trattato;
- una rappresentazione grafica evocativa del tema progettuale specifico interpretato secondo l’approccio di quartiere sano;
- una breve descrizione del tema progettuale in oggetto che spiega la natura dello stesso, gli obiettivi e le scelte progettuali attraverso le quali essi si possono raggiungere;
- i requisiti fondamentali e non fondamentali dello spazio;
- le indicazioni progettuali afferenti l’ambito dell’architettura del paesaggio.

Le 24 schede qui riportate sono state elaborate secondo una visione unitaria e di sistema

derivante dalla ricerca Quartieri sani Hub, per cui schede e indirizzi strategici dialogano tra loro. È possibile dunque che il contenuto di una specifica scheda progettuale richiami in maniera evidente scelte progettuali relative ad un'altra scheda, o che una stessa scheda abbia un collegamento con strategie diverse.

La terza sezione **Categorie di prodotti di arredo urbano** si apre con una categorizzazione introduttiva dei prodotti d'arredo urbano per il Quartiere sano in domini e sottodomini funzionali. La categorizzazione funzionale dei prodotti emerge dalla clusterizzazione sistematica dei dati emersi dagli strumenti di ricerca, quali: osservazioni ambientali dirette, sopralluoghi ambientali a carattere interdisciplinare, la definizione dei fattori ambientali che impattano sull'ambiente costruito attraverso il modello concettuale del progetto di ricerca (Tabella dei 7 Temi), interviste semi-strutturate, living lab e la codifica qualitativa delle tematiche emerse.

I domini individuati sono 3: Relazionarsi, Comunicare, Muoversi.

A ciascuno di questi domini e dei relativi sottodomini corrispondono delle schede di categorie di prodotti d'arredo, che descrivono i requisiti funzionali e tecnici degli arredi per rispondere alle esigenze emerse per la costruzione di un Quartiere sano.

Le 13 schede sulle categorie di prodotto descrivono come affrontare la costruzione di scenari di sistemi prodotto-servizio innovativi e promettenti rispetto agli interessi comuni e alle sinergie che si possono creare fra le persone che fruiscono il quartiere.

Le schede contengono:

- il nome ed il codice identificativo della scheda;
- una breve descrizione della categoria progettuale del prodotto d'arredo urbano che spiega la natura dello stesso, gli obiettivi e lo scenario progettuale a cui essa si riferisce;
- l'indicazione di dove/come/perchè la categoria deve essere installata e a quale cluster di utenza si rivolge;
- immagini di progetti e prodotti di arredo urbano, sviluppati dal team di IDEE Lab e da Metalco Group, partner del progetto di ricerca Quartieri Sani, come esempi di possibili soluzioni che aiutano a comprendere meglio la categoria.

In ciascuna delle schede delle prime due sezioni ci sono i rimandi alle schede di prodotto che rientrano nel tema progettuale descritto e che devono quindi essere tenute in considerazione nelle scelte progettuali e nelle prescrizioni dei prodotti d'arredo da installare.

Progettare un
quartiere sano

Quaderno 3_
Schede progettuali
per un quartiere sano

a cura di
Nicoletta Setola
Alessandra Rinaldi

QUADERNO 3

Indicazioni di processo

QUADERNO 3

Indicazioni di processo

● GLI ATTORI E IL CONTESTO

Le schede raccolte in questo documento forniscono una guida progettuale su come attuare le indicazioni strategiche contenute nel Quaderno 2 al fine di promuovere la salute intervenendo sull'ambiente costruito in contesti urbani. In particolare, le schede suggeriscono soluzioni progettuali su temi specifici per la riqualificazione urbana a livello di quartiere dove, in base al contesto, è necessario intervenire secondo priorità o specifiche esigenze, problematiche o urgenze delle comunità che vivono tali ambienti.

Pertanto, dal punto di vista operativo e di processo, risulta necessario contestualizzare le schede di questo documento secondo i seguenti punti di riferimento:

- gli attori che intendono avvalersi del supporto di queste schede progettuali, quali direzioni tecniche degli uffici di progettazione e pianificazione delle amministrazioni locali o delle AUSL, liberi professionisti, progettisti consulenti di comunità locali organizzate in iniziative di co-design;
- la visione strategica dell'intervento, da stabilire nella fase precedente con il supporto, tra gli altri, del Quaderno 1 e del Quaderno 2 relativo agli indirizzi strategici, che potrà prendere in considerazione tutti, o solo parte, dei temi trattati nelle schede in relazione alle condizioni del contesto.

Sulla base delle scelte strategiche definite dagli *stakeholders* nella fase precedente a quella della stesura di progetto si potrà quindi avere un utilizzo parziale o completo delle schede. Relativamente all'opzione di un utilizzo singolo possiamo considerare solo le schede relative alla sezione "Mobilità, Intermodalità, Percorsi" in quanto un sistema di percorsi ha un impatto trasformativo, se pur minimo o parziale in sé, anche senza essere abbinato alle schede di progetto delle aree. Mentre relativamente alle "Aree micro funzionali" occorre metterle a sistema un certo numero, assieme a quelle dei percorsi, affinché vi sia un impatto significativo e durevole di riqualificazione di un'area. In sintesi, applicare il progetto relativo ad una sola scheda "Area micro funzionale", non apporta alcun miglioramento, se non abbinata quanto meno ad un sistema di percorsi (vedi sezione Mobilità Intermodalità Percorsi).

Relativamente alle schede di categorizzazione dei prodotti d'arredo urbano, il loro uso deve essere strettamente connesso ad entrambe le opzioni sopra descritte; le categorie di prodotto d'arredo servono infatti alla caratterizzazione funzionale sia delle soluzioni della sezione "Mobilità, Intermodalità, Percorsi", che delle soluzioni relative alle schede "Aree micro funzionali".

● STRUMENTO DI SUPPORTO PROGETTUALE E DECISIONALE

Le schede di progetto possono supportare in maniera diretta le fasi progettuali e, in maniera indiretta, anche le fasi decisionali. Infatti, un gruppo di attori con ruolo decisionale può utilizzare le schede di questo documento per prendere consapevolezza delle opportunità e delle problematiche concrete legate allo spazio pubblico in un'ottica di quartiere sano e quindi indirizzare le scelte strategiche alla scala più ampia e nelle fasi precedenti alla progettazione.

Dal punto di vista progettuale, le schede forniscono indicazione su quali singole soluzioni, interventi, accorgimenti, anche in scala di dettaglio, e quali requisiti sono necessari in sede di sviluppo del progetto e degli step successivi di realizzazione delle opere. Tali scelte orientano poi anche le scelte degli attori da coinvolgere nella realizzazione delle opere.

CONSIDERAZIONI PER L'UTILIZZO

Le schede di progetto e le relative indicazioni contenute possono essere adottate in modo differente a seconda delle condizioni del contesto e degli obiettivi strategici che si intendono perseguire. In base a questi fattori si possono valutare e adottare diverse opzioni.

Utilizzo completo o multiplo

Il maggior potenziale di queste schede progettuali può essere espresso attraverso un utilizzo completo o multiplo delle schede di progetto, nell'ambito del quale quindi si prendono in considerazione tutte (uso completo) o buona parte (uso multiplo) delle schede raccolte nel Quaderno 3 e si adottano tutte o buona parte delle indicazioni proposte. In questo caso si mettono a sistema tutte le tematiche inerenti il quartiere sano integrando il sistema dei percorsi con le micro aree funzionali e i prodotti di arredo. Se volessimo evocare un'immagine salutogenica in termini anatomici potremmo dire che diamo nuovo vigore, nuova energia e vitalità al sistema venoso e linfatico (i percorsi) e rinvigoriamo, rivitalizziamo, rinnoviamo i singoli organi (aree micro funzionali) connessi da tali sistemi.

Utilizzo parziale

Le schede di progetto sono state elaborate in modo che ciascuna di esse prenda in considerazione un singolo aspetto del concetto di 'quartiere sano', e che insieme a tutte le altre fornisca un supporto completo alla progettazione del quartiere sano secondo una visione di sistema ed una prospettiva olistica di quartiere.

È quindi possibile utilizzare questo documento considerando anche solo una parte delle schede progettuali. Per iniziare un lavoro sistematico sul territorio non è necessario attivare tutte le schede, bensì adottare, in modo coerente alla visione strategica stabilita nelle fasi precedenti, i temi progettuali prioritari o quelli maggiormente sostenibili anche in base alle esigenze espresse dalla comunità che vive il quartiere. Ad esempio, se durante la fase precedente è stato stabilito di adottare la Strategia 5 per incrementare le possibilità per fare attività fisica sul territorio, allora si possono applicare le schede A5 e A6 insieme ad almeno una scheda relativa ai percorsi, per esempio M3, M4 o M5, le quali rimandano a loro volta ai prodotti di arredo urbano adatti a queste aree (P8, P9, P11, P12, P7 e P10).

Utilizzo singolo

Il presente Quaderno contiene tutte le schede che sono strettamente legate alle strategie indicate nel Quaderno 2. In linea generale è opportuno che vi sia una visione di insieme strategica, operata anche con il supporto degli indirizzi strategici del Quaderno 2. La maggior parte delle schede, come abbiamo detto, ha un valore trasformativo e migliorativo se compresa all'interno di un progetto di insieme, nel quale vi sia l'adozione almeno di una scheda relativa ai percorsi con i relativi prodotti d'arredo. Vi sono solo alcune schede che possono essere applicate anche a prescindere dalle altre e da un progetto di insieme che comprenda tutti i temi relativi al quartiere sano. Si tratta delle schede relative alla sezione "Percorsi, Modalità, Intermodalità" in abbinamento con le schede di categorie di prodotto d'arredo urbano che ne caratterizzano la funzione. L'adozione di una scheda relativa ai percorsi infatti risulta già una messa a sistema di spazi ed aree, che possono essere a loro volta oggetto di un progetto di riqualificazione o meno. Questo approccio restituisce il massimo risultato in termini di riqualificazione se viene abbinato al progetto del percorso anche una certa serie di progetti di aree micro funzionali.

Il Quaderno 3, in sintesi, fornisce contenuti tecnici che consentono di comprendere il possibile impatto delle strategie sul territorio e un utile strumento guida per le scelte progettuali di insieme e di dettaglio.



Schede di progetto di aree e percorsi sani



Schede di progetto di aree e percorsi sani

Le schede di progetto che riguardano l'ambito della architettura sono suddivise in due principali sezioni: quella delle aree (schede A), che descrivono una dimensione micro in cui le persone svolgono delle attività sane, e che costituiscono delle aree micro funzionali all'interno di una "zonizzazione" a più larga scala; e quella dei percorsi (schede M), che descrivono le caratteristiche degli spazi in cui avvengono i movimenti delle persone, sottolineando l'importanza delle connessioni tra spazi, aspetto cruciale collegato al tema delle reti tangibili e intangibili all'interno del quartiere.

Tale suddivisione nasce dalla considerazione dell'utente di riferimento, il pedone, che vive la sfera micro urbana del proprio quartiere in termini di spostamenti e luoghi in

AREE MICRO FUNZIONALI	→ Riconoscibilità e identità della Casa della Comunità	SCHEDA A1
	→ Hub urbano intermodale aree ingresso Casa della Comunità	SCHEDA A2
	→ Hub urbano promozione salute e info ingresso Casa della Comunità, portierato di quartiere	SCHEDA A3
	→ Aree dedicate ad attività di promozione e formazione di stili di vita sani	SCHEDA A4
	→ Aree e percorsi fitness	SCHEDA A5
	→ Aree e percorsi di sosta attiva	SCHEDA A6
	→ Aree relax meditazione olistica	SCHEDA A7
	→ Aree per attività culturali, formative, sociali e integrative	SCHEDA A8
	→ Aree per il mercato rionale, mercatini artigianali, vendita e produzione locale	SCHEDA A9
	→ Aree giochi bambini	SCHEDA A10
	→ Aree ricreative e di socializzazione	SCHEDA A11

cui sostare. Da considerare che questi due ambiti, aree e percorsi, nella realtà spesso si fondono, e che la suddivisione qui riportata è funzionale ad una presa di consapevolezza del progettista e dell'utilizzatore delle linee guida.

Le schede di progetto sono state elaborate grazie ad un processo iterativo di co-creazione che ha visto coinvolte due fasi della ricerca: la redazione delle 6 strategie per il progetto di un quartiere sano illustrate nel Quaderno 2, e il progetto degli scenari per i casi pilota di Firenze illustrati nel Quaderno 4. Il continuo confronto tra indirizzi strategici e progetto applicato ad un contesto preciso ha portato alla elaborazione delle schede di progetto che seguono.

→ Aree cibo sano **SCHEDA A12**

→ Allattamento sano friendly zone **SCHEDA A13**

→ Orti e giardini terapeutici e sociali **SCHEDA A14**

→ Parcheggio sano multifunzionale **SCHEDA A15**

→ Pocket park **SCHEDA A16**

→ Spazi attesa della Casa della Comunità **SCHEDA A17**

→ Spazi verdi **SCHEDA A18**

MOBILITÀ, INTERMODALITÀ, PERCORSI

→ Aree a velocità ridotta, sezioni stradali sane **SCHEDA M1**

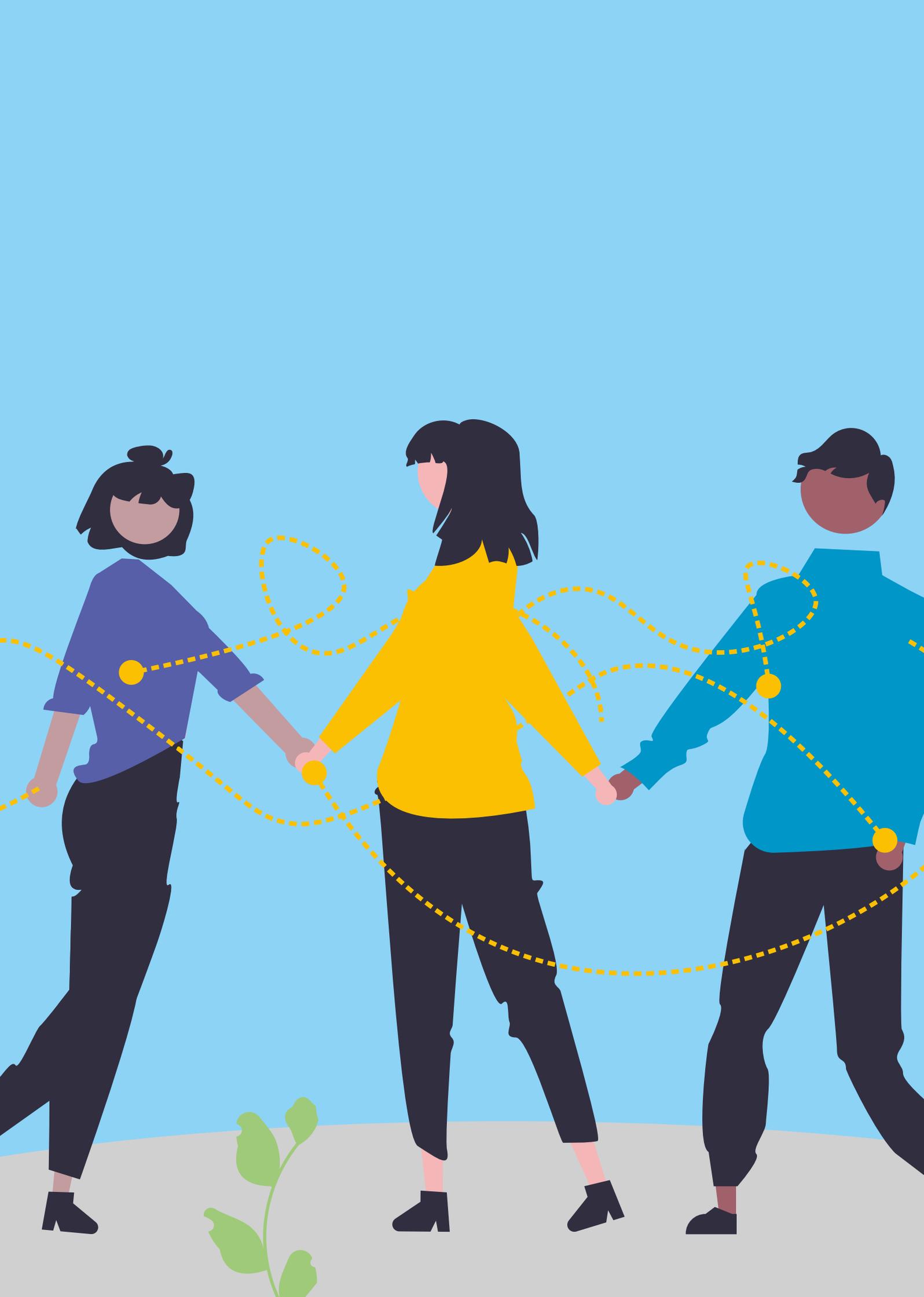
→ Intersezioni stradali sane **SCHEDA M2**

→ Percorsi e attraversamenti pedonali sani **SCHEDA M3**

→ Sistema di wayfinding e comunicazione, brand identity **SCHEDA M4**

→ Percorsi e collegamenti verdi **SCHEDA M5**

→ Percorsi di promozione della salute **SCHEDA M6**



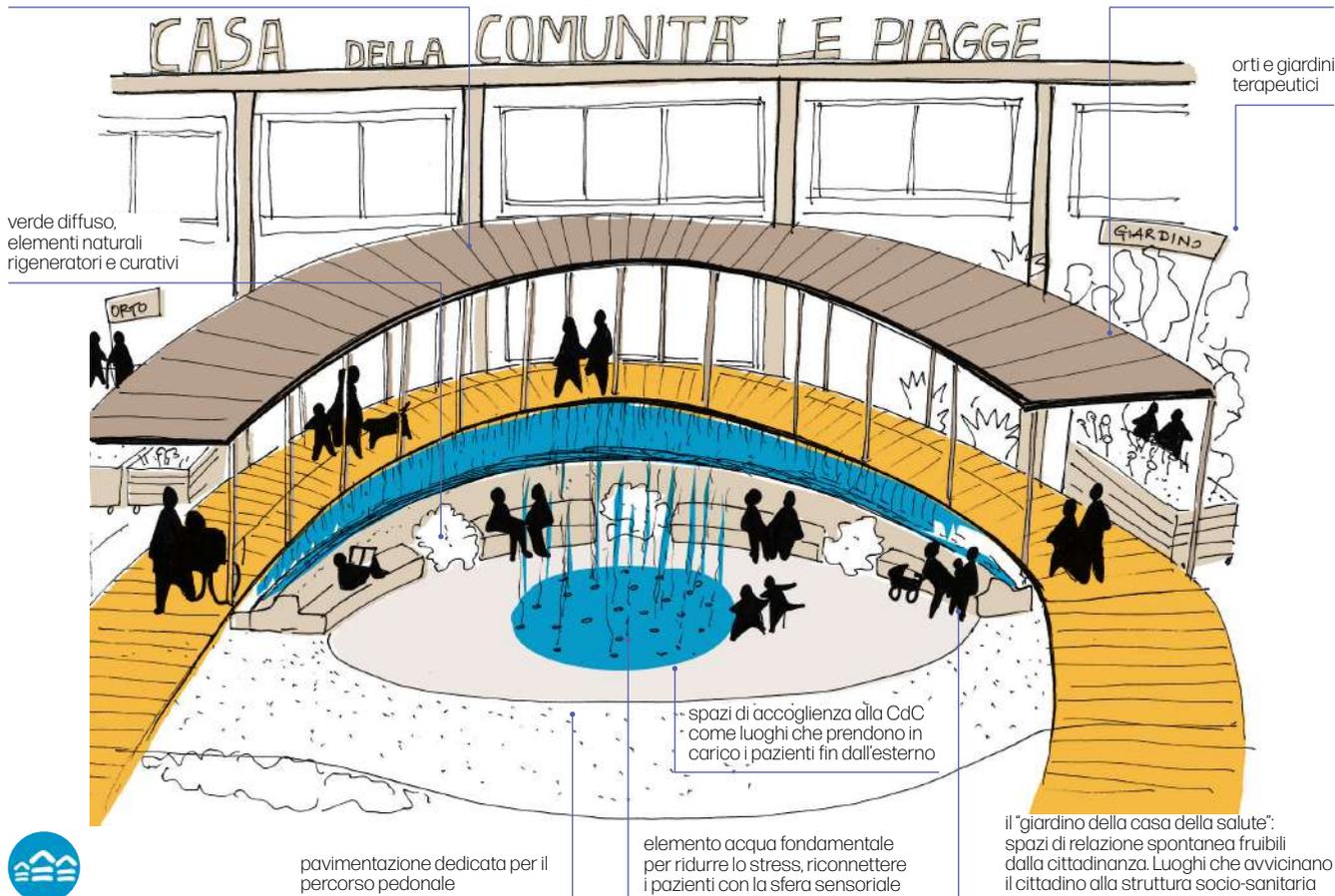
SCHEDE A

Aree micro funzionali



linguaggio coerente che caratterizza tutti gli elementi a rchitettonici, gli arredi, la pavimentazione, la vegetazione

elemento di protezione e segnalazione dell'ingresso



SCHEDA A1

Riconoscibilità e identità della CdC

L'ingresso alla Casa della Comunità è lo spazio più importante dell'interfaccia urbana poiché costituisce il punto di accesso e il filtro tra lo spazio urbano ed il luogo della cura. Deve essere facilmente identificabile e riconoscibile attraverso gli elementi architettonici, paesaggistici e di arte, e deve includere spazi dedicati all'accoglienza, che ha luogo fin dallo spazio esterno, prima dell'ingresso stesso. Oltre alla funzione di accoglienza e di filtro, questo spazio assolve un'importante ruolo di fulcro di relazioni sociali spontanee e non. A tal fine è importante che vi siano zone con sedute, elementi di protezione, di ombreggiamento, vegetazione, illuminazione dedicata. Altre componenti importanti sono la presenza di acqua che aiuta a ridurre lo stress, i giardini e gli orti terapeutici fruibili sia da parte degli utenti della Casa della Comunità sia da altri gruppi organizzati del quartiere. Affinchè sia facilmente identificabile e riconoscibile l'ingresso deve essere fortemente caratterizzato attraverso l'uso dei volumi, dei vuoti e dei pieni, dei materiali, dei colori, delle texture, degli effetti tridimensionali, della luce, dei giochi luce-ombra. Esso deve inoltre garantire una protezione dagli agenti atmosferici agli utenti. Il sistema di pavimentazione deve segnalare con chiarezza l'ingresso e gli spazi di accoglienza, così come il sistema delle illuminazioni e la vegetazione, utile sia per creare filtri tra diverse aree e funzioni, sia per favorire un buon microclima.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2,4 / strategia 2_azione 2 / strategia 3_azione 1,3 / strategia 4_azione 1,2,3](#)



Bilbao | foto di Nicoletta Setola



Bangkok | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Utilizzare la vegetazione come elemento di riconoscibilità grazie alle caratteristiche estetiche intrinseche di una specie vegetale



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

elemento protezione, elementi architettonici di segnalazione ingresso (portico, loggia)

permeabilità visiva piano terra

ampi, comodi spazi di accesso

landmark

presenza di arte

vegetazione, acqua

pavimentazione attiva dedicata

spazi comunicativi di relazione spontanea

piacevolezza estetica

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

prossimità, facile raggiungibilità

Requisiti opzionali

grandi vetrate

illuminazione soffusa

presenza di spazi per pratiche attive con utenti e cittadini

giardini e orti terapeutici

spazi e arredi che favoriscono aggregazione spontanea

aree promozione attività fisica

gestione risorse energetiche rinnovabili

spazi e arredi per la sensibilizzazione del cittadino

aree sicure rimessa mezzi per la mobilità lenta



Tesi di Laurea "Abaco di soluzioni progettuali per la riconoscibilità e accessibilità della Casa della Comunità" | Haiman Zhang

elemento di protezione dagli agenti atmosferici e segnalazione delle aree di attesa

parcheggio bici e bike sharing

schermi digitali interattivi per informazioni e servizi online (prenotazioni CdC/taxi, info, pagamenti etc.)

vegetazione e alberi per ombreggiare e creare un microclima salutare

aree di attesa protette e sicure

verde diffuso come filtro tra le aree a diversa funzione

pavimentazione attiva dedicata

arredi per la sosta attiva

illuminazione dedicata

sedute inclusive

dispositivi per ridurre la velocità del traffico veicolare



SCHEDA A2

Hub urbano intermodale aree ingresso CdC

L'Hub intermodale è un luogo di interscambio tra diversi mezzi di trasporto, dove oltre alla fermata dell'autobus o della tramvia, al deposito di bike sharing e/o car sharing, alla fermata o chiamata del taxi, ai parcheggi di biciclette si trovano anche spazi protetti e comodi per l'attesa, totem informativi dove vengono fornite informazioni sulla mobilità in tempo reale, dispositivi digitali per il pagamento e l'acquisto di servizi della mobilità ed eventualmente altri servizi di supporto al cittadino relativi alla mobilità. Gli spazi dell'attesa devono essere protetti dagli agenti atmosferici, confortevoli, inclusivi, ben tenuti e facilmente raggiungibili. Particolare cura occorre nella progettazione dei percorsi che si intersecano e che devono essere chiari e accessibili, a tal fine è importante l'impiego di una pavimentazione pedonale dedicata, di un sistema di illuminazione soffuso e ben diffuso. La presenza di vegetazione arbustiva è utile come filtro tra diverse funzioni e come elemento di ombreggiamento estivo. In questi spazi possono essere integrati arredi per la sosta attiva [cfr. scheda A6].

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2 / strategia 2_azione 1,2 / strategia 3_azione 1 / strategia 4_azione 1,2,3 / strategia 5_azione 3](#)



Bournemouth | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P7 | Techlash

P9 | Wayfinding intelligente

P10 | Pause e attese attive

P13 | Supporto alla mobilità attiva



Vigo | foto di Veronica Grembi

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Dare priorità allo spazio pedonale

Prevedere punti per il servizio delle biciclette fai da te

Garantire zone di attesa ombreggiate

Prevedere aiuole rain garden

Inerbire ove presenti le sedi tramviarie grazie all'utilizzo di appositi mix vegetali

Utilizzare materiali permeabili e/o drenanti

Integrare gli Hub intermodali con la vegetazione grazie alla progettazione di aiuole e/o drenanti tramviarie grazie all'utilizzo di appositi mix vegetali

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

elementi protezione e segnalazione aree attesa, servizi (fontanelli)

sistemi informativi digitali interattivi (acquisto titoli, chiamata taxi)

spazi attesa sicuri e inclusivi

pavimentazione attiva dedicata

illuminazione dedicata

comfort e arredo coordinato

sistemi multilingua multi sensoriali

arredi a supporto mobilità lenta (staz. manutenzione bici, staz. ricarica bici e monopattini elettrici)

Requisiti opzionali

parcheggio biciclette

vegetazione

staz. multifunzione mobilità in sharing

arredi per la sosta attiva

dispositivi digitali servizi mobilità

sistemi informativi identità luogo

prossimità servizi e attività

riconoscibilità e visibilità

aree sicure rimessa mezzi leggeri

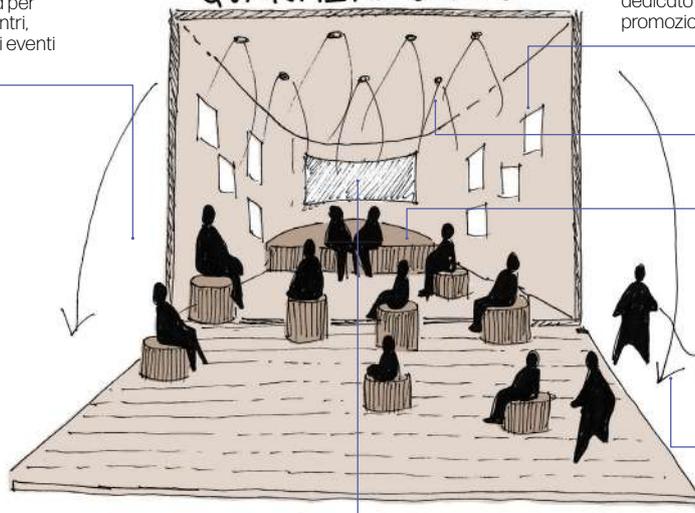


Copenaghen | foto di Nicoletta Setola

comunicazione e riconoscibilità del luogo e della funzione

struttura riconoscibile e compatta per un utilizzo pratico e flessibile (incontri, presentazioni, informazioni, piccoli eventi promozionali)

SAN FREDIANO QUARTIERE SANO



spazio permanente raccolto e protetto leggero e flessibile, che stimoli la partecipazione attiva, interno e/o esterno o in prossimità dell'ingresso alla CdC dedicato ad eventi e attività informative/educative di promozione della salute

illuminazioni dedicate soffuse con luce calda

palco/spazio per talk, eventi presentazioni

spazio informale accogliente e inclusivo ed inclusive

supporto digitale per proiezioni audio/video

pavimentazione attiva dedicata accogliente e familiare



sedute flessibili mobili ed inclusive

architettura e design dello spazio che comunicano, informano, educano



SCHEDA A3

Hub urbano promozione salute e info ingresso CDC portierato di quartiere

L'Hub urbano di promozione della salute è un luogo di informazione e di formazione, dedicato in particolare alle attività informative e formative della Casa della Comunità. Un luogo, che può essere stabile o itinerante, dove si organizzano eventi formativi, talk, presentazioni informative legate al mondo della salute e dello stile di vita sano. Questo spazio può essere collocato all'interno della Casa della Comunità oppure all'esterno, in prossimità dell'ingresso. Può assolvere anche alla funzione di portierato di quartiere soprattutto se si trova in esterno, in questo caso diventa anche un luogo di riferimento e di informazione per l'intero quartiere (attività, servizi, socialità ecc.). Può essere realizzata una struttura ad hoc in materiale leggero, che si possa chiudere ed aprire, oppure sfruttare uno spazio/edificio urbano esistente; in ogni caso è importante che possa essere chiuso, anche per motivi di sicurezza e che abbia un elemento comunicativo di riconoscimento chiaro, quale ad esempio un'insegna.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2, 3, 4 / strategia 2_azione 1, 2 / strategia 3_azione 1, 2, 3 / strategia 5_azione 1, 3](#)



Bilbao | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P3 | Incontro e scambio diffuso

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente



Delft | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Prevedere la realizzazione di fontanelli pubblici

Garantire i servizi igienici pubblici

Evitare di creare grandi macchie di arbusti che potrebbero essere sede di scarico di rifiuti



Londra | foto di Sabrina Borgianni

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

struttura riconoscibile e compatta

insegna/comunicazione

presenza di arredi flessibili (includere sedute) per attività formazione, informazione, co-design, co-creazione, co-produzione

illuminazioni dedicate

spazio/struttura chiudibile

elementi, dispositivi che favoriscano lo scambio tra diversità culturali, sociali, politiche, economiche, generazionali

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

dispositivi raccolta dati feedback opinione e idee cittadini

pavimentazione attiva dedicata

Requisiti opzionali

supporto digitale audio/video

architettura/design comunicativo

struttura mobile/flessibile

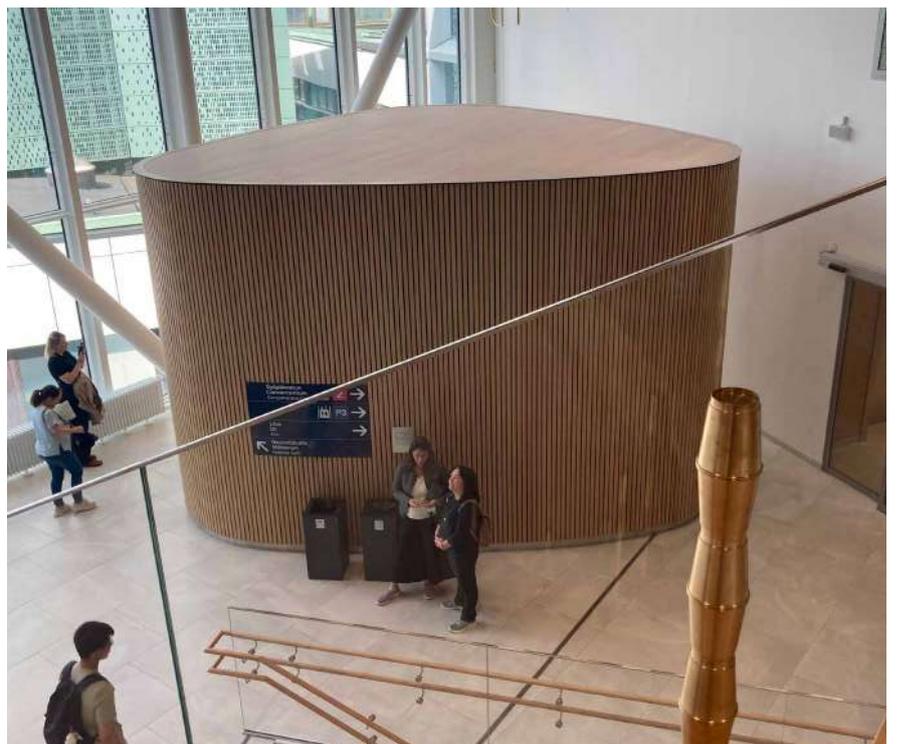
palco

spazi attrezzati con dispositivi per servizi di mutuo aiuto

servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

spazi e arredi sensibilizzazione al cittadino

riconoscibilità e visibilità



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

totem informativi ed interattivi per informazioni su stili di vita, salute, attività fisica, alimentazione, buone pratiche

erogatori di cibi e bevande sane a Km0: acqua, yogurt, centrifughe, succhi, latte, uova, cibi preparati sani

dispositivo interattivo per la prenotazione di servizi per la salute, prevenzione, visite mediche, consulti in presenza e in remoto, assistente digitale per lo stile di vita e pratiche quotidiane

totem e i dispositivi disposti lungo un percorso pedonale alternando sedute, spazi di relazione

elementi vegetativi per miglior ombreggiamento e per favorire riconoscibilità e attrattività

pavimentazione attiva dedicata ed elementi identitari e riconoscibili per connotare il percorso "salute" e "benessere"



SCHEDA A4

Aree dedicate ad attività di promozione e formazione di stili di vita sani

Si tratta di aree e percorsi realizzati con materiali, forme, colori, disegni, e determinati dispositivi e arredi che nel loro complesso stimolano ed educano verso uno stile di vita sano. Questo processo può quindi avvenire attraverso percorsi che stimolano a camminare o fare attività fisica, arredi che stimolino a muoversi, elementi comunicativi che informino e formino a proposito di buone pratiche, dispositivi che erogano alimenti e bevande salutari, la presenza di determinate essenze e determinati elementi naturali e del paesaggio che stimolino ad implementare il rapporto diretto con la natura. In questi spazi ancora una volta sono importanti la scelta dei diversi materiali per la pavimentazione (percorsi, zone di sosta, zone filtro), la scelta delle essenze e della vegetazione come elementi sia di ombreggiamento e microclima sia con ruolo educativo e stimolante-attrattivo.

→ *CFR. QUADERNO 2*

strategia 1_ azione 2, 4 / strategia 2_ azione 1, 2 / strategia 3_ azione 1, 3 / strategia 4_ azione 1, 3 / strategia 5_ azione 1, 3 / strategia 6_ azione 1



Bangkok | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P7 | Techlash

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Progettare l'inserimento delle alberature in modo da alternare spazi ombreggiati a spazi soleggiati

Inserire composizioni arbustive per rendere gli spazi più attrattivi

Evitare di creare grandi macchie di arbusti che potrebbero essere sede di scarico di rifiuti

Utilizzare vegetazione ad alto assorbimento di inquinanti e CO₂



Palermo | foto di Sabrina Borgianni

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

essenze vegetazione

percorsi e aree sosta

dispositivi comunicativi e informativi interattivi e interconnessi per lo scambio di dati e informazioni (anche live)

dispositivi erogatori

arredi urbani attrattivi e stimolanti che favoriscano socialità

dispositivi raccolta dati opinione e idee cittadini

pavimentazione attiva dedicata

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

sedute

elemento acqua

dispositivi interattivi

dispositivi servizi cittadino

illuminazione dedicata

servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

stimoli divertenti e accattivanti anche sensoriali

dispositivi raccolta dati salute mobilità walkability

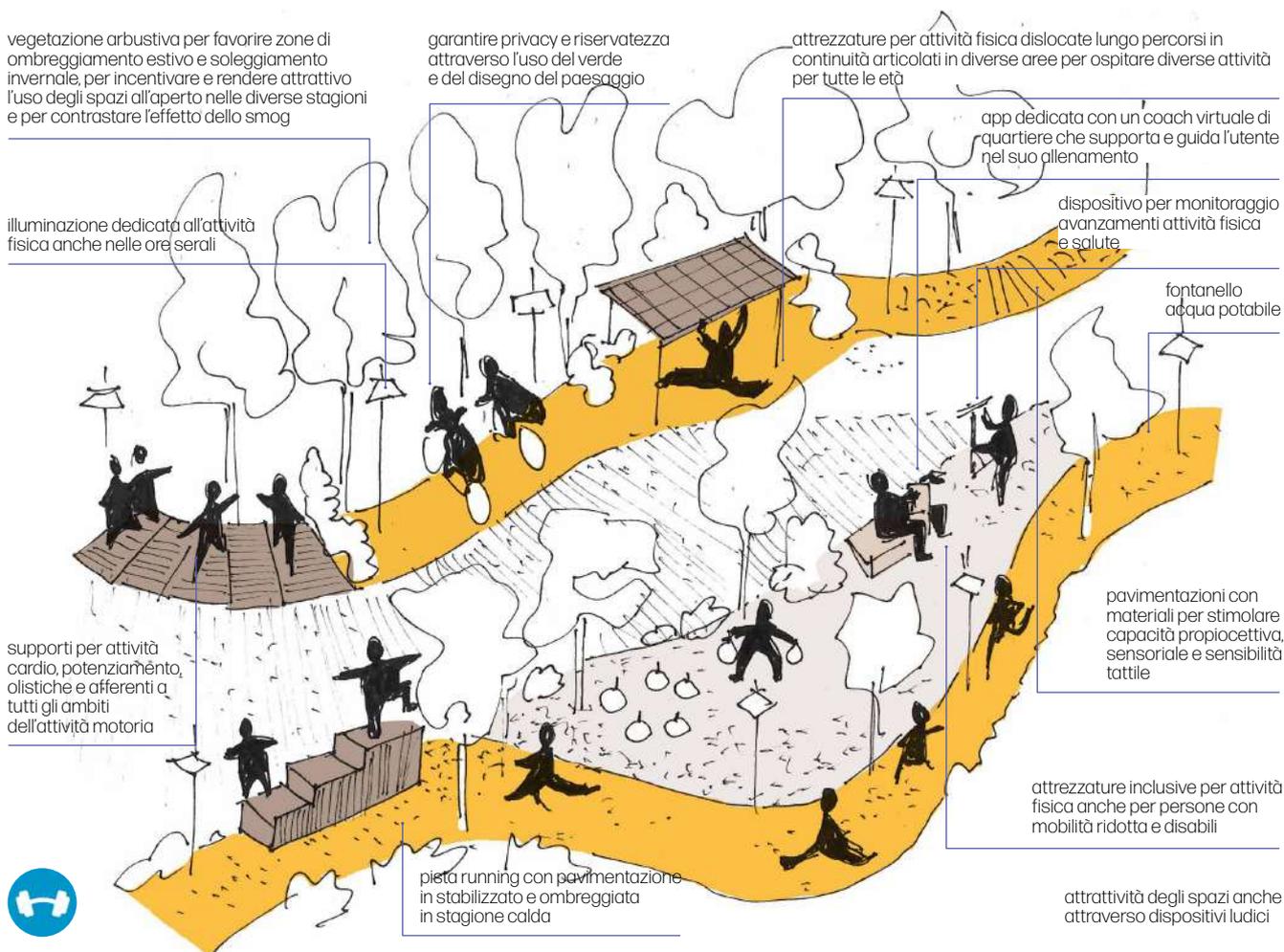
personalizzazione percorsi di salute

spazi e arredi sensibilizzazione al cittadino

riconoscibilità e visibilità



Palermo | foto di Sabrina Borgianni



SCHEDA A5

Are e percorsi fitness

I percorsi per le attività sportive all'aperto sono tra gli spazi di maggiore importanza nel quartiere sano, offrono infatti gli strumenti idonei per mettere in pratica uno stile di vita salutare, basato anche sullo svolgimento di una sana attività fisica. Questi spazi possono essere articolati come aree in cui si trova un percorso dedicato dove si collocano dispositivi idonei per lo svolgimento di attività fisica all'aperto da parte di utenti di tutte le età e di diversa abilità fisica. Anche nella progettazione di questi spazi l'inclusività è l'approccio di riferimento, considerando il tipo di utenza che si prevede potrà usufruire di tali spazi. Non solo i dispositivi e gli arredi costituiscono spazi per attività sportiva, ma anche elementi quali piste per running/camminata realizzate con specifici materiali, aree pavimentate con sabbia per attività funzionali propriocettive, aree pavimentate con materiali morbidi (gomme) per attività olistiche, aree pavimentate in legno per attività leggere, aree con superfici realizzate in diversi materiali (naturali e non) per far sperimentare diverse sensazioni e percezioni camminando a piedi nudi (es. percorsi sensoriali), spazi con l'acqua per esperienza kneipp.

Oltre alla scelta degli arredi per il fitness è importante scegliere i materiali per le varie pavimentazioni, posizione e tipologia di vegetazione in base all'effetto che si desidera ottenere (alberi a foglia caduca per ombreggiamenti estivi e soleggiamento invernale per esempio). Device di supporto per l'allenamento e un sistema di illuminazione dedicato rendono ancora più attrattiva l'area.

→ **CFR. QUADERNO 2**

strategia 1_ azione 1,2,3,4 / strategia 2_ azione 1,2 / strategia 3_ azione 1,2,3 / strategia 4_ azione 3 / strategia 5_ azione 1,2,3



Bangkok | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente

P11 | Attività fisica e attrattività

P13 | Supporto alla mobilità attiva



Forlì | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Progettare percorsi misti/integrati in modo da non specializzare le aree di un parco

Evitare di creare nuclei schermati dalla vegetazione che potrebbero creare zone d'ombra (scarsa intervisibilità- isolamento - percezione di pericolo)

Prevedere la realizzazione di fontanelli pubblici

Inserire composizioni vegetali arbustive ed erbacee per rendere gli spazi più attrattivi

Evitare di creare grandi macchie di arbusti che potrebbero essere sede di scarico di rifiuti

Utilizzare la vegetazione arbustiva come filtro anti smog

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

materiali vari pavimentazione

stimolazione sensoriale

vegetazione

inclusività

attrattività

arredi dedicati all'attività fisica per tutti

privacy

quantità opzioni esercizi possibili

zone protette per attività in tutte le stagioni

spazi dispositivi per riposo e ristoro (fontanello, docce)

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

dispositivi raccolta dati feedback opinione e idee cittadini

aree per l'igiene pubblica



Rimini | foto di Nicoletta Setola

Requisiti opzionali

device per allenamento

illuminazione dedicata

percorsi per specifiche esigenze

flessibilità

connettività wi-fi

piacevolezza materiali e colori

comfort e sicurezza, facilità uso

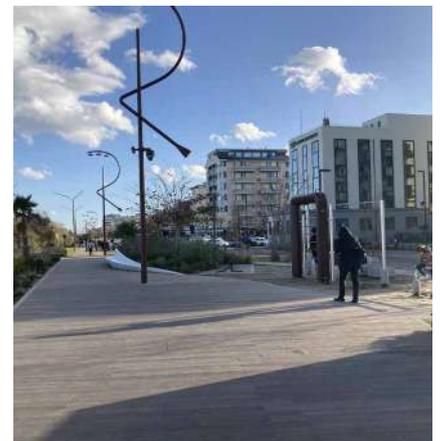
attrezzature per calisthenic

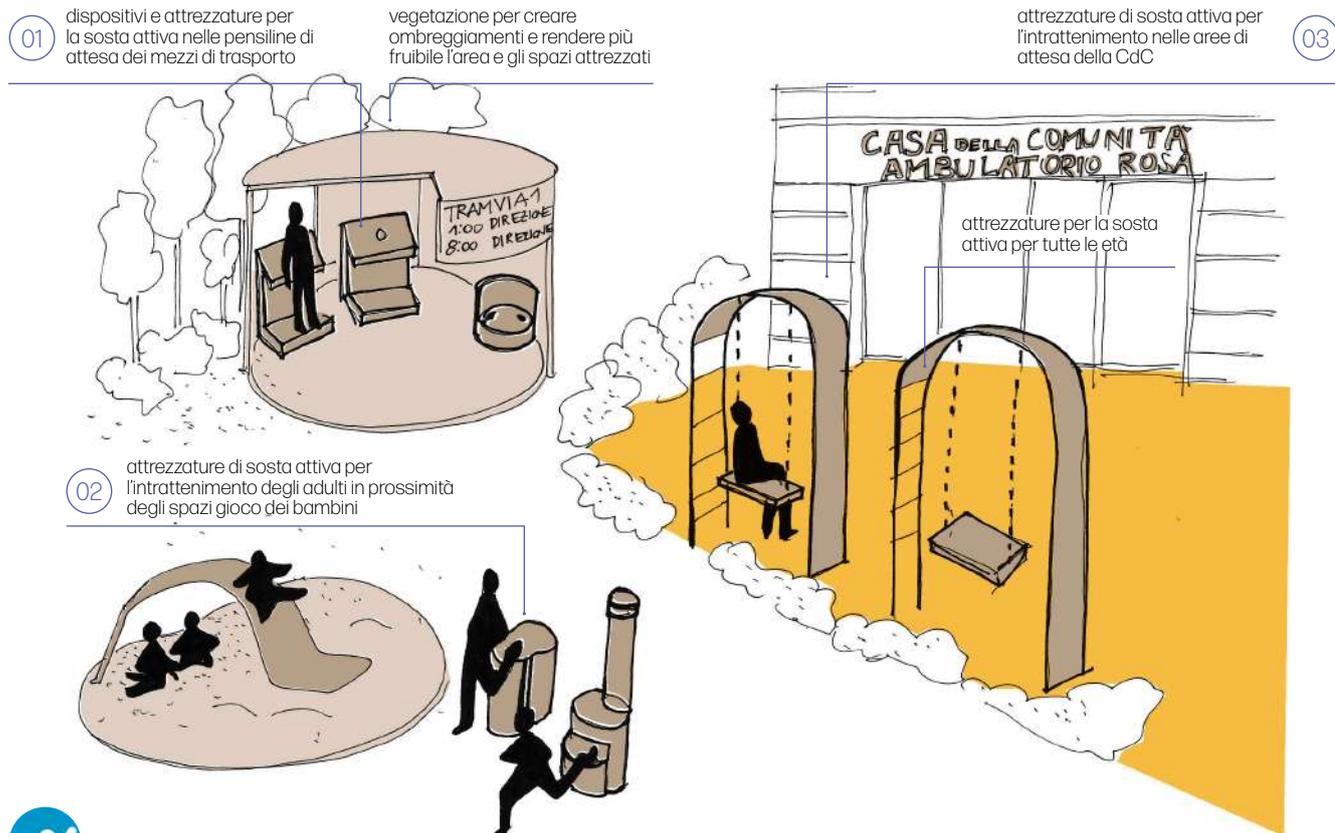
servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

stimoli divertenti e accattivanti anche sensoriali

dispositivi raccolta dati salute mobilità walkability

riconoscibilità e visibilità





SCHEDA A6

Aree e percorsi di sosta attiva

Le aree di sosta attiva sono luoghi dove vi sono dei dispositivi ed arredi attrattivi che consentono di fare del movimento, dell'attività fisica mentre si è in attesa di fare qualcos'altro. Per esempio mentre si attende una visita medica (scenario 03), mentre si attende l'autobus (scenario 01) o in attesa dei bambini fuori da scuola (scenario 02). Questa tipologia di spazi può quindi trovarsi ovunque, sia all'aperto che al chiuso. Qui l'aspetto importante è individuare il dispositivo più adatto per il luogo in esame e per il tipo di utenza che frequenterà quel luogo. Come per la scheda precedente è fondamentale adottare un approccio inclusivo e che consideri di offrire una sosta attiva a tutte le diverse categorie di utenza, per tutte le condizioni fisiche e per tutte le età.

Per facilitare l'utilizzo delle attrezzature per la sosta attiva, oltre a soddisfare il requisito di inclusività, di flessibilità e di personalizzazione in base alle condizioni fisiche e all'età degli utenti, è fondamentale curare la piacevolezza estetica, la stimolazione sensoriale, l'attrattività, la giocosità affinché i dispositivi vengano utilizzati e gli spazi dedicati a queste attività siano vissuti. La presenza di aree dedicate alla sosta attiva è un potente stimolatore di conoscenza e di diffusione di stili di vita sani, contribuisce in modo "leggero" e alla portata di tutti, a trasmettere l'importanza dell'attività fisica e che "basta poco" per iniziare ad adottare la buona abitudine di muoversi e fare attività fisica per fare già un primo passo verso uno stato più completo di benessere.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2,3,4 / strategia 2_azione 1 / strategia 3_azione 1,3 / strategia 4_azione 3 / strategia 5_azione 1,2,3](#)



Bilbao | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Creare composizioni vegetali per caratterizzare i percorsi

Utilizzare specie vegetali che stimolino i cinque sensi



Bilbao | foto di Nicoletta Setola

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

attrattività

giocosità

inclusività

flessibilità

stimolazione sensoriale

vegetazione

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

dispositivi raccolta dati, opinione e idee cittadini

Requisiti opzionali

pavimentazione dedicata

illuminazione dedicata

socializzazione informale

elemento acqua

servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

riconoscibilità e visibilità

stimoli sensoriali divertenti e attrattivi

personalizzazione percorsi healthy in base all'età, alle condizioni fisiche

spazi e arredi per la sensibilizzazione al cittadino



Copenaghen | foto di Nicoletta Setola

elementi naturali come l'acqua ed essenze arboree e floreali che attraggono determinati animali e che stimolano piaceri sensoriali quali olfattivo, tattile, gustativo, visivo, uditivo

aperture visuali verso elementi attrattivi del paesaggio

sistema di illuminazione soffuso per stimolare il raccoglimento e un ambiente intimo introspettivo

buffer di vegetazione arbustiva come filtro dagli spazi rumorosi

ambiente outdoor, raccolto in un'area intima, di piccole dimensioni, preferibilmente creata dal disegno della natura, dal movimento del terreno, dalla vegetazione

abbondanza di elementi naturali per creare un ambiente raccolto e intimo quali cambi di pendenze, piccoli dossi/dune, presenza di canali di acqua, alberi

prediligere spazi vicino all'elemento acqua (es. fiume, ruscello, cascata) o inserire l'acqua per riconnettere le persone alla natura, allontanare lo stress e favorire il rilassamento

alternare spazi ombreggiati e spazi soleggiati per una fruizione durante tutte le stagioni

prato verde e terreno come suolo su cui posizionare i cuscini per meditazione

spazio flessibile per consentire sia pratiche meditative di condivisione che pratiche spirituali/meditative in solitaria

spazio inclusivo ed accogliente che consenta la fruizione da parte di differenti fedi religiose, pratiche olistiche, meditative e spirituali e per momenti di raccoglimento introspettivo



SCHEDA A7

Aree relax meditazione olistica

Le aree di relax e meditazione sono pensate per accogliere tutti i tipi di esigenze legate alla sfera introspettiva e spirituale dell'individuo, dalle istanze multireligiose a quelle di meditazione e semplice rilassamento. Questi spazi oltre ad essere inclusivi ed accoglienti devono garantire massima privacy e tranquillità, per questo è importante siano collocati lontano dalle fonti di rumore e lontano da zone molto frequentate. La collocazione ideale è vicino a sorgenti di acqua e in zone di completa immersione nella natura. La conformazione di questi spazi deve essere raccolta e intima per supportare sensazione di protezione e consentire un vero rilassamento. La pavimentazione potrebbe essere in materiale vegetale, come il prato o comunque naturale come il legno, i bordi che racchiudono questo spazio con elementi vegetali, arbusti o piante morbide e alte in modo che siano accoglienti e che proteggano dall'introspezione.

La presenza di piccoli elementi naturali tipo dossi o dune per supportare le posizioni di meditazione può essere un elemento attrattivo, al contempo occorre lasciare lo spazio per consentire altre pratiche quali ad esempio alcune pratiche religiose che utilizzano tappeti o altri supporti. Oltre all'abbondanza di elementi naturali, fra cui anche l'acqua, che ha una grande capacità di rilassare e condurre verso uno stato meditativo, è importante studiare un'illuminazione dedicata soffusa che garantisca anche un alto livello di sicurezza. A tal proposito la collocazione di questi spazi deve essere ben studiata affinché sia tranquilla e al contempo sicura.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,4 / strategia 2_azione 1 / strategia 3_azione 3 / strategia 4_azione 3 / strategia 5_azione 2](#)



Firenze | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

P7 | Techlash



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Creare punti focali tramite l'utilizzo di elementi arborei isolati o in piccoli gruppi

Fornire sia zone riservate per la meditazione autonoma che zone ampie e ariose per la meditazione in gruppo

Progettare zone ad alta naturalità

Alternare spazi ombreggiati a spazi soleggiati per permettere la fruizione in tutte le stagioni

Progettare aperture visuali verso elementi attrattivi del paesaggio

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

privacy / intimità

accesso visivo a elementi naturali: acqua, aree verdi varie

vegetazione filtro

prato

illuminazione dedicata

stimoli sensoriali che favoriscono rilassamento: olfattivo, visivo, tattile

protezione dal rumore, dall'introspezione, da fonti odorigene, da inquinamento

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

pavimentazione attiva dedicata

Requisiti opzionali

dossi per meditazione

supporti digitali audio

vegetazione attrattiva [farfalle]



Londra | foto di Sabrina Borgianni

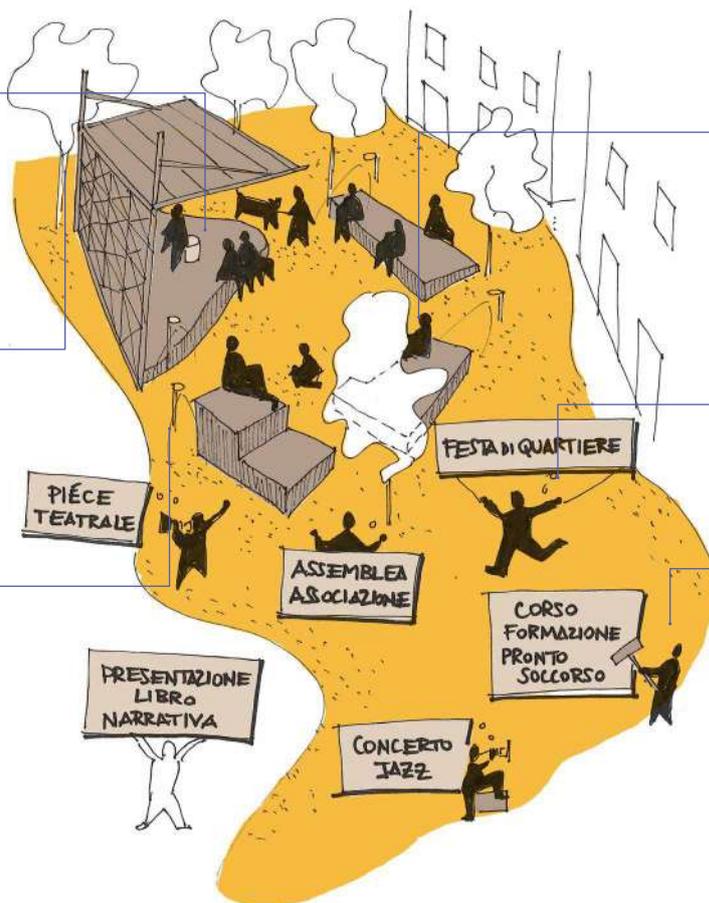


Santander | foto di Nicoletta Setola

struttura con palco e pensilina per eventi di varia natura quali ad esempio teatrali, cinema all'aperto, concerti musicali, eventi di quartiere, feste

vegetazione ed essenze arboree per rendere attrattivo lo spazio, per creare un microclima confortevole e per suscitare piacere sensoriale dalla vista all'olfatto

sistema di illuminazione diffuso con diversa intensità e luminanza per poter soddisfare diverse esigenze in relazione al tipo di evento e attività che vi si svolge (es. soluzioni dimmerabili per regolare l'intensità della luce)



elementi di arredo flessibili fruibili come sedute, come luogo di riposo, come appoggio per eventi, come tavoli da lavoro per workshop ad esempio di falegnameria

spazio flessibile e attrezzato con arredi per organizzare feste di quartiere, assemblee, riunioni, corsi di formazione, concerti, pièce teatrali, cinema all'aperto, eventi di varia natura, pratiche attive partecipative, laboratori multigenerazionali

pavimentazione pedonale dedicata e attrattiva per i pedoni, idonea ad un molteplici e flessibile utilizzo



SCHEDA A8

Aree per attività culturali, formative, sociali e integrative

Le aree per attività di quartiere di vario tipo rappresentano oggi una delle nuove configurazioni della piazza. La flessibilità dello spazio, degli arredi che lo caratterizzano e delle modalità di fruizione consentono lo svolgimento di attività e di eventi di tipo diverso, da quelli culturali a quelli sociali, ricreativi, a quelli formativi ed altro ancora. La prossimità di tali spazi a percorsi e connessioni molto ben integrate ed accessibili all'interno del quartiere garantisce la fruibilità e la maggior facilità di utilizzo proprio come "piazza", come luogo di ritrovo e di socialità. La frequenza e la costanza di eventi ed attività organizzate ne favorisce una fruizione attiva, vitalità, sicurezza, cura, attrattività, relazione sociale. In questi spazi, la cui dimensione dovrebbe essere commisurata al contesto (spaziale, sociale, paesaggistico, urbano), sono fondamentali la presenza di arredi flessibili, modulari sfruttabili in modo personalizzato a seconda delle attività. Potrebbe essere utile un palco per ospitare concerti, presentazioni, corsi di formazione, sedute flessibili ed inclusive, spostabili, adattabili, zone di protezione dagli agenti atmosferici (pergole, tettoie). Oltre alle attrezzature di servizio (bagni, protezioni, fontanelli), sono importanti la piacevolezza estetica, l'attrattività e la stimolazione sensoriale.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,3 / strategia 2_azione 2 / strategia 3_azione 1,2 / strategia 4_azione 1,3](#)



Provenza | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P2 | Condivisione e convivialità

P3 | Incontro e scambio diffuso



Espoo | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Informare i cittadini sulle specie e caratteristiche delle alberature/ arbusti/ecc presenti all'interno dei parchi o delle aiuole grazie all'uso di cartellini vegetali

Creare punti sosta attrezzati con tavoli

Posizionare le sedute in gruppo in modo da promuovere la socialità

Prevedere zone attrezzate per attività sociali di culture non originarie del luogo, come prevedere punti per il barbecue



San Sebastian | foto di Sabrina Borgjanni

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

spazi e arredi flessibili per eventi/ attività di comunità e di quartiere

prossimità alla CdC

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

elementi, dispositivi che favoriscano lo scambio tra diversità culturali, sociali, politiche, economiche, generazionali

arredi urbani attrattivi funzionali e stimolanti

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

dispositivi raccolta dati, opinione e idee cittadini

pavimentazione attiva dedicata

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

gestione condivisa di spazi comuni destinati a una funzione fondamentale per il contesto

spazi per servizi di quartiere basati sulla condivisione

servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

stimoli divertenti e accattivanti, attrattività

spazi e arredi per attività ludico-ricreative

spazi e arredi per eventi artistici, creativi e culturali

spazi e arredi sensibilizzazione al cittadino

prossimità servizi e attività

attività durante intera giornata

riconoscibilità e visibilità

aree sicure rimessa mezzi leggeri



Giardino didattico Leone | foto di Emanuela Morelli

promuovere la vendita di produttori locali che lavorano con criteri di sostenibilità ambientale, attenzione alla salute e alla promozione di uno stile di vita sano e della salute

prodotti esposti ed accessibili a tutte le possibili categorie di utenza, banco vendita inclusivo

illuminazione integrata nella struttura leggera

punti vendita stabili e/o temporanei di produttori locali (cibo ma non solo) per promuovere stili di vita sani e incentivare una economia circolare locale

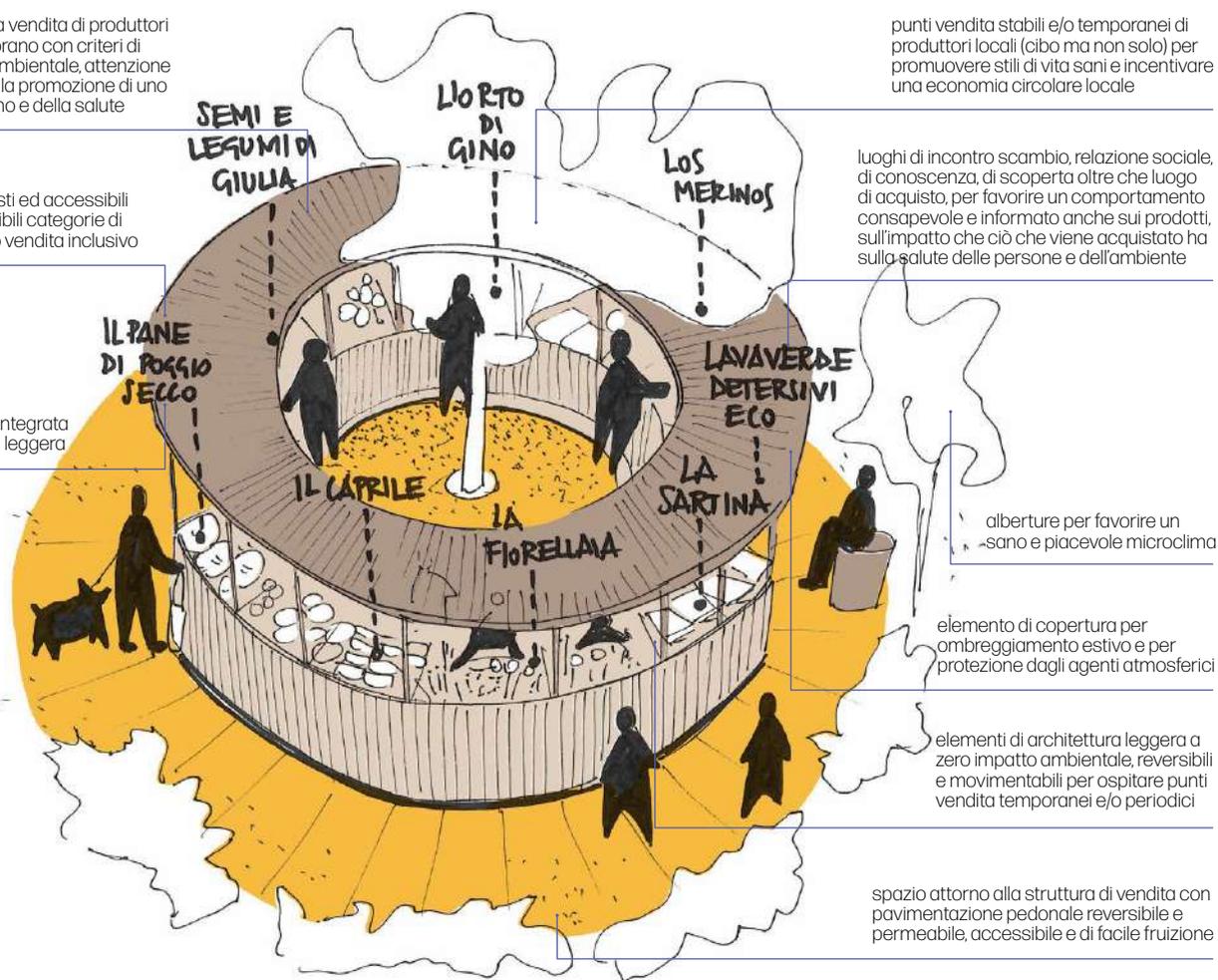
luoghi di incontro scambio, relazione sociale, di conoscenza, di scoperta oltre che luogo di acquisto, per favorire un comportamento consapevole e informato anche sui prodotti, sull'impatto che ciò che viene acquistato ha sulla salute delle persone e dell'ambiente

alberture per favorire un sano e piacevole microclima

elemento di copertura per ombreggiamento estivo e per protezione dagli agenti atmosferici

elementi di architettura leggera a zero impatto ambientale, reversibili e movimentabili per ospitare punti vendita temporanei e/o periodici

spazio attorno alla struttura di vendita con pavimentazione pedonale reversibile e permeabile, accessibile e di facile fruizione



SCHEDA A9

Aree per il mercato rionale, mercatini artigianali, vendita e produzione locale

Il mercato rionale di quartiere è il luogo di incontro per eccellenza, dove, oltre a favorire le relazioni sociali spontanee, è possibile informare, educare, sensibilizzare i cittadini verso stili di vita sani, comportamenti virtuosi di cura e attenzione per il prossimo, gli animali e l'ambiente. La scelta del luogo dovrebbe essere guidata dalla considerazione che si tratta di attività piuttosto rumorose, intense, con una notevole presenza di persone concentrata su un numero ristretto di ore della giornata, che necessita di accesso carrabile (per i venditori), che inevitabilmente produce sporco che poi viene rimosso. Il mercato di per sé è un luogo che attrae persone; qui si intende anche contribuire a diffondere la cultura del vivere sano e in salute attraverso tutti gli aspetti che lo caratterizzano. Dalla merce in vendita, proveniente da produzioni locali di origine biologica, rispettose dell'ambiente, dai materiali con cui è realizzato, dalla cura ai dettagli funzionali ed estetici, alla cura del verde, dell'illuminazione.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2, 4 / strategia 2_azione 2 / strategia 3_azione 1, 2, 3 / strategia 4_azione 3 / strategia 6_azione 1](#)



Portofoto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P2 | Condivisione e convivialità

P3 | Incontro e scambio diffuso

P5 | Verde urbano attivo e condiviso



Lisbona | foto di Laura Iannuzzi

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Incentivare la partecipazione e la conoscenza dei produttori locali promuovendo visite in azienda per bambini e adulti

Affiancare momenti di formazione/informazione per i cittadini all'attività di vendita dei prodotti (per es. metodi di coltivazione biologica, cura delle aromatiche, filiera di produzione del formaggio, lievitazione naturale ecc.)

Prevedere spazi di sosta e socializzazione oltre che per il consumo di cibi e bevande

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

pavimentazione attiva dedicata

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

Requisiti opzionali

riconoscibilità e visibilità

aree sicure rimessa mezzi leggeri

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)



Chartres | foto di Nicoletta Setola



Barcellona | foto di Sabrina Borgianni

sistema di illuminazione dedicato per il gioco dei bambini anche in orari serali

prediligere aree lontane dal traffico veicolare

prevedere spazi di relazione spontanea inclusivi e protetti soleggiati ed ombreggiati per una fruibilità in tutte le stagioni

strutture di gioco articolate secondo l'età dei bambini e studiate per favorire il coinvolgimento delle diverse generazioni per un gioco inclusivo per bambini ma anche per adulti e per anziani

pavimentazioni dedicate ai pedoni, studiate per essere accessibili a tutti e per sperimentare esperienze diverse come ad esempio il barefooting

alberature ed essenze vegetali per favorire un sano microclima, per ombreggiatura estiva e per l'impatto curativo e positivo sulla salute dei bambini, ma anche per avvicinare i bambini alla natura al contatto diretto, stimolanti per favorire l'esperienza che stimola la crescita e la sensibilità sul tema ambientale, salute percezione. Evitare piante tossiche e con elementi pungenti o pericolosi

sedute flessibili spostabili per consentire una personalizzazione dello spazio e favorire aggregazione e socializzazione

elementi naturali per stimolare l'esperienza sensoriale e propriocettiva dei bambini come ad esempio il sabbiaio

utilizzo di vegetazione con fioriture e colori vivaci

elementi di protezione dal sole e da agenti atmosferici



SCHEDA A10

Aree giochi bambini

Le aree gioco per i bambini sono luoghi di divertimento, di giososità, di relazione spontanea, non solo per i bambini ma anche per gli adulti e anziani che li accompagnano. Sono luoghi che possono contribuire ad un incontro multigenerazionale e multiculturale se vi sono le stimolazioni adatte a questi scopi. La presenza, pertanto, di elementi fisici legati al gioco (playground) attraverso le forme, i materiali, i colori, le stimolazioni sensoriali studiate per tutte le età, per tutte le culture, per tutte le condizioni fisiche, possono favorire spontanee relazioni sociali, incontri e scambi che superano le barriere socio-culturali ed economiche che nella vita quotidiana regolano le dinamiche e gli scambi economico-sociali. La scelta del luogo, della dimensione e della forma sono da valutare in base alla tipologia di utenti che si prevedono e alle caratteristiche specifiche del contesto. Risulta quindi importante che non solo le attrezzature e gli arredi ma anche lo spazio, la componente vegetazionale, l'illuminazione, la pavimentazione e tutti i dettagli architettonici e paesaggistici siano studiati per attrarre, stimolare, stupire, far divertire, favorire l'incontro spontaneo tra "diversità". Insieme alla funzionalità, la piacevolezza estetica è molto importante, a tal fine è opportuno studiare con cura e con un approccio coordinato il design degli arredi, i colori, i materiali, le diverse pavimentazioni, le illuminazioni, le parti dedicate a sperimentazioni sensoriali olfattive, tattili, visive, uditive, gustative. L'impiego della componente naturale del paesaggio ricopre un ruolo fondamentale sia per creare spazi filtro, sia per stimolare i sensi e la curiosità.

→ **CFR. QUADERNO 2**

strategia 1_azione 1,2,3,4 / strategia 2_azione 2 / strategia 3_azione 1,2,3 / strategia 4_azione 1,3 / strategia 5_azione 1,3



Bilbao | foto di Sabrina Borgianni



Roma | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P2 | Condivisione e convivialità

P3 | Incontro e scambio diffuso

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

P12 | Attività fisica e attrattività



Porto | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Suddividere i giochi per fasce d'età

Garantire permeabilità visiva dall'esterno delle aree gioco utilizzando bordure basse, in modo da evitare di creare un ambiente chiuso dalla vegetazione

Preferire giochi ecologici ed educativi ai comuni giochi prefabbricati

Creare aree giochi lontano da strade trafficate

Evitare di utilizzare piante con spine, bacche o frutti velenosi

Preferire l'utilizzo di pavimentazioni naturali come per esempio cioppato o ghiaia

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

pavimentazione attiva dedicata

arredi, sistemi, dispositivi che favoriscono la multigenerazionalità

prossimità e raggiungibilità CdC

playground per tutte le età anche adulti e anziani

giocosità, interattività, attrattività

presenza di arredi che valorizzano la diversità

flessibilità multigenerazionale

piacevolezza estetica

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

arredi per supportare giochi di gruppo

riconoscibilità e visibilità

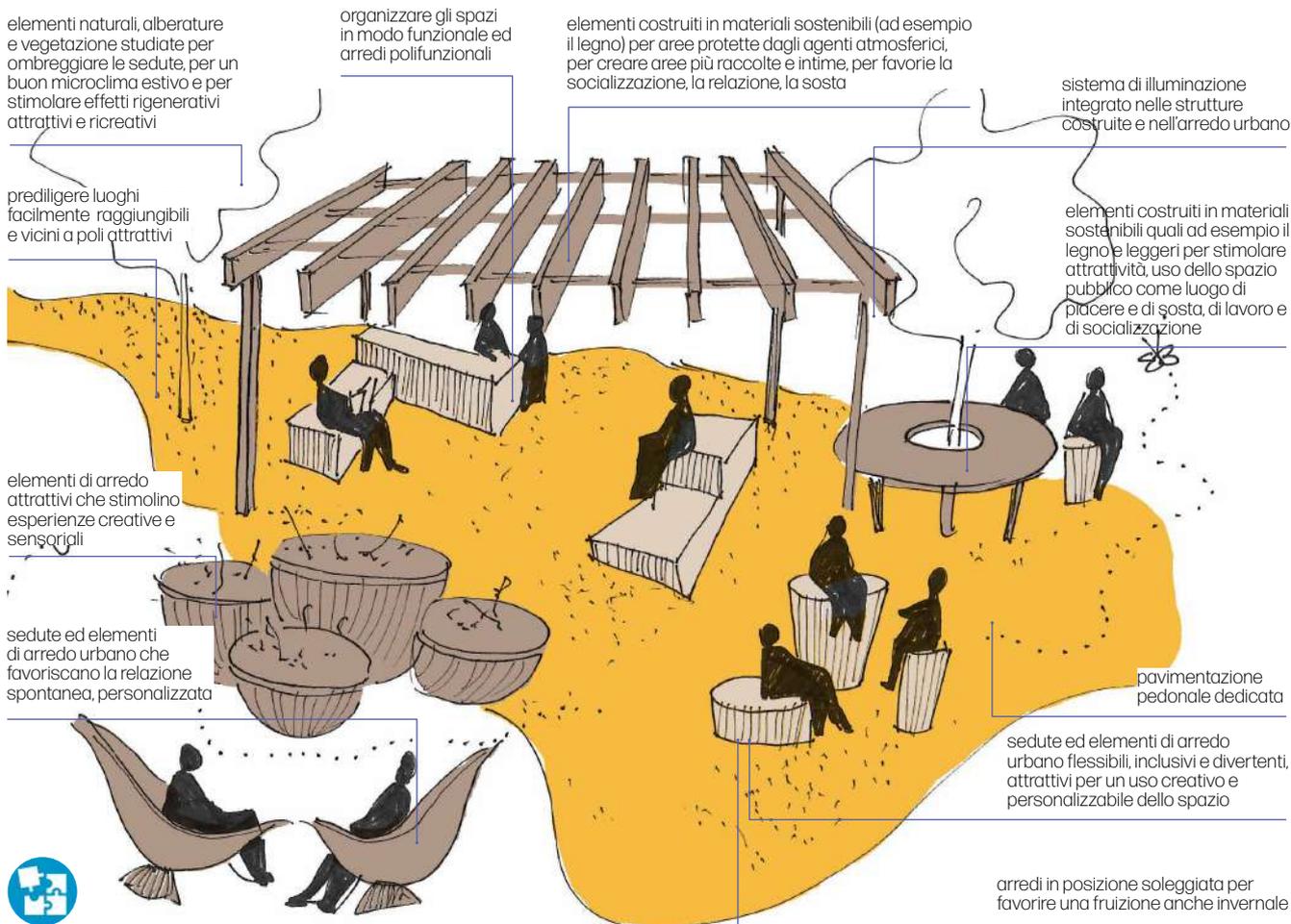
servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)



Rotterdam | foto di Sabrina Borgianni



Bilbao | foto di Nicoletta Setola



SCHEDA A11

Aree ricreative e di socializzazione

Le aree di socializzazione sono inquadrabili come la concretizzazione del concetto di “nuova piazza”, luoghi studiati e attrezzati in modo da supportare la socializzazione spontanea.

Affinchè vengano vissuti, è fondamentale la localizzazione all'interno del tessuto urbano, la visibilità, l'integrazione, la connessione con i percorsi che collegano spazi di attrazione pubblici collettivi.

Gli arredi e gli elementi dovranno favorire l'incontro spontaneo. Sarà importante la presenza di servizi funzionali quali aree protette, e dispositivi a servizio come bagni e fontanello.

Le caratteristiche degli elementi di arredo sono fondamentali, essi dovranno essere stimolanti, accattivanti, attrattivi, in modo da incuriosire e educare attraverso le forme, i materiali, la comunicazione visiva.

Gli arredi, affinché supportino la diversità di utenti e d'uso dovranno essere flessibili, inclusivi, adattabili; e gli spazi diversificati per socialità di tipo diverso, sia per utenti diversi, per età diverse, per orari di frequentazione diversi.

La presenza di vegetazione e alberature anche in questi spazi è importante sia per favorire un buon microclima sia per la piacevolezza estetica e la stimolazione multisensoriale.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,4](#) / [strategia 2_azione 2](#) / [strategia 3_azione 1,2,3](#) / [strategia 4_azione 1,3](#)



Delft | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P2 | Condivisione e convivialità

P3 | Incontro e scambio diffuso

P5 | Verde urbano attivo e condiviso



Helsinki | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Utilizzare arredi multifunzionali

Inserire arredi per la socialità, come possono essere tavoli da ping pong oppure scacchiere

Posizionare le sedute in gruppo in modo da promuovere la socialità



Milano | foto di Sabrina Borgianni

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

arredi e spazi flessibili per socializzazione spontanea e per attività della comunità organizzata

piacevolezza estetica

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

pavimentazione attiva dedicata

presenza di arredi che valorizzano la diversità

arredi urbani attrattivi e stimolanti

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

stimoli divertenti e accattivanti

riconoscibilità e visibilità

prossimità servizi e attività

aree sicure rimessa mezzi leggeri

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

opere ed installazioni artistiche



Stoccolma | foto di Sabrina Borgianni



Bilbao | foto di Nicoletta Setola

chioschi in materiali sostenibili, reversibili progettati con un'immagine coordinata e che favorisce l'attrattività, comunicazione di una cultura dell'alimentazione del cibo sano e che promuove un approccio salutare al cibo

coordinamento con le strutture di vendita locali fisse

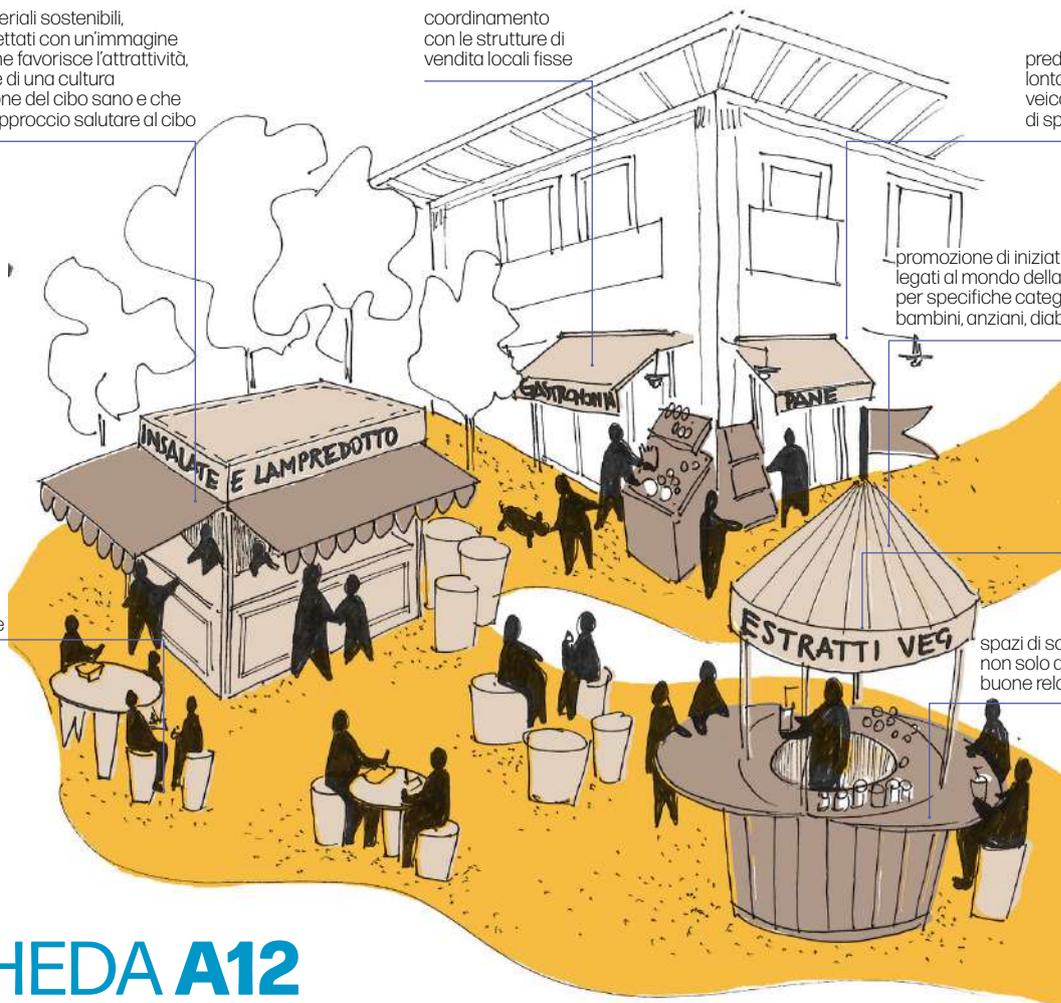
prediligere zone lontane dal traffico veicolare in prossimità di spazi verdi

promozione di iniziative e protocolli legati al mondo della nutrizione anche per specifiche categorie di utenza (es. bambini, anziani, diabetici, sportivi, ecc)

elementi di architettura attrattivi e con un'immagine coordinata riconoscibile e identitaria

sedute e tavolini inclusivi e flessibili per un uso personalizzabile

spazi di sosta per nutrirsi non solo di cibo ma anche di buone relazioni spontanee



SCHEDA A12

Aree cibo sano

Le aree dedicate al cibo sano sono spazi strettamente legati al mercato sano [cfr. Scheda A 9]. Essi sono pensati sia per offrire spazio e servizi per poter fare una sana pausa pranzo con offerta diversificata ed ampia di prodotti alimentari sani, locali e preparati per il consumo sia sul posto che da asporto, sia per favorire iniziative di promozione e informazione sulle tematiche legate non solo alla nutrizione e alla qualità degli alimenti, ma anche agli integratori alimentari, e ai supporti naturali al nutrimento per tutte le età. Sono luoghi dove si offre anche lo spazio per la consumazione in tutte le stagioni, dove si favorisce la sosta, la pausa, la diffusione dell'abitudine sana di dedicare il tempo alle pause, le quali possono favorire anche lo scambio sociale.

Gli arredi devono essere coordinati con una chiara comunicazione in merito alla qualità, tipologia e provenienza del cibo e delle bevande che vengono preparate.

Lo studio degli arredi deve tener conto anche della funzione di supporto alla informazione ed educazione alimentare che questi spazi hanno: che possano aiutare e dare utili informazioni sui cibi, sull'apporto nutrizionale, sulle buone abitudini alimentari, sulle tematiche dello spreco alimentare e delle iniziative e metodi per evitarlo, in modo da favorire un'economia circolare e la lotta allo spreco.

Le caratteristiche dello spazio devono essere funzionali alla consumazione di cibo (facilmente pulibili, inclusivi, illuminazione dedicata per una fruibilità in tutte le ore e le stagioni), le sedute ergonomiche e inclusive, i colori, le forme e le caratteristiche attrattive e coordinate. Devono essere presenti arredi e spazi che supportino la convivialità ma anche la possibilità di intimità e riservatezza al bisogno.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,4 / strategia 2_azione 2 / strategia 3_azione 1,2,3 / strategia 4_azione 1,3 / strategia 6_azione 1](#)



Porto | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P2 | Condivisione e convivialità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso



Lisbona | foto di Nicoletta Setola

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

pavimentazione attiva dedicata

sistema informativo/educativo

spazi e dispositivi per iniziative di promozione e accessibilità al cibo sano, della filiera corta

spazi e prodotti arredo per vendita cibo sano produttori locali

elementi supporto lotta spreco

piacevolezza estetica

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

spazi promozione allattamento al seno

spazi per eventi ricreativo-culturali legati al cibo

riconoscibilità e visibilità

aree sicure rimessa mezzi leggeri

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Predisporre spazi per il consumo del cibo

Inserire alberi da frutto all'interno delle aree verdi a fruizione dei cittadini



Proenza | foto di Sabrina Borgianni



Stoccolma | foto di Sabrina Borgianni



Milano | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

pavimentazione attiva dedicata

piacevolezza estetica

presenza di arredi ergonomici, che valorizzano la diversità

stimoli sensoriali che favoriscono rilassamento: olfattivo, visivo, tattile, acustico

protezione dal rumore, dall'introspezione, da fonti odorigene, da inquinamento

aree per l'igiene pubblica

elementi naturali per stimolare contatto con la natura e per creare intimità

Requisiti opzionali

presenza dell'elemento acqua

illuminazione dedicata

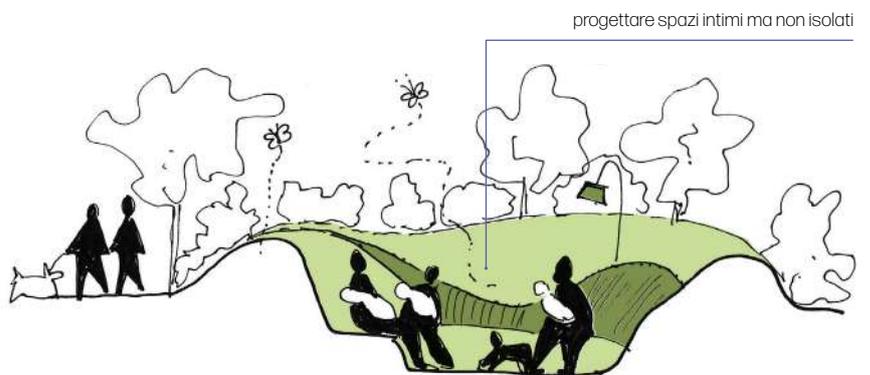
ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Inserire vegetazione dalle caratteristiche stimolanti e rilassanti, come specie profumate

Progettare spazi intimi ma non isolati



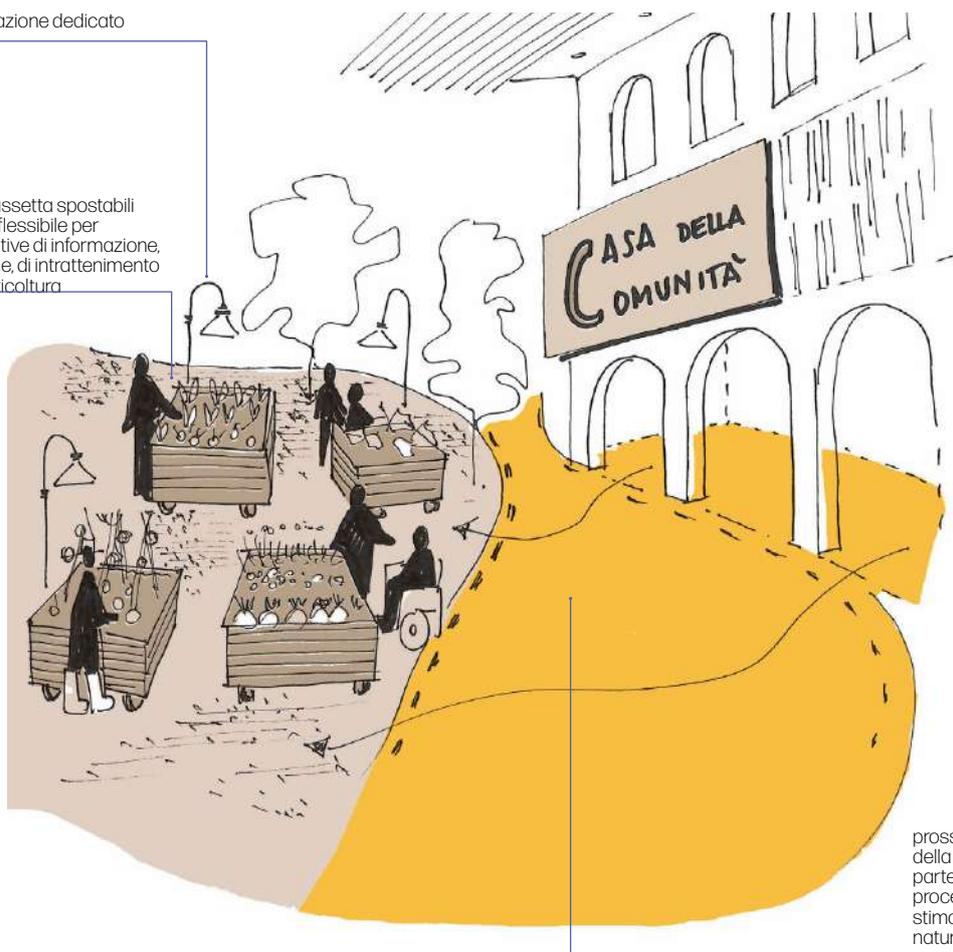
Stoccolma | foto di Sabrina Borgianni



Stoccolma | foto di Sabrina Borgianni

sistema di illuminazione dedicato

orti e giardini in cassetta spostabili per una fruizione flessibile per promuovere iniziative di informazione, di sensibilizzazione, di intrattenimento nel mondo dell'orticoltura



prossimità all'ingresso della casa della salute per una fruizione da parte dei pazienti, per favorire processi rigenerativi e curativi, per stimolare il rapporto diretto con la natura per favorire la relazione



SCHEDA A14

Orti e giardini terapeutici e sociali

Gli orti e i giardini urbani possono avere due impieghi e due diverse utilità: terapeutica e sociale. Quelli terapeutici, collocati all'interno o in prossimità di strutture socio-sanitarie, come ad esempio quelli interni alla Casa della Comunità, hanno una funzione di supporto alla cura dei pazienti con patologie di diverso tipo sia fisiche che psicologiche e mentali. Per questi spazi è importante, oltre all'approccio inclusivo, che siano organizzati in modo che possano essere chiusi e protetti quando non vissuti dagli operatori/accompagnatori. Nell'ambito della Casa della Comunità, gli orti e i giardini terapeutici devono essere in prossimità, in corti interne o anche all'esterno, disposti in modo che abbiano una recinzione sicura. Un elemento importante per consentire l'utilizzo anche a persone con difficoltà di movimento è che la terra da coltivare sia sistemata su casse a ruote, ergonomiche e facilmente spostabili. Questo consente la promozione di iniziative di sensibilizzazione con il coinvolgimento della cittadinanza poiché possono essere temporaneamente dislocati in altri spazi limitrofi. Gli orti ed i giardini sociali sono invece a disposizione della cittadinanza ed hanno una funzione prettamente sociale, possono anche essere fruiti e utilizzati da passanti occasionali o da persone che hanno difficilmente accesso al cibo sano. Anche in zone che non godono di qualità ambientale possono essere utili per far svolgere attività a contatto con la natura, educative, di intrattenimento.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,4](#) / [strategia 2_azione 2](#) / [strategia 3_azione 1,2,3](#) / [strategia 4_azione 1,2,3](#) / [strategia 6_azione 1](#)



Orti sociali Forlì | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P2 | Condivisione e convivialità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso



Valognes | foto di Nicoletta Setol

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

spazi ed elementi supporto all'agricoltura urbana (da coltivazione, distribuzione, compostaggio)

stimoli sensoriali che favoriscono rilassamento: olfattivo, visivo, tattile

piacevolezza estetica

pavimentazione attiva dedicata

Requisiti opzionali

sistema illuminazione dedicata

sistema irrigazione automatica

flessibilità

ergonomia



Pinzolo | foto di Sabrina Borgianni



ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Utilizzare materiali ecosostenibili per la realizzazione delle cassette

Garantire un sistema di irrigazione degli orti condivisi e/o garantire un punto per l'irrigazione

Garantire i servizi igienici

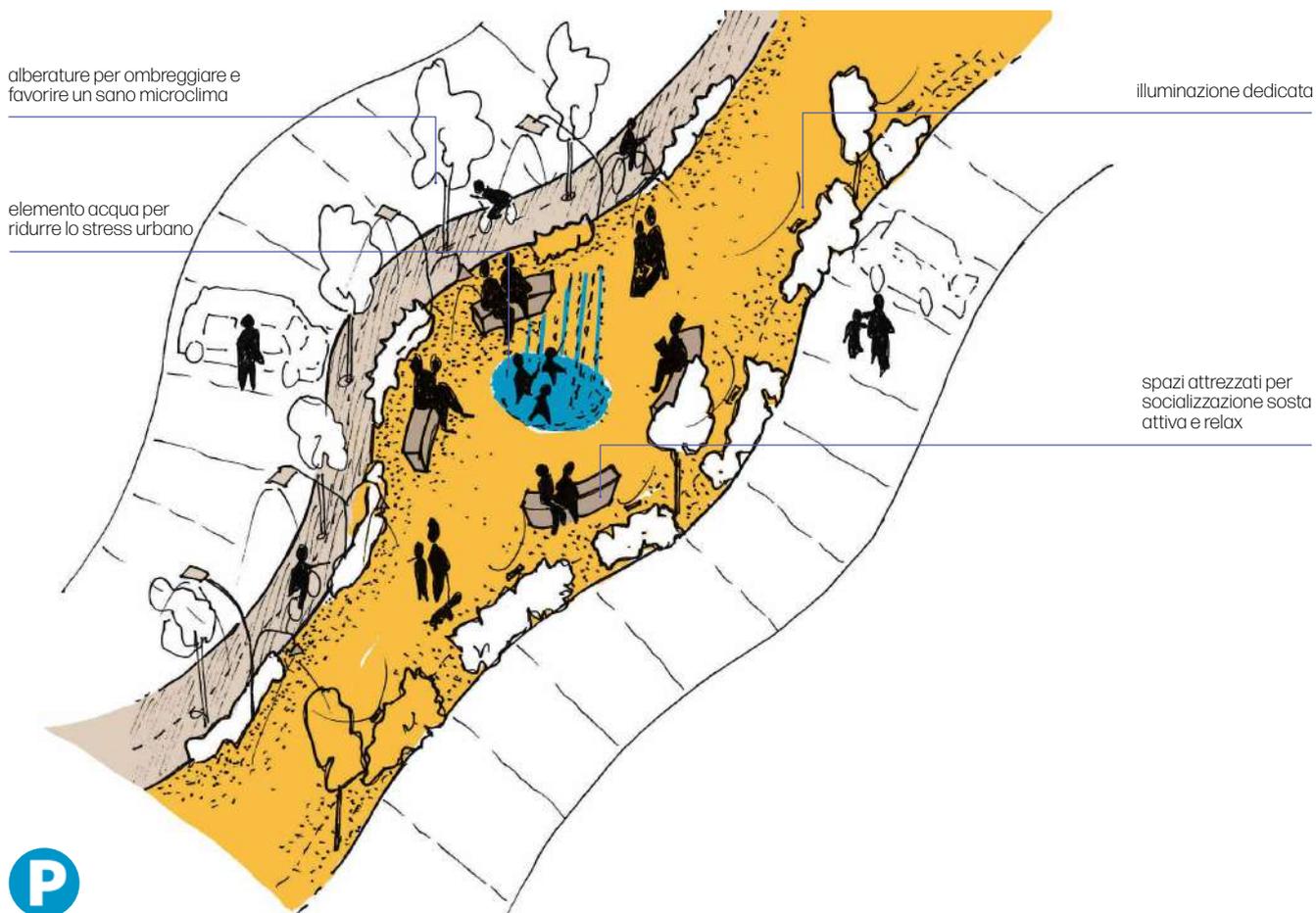
Affidare la gestione degli orti ad associazioni che si occupino anche della manutenzione



Orto sociale Lione | foto di Emanuela Morelli



Orto sociale Lione | foto di Emanuela Morelli



P

SCHEDA A15

Parcheggio sano multifunzionale

Il parcheggio sano multifunzionale si differenzia da un parcheggio normale per la presenza al suo interno di spazi dedicati alla vita del pedone e del ciclista, esso infatti prevede l'integrazione di parti dedicate al passeggio, alla sosta, al riposo, alla socializzazione spontanea, al gioco, al rilassamento. In prossimità del parcheggio auto e moto si prevedono spazi idonei anche per i percorsi pedonali e ciclabili che siano ben integrati nel contesto del quartiere, che mettono in connessione luoghi con funzioni collettive pubbliche e private. L'impiego di vegetazione arborea ed arbustiva idonea è funzionale sia come filtro tra le diverse utenze e funzioni sia per mitigare l'impatto dei veicoli, per creare un buon microclima, per garantire l'ombreggiamento nei mesi caldi, per favorire un rilassamento facilitato dal rapporto diretto con elementi naturali.

La forma di questi spazi andrà progettata in base alla conformazione del contesto, dell'area a disposizione, della collocazione degli stalli per i veicoli, delle visuali, della presenza o meno di altre funzioni attrattive in prossimità. In questi spazi oltre alla dotazione di servizi (arredi, fontanelli, protezioni, illuminazione) è importante vi sia una certa piacevolezza e accoglienza delle diverse utenze possibili, dagli anziani ai bambini, ai padroni di cani, agli sportivi runner ecc. La presenza di dispositivi per la sosta attiva e per la mobilità attiva favoriscono la sensibilizzazione dei cittadini verso stili di vita sani ed attivi.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4 / strategia 2_azione 1,2 / strategia 3_azione 1,2,3 / strategia 4_azione 3 / strategia 5_azione 2,3](#)



Valognes | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P3 | Incontro e scambio diffuso

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P7 | Techlash

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

P13 | Supporto alla mobilità attiva

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

sistema informativo wayfinding multilingua

aree riposo, fontanello, protezioni

sistemi di protezione dagli agenti atmosferici

aree pet friendly

segnalazione attraversamenti

piacevolezza estetica

percorsi pedonali per raggiungimento Casa della Comunità

pavimentazione attiva dedicata

Requisiti opzionali

riconoscibilità e visibilità

collegamenti / raggiungibilità

arredi che valorizzano la diversità

arredi attrattivi e flessibili

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

aree sicure rimessa mezzi di mobilità lenta

staz. multifunzione mobilità in sharing

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Garantire e rendere sicuri i percorsi di attraversamento pedonale all'interno delle aree parcheggio

Interrompere una stecca di parcheggi con molti posti auto tramite la conversione di alcuni stalli in aiuole

Pavimentare ove possibile con materiali permeabili

Garantire l'ombreggiamento degli stalli auto

Garantire zone di sosta

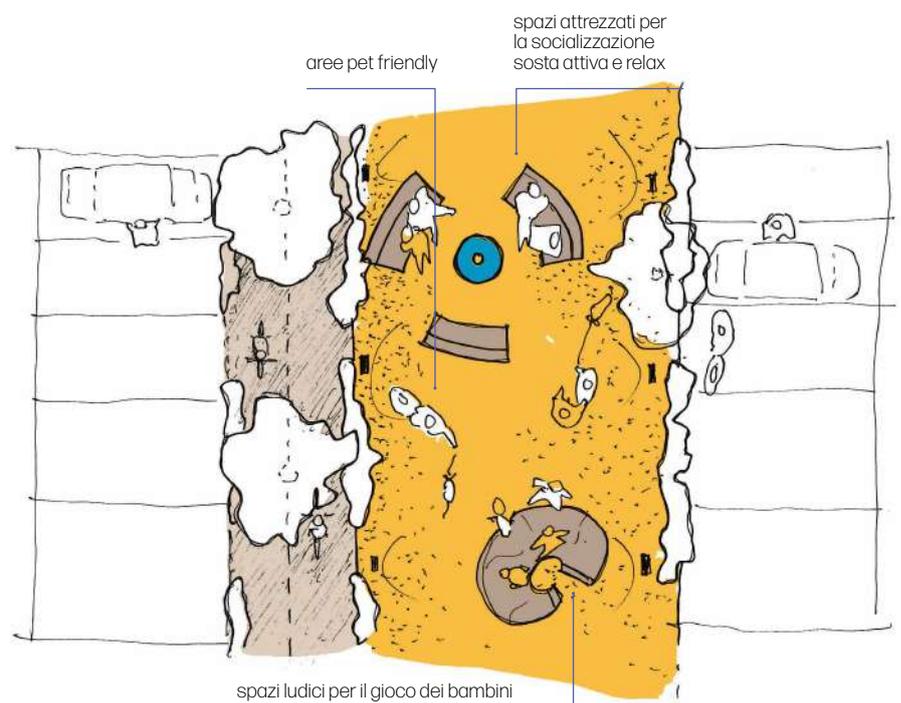
Evitare l'impianto di alberi da frutto o resinosi

Minimizzare le differenze di quota

Prevedere aiuole rain garden o per l'accumulo dell'acqua



Valognes | foto di Nicoletta Setola



riqualificare gli spazi urbani degradati

spazi di sosta verdi dotati di arredi e attrezzature per la relazione spontanea, il rilassamento

piccoli giardini "tascabili" per tutti i cittadini

essenze vegetali ed elementi naturali che stimolano un'esperienza sensoriale immersiva stimolante e distraente dallo stress urbano

segnalazione grafica del pocket park



SCHEDA A16

Pocket park

I pocket park si caratterizzano per essere piccole aree verdi distribuite all'interno del tessuto urbano, spazi aperti fruibili e riqualificati al servizio degli abitanti del quartiere. Il punto di forza di questi "giardini tascabili" risiede proprio nelle loro dimensioni contenute e, di conseguenza, nella versatilità applicativa di queste soluzioni progettuali: possono infatti essere collocati lungo una via, in piccoli slarghi o in zone pedonali e rappresentano una valida strategia per la riqualificazione di aree degradate in stato di abbandono e di zone residuali prive di connotazione. La realizzazione di una rete di "step verdi", che si snodano all'interno dello spazio urbano e che al contempo mettono in relazione aree verdi di maggiori dimensioni, come parchi e giardini, incrementa la biodiversità urbana, migliora la permeabilità dei suoli e promuove l'utilizzo degli spazi aperti da parte della popolazione. La possibilità di collocare questi spazi vicino alle zone residenziali o ai luoghi di lavoro e di essere quindi facilmente raggiungibili a piedi, li rende punti strategici per accogliere le attività legate alla vita quotidiana del quartiere. Possono ad esempio ospitare parchi gioco, aree per la sosta e il relax, attività ricreative temporanee e le attività degli esercizi commerciali di vicinato.

Il coinvolgimento degli abitanti alla realizzazione e alla manutenzione di questi spazi, contribuisce a sviluppare il senso di appartenenza dei luoghi, stimola la socializzazione e migliora le prospettive di successo a lungo termine di questi progetti. (per maggiori approfondimenti si vada il testo "Piccoli Spazi Urbani" a cura di A. Lauria)

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,4](#) / [strategia 2_azione 2](#) / [strategia 3_azione 1,2,3](#) / [strategia 5_azione 2](#)



Firenze | foto di Antonio Capestro

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P1 | Dialogo e socializzazione

P2 | Condivisione e convivialità

P3 | Incontro e scambio diffuso

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

P7 | Techlash

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Riqualificare piccoli spazi urbani degradati o inutilizzati dandogli una funzione e rendendoli attrattivi

Inserire arredi per la sosta e vasche per la vegetazione erbacea ed arbustiva



Firenze | foto di Claudia Mezzapesa, memoscape

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

pavimentazione attiva dedicata

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

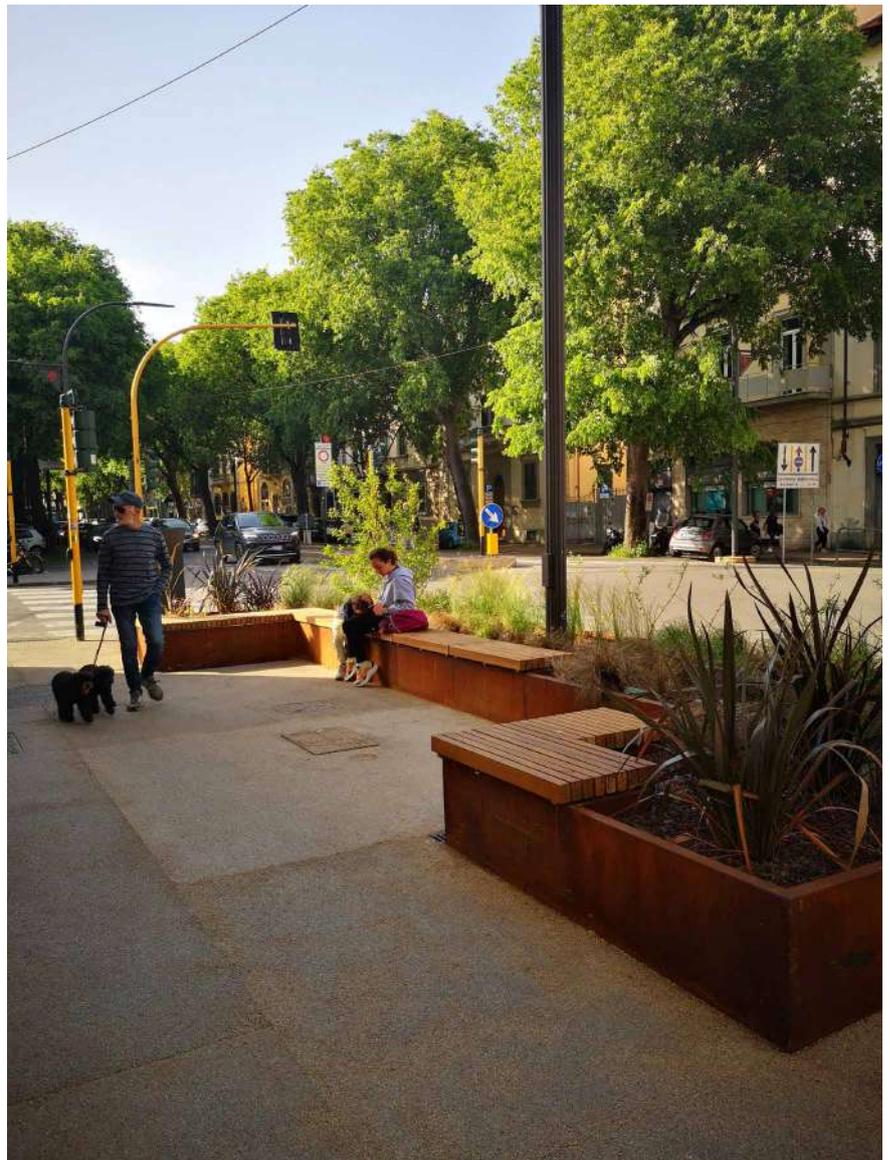
vegetazione attrattiva per stimolare interazione con natura

illuminazione dedicata

Requisiti opzionali

stimoli divertenti e accattivanti

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)



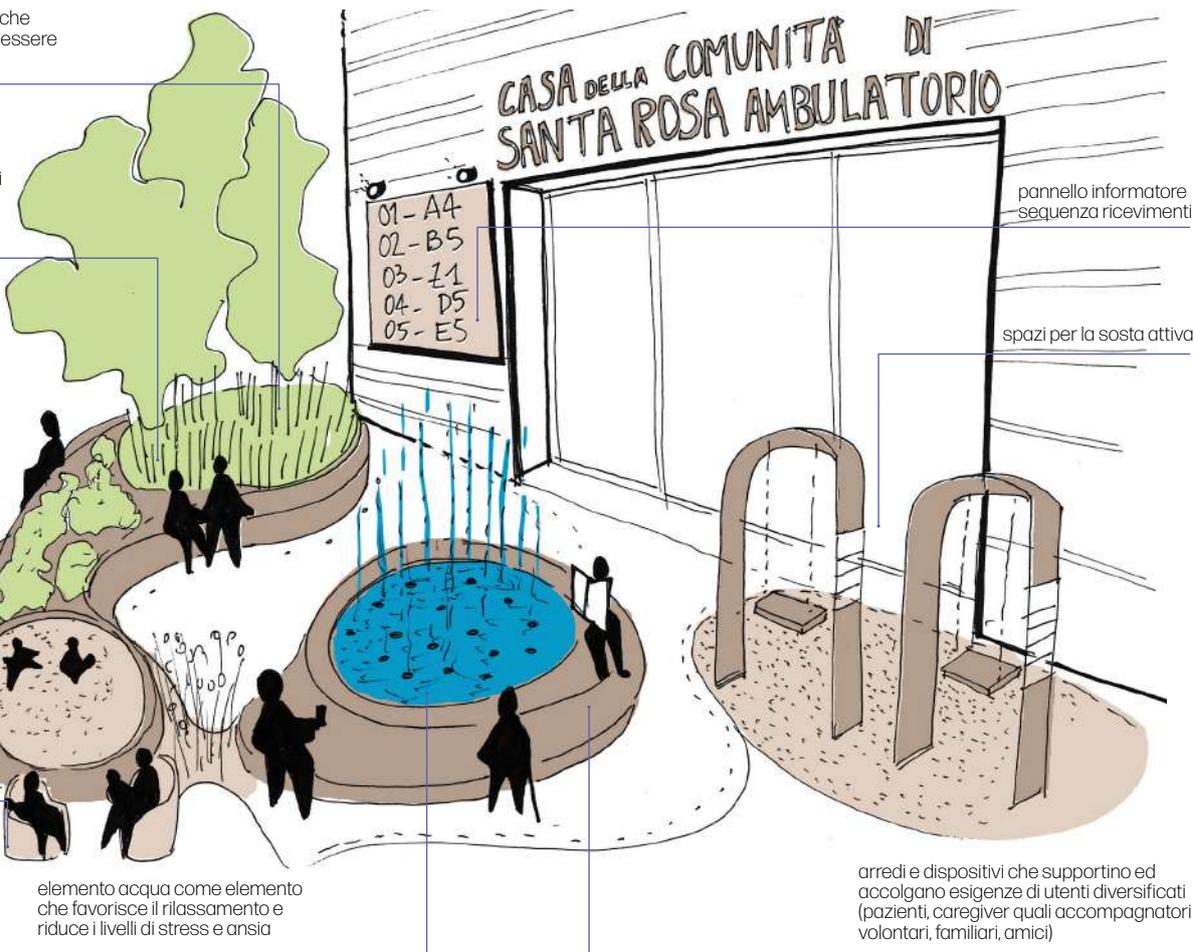
Firenze | foto di Claudia Mezzapesa, memoscape

elementi naturali che stimolano un benessere multisensoriale

spazi e dispositivi che supportino socializzazione spontanea

spazi e dispositivi che supportino introspezione e privacy

spazi per l'allattamento sano



elemento acqua come elemento che favorisce il rilassamento e riduce i livelli di stress e ansia

arredi e dispositivi che supportino ed accolgano esigenze di utenti diversificati (pazienti, caregiver quali accompagnatori volontari, familiari, amici)

SCHEDA A17

Spazi attesa della CdC

Gli spazi dell'attesa di ambulatorio o di altri servizi interni alla Casa della Comunità sono luoghi dove gli utenti possono dover trascorrere anche molto tempo, spesso in uno stato d'animo di ansia e preoccupazione. I pazienti spesso sono accompagnati da altre persone, familiari, amici, accompagnatori, volontari. Per questo è opportuno che gli spazi di attesa siano dislocati anche in spazi esterni, in prossimità della Casa della Comunità, dove vi possa essere un controllo visivo diretto delle tempistiche relative alla prestazione per cui le persone sono in attesa, ma allo stesso tempo consenta momenti di distrazione e rilassamento. Questo processo può essere favorito dalla presenza di elementi naturali, quali vegetazione, alberature, acqua ed altri elementi naturali che favoriscono la stimolazione multisensoriale. Oltre alla protezione ed intimità rispetto al contesto urbano circostante è importante che questi spazi siano molto curati sotto l'aspetto della piacevolezza estetica, dell'accoglienza e della flessibilità per accogliere utenti con esigenze diverse, che supportino sia attività di socializzazione spontanea, sia esigenze di introspezione e privacy. Anche in questi spazi possono essere inseriti dispositivi per la sosta attiva [cfr. scheda A6] e spazi per l'allattamento sano [cfr. scheda A16].



→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,4](#) / [strategia 3_azione 3](#) / [strategia 4_azione 1,2,3](#) / [strategia 5_azione 2](#)

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

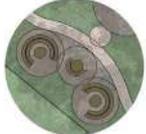
P7 | Techlash

P9 | Wayfinding intelligente

P10 | Pause e attese attive

P13 | Supporto alla mobilità attiva

DICEMBRE



MARZO



GIUGNO



SETTEMBRE



Studio delle ombre e soleggiamento degli spazi esterni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Inserire arredi per la sosta e vasche per la vegetazione erbacea ed arbustiva



EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

pavimentazione attiva dedicata

presenza di arredi che valorizzano la diversità

piacevolezza estetica

elementi naturali, vegetativi per favorire rilassamento, distrazione

elemento acqua per ridurre i livelli di stress e ansia

elemento di protezione (loggia, pensilina)

Requisiti opzionali

servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

prossimità servizi e attività

riconoscibilità e visibilità

spazi per allattamento sano

spazi per la sosta attiva



Tesi di Laurea "Gli spazi esterni nei presidi sanitari: il caso della Casadella Salute Le Piagge" | Marta Cappelli

elementi naturali che stimolano il senso olfattivo

elementi naturali quali vegetazione, acqua, essenze che attraggono certe specie animali quali ad esempio le farfalle o determinati uccelli, hanno capacità curative e rigenerative

percorsi dedicati al barefooting, l'esperienza di camminare scalzati sull'erba o su superfici naturali diverse potenzia la riconnessione con la natura e fa prendere coscienza della capacità propriocettiva e dell'equilibrio

elementi naturali che stimolano il senso uditivo

elementi naturali che stimolano il senso del gusto

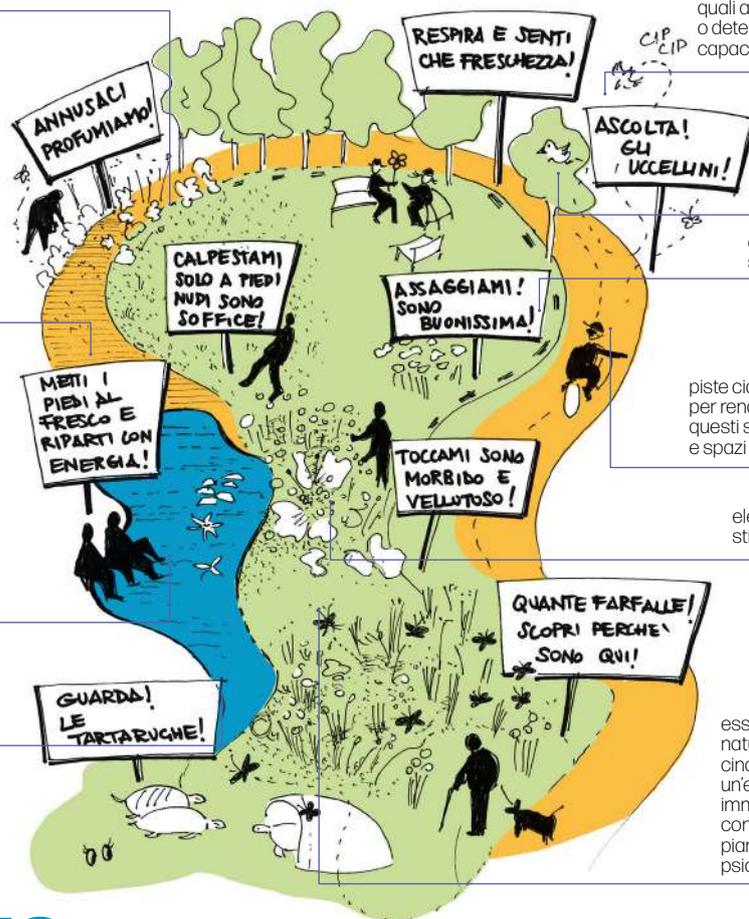
piste ciclabili e percorsi pedonali per rendere maggiormente fruibili questi spazi in un network di luoghi e spazi del quartiere sano

elemento acqua come parte integrante del parco da vivere e sperimentare

elementi naturali che stimolano il senso tattile

elementi naturali che stimolano la vista ed esperienze sensoriali percettive a 360 gradi

essenze vegetali ed elementi naturali che stimolano i cinque sensi e consentono un'esperienza sensoriale immersiva nel mondo naturale con conseguenti benefici sul piano emotivo, fisico, psicologico e rigenerativo



SCHEDA A18 Spazi verdi

Gli spazi verdi, che insieme ai percorsi verdi costituiscono uno strumento importante per la rigenerazione e riqualificazione degli spazi urbani, anche degradati, hanno un valore sia per il miglioramento delle condizioni di vita e di salute degli abitanti sia per l'ambiente e l'ecosistema. Attraverso un impiego mirato delle essenze vegetali, arboree e degli elementi naturali, quali ad es. l'elemento acqua, si possono implementare la biodiversità con importanti benefici sul sistema ambientale locale, ma anche la salute fisica mentale e psicologica degli abitanti. Questi infatti, attraverso l'accesso diretto ad elementi naturali in forma pervasiva, possono godere di esperienze multisensoriali, favorite da accorgimenti di materiali, forme e colori che stimolano i sensi e sperimentare il contatto diretto con materiali naturali che fanno parte di contesti naturali come boschi, ruscelli, giardini tematici, laghetti, stagni, rocce, e quanto altro può essere inserito in uno spazio verde sia esso piccolo o grande. La scelta degli elementi naturali dovrà tenere conto del contesto ambientale e urbano affinché sia ben inserito ed abbia buone possibilità di vita e arricchimento nel tempo. Oltre a favorire benessere in termini rigenerativi, curativi e di rilassamento, lo spazio verde diventa un luogo di divertimento altro, dove l'attrazione non è il caos, il rumore o la vendita di qualcosa ma è l'esperienza diretta con qualcosa che in città siamo ormai disabituati a vedere e sperimentare: la natura. L'attrattività degli stimoli naturali, dei dispositivi e degli eventuali arredi è quindi un fattore chiave per la buona riuscita del progetto e perchè venga vissuto da tutti.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4](#) / [strategia 2_azione 2](#) / [strategia 3_azione 1,2,3](#) / [strategia 4_azione 3](#) / [strategia 5_azione 1,2,3](#)



Bangkok | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

P7 | Techlash



Helsinki | foto di Elena Bellini

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Disegnare spazi tramite l'accostamento di specie arboree, arbustive ed erbacee

Inserire specie vegetali che stimolino i cinque sensi

Creare consociazioni vegetali accattivanti e riconoscibili

Progettare aree verdi ad alta naturalità

Considerare sempre il contesto durante la progettazione di un'area verde e durante la scelta delle specie vegetali

EDIFICI E SPAZI URBANI

Requisiti fondamentali

varie tipologie di verde

presenza di alberi

flessibilità e attrezzabilità

arredo per il riposo per tutti

aree pet friendly

fruibilità in diverse stagioni

biodiversità

presenza di arredi che valorizzano la diversità

arredi urbani attrattivi e stimolanti

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

pavimentazione attiva dedicata

aree per l'igiene pubblica

Requisiti opzionali

arredo urbano integrato con il contesto

percorsi/attrezzature per lo sport

illuminazione dedicata

capacità di innescare salute

spazi, servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

aree sicure rimessa mezzi leggeri

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

opere d'arte naturalistiche



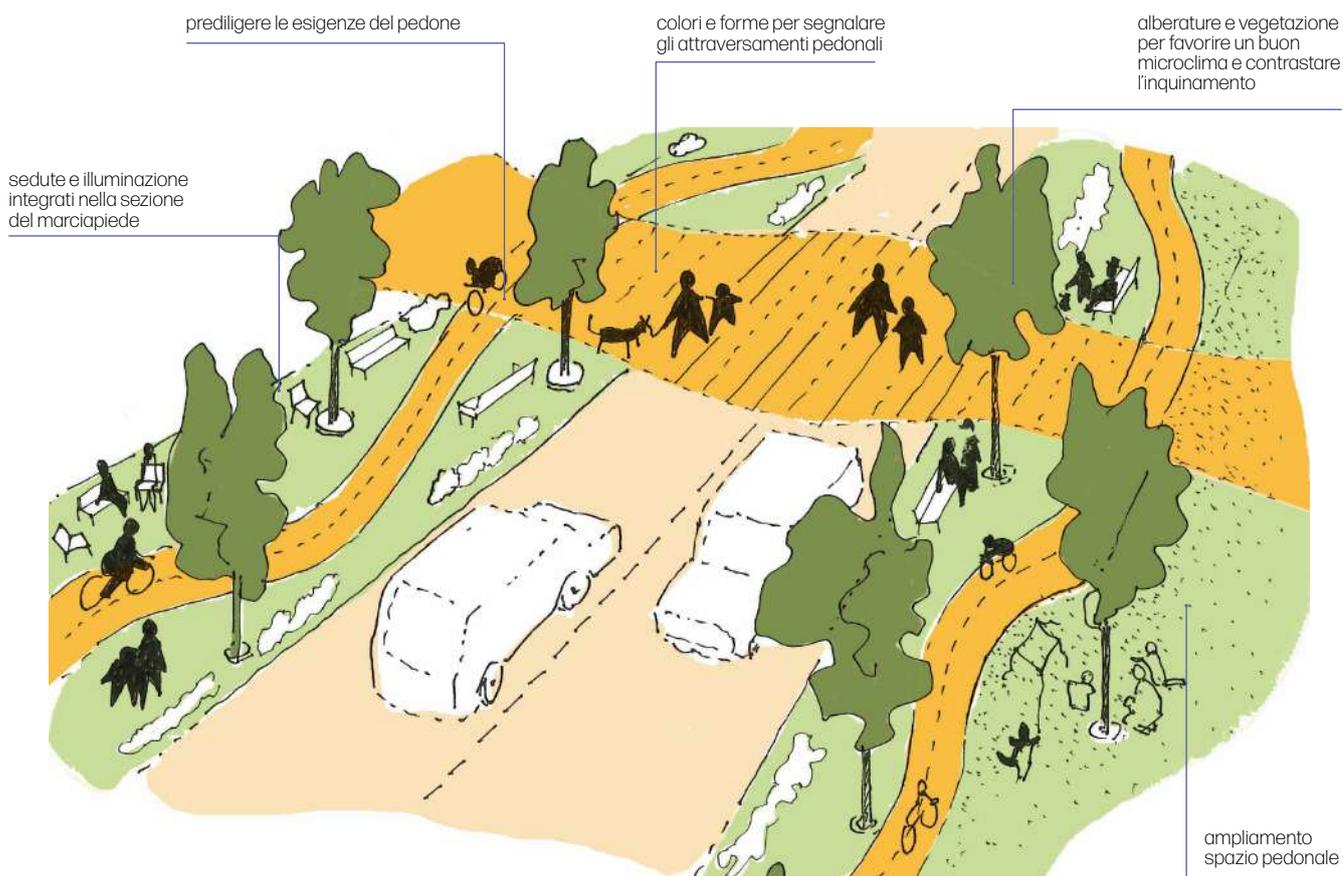
Portsmouth | foto di Sabrina Borgianni



SCHEDE M

Mobilità, Intermodalità, Percorsi





30

SCHEDE M1

Aree a velocità ridotta, sezioni stradali sane

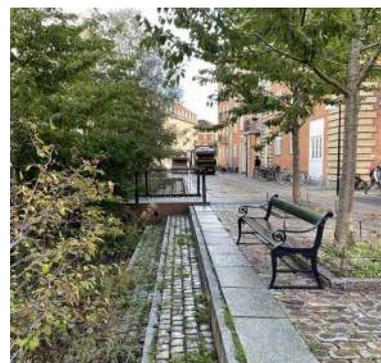
All'interno delle aree urbane residenziali in cui vi sono abitazioni, luoghi di vita pubblica e privata collettivi, parchi, spazi pubblici, e quindi anche nelle aree di interfaccia della Casa della Comunità, è importante che le strade carrabili siano tutte classificate e progettate come "Aree 30", ovvero aree in cui i veicoli procedono a velocità ridotta, in cui il pedone ed il ciclista hanno la priorità di passaggio, in cui la sezione stradale è articolata in modo da dedicare uno spazio adeguato per i pedoni con ampie sezioni pedonali in relazione al contesto (dove possibile almeno 120 cm di larghezza), una pista ciclabile protetta e sicura, spazi di sosta e di riposo per i pedoni, spazi pet friendly, piccoli o grandi aree per attività urbane di socializzazione, di gioco, di sosta attiva, di Hub intermodale, di informazione, di attività di comunità o di altre attività integrative. Fondamentale è la presenza di alberature di varie dimensioni e altezze per favorire un buon microclima, contrastare gli effetti dell'inquinamento, emettere sostanze benefiche per gli esseri viventi, l'impiego di arbusti e vegetazione di varia dimensione per creare elementi di filtro naturale di separazione tra funzioni e utenti diversi, per esempio tra la sezione carrabile ed il percorso ciclabile e pedonale. Altri elementi fondamentali sono la pavimentazione attiva dedicata, l'illuminazione dedicata.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4](#) / [strategia 2_azione 1,2](#) / [strategia 3_azione 1,2](#) / [strategia 4_azione 1](#) / [strategia 5_azione 1,3](#)



Areeta | foto di Nicoletta Setola



Copenaghen | foto di Emanuela Morelli

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P7 | Techlash

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

P13 | Supporto alla mobilità attiva



Getxo | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Utilizzare pavimentazioni con colori e trame che incoraggino la pedonalità e la mobilità dolce

Garantire, ove la dimensione della carreggiata lo consenta, la realizzazione di marciapiedi di larghezza consona al passaggio di due persone contemporaneamente

Creare percorsi sinuosi per obbligare la diminuzione di velocità sia delle automobili che della mobilità dolce

Garantire la continuità dei percorsi ciclopedonali

SPAZI DI CONESSIONE

Requisiti fondamentali

percorsi ciclabili sicuri

pavimentazione attiva dedicata

continuità percorsi pedociclabili

adeguata larghezza percorsi pedonali

riduzione dello spazio carrabile

elementi di "traffic calming" come ad es. chicane di rallentamento

Requisiti opzionali

riconoscibilità e visibilità

aree sicure rimessa mezzi leggeri

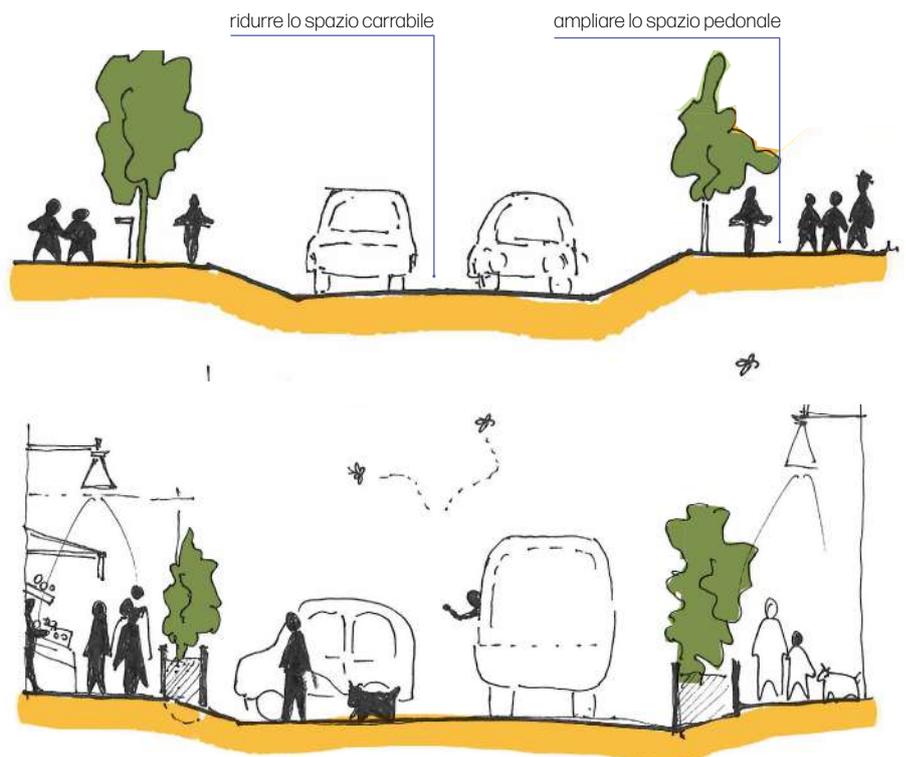
aree sicure rimessa mezzi leggeri

spazi, servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)



Brest | foto di Nicoletta Setola



percorsi pedonali e ciclabili integrati per facilitare gli attraversamenti in sicurezza

aree verdi fulcro di incontro e di contrasto all'inquinamento, per favorire rilassamento e diminuire i livelli di stress urbano

sistema di illuminazione a microled o fibre ottiche integrate nella pavimentazione per segnalare l'area a precedenza pedone e ciclista

spazi e percorsi sicuri per pedoni e ciclisti

pavimentazione sonora vibrante per la riduzione della velocità delle auto

area rialzata per ridurre la velocità delle auto

pavimentazioni dedicate per segnalare l'area con precedenza al pedone e al ciclista

elementi vegetazionali per separare fruitori, auto e pedoni e ciclisti



SCHEDA M2

Intersezioni stradali sane

Questa tipologia di spazi si presenta nelle aree urbane a grande traffico veicolare, in snodi urbani nevralgici quali rotonde, viali molto trafficati, arterie stradali a scorrimento veloce, incroci stradali tra strade a più corsie. Si possono studiare e progettare intersezioni di varie tipologie in relazione al contesto.

Gli elementi costanti fondamentali sono la presenza di elementi vegetazionali come filtro tra utenti diversi quali l'auto, i pedoni, i ciclisti. Fondamentali sono anche i sistemi di illuminazione dedicati per favorire la segnalazione degli attraversamenti pedonali e ciclabili e quindi aumentare i livelli di sicurezza per i pedoni e i ciclisti, quali i microled o fibre ottiche integrate nella pavimentazione, gli elementi di pavimentazione sonora vibrante e rialzata per segnalare all'automobilista di ridurre la velocità, l'importanza della visibilità ampia. La priorità della sezione stradale è dedicata al pedone e al ciclista ed i percorsi pedonali e ciclabili devono risultare integrati nel tessuto urbano per facilitare gli attraversamenti in sicurezza. Qui si creano aree di snodo e di incontro tra i percorsi pedociclabili che possono diventare anche fulcri di incontro, di socializzazione spontanea a supporto della riduzione dei livelli di stress e di ansia generati dall'ambiente urbano caotico, e in favore del rilassamento. A seconda del contesto si possono creare piccole piazze in quota stradale (es. le rotonde) percorsi rialzati sicuri, intere aree di snodo rialzate sicure come piazze vere e proprie, o sottopassi derivanti da un rialzamento della sede stradale.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4 / strategia 2_azione 1,2 / strategia 3_azione 1,2 / strategia 5_azione 1,3](#)



Brest | foto di Nicoletta Setola



Bilbao | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P7 | Techlash

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

P13 | Supporto alla mobilità attiva



Bilbao | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Convertire le pavimentazioni non votate alla percorrenza delle automobili in aree con pavimentazione permeabile



Bournemouth | foto di Sabrina Borgianni

SPAZI DI CONESSIONE

Requisiti fondamentali

elementi di precedenza al pedone

visuale completa e libera

semafori temporizzati

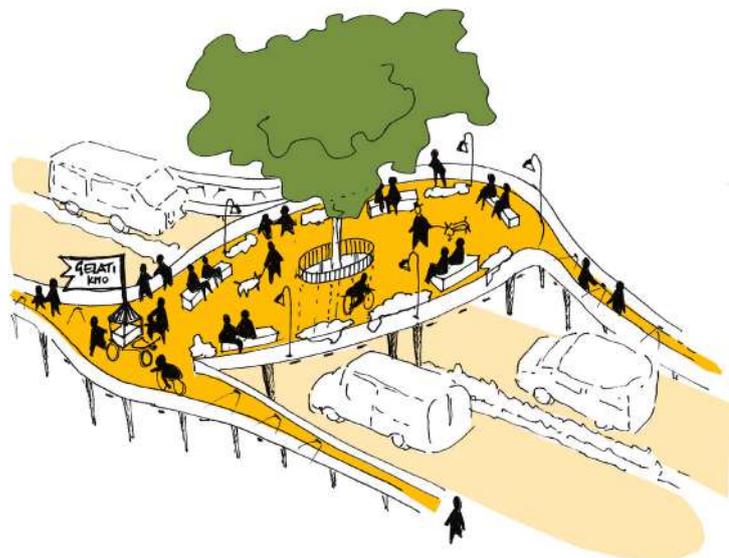
dissuasori multifunzione

pavimentazione attiva dedicata

percorsi ciclabili sicuri

Requisiti opzionali

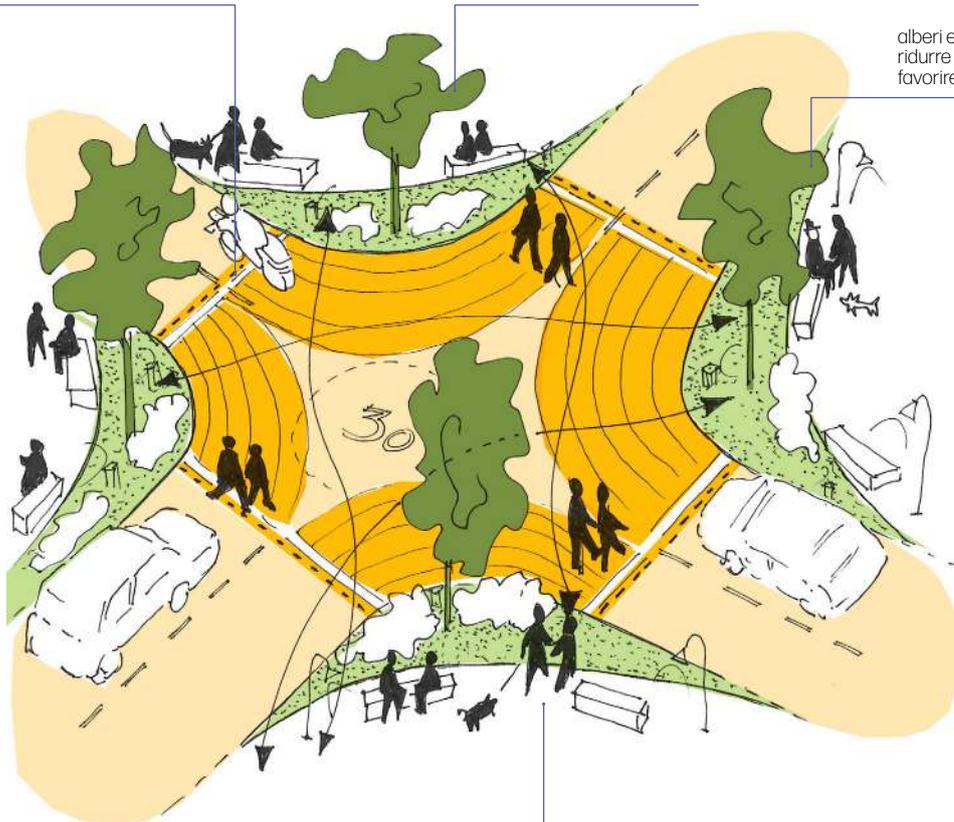
riconoscibilità e visibilità



pavimentazione dedicata per segnalare la precedenza a pedone e ciclista

aiuole verdi con sedute per favorire la relazione spontanea

alberi e vegetazione per ridurre gli stati di stress e favorire un microclima sano



spazi di relazione inclusivi e protetti con sistema di illuminazione dedicato ai pedoni



SCHEDA M3

Percorsi e attraversamenti pedonali sani

A differenza della scheda M2, qui sono affrontate le situazioni di attraversamenti più semplici sia di un'unica strada carrabile sia in corrispondenza di un incrocio a più strade. Gli attraversamenti devono essere trattati considerando nella progettazione di dare sempre la priorità alle esigenze del pedone e del ciclista. A tal fine si adottano varie soluzioni progettuali, combinandole insieme. Si tratta di dare determinate forme allo spazio per facilitare il rallentamento graduale e spontaneo degli automobilisti (es. le chicane), di trattare con materiali e texture dedicate i punti di attraversamento pedociclabile (es. utilizzando gomme o materiali a vibrazione sonora, materiali prettamente pedonali come la pietra), integrando elementi di segnalazione multisensoriale (es. illuminazione dedicata con microled o fibre ottiche in pavimentazione, predisponendo casse audio che riproducono suoni calmanti e stimolanti come cinguettio di uccelli o suono dell'acqua, musica classica), di sfruttare i colori e la grafica per comunicare che siamo in zona 30, che vi è l'attraversamento pedonale. La presenza di vegetazione in varie forme e dimensioni è sempre fondamentale come filtro tra diversi utenti e come elementi di distrazione dallo stress, di rilassamento e di qualità ambientale e del microclima.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4 / strategia 2_azione 1,2 / strategia 3_azione 1,2 / strategia 5_azione 1,3](#)



Valognes | foto di Nicoletta Setola



Bilbao | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P7 | Techlash

P10 | Pause e attese attive

P12 | Attività fisica e attrattività

P13 | Supporto alla mobilità attiva



Rotterdam | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Garantire tempi di attraversamento consoni a tutti i possibili fruitori

Creare isole di sosta per i pedoni negli attraversamenti pedonali di grande lunghezza

Evidenziare la presenza dei punti di attraversamento pedonale e ciclabile con la segnaletica verticale ed enfatizzando quella orizzontale anche con trame colorate

Garantire attraversamenti illuminati nelle ore notturne

Assicurare attraversamenti frequenti

SPAZI DI CONESSIONE

Requisiti fondamentali

continuità dei percorsi tra edifici che ospitano funzioni collettive

integrazione geometrica

presenza di sedute

presenza di fontanelli

presenza di bagni pubblici

presenza di spazi pet friendly

illuminazione dedicata

elementi di protezione dal traffico stradale

sistema informativo wayfinding multilingua

pavimentazione attiva dedicata

Requisiti opzionali

presenza di fermate mobilità

percorsi tematici (anche CAI)

riconoscibilità e visibilità

percorsi ciclabili sicuri

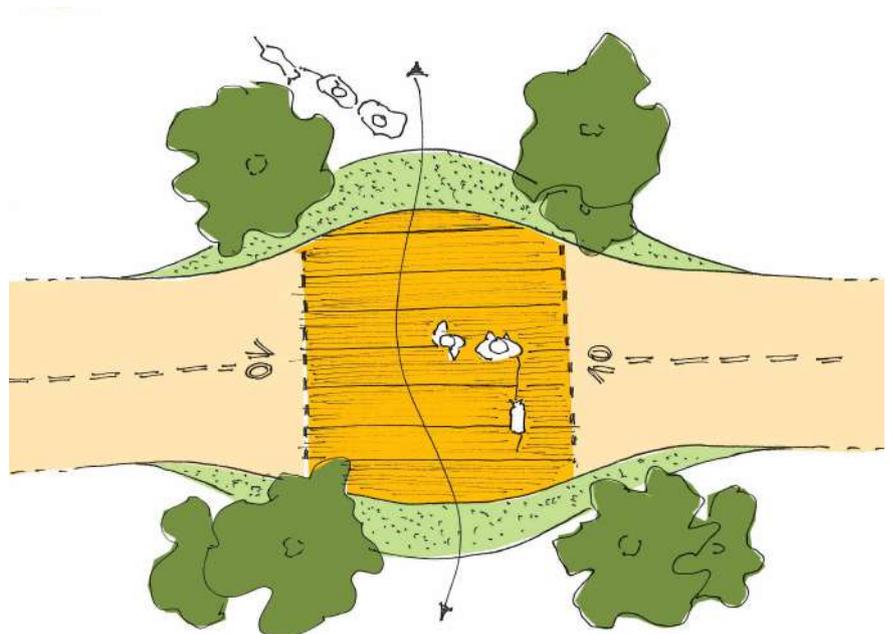
continuità percorsi ciclo-pedonali

dispositivi raccolta dati salute mobilità walkability

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

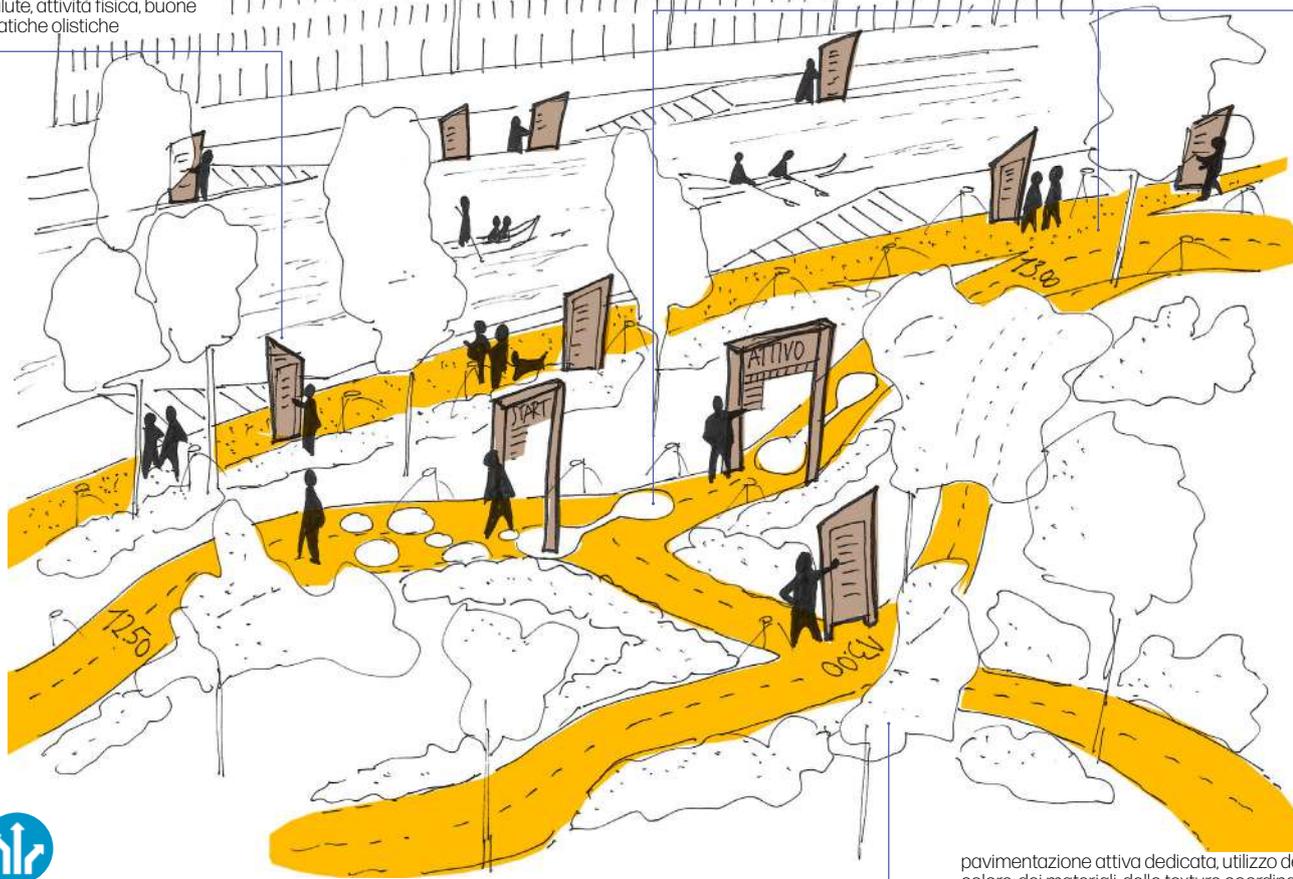


Brest | foto di Nicoletta Setola



totem informativi ed interattivi per informazioni su stili di vita, salute, attività fisica, buone pratiche olistiche

lo spazio nella sua totalità comunica e orienta il cittadino (colori, materiali, illuminazione, vegetazione, arredi)



pavimentazione attiva dedicata, utilizzo del colore, dei materiali, delle texture coordinate

SCHEDA M4

Sistema di wayfinding, comunicazione, brand identity

Programmare e progettare un buon sistema di comunicazione, di brand identity e quindi anche di wayfinding è uno step fondamentale per la messa a sistema delle realtà sane, esistenti e di progetto, del quartiere, per far sì che i luoghi siano facilmente raggiungibili e che i percorsi siano supportati da strumenti che ne facilitano e ne potenziano la fruizione. Il progetto del sistema di wayfinding è costituito da un insieme di soluzioni progettuali coordinate che vanno dal progetto dei percorsi (forme, dimensioni, materiali, texture), al progetto del verde (posizione, dimensioni, funzioni delle essenze), al progetto dell'illuminazione (tipologia, posizione, effetto), al progetto delle aree di sosta e delle visuali, al progetto degli elementi di segnalazione come totem, cartelli, dispositivi interattivi e relativi grafica e colore. Tutto l'ambiente urbano in oggetto deve essere valutato, pensato e progettato come un "unicum" nel quale tutti gli elementi sono coordinati con equilibrio ed armonia, in modo che l'orientamento non sia dato solo dai totem o dalla grafica dei cartelli ma dallo spazio stesso che nella sua totalità comunica, trasmette le informazioni per orientarsi e per vivere lo spazio in tutte le sue forme e opportunità.

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4](#) / [strategia 2_azione 1,2](#) / [strategia 3_azione 1,2,3](#) / [strategia 4_azione 1,3](#) / [strategia 5_azione 1,2,3](#) / [strategia 6_azione 1,2](#)



Liverpool | foto di Nicoletta Setola

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente



Bilbao | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Utilizzare la vegetazione come elemento di riconoscibilità grazie alle caratteristiche estetiche intrinseche di una specie vegetale



Bangkok | foto di Nicoletta Setola

SPAZI DI CONNESSIONE

Requisiti fondamentali

sistema wayfinding multisensoriale e multilingua

pavimentazione attiva dedicata

piacevolezza estetica

riconoscibilità e visibilità

Requisiti opzionali

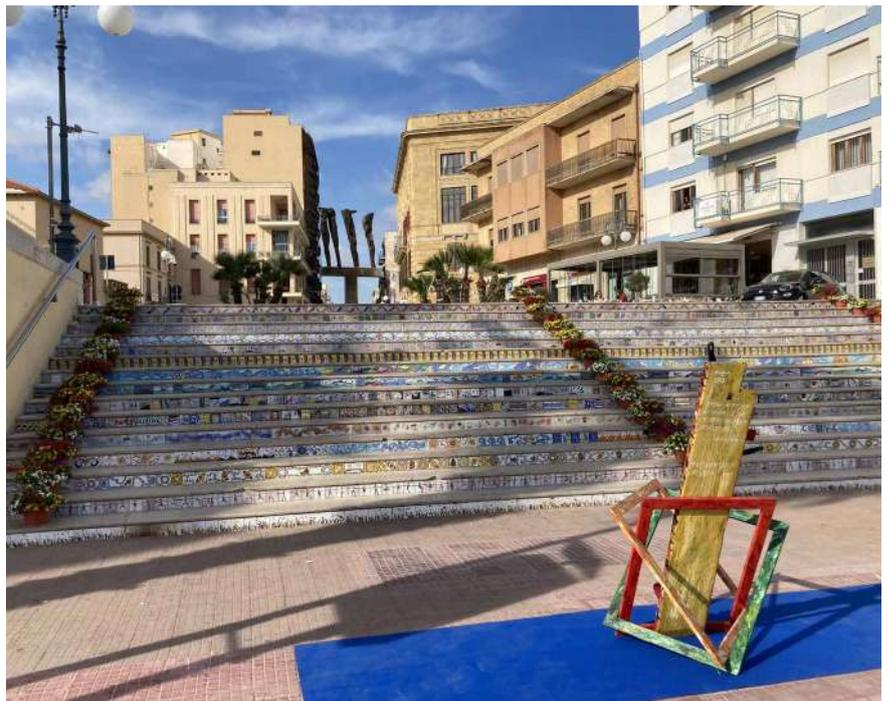
servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

utilizzo del colore coordinato, variabilità cromatica

dispositivi raccolta dati feedback opinione e idee cittadini



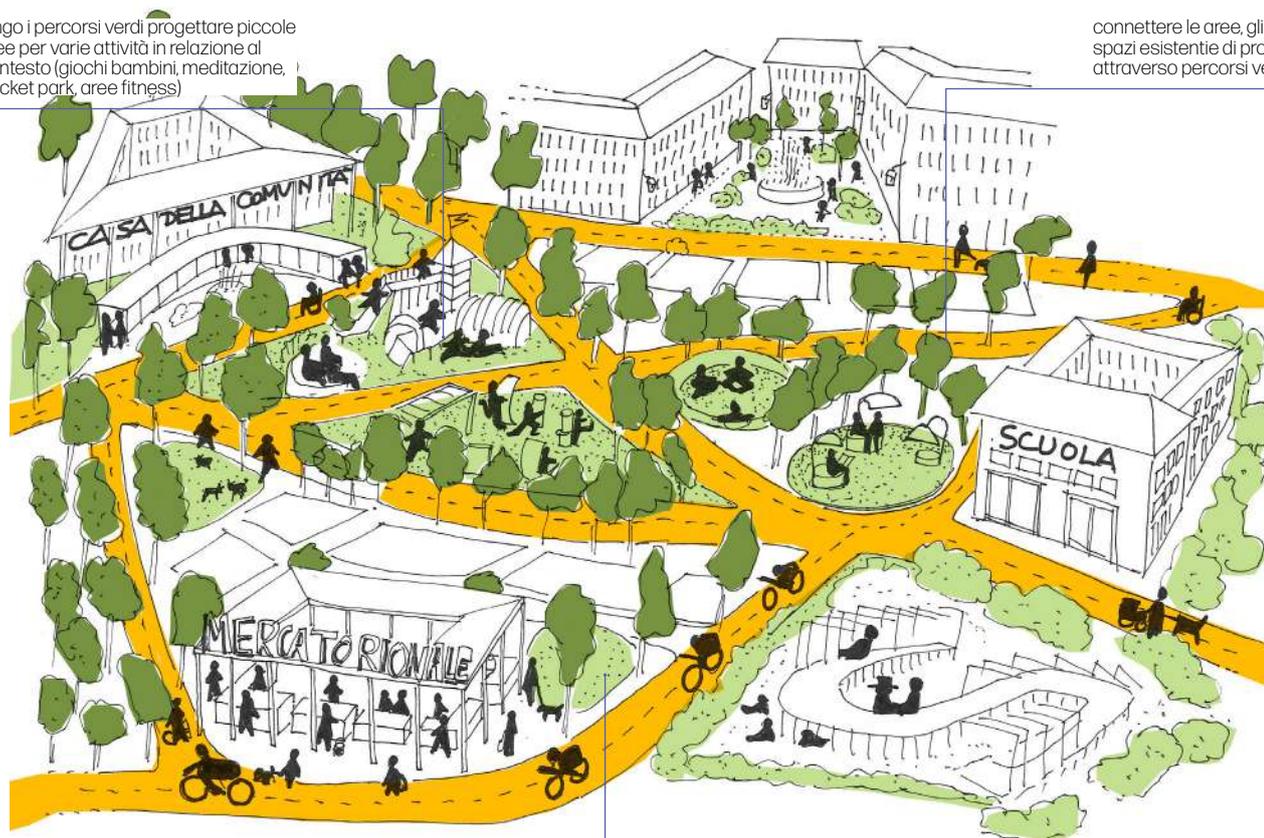
Bournemouth | foto di Sabrina Borgianni



Mazzara del Vallo | foto di Nicoletta Setola

lungo i percorsi verdi progettare piccole aree per varie attività in relazione al contesto (giochi bambini, meditazione, pocket park, aree fitness)

connettere le aree, gli spazi esistenti di progetto attraverso percorsi verdi



percorsi verdi sia pedonali che ciclabili, inclusivi in cui siano dislocate anche aree pet friendly



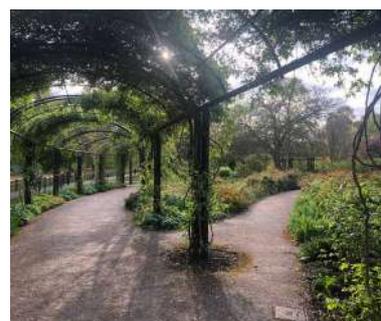
SCHEDA M5

Percorsi e collegamenti verdi

Le connessioni verdi rappresentano una modalità per riqualificare intere aree urbane, per collegare aree con funzioni collettive attrattive, per favorire pratiche salutari, per stimolare la mobilità attiva. In primo luogo la conformazione geometrica e l'integrazione dei percorsi nel contesto urbano sono elementi chiave affinché i percorsi siano vissuti ed attraversati. Altrettanto si può dire per la qualità ambientale, architettonica ed estetica dei percorsi e della componente naturale, e le attrezzature e arredi che li caratterizzano. Come già rimarcato in altre schede che trattano il tema del verde [cfr. scheda A14, A16, A18], la presenza di vegetazione e di elementi naturali favorisce un naturale rilassamento, riduce i livelli di stress e di ansia, ha proprietà curative e rigenerative sia sul piano strettamente fisico sia sul piano mentale e psicologico. La componente naturale rappresenta il potenziale valore aggiunto per tutti i percorsi di connessione tra gli spazi urbani e può essere essa stessa il principale elemento caratterizzante il percorso. L'integrazione tra percorsi pedonali, percorsi ciclabili, spazi di sosta e attività sarà fondamentale per una buona vivibilità e fruibilità del percorso stesso. Il verde impiegato in questi percorsi potrà essere un verde estetico (alberature, cespugli, giardini contemplativi), ma anche un verde che stimola il coinvolgimento sensoriale ed esperienziale dei cittadini (percorsi interattivi, essenze e dispositivi che stimolano il coinvolgimento dei sensi), un verde anche condiviso (orti o giardini condivisi).

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 1,2,3,4 / strategia 2_azione 1 / strategia 3_azione 1,2,3 / strategia 5_azione 1,3](#)



Londra | foto di Sabrina Borgianni

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P4 | Stimolazione sensoriale e biodiversità

P5 | Verde urbano attivo e condiviso

P6 | Stimolazione sensoriale e soundscaping

P7 | Techlash

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente



Lisbona | foto di Nicoletta Setola

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Progettare aiuole di dimensioni consone per la messa a dimora di alberature di primo o secondo ordine

Piantare specie arboree a portamento colonnare, fastigiato, ovoidale e/o con impalcato alto

Piantare alberature a distanza consone dalle facciate degli edifici

Piantare alberature consone al contesto climatico in cui vengono inserite

Evitare di piantare specie arboree con radici affioranti

Progettare aiuole come rain gardens

SPAZI DI CONNESSIONE

Requisiti fondamentali

sistemi informativi e comunicativi

continuità connessioni e percorsi

segnalazione e comprensibilità

arredi e oggetti per supportare attività partecipative di cura del verde

sistemi, dispositivi e arredi per attività di sensibilizzazione

arredi per la sosta per tutti

piacevolezza estetica e integrazione con il contesto

sistema informativo wayfinding multilingua

pavimentazione attiva dedicata

percorsi ciclabili sicuri

Requisiti opzionali

percorsi tematici e collegamenti con cammini esistenti (anche CAI)

progetti e/o piani parco agricolo multifunzionale

corridoi ecologici

sistema informativo

rilevazione qualità aria e acqua

azioni e dispositivi per accesso a cura degli argini dei fiumi

parchi lineari

spazi, servizi ed eventi dedicati a promozione attività fisica

riconoscibilità e visibilità

continuità percorsi ciclo-pedonali

aree sicure rimessa mezzi leggeri

servizi accessori (bagni, fontanello, coperture)

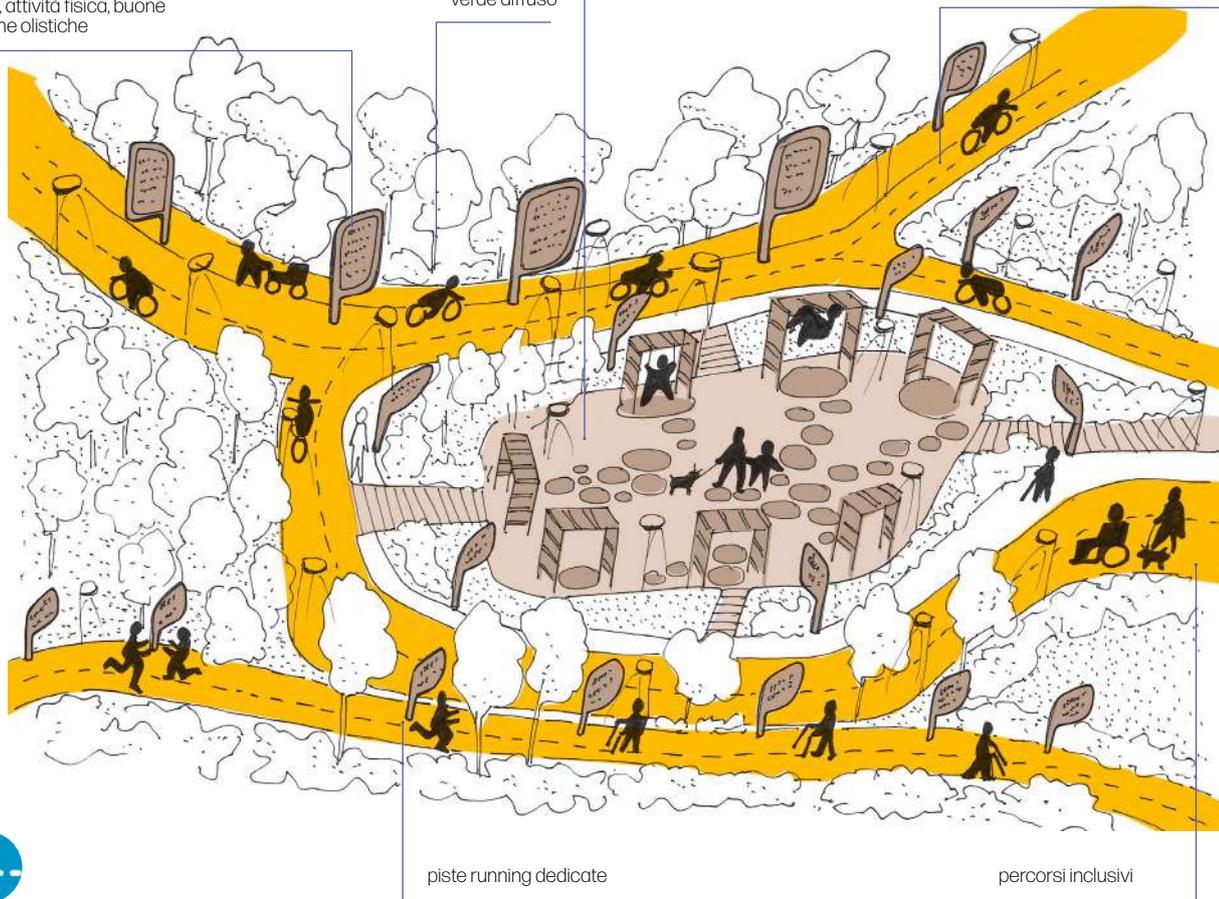


Lione | foto di Emanuela Morelli

totem informativi ed interattivi per informazioni su stili di vita, salute, attività fisica, buone pratiche olistiche

verde diffuso
aree e percorsi fitness

pavimentazione attiva dedicata, illuminazione, materiali, texture dedicati



SCHEDA M6

Percorsi di promozione della salute

Si tratta di percorsi inseriti all'interno di uno spazio verde, di un'area pedonale, (come ad esempio una piazza) oppure possono coincidere con un collegamento pedonale o ciclo-pedonale. Sono caratterizzati da elementi fisici tangibili ed intangibili dedicati alla promozione, alla sensibilizzazione dei cittadini sui temi della salute, degli stili di vita ma anche su altre tematiche che riguardano l'empowerment del cittadino. I percorsi di promozione della salute possono essere relativi alle iniziative ed attività del quartiere e delle comunità attive in esso, a temi di attualità, ai servizi pubblici del quartiere, agli eventi in programma, ma anche relativi alla sensibilizzazione dei cittadini su temi specifici. Ad esempio possono esserci campagne di informazione relative alla consapevolezza delle abitudini alimentari o "mostre" interattive dedicate a particolari culture o luoghi, a fatti di attualità o storici. Si tratta quindi di percorsi educativi ma anche ricreativi che possono essere usati anche per stimolare i cittadini a camminare, a percorrere quei percorsi attraverso giochi e intrattenimenti. Oltre ai requisiti fondamentali relativi a qualsiasi altro percorso pedonale [cfr. scheda M3] qui è importante che vi sia particolare cura alla piacevolezza estetica, alla stimolazione sensoriale, alla presenza di dispositivi interattivi, digitali, ad arredi e sistemi attrattivi.



Varese | foto di Sabrina Borgianni

→ [CFR. QUADERNO 2](#)

[strategia 1_azione 2,3 / strategia 2_azione 1 / strategia 5_azione 3](#)

PRODOTTI DI ARREDO URBANO

P8 | Wayfinding e salute

P9 | Wayfinding intelligente



Bilbao | foto di Sabrina Borgianni

ELEMENTI DEL PAESAGGIO

Informare i fruitori dei servizi ecosistemici svolti dalle aree verdi all'interno del contesto urbano

Informare i cittadini sulle specie e caratteristiche delle alberature/ arbusti/ecc presenti all'interno dei parchi o delle aiuole grazie all'uso di cartellini vegetali

Incentivare l'uso e la manutenzione collettiva delle aree verdi



Parco fluviale Sarca | foto di Sabrina Borgianni

SPAZI DI CONNESSIONE

Requisiti fondamentali

sistemi innovativi e accattivanti

dispositivi per interazione immediata con servizi del quartiere

arredi per sosta e per formazione per tutti

sistemi informativi e comunicativi

promozione del riuso, riciclo, riduzione rifiuti raccolta differenziata e circolarità

arredi urbani attrattivi e stimolanti

piacevolezza estetica

sistema informativo wayfinding multilingua e multisensoriale

dispositivi raccolta dati feedback opinione e idee cittadini

pavimentazione attiva dedicata

percorsi ciclabili sicuri

Requisiti opzionali

gestione risorse energetiche rinnovabili

dispositivi raccolta dati salute mobilità walkability

riconoscibilità e visibilità

continuità percorsi ciclo-pedonali

aree sicure rimessa mezzi leggeri

dispositivi informazione immediata e in tempo reale di rete mezzi pubblici

staz. multifunzione mobilità in sharing

prodotti dispositivi di supporto per campagne persuasive



Bilbao | foto di Nicoletta Setola



SCHEDE P

Categorie di prodotti di arredo urbano



Categorizzazione funzionale dei prodotti d'arredo urbano

Per la definizione dei fattori strategici e la costruzione degli scenari progettuali a livello della scala micro, ovvero quella relativa ai prodotti d'arredo urbano, del progetto di ricerca Quartieri Sani Hub, è stato utilizzato un processo basato sulle "scenario building methodologies", che costituiscono uno degli approcci degli studi sul futuro - *future studies* - sviluppato da metodologie consolidate cosiddette *future thinking methodologies*.

Per ciascuna delle 7 caratteristiche di quartiere sano individuate dal modello concettuale di ricerca del progetto Quartieri Sani Hub (vedi Quaderno 1) sono state individuate le variabili progettuali alla scala micro atte a rafforzare la capacità di innovazione di un sistema di quartieri sani, che hanno posto le basi per una categorizzazione in domini funzionali dei prodotti di arredo urbano.

Attraverso un lavoro di co-progettazione, organizzato in focus group con gli stakeholder e workshop interdisciplinari con progettisti esperti e ricercatori, le variabili individuate precedentemente sono state analizzate e clusterizzate in tre domini funzionali per la definizione delle categorie di prodotti di arredo per un quartiere sano: Relazionarsi, Comunicare e Muoversi.

Ai domini sono stati assegnati dei sotto-domini che hanno consentito di definire 13 categorie di prodotti d'arredo di riferimento descritti nelle schede prodotto.

Le categorie di prodotto sono state indagate e testate in attività di codesign con i cittadini per la definizione di scenari progettuali, attraverso Living Lab sul campo applicati ai due quartieri caso studio del progetto, utilizzando metodi di design sprint e lego serious play, così come strumenti ispirativi supportati dall'intelligenza artificiale.

Le schede introduttive a seguire descrivono gli obiettivi generali e specifici di ogni dominio e sotto-dominio, nonché i requisiti di ciascuna categoria di prodotto.

Open Space Lab con stakeholder ed esperti





Le schede sulle categorie di prodotto spiegano come affrontare la costruzione di scenari di sistemi di arredo urbano innovativi e idonei rispetto al contesto specifico di riferimento, agli stakeholder coinvolti e agli utenti che fruiscono il quartiere interessato. All'interno sono fornite le indicazioni opportune - dove, per chi, come, perché - per l'applicazione dei requisiti strategici nella progettazione di prodotti che rispondono alla categoria in oggetto e vengono introdotti ed esplorati alcuni potenziali scenari di sistemi prodotto-servizio che rendono visibili e tangibili le innovazioni e i requisiti individuati. Il dominio **Relazionarsi** si suddivide in due sottodomini: **rapporto persona-persona** e **rapporto persona-natura**.

Il primo sotto-dominio si identifica in tre categorie di prodotto: i) dialogo e socializzazione; ii) condivisione e convivialità; iii) incontro e scambio diffusi.

Il secondo sotto-dominio si identifica in quattro categorie di prodotto: i) stimolazione sensoriale e biodiversità; ii) verde urbano attivo e condiviso; iii) stimolazione sensoriale e soundscaping; iv) techlash.

Il dominio **Comunicare** ha un unico sotto-dominio: comunicazione connessa e collaborativa. Questo si identifica in due categorie di prodotto: i) wayfinding e salute; ii) wayfinding intelligente.

Il dominio **Muoversi** ha un unico sotto-dominio: mobilità attiva e attività fisica. Il sotto-dominio si identifica in quattro categorie di prodotto: i) pause e attese attive; ii) attività fisica e fitness; iii) attività fisica e attrattività; iv) supporto alla mobilità attiva. La Tabella 1 riporta un quadro di quanto sopra esposto, specificando le caratteristiche delle categorie di prodotto qui introdotte in maniera sintetica.

TAB.1
Categorizzazione in domini
dei prodotti d'arredo urbano

DOMINIO

SOTTO DOMINIO

Relazionarsi

Rapporto persona-persona

Il sotto-dominio fa riferimento alle seguenti tematiche del modello concettuale dei 7 Temi: Quartiere per tutti, Quartiere delle interazioni e Quartiere attivo. L'obiettivo generale del sotto-dominio è supportare le relazioni tra le persone, favorendo l'inclusione e le relazioni di genere, intergenerazionali e multiculturali, ovvero promuovere tutto ciò che riguarda le relazioni sociali.

Si articola in 3 categorie di prodotto.

Rapporto persona-natura

Il sotto-dominio fa riferimento alle seguenti tematiche del modello concettuale dei 7 Temi: Quartiere per tutti, Quartiere delle interazioni, Quartiere dei sensi, Quartiere attivo e Quartiere verde. L'obiettivo del sotto-dominio è supportare le relazioni tra le persone e la natura, ovvero promuovere tutto ciò che riguarda le relazioni che l'utente può instaurare con la natura. Si articola in 4 categorie di prodotto.

Comunicare

Comunicazione connessa e collaborativa

Il sotto-dominio fa riferimento alle tematiche Quartiere per tutti, Quartiere delle interazioni, Quartiere attivo e Quartiere intelligente della tabella dei 7 temi. L'obiettivo del sotto-dominio è supportare il veicolare di informazioni e comunicazioni al cittadino. Si articola in 2 categorie di prodotto.

Muoversi

Mobilità attiva e attività fisica

Il sotto-dominio fa riferimento alle tematiche Quartiere per tutti, Quartiere delle interazioni, Quartiere attivo, Quartiere intelligente e Quartiere 1500 m della tabella dei 7 temi. L'obiettivo del sotto-dominio è supportare argomenti che trattano la possibilità di migliorare le opportunità e gli spazi dedicati all'attività fisica. Si articola in 4 categorie di prodotto.

CATEGORIA DI PRODOTTO

- | | |
|---|-------------------|
| → Dialogo e socializzazione
Prodotti d'arredo urbano per facilitare il dialogo e la socializzazione spontanea | SCHEDA P1 |
| → Condivisione e convivialità
Prodotti d'arredo urbano per condividere momenti conviviali e attività specifiche | SCHEDA P2 |
| → Incontro e scambio diffusi
Prodotti d'arredo urbano per ricreare il concetto di piazza spontanea e diffusa attraverso attività creative sparse nel quartiere | SCHEDA P3 |
| → Stimolazione sensoriale e biodiversità
Prodotti d'arredo urbano per il relax, per la stimolazione positiva dei sensi e per conoscere la biodiversità | SCHEDA P4 |
| → Verde urbano attivo e condiviso
Prodotti D'arredo Urbano Per Sviluppare Orti Urbani Condivisi | SCHEDA P5 |
| → Stimolazione sensoriale e soundscaping
Prodotti d'arredo urbano per la stimolazione positiva dei sensi attraverso soundscaping e simili | SCHEDA P6 |
| → Techlash
Prodotti d'arredo urbano per stimolare le persona a prendere delle pause dagli stimoli digitali della tecnologia e a riconquistare il contatto con le cose tangibili e con la natura | SCHEDA P7 |
| → Wayfinding e salute
Prodotti d'arredo urbano per informare e sensibilizzare i cittadini su stili di vita e comportamenti sani | SCHEDA P8 |
| → Wayfinding intelligente
Prodotti d'arredo urbano smart per informarsi, ricaricare i dispositivi e fruire di energie rinnovabili | SCHEDA P9 |
| → Pause e attese attive
Prodotti d'arredo urbano che favoriscono le pause attive e la pratica di discipline olistiche/meditative | SCHEDA P10 |
| → Attività fisica e fitness
Prodotti d'arredo urbano per praticare attività fisica all'aperto | SCHEDA P11 |
| → Attività fisica e attrattività
Prodotti d'arredo urbano per il relax, il ristoro e il riposo che stimolano e/o stimolano il movimento e l'attività fisica | SCHEDA P12 |
| → Supporto alla mobilità attiva
Prodotti d'arredo urbano per il relax, il ristoro e il riposo che invitano alla mobilità lenta, pedonale e ciclabile | SCHEDA P13 |

DOMINIO

Relazionarsi

SOTTO-DOMINIO

Rapporto persona-persona



Il sotto-dominio funzionale “Rapporto persona-persona” fa riferimento alle tematiche “Quartiere per tutti”, “Quartiere delle interazioni” e “Quartiere attivo” del modello concettuale dei 7 temi scaturito dal progetto di ricerca Quartieri Sani Hub.

Il suo obiettivo è supportare e facilitare le relazioni persona-persona, ovvero promuovere tutto ciò che riguarda le relazioni sociali. I sistemi d’arredo urbano, sviluppati alla scala micro del progetto, quella della disciplina del design, che rientrano in questo sotto-dominio, devono avere i requisiti per caratterizzare il quartiere sano in questa direzione, come la trasformabilità, l’adattabilità e la flessibilità necessarie a soddisfare le diverse esigenze d’uso nel quartiere di riferimento.

Nel processo di definizione e costruzione degli scenari e dei fattori strategici orientati alla progettazione, sono emersi i determinanti necessari, ovvero i requisiti strategici per diversificare e migliorare i prodotti di arredo promotori della tematica in oggetto.



FIGG. 1-2-3

Applicazione dell'intelligenza artificiale per la visualizzazione delle idee emerse nel workshop "Co-design per una città sana" tra cittadini e ricercatori di IDEE Lab

FIGG. 4-5

Arredi urbani di Superkilen, quartiere Nørrebro, Copenhagen. Foto di Sara Viviani

REQUISITI STRATEGICI DI PRODOTTO

- **coerenza con i principi dell'Universal Design**
- **coerenza con l'immagine coordinata del contesto urbano, capace di comunicare coerentemente gli elementi identitari e di riconoscibilità dei punti di interesse**
- **risultato di attività di co-progettazione, con la comunità del quartiere collaborativa e organizzata**
- **estetica accattivante e materiali sostenibili, durevoli, integrati alle caratteristiche del contesto e gradevoli al tatto e alla vista, con scelte cromatiche ponderate e forme preferibilmente sinuose:**
 - per incentivare la frequentazione del luogo, comportamenti positivi e migliori condizioni di sicurezza
- **requisiti di accessibilità, flessibilità, trasformabilità, modularità, sicurezza, visibilità notturna, piacevolezza d'uso, anche attraverso soluzioni di spinta all'uso (nudge) e ludiche (gamification):**
 - per supportare eventi creativi, artistici o culturali anche temporanei
 - per facilitare la predisposizione degli arredi nello spazio e favorire la socializzazione e il dialogo tra le persone
 - per supportare l'incontro multi-generazionale, multi-culturale, le varie attività del territorio e l'incontro informale tra gruppi di cittadini
 - per supportare la sicurezza pedonale anche nelle ore notturne
 - per sviluppare attività di co-design, co-creazione, co-produzione all'aperto, in grado di supportare attività partecipative per la comunità del quartiere
 - per supportare il riposo e il ristoro, attraverso fontanelli, sedute, bagni pubblici e altro, e per fornire un riparo in condizioni meteo sfavorevoli
 - per stimolare e coinvolgere le persone nell'uso di prodotti per l'attività fisica e in attività ludico-ricreative di movimento nei momenti di attesa, di sosta e di pausa
 - per un utilizzo flessibile, inclusivo ed equo
- **inserimento di elementi multi-lingua, multi-cultura, multi-sensoriali, multi-user e multi-funzione nei sistemi di arredo urbano per il wayfinding, che includano persone con disabilità cognitive, uditive e visive:**
 - per rendere piacevole l'attesa nei punti di attraversamento pedonale
 - per enfatizzare contesti multiculturali, nonché valorizzare le diversità fisiche, culturali e sociali
 - per sensibilizzare i cittadini sui temi dell'attività fisica e sugli stili di vita sani, nonché promuovere l'utilizzo di attrezzature per l'attività fisica e il break attivo
 - per supportare la presenza di sistemi di informazione e guida dei cittadini verso luoghi e attività di relazione e socializzazione, luoghi di interesse, spazi, pratiche attive e attività salutari di quartiere.

CATEGORIE DI PRODOTTO

SCHEDA P1→ **Dialogo e socializzazione**

Prodotti d'arredo urbano per facilitare il dialogo e la socializzazione spontanea

SCHEDA P2→ **Condivisione e convivialità**

Prodotti d'arredo urbano per condividere momenti conviviali e attività specifiche

SCHEDA P3→ **Incontro e scambio diffusi**

Prodotti d'arredo urbano per ricreare il concetto di piazza spontanea e diffusa attraverso attività creative sparse nel quartiere

DOMINIO

Relazionarsi

SOTTO-DOMINIO

Rapporto persona-natura



Il sotto-dominio funzionale “Rapporto persona-natura” fa riferimento alle tematiche “Quartiere per tutti”, “Quartiere delle interazioni”, “Quartiere dei sensi”, “Quartiere attivo” e “Quartiere verde” della tabella dei 7 temi, quadro di riferimento del progetto di ricerca Quartieri Sani Hub.

Il suo obiettivo è supportare le relazioni persona-natura, ovvero promuovere tutto ciò che riguarda le relazioni che l’uomo può instaurare con la natura. I sistemi d’arredo urbano, sviluppati alla scala micro del progetto, quella della disciplina del design, che rientrano in questo sotto-dominio, devono avere i requisiti per caratterizzare il quartiere sano in questa direzione, come la trasformabilità, l’adattabilità e la flessibilità che incentivano la possibilità di contatto con la natura o riproducono “aree verdi” in zone che non ne beneficiano.

Nel processo di definizione e costruzione degli scenari e dei fattori strategici orientati alla progettazione, sono emersi i determinanti necessari, ovvero i requisiti strategici per diversificare e migliorare i prodotti di arredo promotori della tematica in oggetto.



FIGG. 1-2-3

Applicazione dell'intelligenza artificiale per la visualizzazione delle idee emerse nel workshop "Co-design per una città sana" tra cittadini e ricercatori di IDEE Lab

FIG. 4

Esempi di arredi urbani per favorire il rapporto persona-natura, Copenhagen.
Foto di Sara Viviani

FIG. 5

Arredi urbani integrati a elementi naturali, High Line, New York.
Foto di Alessandra Rinaldi

REQUISITI STRATEGICI DI PRODOTTO

- **coerenza con i principi dell'Universal Design**
- **coerenza con l'immagine coordinata del contesto urbano, capace di comunicare coerentemente gli elementi identitari e di riconoscibilità dei punti di interesse**
- **risultato di attività di co-progettazione, con la comunità del quartiere collaborativa e organizzata**
- **requisiti per favorire attività all'aperto, come studiare, lavorare, fare esercizio e attività fisici, socializzare**
- **requisiti di accessibilità, flessibilità, trasformabilità, modularità, sicurezza, visibilità notturna, piacevolezza d'uso, anche attraverso soluzioni di spinta all'uso (nudge) e ludiche (gamification):**
 - per supportare eventi creativi, artistici o culturali anche temporanei
 - per stimolare i cittadini a compiere azioni positive in termini di cura del verde
 - per fornire spazi per l'agricoltura urbana, come per esempio attrezzature per orti urbani, e sensibilizzare sul tema dell'importanza del cibo sano
 - per supportare l'incontro multi-generazionale, multi-culturale, le varie attività del territorio e l'incontro informale tra gruppi di cittadini
 - per sviluppare attività di co-design, co-creazione, co-produzione all'aperto, in grado di supportare attività partecipative per la comunità del quartiere
 - per supportare il riposo, il ristoro e la sicurezza pedonale, attraverso fontanelli, sedute, bagni pubblici e altro, e per fornire un riparo in condizioni meteo sfavorevoli
 - per schermare odori non piacevoli, attenuare l'inquinamento acustico, stimolare l'olfatto con odori, diffondere suoni e supportare il soundscaping
 - per stimolare e coinvolgere le persone nell'uso di prodotti per l'attività fisica e in attività ludico-ricreative di movimento nei momenti di attesa, di sosta e di pausa
 - per un utilizzo flessibile, inclusivo ed equo
- **estetica accattivante e materiali sostenibili, durevoli, integrati alle caratteristiche del contesto e gradevoli al tatto e alla vista, con scelte cromatiche ponderate e forme preferibilmente sinuose:**
 - per incentivare la frequentazione del luogo, comportamenti positivi e migliori condizioni di sicurezza
- **inserimento di elementi multi-lingua, multi-cultura, multi-sensoriali, multi-user e multi-funzione nei sistemi di arredo urbano per il wayfinding, che includano persone con disabilità cognitive, uditive e visive:**
 - per rendere piacevole l'attesa nei punti di attraversamento pedonale
 - per enfatizzare contesti multiculturali, nonché valorizzare le diversità fisiche, culturali e sociali
 - per supportare la presenza di sistemi di informazione e guida dei cittadini verso luoghi e attività di relazione e socializzazione, luoghi di interesse, spazi, pratiche attive e attività salutari di quartiere
 - per sensibilizzare i cittadini sui temi dell'attività fisica e gli stili di vita sani, invitando all'utilizzo di attrezzature per svolgere esercizio fisico e trascorrere dei break attivi
 - per sensibilizzare sul tema dello spreco alimentare, del cibo sano e dell'allattamento al seno
 - per supportare la presenza di sistemi di informazione e di guida verso il contatto con la natura nel contesto urbano e con le aree verdi
 - per sensibilizzare sul tema dell'economia circolare, come ad esempio la raccolta di vestiti e prodotti usati e ancora utilizzabili e il riciclo dei materiali
 - per supportare la presenza di sistemi per la raccolta differenziata, attraverso elementi informativi
 - per supportare la presenza di sistemi che informino e guidino i cittadini verso percorsi di stimolo sensoriale e orientino verso accessi a elementi naturali

CATEGORIE DI PRODOTTO

SCHEDA P4

- **Stimolazione sensoriale e biodiversità**
Prodotti d'arredo urbano per il relax, per la stimolazione positiva dei sensi e per conoscere la biodiversità

SCHEDA P5

- **Verde urbano attivo e condiviso**
Prodotti d'arredo urbano per sviluppare orti urbani condivisi

SCHEDA P6

- **Stimolazione sensoriale e soundscaping**
Prodotti d'arredo urbano per la stimolazione positiva dei sensi attraverso soundscaping e simili

SCHEDA P7

- **Techlash**
Prodotti d'arredo urbano per stimolare le persone a prendere delle pause dagli stimoli digitali della tecnologia e a riconquistare il contatto con le cose tangibili e con la natura

DOMINIO

Comunicare

SOTTO-DOMINIO

Comunicazione connessa e collaborativa



Il sotto-dominio funzionale “Comunicazione connessa e collaborativa” fa riferimento alle tematiche “Quartiere per tutti”, “Quartiere delle interazioni”, “Quartiere attivo” e “Quartiere intelligente” della tabella dei 7 temi, quadro di riferimento del progetto di ricerca Quartieri Sani Hub. Il suo obiettivo è supportare argomenti che trattano i sistemi interattivi, di informazione e comunicazione che sul territorio urbano semplificano l’esperienza utente, nonché ne monitorano il passaggio a favore dell’ottimizzazione e di una migliore fruizione dei servizi.

Nel processo di definizione e costruzione degli scenari e dei fattori strategici orientati alla progettazione, sono emersi i determinanti necessari, ovvero i requisiti strategici per diversificare e migliorare i prodotti di arredo promotori della tematica in oggetto.



Applicazione dell'intelligenza artificiale per la visualizzazione delle idee emerse nel workshop "Co-design per una città sana" tra cittadini e ricercatori di IDEE Lab

REQUISITI STRATEGICI DI PRODOTTO

- **coerenza con i principi dell'Universal Design**
- **coerenza con l'immagine coordinata del contesto urbano, capace di comunicare coerentemente gli elementi identitari e di riconoscibilità dei punti di interesse**
- **risultato di attività di co-progettazione, con la comunità del quartiere collaborativa e organizzata**
- **presenza di sistemi informativi smart, connessi, interattivi e attrattivi per divulgare e ricevere informazioni a favore di servizi alla persona più efficienti**
- **presenza di sistemi capaci di sfruttare fonti di energia rinnovabili, anche attraverso stimoli nell'interazione diretta con il cittadino, come ad esempio stazioni di ricarica di piccoli dispositivi e/o punti informativi interattivi autoefficienti**
- **estetica accattivante e materiali sostenibili, durevoli, integrati alle caratteristiche del contesto e gradevoli al tatto e alla vista, con scelte cromatiche ponderate e forme preferibilmente sinuose:**
 - per incentivare la frequentazione del luogo, comportamenti positivi e migliori condizioni di sicurezza
- **requisiti di accessibilità, flessibilità, trasformabilità, modularità, sicurezza, visibilità notturna, piacevolezza d'uso, anche attraverso soluzioni di spinta all'uso (nudge) e ludiche (gamification):**
 - per supportare eventi creativi, artistici o culturali anche temporanei
 - per facilitare la predisposizione degli arredi nello spazio e favorire la socializzazione e il dialogo tra le persone
 - per supportare l'incontro multi-generazionale, multi-culturale, le varie attività del territorio e l'incontro informale tra gruppi di cittadini
 - per sviluppare attività di co-design, co-creazione, co-produzione all'aperto, in grado di supportare attività partecipative per la comunità del quartiere
 - per supportare il riposo, il ristoro e la sicurezza personale, attraverso fontanelli, sedute, bagni pubblici e altro, e per fornire un riparo in condizioni meteo sfavorevoli
 - per stimolare e coinvolgere le persone nell'uso di prodotti per l'attività fisica e in attività ludico-ricreative di movimento nei momenti di attesa, di sosta e di pausa
 - per un utilizzo flessibile, inclusivo ed equo
- **inserimento di elementi multi-lingua, multi-cultura, multi-sensoriali, multi-user e multi-funzione nei sistemi di arredo urbano per il wayfinding, che includano persone con disabilità cognitive, uditive e visive:**
 - per rendere piacevole l'attesa nei punti di attraversamento pedonale
 - per enfatizzare contesti multiculturali, nonché valorizzare le diversità fisiche, culturali e sociali
 - per supportare la presenza di sistemi di informazione e guida dei cittadini verso luoghi e attività di relazione e socializzazione, tramite connessione e rete del terzo settore
 - per informare e orientare il cittadino verso luoghi di interesse, spazi, pratiche attive e attività salutari di quartiere
 - per sensibilizzare i cittadini su tematiche quali la promozione di stili di vita sani e promuovere l'utilizzo di attrezzature per l'attività fisica e per fare movimento nei momenti di sosta, di attesa e di pausa, attraverso operazioni creative come ad esempio eventi di guerrilla communication
 - per supportare l'incontro multi-culturale e le diverse attività del territorio

CATEGORIE DI PRODOTTO

SCHEDA P8

→ Wayfinding e salute

Prodotti d'arredo urbano per informare e sensibilizzare i cittadini su stili di vita e comportamenti sani

SCHEDA P9

→ Wayfinding intelligente

Prodotti d'arredo urbano smart per informarsi, ricaricare i dispositivi e fruire di energie rinnovabili

DOMINIO

Muoversi

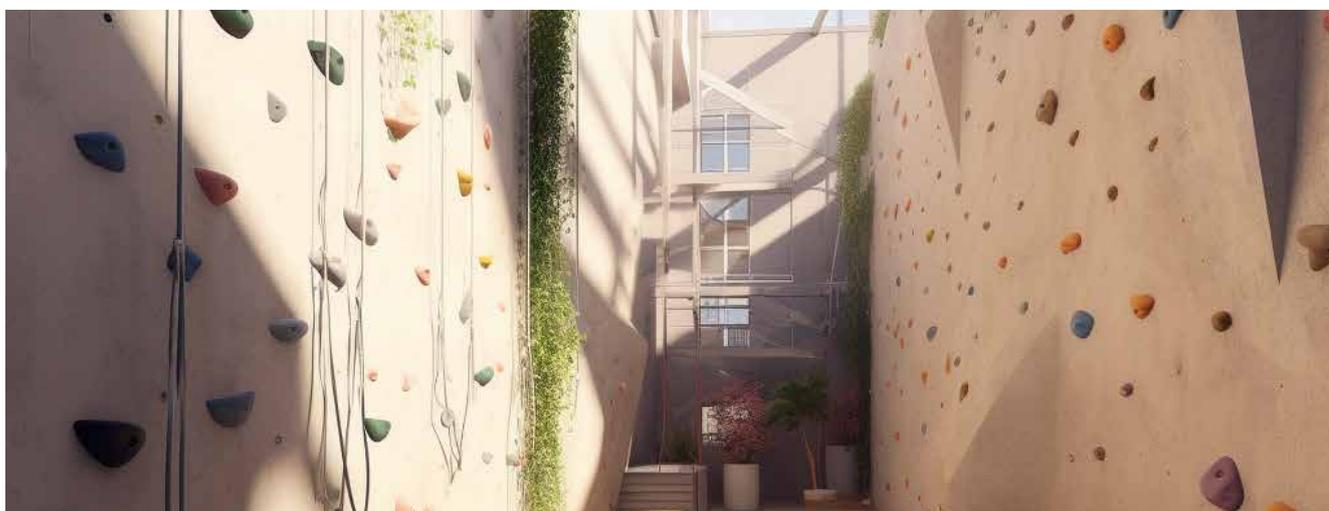
SOTTO-DOMINIO

Mobilità attiva e attività fisica



Il sotto-dominio funzionale “Mobilità attiva e attività fisica” fa riferimento alle tematiche “Quartiere per tutti”, “Quartiere delle interazioni”, “Quartiere attivo”, “Quartiere intelligente” e “Quartiere 1500 m” della tabella dei 7 temi, quadro di riferimento del progetto di ricerca Quartieri Sani Hub.

Il suo obiettivo è supportare argomenti che trattano la possibilità di migliorare le opportunità e gli spazi dedicati all’attività fisica, ma anche alle pause attive e a quello che è stato definito come sosta attiva. Nel processo di definizione e costruzione degli scenari e dei fattori strategici orientati alla progettazione, emergono i determinanti necessari, ovvero i requisiti strategici per diversificare e migliorare i prodotti di arredo promotori della tematica in oggetto.



Applicazione dell'intelligenza artificiale per la visualizzazione delle idee emerse nel workshop "Co-design per una città sana" tra cittadini e ricercatori di IDEE Lab

REQUISITI STRATEGICI DI PRODOTTO

- **coerenza con i principi dell'Universal Design**
- **coerenza con l'immagine coordinata del contesto urbano, capace di comunicare coerentemente gli elementi identitari e di riconoscibilità dei punti di interesse**
- **risultato di attività di co-progettazione, con la comunità del quartiere collaborativa e organizzata**
- **presenza di sistemi informativi smart, connessi, interattivi e attrattivi per divulgare e ricevere informazioni a favore di servizi alla persona più efficienti**
- **presenza di sistemi capaci di sfruttare fonti di energia rinnovabili, anche attraverso stimoli nell'interazione diretta con il cittadino, come ad esempio stazioni di ricarica di piccoli dispositivi e/o punti informativi interattivi autoefficienti**
- **estetica accattivante e materiali sostenibili, durevoli, integrati alle caratteristiche del contesto e gradevoli al tatto e alla vista, con scelte cromatiche ponderate e forme preferibilmente sinuose:**
 - per incentivare la frequentazione del luogo, comportamenti positivi e migliori condizioni di sicurezza
- **requisiti di accessibilità, flessibilità, trasformabilità, modularità, sicurezza, visibilità notturna, piacevolezza d'uso, anche attraverso soluzioni di spinta all'uso (nudge) e ludiche (gamification):**
 - per supportare eventi creativi, artistici o culturali anche temporanei
 - per facilitare la predisposizione degli arredi nello spazio e favorire la socializzazione e il dialogo tra le persone
 - per supportare l'incontro multi-generazionale, multi-culturale, le varie attività del territorio e l'incontro informale tra gruppi di cittadini
 - per sviluppare attività di co-design, co-creazione, co-produzione all'aperto, in grado di supportare attività partecipative per la comunità del quartiere
 - per supportare il riposo, il ristoro e la sicurezza personale, attraverso fontanelli, sedute, bagni pubblici e altro, e per fornire un riparo in condizioni meteo sfavorevoli
 - per stimolare e coinvolgere le persone nell'uso di prodotti per l'attività fisica e in attività ludico-ricreative di movimento nei momenti di attesa, di sosta e di pausa
 - per un utilizzo flessibile, inclusivo ed equo
 - per supportare la sicurezza pedonale, rendendo visibili e riconoscibili i sistemi di attraversamento pedonale, anche nelle ore notturne
- **inserimento di elementi multi-lingua, multi-cultura, multi-sensoriali, multi-user e multi-funzione nei sistemi di arredo urbano per il wayfinding, che includano persone con disabilità cognitive, uditive e visiva:**
 - per rendere piacevole l'attesa nei punti di attraversamento pedonale
 - per enfatizzare contesti multiculturali, nonché valorizzare le diversità fisiche, culturali e sociali
 - per supportare la presenza di sistemi di informazione e guida dei cittadini verso luoghi e attività di relazione e socializzazione, tramite connessione e rete del terzo settore
 - per informare e orientare il cittadino verso luoghi di interesse, spazi, pratiche attive e attività salutari di quartiere
 - per sensibilizzare i cittadini su tematiche quali la promozione di stili di vita sani e promuovere l'utilizzo di attrezzature per l'attività fisica e per fare movimento nei momenti di sosta, di attesa e di pausa, attraverso operazioni creative come ad esempio eventi di guerrilla communication
 - per supportare l'incontro multi-culturale e le diverse attività del territorio

CATEGORIE DI PRODOTTO

SCHEDA P10

- **Pause e attese attive**
Prodotti d'arredo urbano che favoriscono le pause attive e la pratica di discipline olistiche/meditative

SCHEDA P11

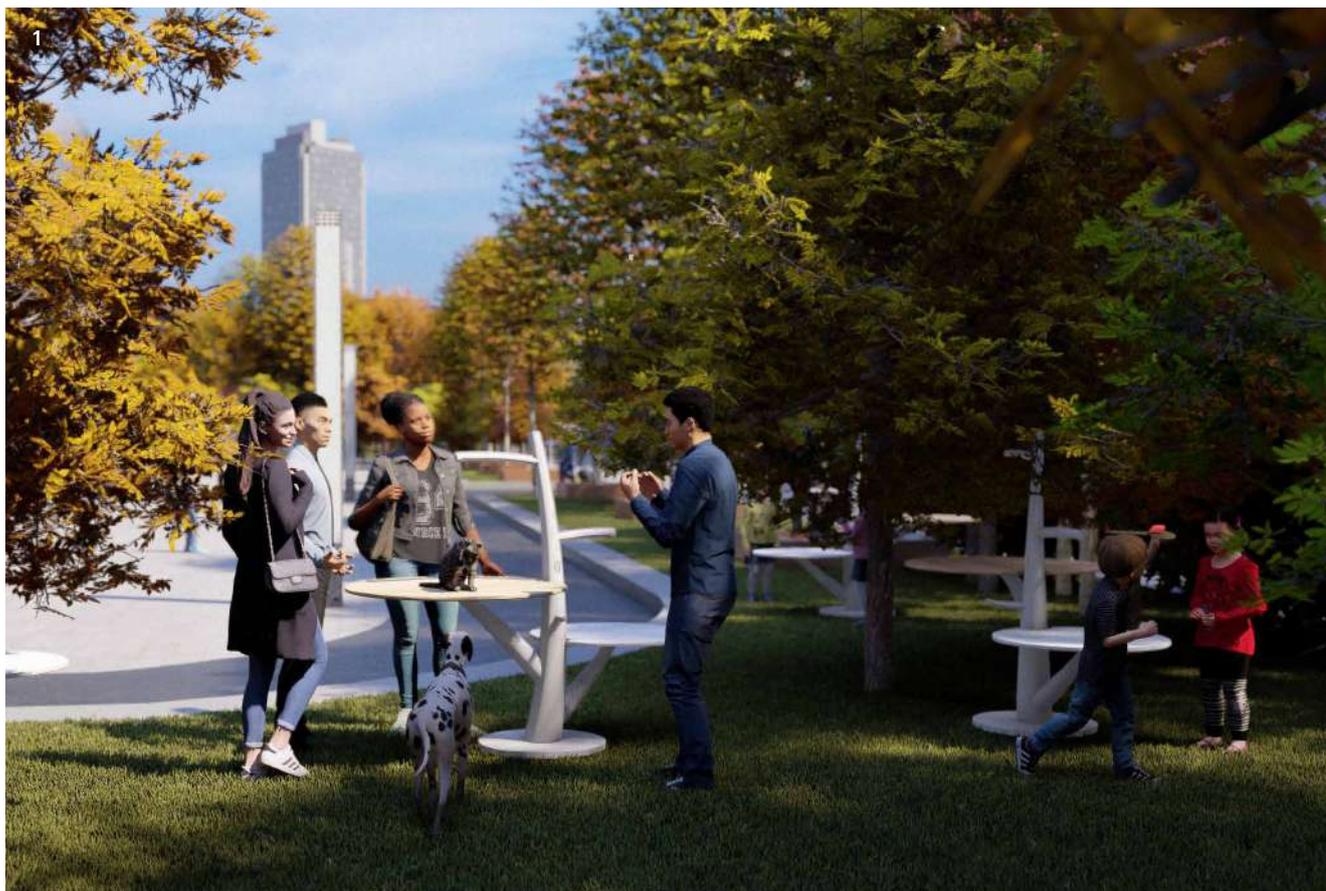
- **Attività fisica e fitness**
Prodotti d'arredo urbano per praticare attività fisica all'aperto

SCHEDA P12

- **Attività fisica e attrattività**
Prodotti d'arredo urbano per il relax, il ristoro e il riposo che stimolano e/o stimolano il movimento e l'attività fisica

SCHEDA P13

- **Supporto alla mobilità attiva**
Prodotti d'arredo urbano per il relax, il ristoro e il riposo che invitano alla mobilità lenta, pedonale e ciclabile



SCHEDA P1

Dialogo e socializzazione

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per il dialogo e la socializzazione è stimolare relazioni sociali, tra persone e persone, tra genitori e figli, tra famiglie e caregiver di bambini, tra adulti e adolescenti, in maniera da supportare le attività quotidiane.

La sfida dello scenario è rispondere alle varie esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali parlare e esternare i propri pensieri, attraverso attività sociali di scambio culturale e multigenerazionale, attività di mutuo-aiuto, ma anche gestire le necessità delle famiglie riguardo figli o nipoti.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano e di wayfinding accessibili, flessibili, aggregativi, ludico-ricreativi, prossimi, diffusi all'interno di aree verdi, giardini pubblici o aree con giochi e attività per bambini, per stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, creare una rete di informazione fra i virtuosismi esistenti e ospitare attrazioni ludico-ricreative.

Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra: boomers, alla ricerca di rapporti sociali che diano corpo al loro futuro; generazioni X e Y, alla ricerca di rapporti funzionali rispetto alle relazioni che instaurano; generazione alpha, che fruisce delle attività offerte dalle associazioni e necessita di nuovi modelli di interazione.

Le leve su cui puntare riguardano la generazione di comunità informali, multiculturali e intergenerazionali attraverso spazi laboratoriali, l'attivazione di reti di riconoscibilità delle realtà sul territorio e l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere. In particolare, le attività che supportano l'obiettivo dello scenario sono il confronto multigenerazionale, l'utilizzo condiviso delle nuove tecnologie e il prendersi cura di bambini, figli o nipoti.



FIGG. 1-2
Ninfa. Postazione di smart-working outdoor per il supporto dell'interazione genitore-figlio, adulto-bambino. Design di Giulia Maria Sturma e Gessica Vita - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

COME?

Attraverso

aree verdi e giardini pubblici

confronto multigenerazionale

aree predisposte per bambini

supporto per le necessità dei bambini



PERCHÈ?

Al fine di

CHI?

Per

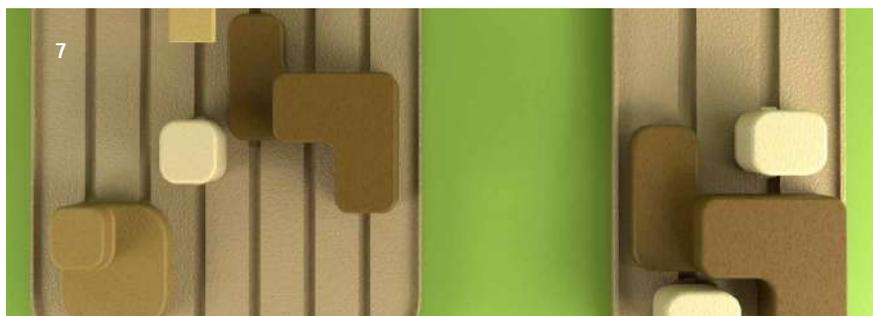
supportare la necessità di parlare

boomers

gestire e assecondare le necessità dei figli e/o nipoti

generazione x e y

generazione alpha



8

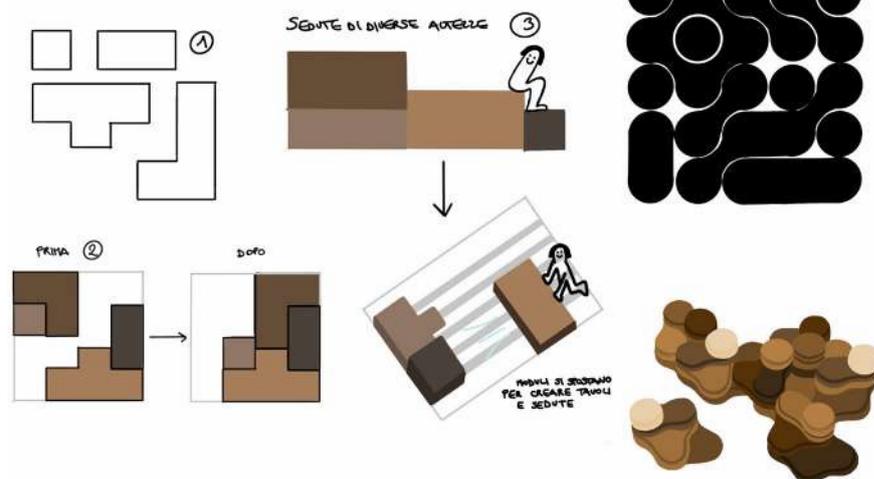


FIG. 3

Caring Island. Struttura outdoor dotata di fasciatoio e sedute con schienale per l'allattamento, area giochi protetta per bambini, parcheggio per carrozzine e passeggini e altri accessori per la cura dei genitori e dei bambini. Design di Holscher Design - Metalco Group

FIGG. 4-5

Care Cup. Arredo urbano per favorire l'allattamento al seno e la cura dei neonati e dei genitori. Design di Jonathan Lagrimino - IDEE Lab

FIGG. 6-7-8

Tetramino. Sistema di arredi modulari per la sosta, la cui flessibilità, adattabilità e modularità facilita la socializzazione, il confronto multigenerazionale e lo scambio culturale. Design di Beatrice Bandiera e Alice Carfagno - IDEE Lab



SCHEDA P2

Condivisione e convivialità

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per la condivisione e la convivialità è stimolare relazioni sociali, tra persone e persone, tra genitori e figli, tra famiglie e caregiver sia di bambini che di anziani, tra adulti e adolescenti, in maniera da supportare le attività quotidiane.

La sfida dello scenario è rispondere alle varie esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: svolgere attività sociali di scambio multiculturale e passare momenti conviviali, attraverso attività ricreative e inclusive, spontanee e/o associative. Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano e/o wayfinding accessibili, aggregativi, ludico-ricreativi, prossimi, con ottime qualità estetico-materiche, diffusi all'interno di aree verdi, giardini pubblici o aree con giochi e attività per bambini, per stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, creare una rete di informazione fra i virtuosismi esistenti, ospitare attrazioni ludico-ricreative e promuovere comportamenti virtuosi nel fruire lo spazio pubblico. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra: generazioni x e y, alla ricerca di rapporti funzionali rispetto alle relazioni che instaurano; generazione alpha, che fruisce delle attività offerte dalle associazioni e necessita di nuovi modelli di interazione. Le leve su cui puntare riguardano la generazione di comunità informali, multiculturali e intergenerazionali attraverso spazi laboratoriali, l'attivazione di reti di riconoscibilità delle realtà sul territorio, l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere e l'uso degli argini per attività ricreative, spontanee. In particolare, le attività che supportano il dialogo fra gli attori identificati sono l'utilizzo condiviso delle nuove tecnologie, l'accesso a servizi e le attività basate su scambi culturali e funzionali.



FIGG. 12-54
M-EATING. Sistema di arredi urbani interattivi per facilitare la convivialità e il dialogo interculturale, attraverso l'attività creativa culinaria. IDEE Lab, progetto finanziato dalla EU, sub contractor di Designscapes



DOVE?

Presenti nel quartiere

aree verdi e giardini pubblici

aree predisposte per bambini

COME?

Attraverso

trasformazione digitale del rione

accesso a servizi su scambi culturali

PERCHÈ?

Al fine di

scambio multiculturale

convivialità

CHI?

Per

generazione x e y

generazione alpha

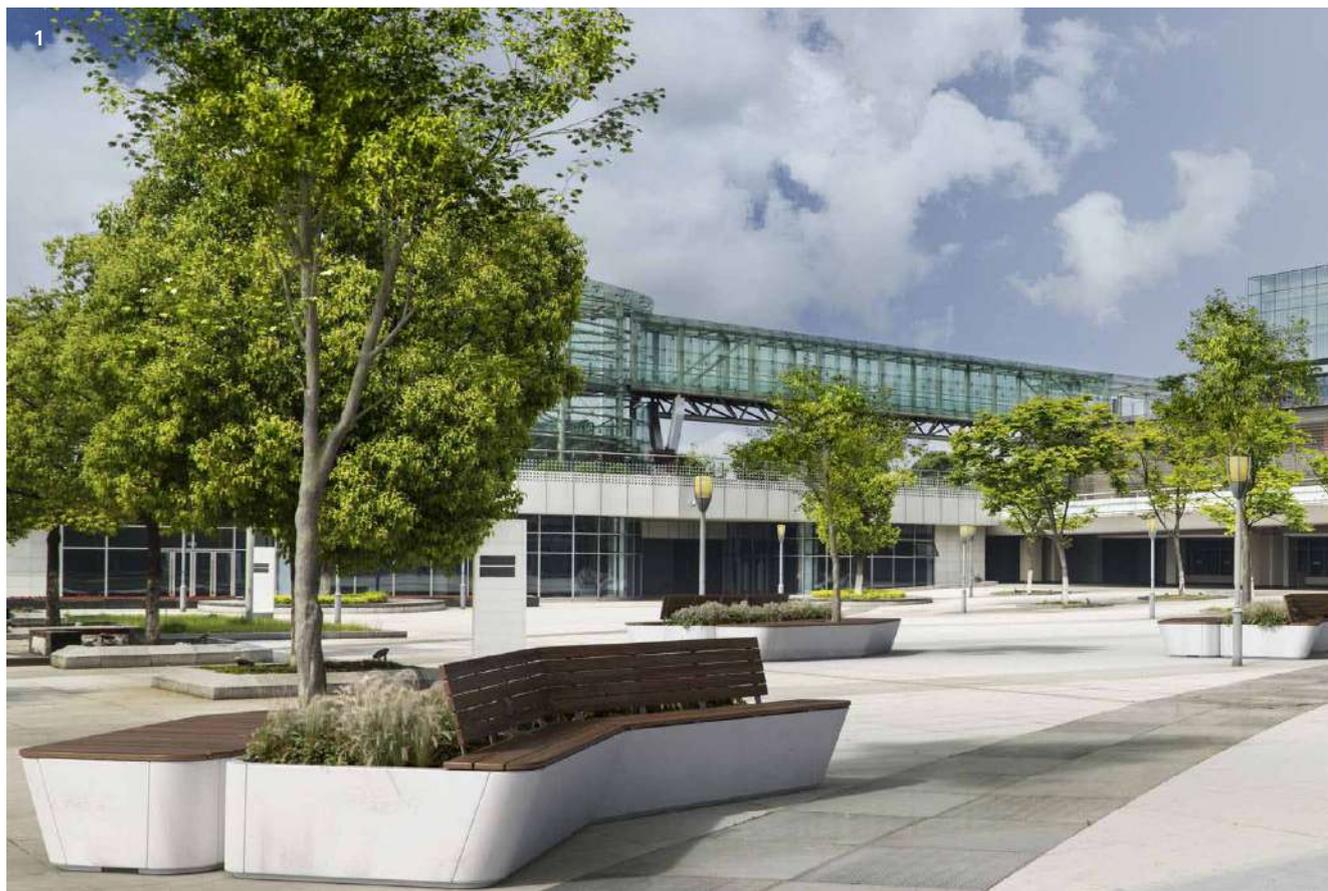


FIG. 3

M-EATING. Applicazione per smartphone che consente l'interazione e il funzionamento degli arredi smart. IDEE Lab, progetto finanziato dalla EU, sub contractor di Designscapes

FIGG. 5-6

Pocket Stop. Punto di sosta alla fermata degli autobus che supporta lo svolgimento di attività sociali e culturali spontanee, attraverso la raccolta, la lettura e lo scambio di libri. Design di Michela Castelli - IDEE Lab



SCHEDA P3

Incontro e scambio diffusi

L'obiettivo della categoria di prodotti di arredo urbano per l'incontro e lo scambio diffusi è stimolare relazioni sociali positive tra i diversi utenti presenti in ambito urbano, supportandoli nelle loro attività quotidiane. La sfida dello scenario è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: parlare ed esternare i propri problemi attraverso attività sociali di scambio culturale e multigenerazionale e creare relazioni spontanee basate su passioni o necessità condivise.

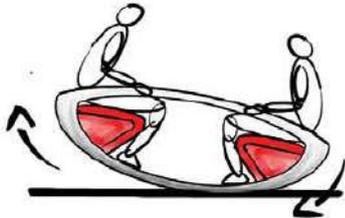
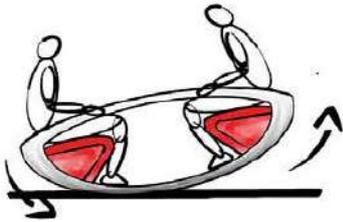
Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano e wayfinding accessibili, aggregativi, ludico-ricreativi, prossimi, diffusi all'interno di percorsi pedonali lontani da zone trafficate e/o in zone di attesa e sosta, per stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosismi esistenti e ospitare attrazioni ludico-ricreative.

Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra: boomers, alla ricerca di rapporti sociali che diano corpo al loro futuro; generazioni x e y, alla ricerca di rapporti funzionali rispetto alle relazioni che instaurano; generazione alpha, che fruisce delle attività offerte dalle associazioni e necessita di nuovi modelli di interazione. Le leve su cui puntare riguardano la generazione di comunità informali, multiculturali e intergenerazionali, l'attivazione di reti di riconoscibilità delle realtà sul territorio, l'attivazione di misure di trasformazione digitale e l'uso degli argini. In particolare, le attività che supportano il dialogo fra gli attori identificati sono il confronto multigenerazionale, l'utilizzo condiviso delle nuove tecnologie e l'accesso a attività creative come ballo, giochi di strada e forme di arte locali.

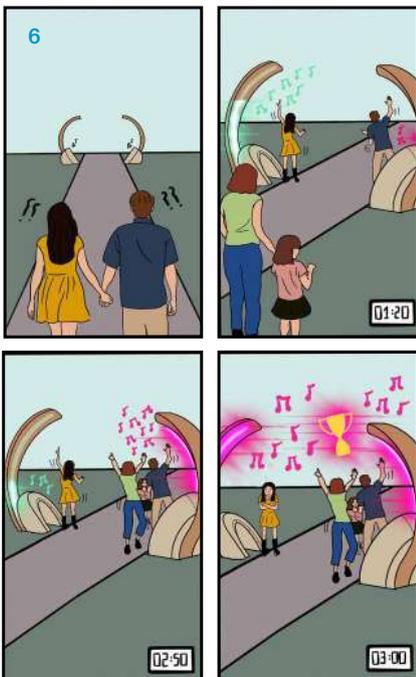


FIGG. 12
City of Sion. Sistema di fioriere e sedute modulari aggregativo e flessibile, che ricrea il concetto di "piazza" in maniera diffusa nel contesto urbano. Design di Belandscape - Metalco Group

3



4



FIGG. 3-4-5

Ovalis. Seduta attrattiva ludica per favorire l'incontro, nonché nuovi modelli di interazione e di attività fisica leggera. Design di Agatino Bulla - IDEE Lab

DOVE?

Presenti nel quartiere

percorsi pedonali lontani da zone trafficate

zone di attesa e sosta

PERCHÈ?

Al fine di

supportare la necessità di parlare

relazioni spontanee

COME?

Attraverso

confronto multigenerazionale

attività creative

CHI?

Per

boomers

generazione x e y

generazione alpha



5



7

FIGG. 6-7

CUV. Sistema di arredi interattivi per supportare le relazioni sociali spontanee diffuse attraverso la gamification, la musica e la danza. Design di Remei Barber, Maria Bustero, Marcela Soyas - IDEE Lab



SCHEDA P4

Stimolazione sensoriale e biodiversità

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per la stimolazione sensoriale e la biodiversità è stimolare le relazioni e la sintonia con la natura, per abbandonare stili di vita stressanti e supportare una migliore qualità di vita per tutti. La sfida dello scenario è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire la naturalità, ovvero creare un rapporto olistico con elementi naturali, e rilassarsi dallo stress lavorativo e da condizioni caotiche della routine quotidiana. Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, con ottime qualità estetico/materiche, presenti in maniera diffusa all'interno del quartiere o in percorsi a tema semi-organizzati, per stimolare i sensi alla luce naturale e all'aria aperta e per fruire la naturalità del verde al di fuori di spazi verdi dedicati e in aree soggette al caos urbano.

Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra persone soggette a stress quotidiano, dettato dal lavoro e dalla vita urbana, che sono alla ricerca di tranquillità e di stimoli naturali.

Le leve riguardano l'incremento di spazi verdi e la diffusione di verde in aree sprovviste, nonché l'uso degli argini per attività ricreative e spontanee.

In particolare, le attività che supportano il rapporto con la natura sono: schermare stimoli visivi, uditivi e olfattivi spiacevoli attraverso la presenza di verde diffuso e favorire la presenza della biodiversità del paesaggio per stimolare i sensi con accessori dedicati; come cassette per volatili, bee hotel, kit per la biodiversità applicati a segnali stradali.



FIGG. 1-2-3
Pepito. Sistema di arredi diffuso e predisposto per incrementare la biodiversità e stimolare i sensi attraverso l'integrazione di essenze naturali vegetali agli arredi. Design di Lorenzo Tormentoni e Alessio Romano - IDEE Lab

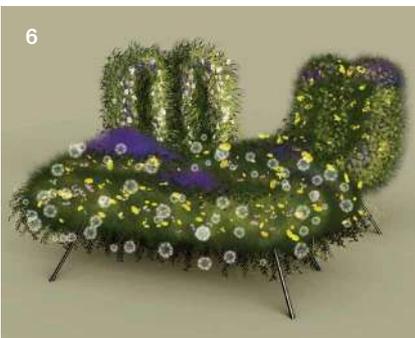


FIG. 4
Arredi accessori per favorire la biodiversità nel contesto urbano. High Line New York. Foto di Alessandra Rinaldi

FIGG. 5-6
Plantt, sistema di arredi viventi. Design di Chiara Saccone, con la supervisione di Marco Marseglia

DOVE?
Presenti nel quartiere

senza soluzione di continuità

su percorsi a tema organizzati

PERCHÈ?
Al fine di

fruire la naturalità

rilassarsi da stress lavorativo

COME?
Attraverso

verde verticale

stimolazione dei sensi

CHI?
Per

persone soggette a stress



FIG. 7
Sistema di arredi che valorizza e dà nuova vita agli elementi già presenti all'interno dell'ambiente costruito attraverso l'installazione verticale di piante. Concept design di Sara Viviani - IDEE Lab



SCHEDA P5

Verde urbano attivo e condiviso

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo per il verde urbano attivo e condiviso è stimolare le relazioni e la sintonia con la natura, per abbandonare stili di vita stressanti, e supportare una migliore qualità di vita. La sfida dello scenario è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire la naturalità, creare un rapporto olistico con la natura, e coltivare passioni e interessi riguardo elementi naturali e cibo sano.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, con ottime qualità estetico/materiche, diffusi nel quartiere o in spazi predisposti per la condivisione, stimolare i sensi, fruire la naturalità del verde al di fuori di spazi verdi dedicati, incentivare stili di vita sostenibili e a sostegno dell'economia circolare e creare una rete fisica e cognitiva di spazi, entità e prodotti virtuosi.

Lo scenario ambisce a favorire un dialogo fra persone soggette a stress quotidiano, dettato dal lavoro e dalla vita urbana, che sono alla ricerca di tranquillità e di stimoli naturali, e anche fra hobbisti e creativi alla ricerca di stimoli provenienti dalla natura e da specifici elementi naturali.

Le leve su cui puntare riguardano la diffusione di verde in aree sprovviste, l'accesso al cibo sano e controllato, l'uso degli argini per attività ricreative e spontanee, l'accesso a un contesto attrattivo ed esteticamente piacevole. In particolare, le attività che supportano il rapporto con la natura sono la creazione di un contesto interattivo, dove condividere spazi per fare giardinaggio e orticoltura e la capacità di schermare stimoli visivi, uditivi e olfattivi spiacevoli attraverso la presenza di verde diffuso.

2



FIGG. 1-2

Aura. Dissuasore di traffico attrattivo, progettato per migliorare la qualità dell'aria e ridurre i livelli di inquinamento, grazie alla sua funzione di fitodepuratore, ma anche educare a stili di vita sostenibili, consentendo all'utente di diminuire lo stress attraverso la cura del verde. Design di Francesca Paola Fornari - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

COME?

Attraverso

senza soluzione di continuità

verde verticale

spazi predisposti per la condivisione

orti e giardini condivisi



PERCHÈ?

Al fine di

CHI?

Per

fruire la naturalità

persone soggette a stress

coltivare passioni e interessi

hobbyisti e creativi



FIGG. 3-4-5-6

Applicazione dell'intelligenza artificiale per la visualizzazione delle idee emerse nel workshop "Co-design per una città sana" tra cittadini e ricercatori di IDEE Lab

FIGG. 7-8

Oh piantala! Sistemi di arredi interattivi per condividere la fruizione della natura, il giardinaggio e l'orticoltura, al di fuori di spazi verdi dedicati, quali parchi e giardini urbani. Design di Giulio Dalla Porta - IDEE Lab



SCHEDA P6

Stimolazione sensoriale e soundscaping

L'obiettivo della categoria di prodotti di arredo urbano per la stimolazione sensoriale e il soundscaping è stimolare le relazioni e la sintonia con la natura, per abbandonare stili di vita stressanti e supportare una migliore qualità di vita. La sfida dello scenario è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire la naturalità, ovvero creare un rapporto olistico con elementi naturali, e rilassarsi dallo stress lavorativo e da condizioni caotiche della vita quotidiana.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, con ottime qualità estetico/materiche, presenti in maniera diffusa all'interno del quartiere o in percorsi a tema semi-organizzati, per stimolare i sensi alla luce naturale e all'aria aperta, schermare stimoli uditivi, olfattivi e visivi spiacevoli, fruire "aree di quiete" e la naturalità del verde anche al di fuori di spazi dedicati o in aree soggette al caos urbano. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra persone soggette a stress quotidiano, dettato dal lavoro e dalla vita urbana, che sono alla ricerca di tranquillità e di stimoli naturali.

Le leve su cui puntare riguardano l'incremento di spazi verdi e la diffusione di verde in aree sprovviste, nonché l'uso degli argini per attività ricreative e spontanee. In particolare, le attività che supportano il rapporto con la natura sono la presenza di effetti sonori piacevoli, che riducono la percezione dell'inquinamento acustico, attraverso il soundscaping e la stimolazione dei sensi attraverso l'integrazione di giochi d'acqua o vento e la scelta di materiali con sonorità rilassanti.



FIGG. 12-3-7
Sistema di arredi modulari, adattabile e diffuso, che scherma stimoli uditivi negativi e spiacevoli e rilassa attraverso il suono dell'acqua e la flessibilità della seduta. Design di Sara Viviani - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

COME?

Attraverso

senza soluzione di continuità

effetto soundscaping

su percorsi a tema organizzati

stimolazione dei sensi

PERCHÈ?

Al fine di

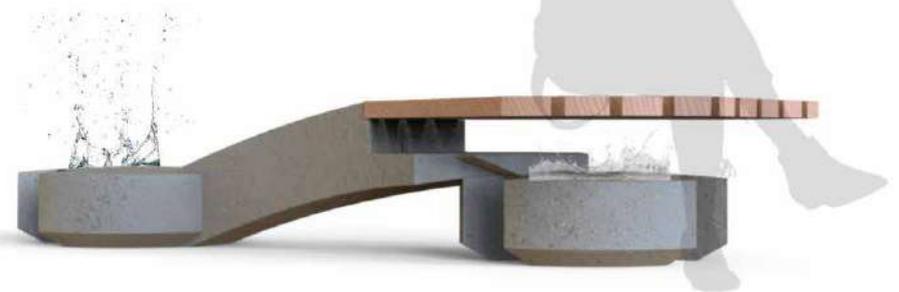
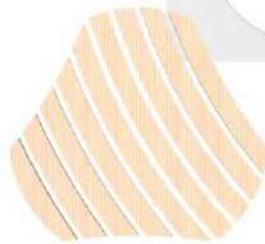
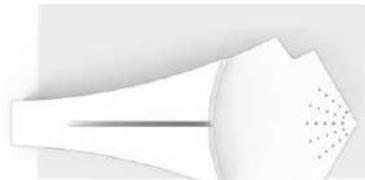
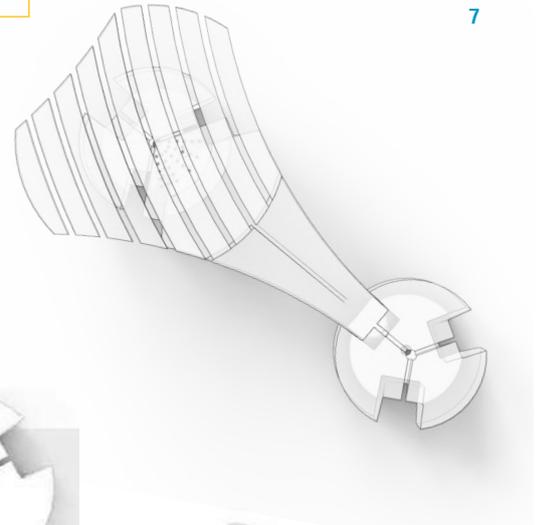
CHI?

Per

fruire la naturalità

persone soggette a stress

rilassarsi da stress lavorativo



FIGG. 4-5-6

Pocket Stop. Punto di sosta alla fermata degli autobus che supporta stimoli uditivi piacevoli attraverso la sonorità che l'aria crea soffiando nelle canne che compongono la seduta. Design di Michela Castelli - IDEE Lab



SCHEDA P7

Techlash

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per il techlash è stimolare le relazioni e la sintonia con la natura, per abbandonare stili di vita stressanti e supportare una migliore qualità di vita. La sfida dello scenario è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire la naturalità, ovvero creare un rapporto olistico con elementi naturali, svolgere discipline meditative e rilassarsi da stress lavorativo, da condizioni caotiche della routine quotidiana.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano verdi, con ottime qualità estetico/materiche, presenti in maniera diffusa all'interno del quartiere, su percorsi pedonali lontani da zone trafficate o in zone di attesa e sosta, per stimolare i sensi alla luce naturale e all'aria aperta e fruire la naturalità del verde anche al di fuori di spazi verdi dedicati o in aree soggette al caos urbano. Lo scenario ambisce a offrire alle persone soggette a stress quotidiano, dettato dal lavoro e dalla vita urbana, che sono alla ricerca di tranquillità e di stimoli naturali, di trovare occasioni per il distacco, seppur temporaneo, dalla tecnologia digitali e dai comportamenti connessi. Le leve su cui puntare riguardano l'incremento di spazi verdi e la diffusione di verde in aree sprovviste, l'uso degli argini per attività ricreative, spontanee e l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere.

In particolare, le attività che supportano il rapporto con la natura sono l'accesso a spazi e arredi urbani che favoriscono il techlash e la presenza di elementi per la cura del corpo, per meditare, per svolgere discipline olistiche che stimolino i sensi con accessori dedicati che richiamano l'ambiente naturale migliorando l'esperienza dell'utente.



FIGG. 1-2

Station of Being. Fermata dell'autobus del futuro, smart ed ecologica che incoraggia l'utenza a fruire del trasporto pubblico locale, trasformando la zona di attesa dell'autobus in un luogo accogliente, sicuro, con materiali naturali, quasi un bosco urbano, dove potersi rilassare e scaricare dalle tensioni e dagli stimoli tecnologici. Design di Rombout Frieling Lab e Umeå University, Svezia

**DOVE?**

Presenti nel quartiere

su percorsi pedonali
lontani da zone trafficate

zone di attesa e sosta

COME?

Attraverso

techlash

stimolazione dei sensi

PERCHÈ?

Al fine di

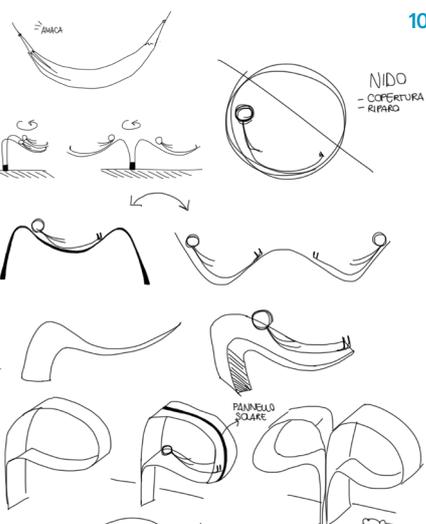
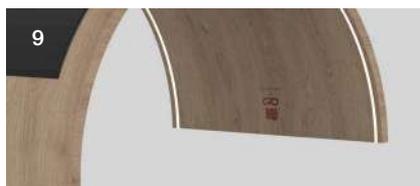
fruire la naturalità

rilassarsi da stress lavorativo

CHI?

Per

persone soggette a stress

**FIGG. 3-4-5-6**

Squatted. Punto di sosta e attesa per la fermata dell'autobus sinuoso e accogliente, per trasformare i minuti di attesa in momenti di techlash, di relax da stress lavorativo, di possibilità di svolgere attività fisica leggera di squat grazie alla presenza di una seduta ischiatica. Design di Lissia Di Noia e Lucia Noemi Cammarata - IDEE Lab

FIGG. 7-8-9-10

Go. Sistema di sedute attrattive, di elevata qualità materica ed estetica, che richiamano l'ambiente naturale e sano. Le sedute favoriscono il ristoro e la meditazione outdoor dell'utente nella quotidianità dei propri spostamenti. Design di Giulia Antonelli e Camilla Benincasa - IDEE Lab



SCHEDA P8

Wayfinding e salute

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per il wayfinding e la salute è informare e sensibilizzare le persone sull'importanza del benessere psico-fisico per incentivare l'adozione di stili di vita sani. In particolare, la sfida di questa categoria di prodotti è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire e connettere la rete di opportunità presenti nel quartiere e sviluppare un senso di appartenenza per dare riconoscibilità ai luoghi e orientarsi nello spazio. Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano e di wayfinding riconoscibili, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno di percorsi pedonali e in prossimità della Casa della Comunità (CdC), per promuovere comportamenti virtuosi, svolgere attività fisica, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, informare sulle infrastrutture sportive presenti, migliorare l'esperienza di fruizione e l'accessibilità dell'interfaccia e dell'ingresso della CdC e creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosismi esistenti. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra le generazioni x e y, alla ricerca di rapporti funzionali rispetto alle relazioni che instaurano, e persone "fitness addicted" alla ricerca del dato che testimonia il miglioramento delle performance.

Le leve su cui puntare riguardano l'aumento dell'attrattività del quartiere, il contrasto all'abbandono dello sport e l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere. In particolare, le attività che incentivano l'uso di strumenti informativi connessi e collaborativi sono feedback specifici sulla propria condizione fisica (sulle calorie bruciate o da bruciare, sulle possibili opzioni di allenamento o di stile di vita sano da intraprendere, sui dati biologici, sulla qualità dell'aria ecc.) e branding di quartiere, per facilitare il raggiungimento dei luoghi di interesse, attraverso indicazioni o percorsi specifici e tematici.



FIGG. 1-2
Health Map. Sistema di wayfinding riconoscibile, attrattivo e diffuso all'interno del contesto urbano di riferimento per sensibilizzare su tematiche che promuovono stili di vita sani. Design di Team di ricerca Quartieri Sani Hub

FIGG. 3-4
Sistema di wayfinding per Health Map. Design di Sara viviani - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

in prossimità della CdC

percorsi pedonali

COME?

Attraverso

feedback specifici

elementi identitari del luogo

PERCHÈ?

Al fine di

fruire la rete di opportunità del territorio

sviluppare un senso di appartenenza

CHI?

Per

generazione x e y

fitness addicted

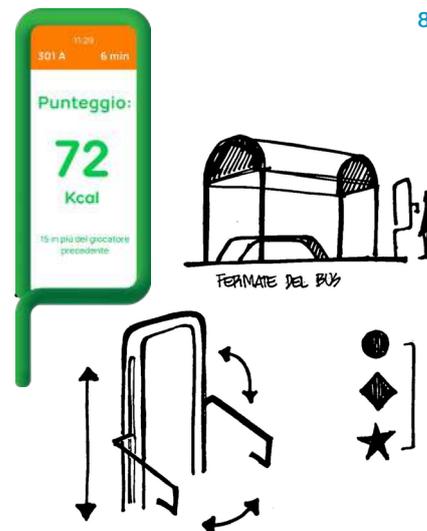
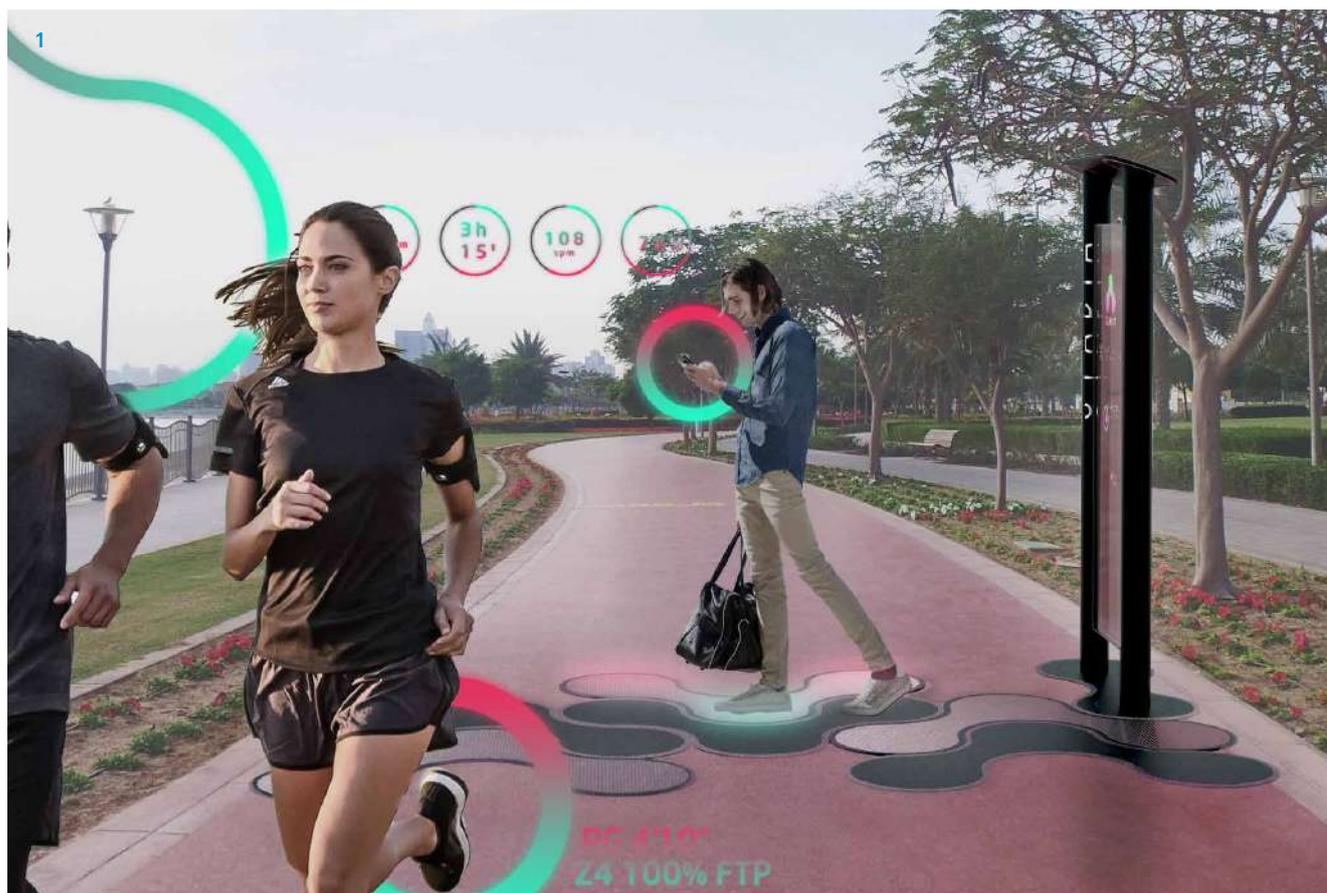


FIG. 5 Branding di quartiere e strumenti di supporto accessibili, inclusivi, comunicativi e intelligenti per fruire luoghi, attività e servizi sani all'interno del quartiere, migliorandone l'esperienza di fruizione. Design di Team di ricerca Quartieri Sani Hub

FIGG. 6-7-8

Wait-Fit. Punto di sosta e attesa informativa, connesso, collaborativo e attrattivo che stimola l'utenza a svolgere attività fisica leggera nell'attesa, attraverso il gioco e feedback sulle calorie bruciate durante l'attività. Design di Leonardo Milotti e Mattia Parisi - IDEE Lab



SCHEDA P9

Wayfinding intelligente

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per il wayfinding intelligente è informare e sensibilizzare le persone sul benessere psico-fisico per incentivare l'adozione di stili di vita sani. In particolare, la sfida di questa categoria di prodotti è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: fruire e connettere la rete di opportunità presenti nel quartiere e ottimizzare gli spostamenti, ovvero rendere funzionale la mobilità.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di wayfinding urbano, informativi, accessibili, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno di percorsi pedonali, spazi intermodali e in prossimità di fermate dei mezzi di trasporto pubblico, per promuovere comportamenti virtuosi, svolgere attività fisica, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, favorire la camminabilità dei luoghi e creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosismi esistenti. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra la generazione Z interessata alla tecnologia e ai temi di sostenibilità e lavoratori e pendolari interessati a ottimizzare i tempi di spostamento in funzione dello stress lavorativo.

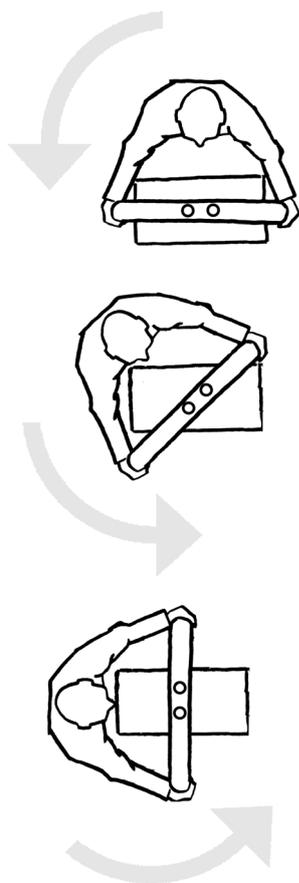
Le leve su cui puntare riguardano il supporto alla mobilità attiva, la promozione di nuovi stili di mobilità attiva e l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere. In particolare, le attività che incentivano l'uso di strumenti informativi connessi e collaborativi sono feedback specifici sul tragitto da intraprendere (sulle calorie, sui percorsi fruibili esistenti, sugli indicatori di stress ecc.) e soluzioni nudge che migliorano la qualità del tempo trascorso durante gli spostamenti attraverso l'engagement dei cittadini.



FIGG. 1-2-3

Stadia. Sistema di arredi per smart running trail, informativo e attrattivo che stimola comportamenti di mobilità attivi. la camminabilità e la ciclabilità, attraverso feedback specifici sull'emissione e sulle calorie bruciate. Design di Maria Sole Traversa - IDEE Lab

4



DOVE?

Presenti nel quartiere

spazi intermodali

percorsi pedonali

COME?

Attraverso

feedback specifici

soluzioni nudge

PERCHÈ?

Al fine di

fruire la rete di opportunità del territorio

ottimizzare gli spostamenti

CHI?

Per

generazione z

lavoratori e pendolari



5



7



6



8

FIGG. 4-5-6-7-8

Totem panoramico. Sistema di arredo smart, connesso, collaborativo e attrattivo, che connette i servizi e le attività presenti all'interno del quartiere per migliorarne la fruibilità, attraverso soluzioni interattive di engagement e tecnologie emergenti. Design di Marta Masili - IDEE Lab



SCHEDA P10

Pause e attese attive

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per pause e attese attive è stimolare le persone a svolgere attività fisica leggera in maniera informale, durante gli spostamenti e altri momenti della quotidianità. In particolare, la sfida di questa categoria di prodotti è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: rilassarsi dallo stress quotidiano lavorativo e creare le condizioni per abbandonare stili di vita sedentari.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, di wayfinding, informativi e accessibili a tutti, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno di zone di attesa e sosta e spazi prossimi ai luoghi di lavoro, per svolgere attività fisica spontanea, ospitare attrazioni ludico-ricreative, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, favorire la mobilità attiva e creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosismi esistenti contrapposti alla sedentarietà. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra le generazioni alpha, Z e Y alla ricerca di nuovi stimoli per l'esercizio fisico e la generazione X interessata a mantenere la forma fisica e alla ricerca di esercizi semplici.

Le leve su cui puntare riguardano la creazione di spazi attivi di interazione, l'aumento dell'attrattività del quartiere, la generazione di comunità informali e di relazioni sociali positive e l'uso degli argini per attività ricreative, spontanee. In particolare, le soluzioni che supportano un rapporto positivo con l'attività fisica sono soluzioni di prodotti di arredo urbano cosiddette di nudge design, che, in questo caso, eludono lo sforzo fisico con il divertimento e l'intrattenimento e le pause o soste attive che ottimizzano il tempo a disposizione per svolgere attività fisica leggera.

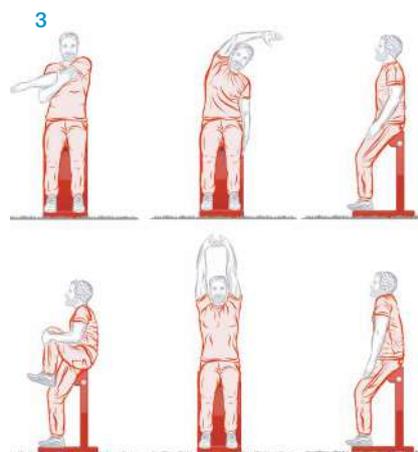


FIG. 12-3
My Active Bench. Seduta attiva che ispira atteggiamenti fisici positivi, aiuta ad assumere una postura corretta e a stimolare un tono muscolare attivo prti i momenti d'attesa quotidiani. Metalco Group



DOVE?

Presenti nel quartiere

zone di attesa e sosta

spazi prossimi ai luoghi di lavoro

COME?

Attraverso

soluzioni nudge

pause e soste attive

PERCHÈ?

Al fine di

rilassarsi da stress lavorativo

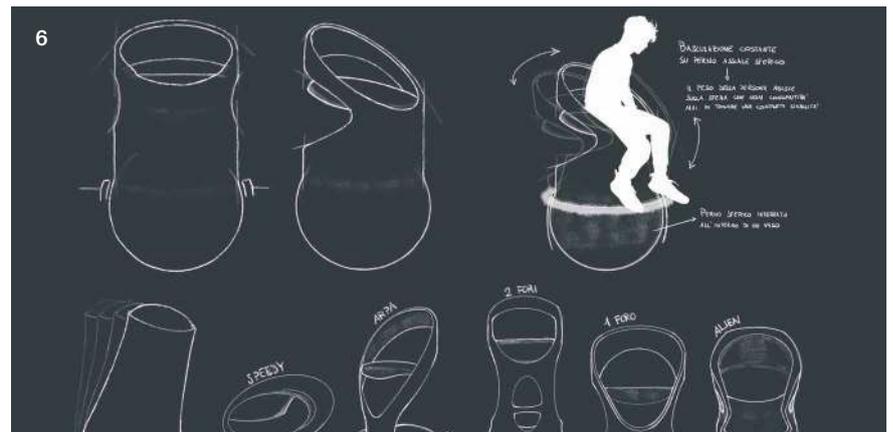
abbandonare stili di vita sedentari

CHI?

Per

generazione alpha, z e y

generazione x



8



FIG. 7-8

Pocket stop. Punto di sosta e di attesa alla fermata dell'autobus che promuove l'attività fisica leggera e il divertimento attraverso la ludicità dell'altalena, garantendo movimento e dinamicità. Design di Michela Castelli - IDEE Lab

FIG. 4-5-6

Fit Swing. Sistema di sedute urbane basculanti che stimolano l'utente a mantenere l'equilibrio, attivando e muovendo i muscoli degli arti inferiori e superiori, con un'attività fisica leggera. Design di Riccardo Dami e Jacopo Fissi - IDEE Lab



SCHEDA P11

Attività fisica e fitness

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo per l'attività fisica e il fitness è stimolare le persone a svolgere attività fisica informale, ottimizzandola negli spostamenti quotidiani. In particolare, la sfida di questa categoria di prodotti è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: sistematizzare l'attività fisica nella propria quotidianità e creare reti sociali durature, funzionali che motivano a mantenere una sana e corretta forma fisica.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, accessibili, flessibili, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno del quartiere e in spazi con barriere urbane - come scalinate, per svolgere attività fisica, ospitare attrazioni ludico-ricreative, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, favorire la mobilità attiva, supportare attività intergenerazionali e creare una rete fisica fra i virtuosismi esistenti contrapposti alla sedentarietà. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra le generazioni alpha, Z e Y alla ricerca di nuovi stimoli per l'esercizio fisico, la generazione X alla ricerca di esercizi semplici e boomers alla ricerca di attività specifiche, relazioni sociali e di mutuo-aiuto per mantenersi in forma. Le leve su cui puntare riguardano la creazione di spazi attivi di interazione, l'attrattività del quartiere, la generazione di comunità informali e di relazioni sociali positive e l'uso degli argini per attività ricreative. In particolare, le attività che supportano un rapporto positivo con l'attività fisica sono percorsi fitness diffusi e stimoli sociali gratificanti utili alla creazione di relazioni sociali che motivano le persone a fare sforzi fisici costanti.



FIGG. 1-2-3

Sistema di arredi urbani outdoor modulari, flessibili e attrattivi, per promuovere l'esercizio fisico leggero, attraverso circuiti per le gambe, i glutei, l'addome e l'upperbody, diffusi nel contesto urbano. Design di Alice Beconcini, Giovanni Lastrucci, Iacopo Vaglio - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

senza soluzione di continuità

spazi con barriere urbane

COME?

Attraverso

percorsi fitness

stimoli sociali gratificanti

PERCHÈ?

Al fine di

sistematizzare l'attività fisica nella propria quotidianità

creare reti sociali durature

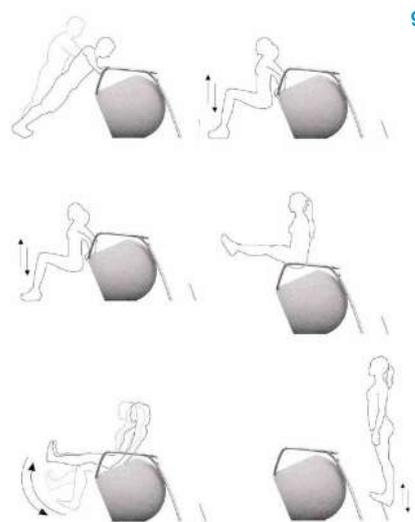
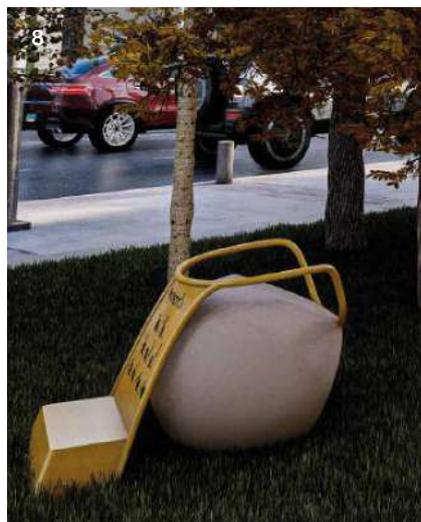
CHI?

Per

generazione alpha, z e y

generazione x

boomers



FIGG. 4-5-6

Tone-up. Seduta polivalente per il potenziamento e l'allungamento fisico. Design di Laura Melcarne - IDEE Lab

FIGG. 7-8-9

Orgstretch. Dissuasore stimolante, attrattivo e interattivo per svolgere attività fisica leggera e informare l'utente sul movimento da compiere per mantenersi in forma. Design di Vanessa Raho - IDEE Lab



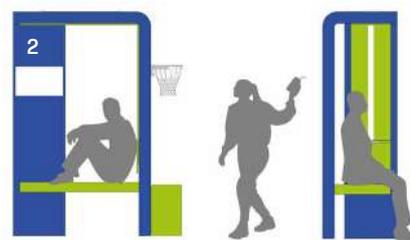
SCHEDA P12

Attività fisica e attrattività

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per l'attività fisica e l'attrattività è stimolare le persone a svolgere attività fisica informale, ottimizzandola negli spostamenti quotidiani. La sfida è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: rilassarsi dallo stress quotidiano lavorativo e svolgere attività fisica spontaneamente.

Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, di wayfinding, informativi, accessibili e flessibili, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno del quartiere e in spazi con barriere urbane - come scalinate, rampe o percorsi complessi, per svolgere attività fisica spontanea, ospitare attrazioni ludico-ricreative, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, favorire la mobilità attiva, supportare attività intergenerazionali e creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosismi esistenti contrapposti alla sedentarietà. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra le generazioni alpha, Z e Y alla ricerca di nuovi stimoli per l'esercizio fisico, la generazione X alla ricerca di esercizi semplici e boomers alla ricerca di attività specifiche, relazioni sociali e di mutuo-aiuto per mantenersi in forma.

Le leve su cui puntare riguardano l'aumento dell'attrattività del quartiere, la generazione di comunità informali e di relazioni sociali positive. In particolare, prodotti d'arredo che supportano un rapporto positivo con l'attività fisica attraverso elementi ludico-ricreativi attrattivi, come il gioco e attività creative come il ballo, i giochi di strada e forme di arte locali attive.



FIGG. 12-3
Pocket stop. Punto di sosta e di attesa alla fermata dell'autobus ludico-ricreativa che sensibilizza sulla raccolta dei rifiuti supportando comportamenti virtuosi e attivando il movimento fisico. Design di Michela Castelli - IDEE Lab



DOVE?

Presenti nel quartiere

senza soluzione di continuità

spazi con barriere urbane

COME?

Attraverso

elementi ludico-ricreativi attrattivi

attività creative attive

PERCHÈ?

Al fine di

rilassarsi da stress quotidiano

svolgere attività fisica spontanea

CHI?

Per

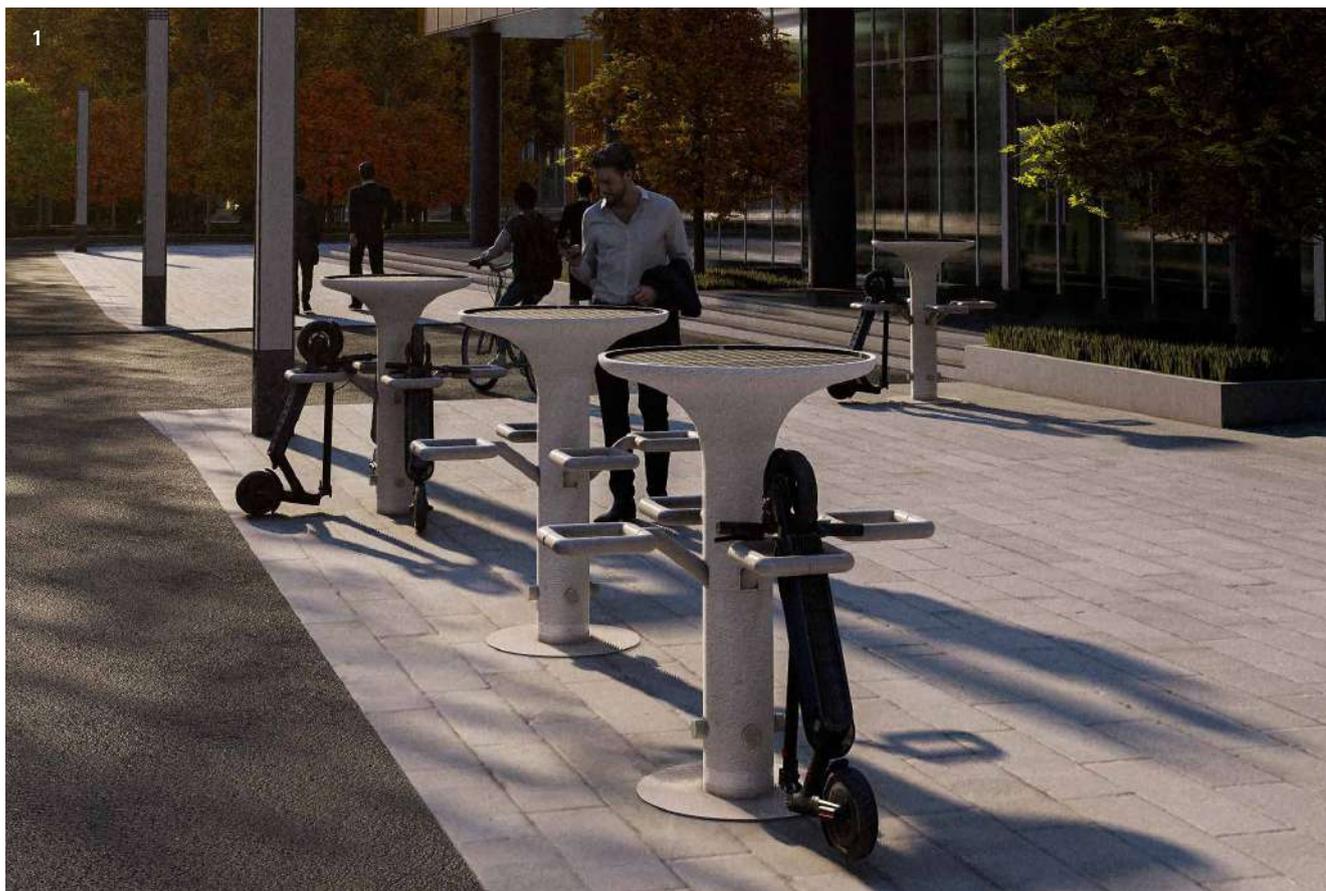
generazione alpha, z e y

generazione x

boomers



FIGG. 4-5-6-7-8-9-10
 Sistema di arredi urbani che valorizza e dà nuova funzionalità agli elementi già presenti in maniera diffusa nel contesto urbano, attraverso l'inserimento di aste rotanti, per il salto in alto; barriere di sicurezza e dissuasori per giocare in gruppo a calcio e canestri per sensibilizzare sul tema dei rifiuti. Design di Alice Beconcini, Giovanni Lastrucci, Iacopo Vaglio - IDEE Lab

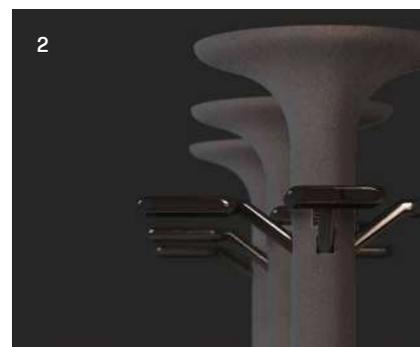


SCHEDA P13

Supporto alla mobilità attiva

L'obiettivo della categoria di prodotti d'arredo urbano per il supporto della mobilità attiva è stimolare le persone a svolgere attività fisica informale, ottimizzandola negli spostamenti quotidiani. La sfida è rispondere alle esigenze di coloro che abitano il quartiere, quali: sistematizzare l'attività fisica nella propria quotidianità e assumere comportamenti di spostamento sani. Lo scenario propone la progettazione di prodotti di arredo urbano, di wayfinding, informativi, accessibili, flessibili, con ottime qualità estetiche materiche, attrattivi, diffusi all'interno del quartiere e in spazi con barriere urbane - come scalinate, rampe o percorsi complessi, per svolgere attività fisica spontanea, ospitare attrazioni ludico-ricreative, stimolare relazioni sociali positive e stili di vita sani, favorire la mobilità attiva, supportare attività intergenerazionali e creare una rete fisica e di informazione fra i virtuosissimi esistenti contrapposti alla sedentarietà. Lo scenario ambisce a creare un dialogo fra le generazioni alpha, Z e Y alla ricerca di nuovi stimoli per l'esercizio fisico e la generazione X e i babyboomers interessati a mantenere la forma fisica e alla ricerca di esercizi semplici.

Le leve su cui puntare riguardano la promozione di attività sportive, il supporto alla mobilità attiva e alla micromobilità e l'attivazione di misure di trasformazione digitale del quartiere. In particolare, i prodotti che supportano un rapporto positivo con l'attività fisica e la micromobilità sono l'accesso a sistemi di parcheggio sicuri e funzionali per i mezzi di micromobilità, quali biciclette, monopattini e altri, ed elementi accessori di supporto alla mobilità attiva, come colonnine per la ricarica dei mezzi, punti per la riparazione e la manutenibilità, ma anche sedute, fontanelle e ripari per le variazioni meteorologiche.



FIGG. 1-2-3
Sunenergy. Sistema di arredi urbani per il parcheggio e la ricarica di monopattini elettrici privati. Design di Giulia Maria Sturma - IDEE Lab



5

DOVE?

Presenti nel quartiere

senza soluzione di continuità

spazi prossimi ai luoghi di lavoro

COME?

Attraverso

parcheggi sicuri

supporto alla mobilità attiva

PERCHÈ?

Al fine di

sistematizzare l'attività fisica nella propria quotidianità

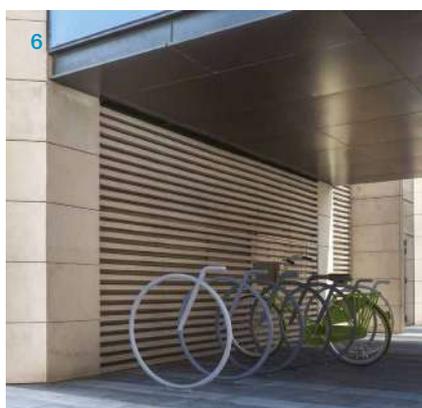
assumere comportamenti di spostamento sani

CHI?

Per

generazione alpha, z e y

generazione x



6



7



8

FIG.4

Service bike. Colonnina per la riparazione di biciclette, accessoriata con un set di utensili non asportabili e una pompa o pedale per gonfiare le ruote. Design Holscher Design - Metalco Group

FIGG.5-6

Rastrelliera per biciclette accattivante in acciaio verniciato. Design di Mattia Li Pomi - Metalco Group

FIGG. 7-8

Punti di sosta per monopattini privati con sistema accessorio per la ricarica e per il deposito di caschi. Design Luca Cimaroli - IDEE Lab

FIGG. 9-10

Struttura ombreggiante costituita da una colonna portante con tre telai di forma circolare in acciaio, disposti ad altezze diverse e dotati di profili frangisole di alluminio. Design di Makio Hasuike & C - Metalco Group



9



10



Finito di stampare da
Officine Grafiche Francesco Giannini & Figli s.p.a. | Napoli

per conto di
didapress
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
2024

ISBN 978-88-333-8238-8



9 788833 382388 >



Quartieri Sani
HUB

**LE
C
C**