

# COLTIVANDO TOOLS



## TOOLKIT DI REPLICABILITÀ PER CO-PROGETTARE UN ORTO CONDIVISO DI QUARTIERE

Co-progettato da Maddalena Bellè  
e gli abitanti del quartiere di Bovisasca.

Relatore: Davide Fassi  
Correlatore: Laura Galluzzo



Politecnico di Milano  
Scuola del Design  
Product Service System Design  
A.A. 2014/2015  
Discussione: 28 Luglio 2015

# ABSTRACT

O fortunatos nimium, sua si bona norint | Agricolas!

O troppo fortunati gli agricoltori, se conoscessero la loro felicità!

*Virgilio, Georgiche II, 458-9*

Nel secolo I a. C. il poeta Virgilio scrive Le Georgiche, noto poema attraverso cui egli esalta le attività agricole, lontane dalla corruzione ed il caos cittadino, come palestra di virtù morali e momento di partecipazione del cittadino a vantaggio della collettività. Virgilio, come prima di lui Lucrezio<sup>1</sup> e come in seguito il filosofo Jean-Jacques Rousseau<sup>2</sup>, racconta della necessità dell'uomo, vivente in un momento storico di crisi, di avvicinarsi alla terra e di cercare rifugio nelle gioie della vita e del lavoro campestre. La ricognizione storica esprime in molteplici casi il bisogno dell'individuo di instaurare un legame con la natura che sia dinamico e che dunque, in quanto tale, tende a tradursi nell'attività di coltivazione. Sono diverse le motivazioni che spingono una persona a desiderare un orto, ma, come detto, i corsi e ricorsi storici esaltano con maggiore enfasi questa tendenza se contestualizzata in uno scenario sfavorevole. Difatti in Italia negli ultimi anni, contrassegnati dalla parola "crisi", l'aumento dei cittadini in possesso di un orto si è rivelato significativo<sup>3</sup> ed innovativo nel manifestarsi prevalentemente nel contesto urbano.

Tale innovazione, deriva dalla reazione dell'individuo che si reinventa in un momento di difficoltà, diventando egli stesso la spinta propulsiva alla generazione di social innovation e dunque alla definizione di azioni che supportino il miglioramento dello stile di vita in maniera sostenibile. Questo miglioramento risulta più efficace nella condivisione delle soluzioni generate, o addirittura nella progettazione di queste stesse soluzioni, arrivando a definire servizi collaborativi per il beneficio di tutta la comunità<sup>4</sup>. Difatti attraverso la collaborazione dei membri di una comunità, che sia abile a stimolare idee progettuali e soluzioni per il benessere sociale, si arriva alla definizione di una Creative Community, in cui tutti i partecipanti possano godere dei benefici della condivisione.

1. De Rerum Naturae, I secolo a. C.

2. Discorso sull'origine della disuguaglianza, 1755

3. Ricerca Istat Coldiretti

4. Manzini, 2011

Grazie a questa tendenza, una buona parte degli orti urbani sorti in Italia negli ultimi anni si è sviluppata nell'ottica della condivisione e generando dunque realtà e contesti conviviali. Tali scenari, affinché siano portatori di un valore aggiunto che favorisca il benessere di tutta la comunità e siano in grado di dialogare costantemente con la stessa, necessitano di esser definiti grazie alla collaborazione della comunità nella progettazione degli spazi, delle funzioni e soprattutto dei valori che manifesteranno. Per far sì che questo accada, nella Creative Community, è necessaria la presenza di una figura guida che sappia motivare e supportare la comunità nei processi di co-progettazione, facendo convergere verso un'unica visione, le idee ed esperienze degli individui al suo interno<sup>1</sup>.

A questo punto, potrà essere d'aiuto il designer, che avvalendosi degli strumenti tipici di una progettazione Community Centered, riesca ad abilitare la figura guida tramandandole "istruzioni" per il supporto alla gestione della Creative Community. Definendo delle linee guida progettuali, sarà possibile di conseguenza replicare svariate volte il processo tramandato a nuove comunità, nell'identificazione, a lungo termine, di un sistema di orti conviviali che godano i benefici dell'essere parte dello stesso network, in uno scenario di interazione, socialità e supporto.

Dunque, sulla base di quanto detto, il progetto di tesi presentato definisce un generatore di Toolkit che abiliti il processo di co-progettazione di un sistema di orti condivisi, a partire dall'esperienza e dall'ottima riuscita del progetto Coltivando - L'orto conviviale al Politecnico di Milano<sup>2</sup>, combinata con gli strumenti del Product Service System Design. Nella fattispecie sarà presentata la costante prototipazione del processo co-progettuale, svolta con due realtà differenti per contesto e per attori: una comunità di quartiere ed una scuola dell'infanzia. A seguire saranno riportati i risultati di tale prototipazione e da questi la definizione dei Toolkit di co-progettazione, divulgati gratuitamente dalla piattaforma online del servizio che supporterà anche la definizione di appartenenza ad un network.

Coltivando Tools promuoverà gli strumenti necessari alla generazione di un sistema di orti condivisi, ponendo però l'accento sulla coltivazione dei valori e dei benefici, che lo sviluppo di Creative Communities sta apportando alla qualità della nostra vita.

1. Meroni, 2007

2. [www.coltivando.polimi.it](http://www.coltivando.polimi.it)

# ABSTRACT

O fortunatos nimium, sua si bona norint | Agricolas!

*O too lucky peasant, if they knew their happiness!*

*Virgili, Georgics II, 458-9*

In the first century BC the poet Virgil wrote “Georgics”, a famous poem in which he celebrates the farming way of life, as a way of moral virtue and participation in the common good far away from the chaos and corruption of the city.

Virgil, like Lucrezio before him and Jean-Jacques Rousseau after, claims the necessity of mankind who lives in a historical period of crisis to rejoin the earth and to find relief in the joys of working the land and living on the farm. A historical overview, in many circumstances brings to light the necessity of the individual to install a dynamic relationship with nature which tends to translate itself in the activity of growing crops. Many are the motivations that urge people to want a vegetable garden, but, as shown, this tendency seems more prominent when constestualised in a unfavorable historical scenario. In fact in Italy in the past few years marked by the word crisis, there has been a significative increase of people owning a garden. This fact is ever more significative because we are talking of a phenomenon taking place primarily in an urban context.

This innovation spurs from a reaction of the individual who is capable of reinventing itself in a difficult moment and becomes himself an active force of social innovation geared towards a better and more sustainable life style. Further efficiency is gained by sharing these innovative solutions, or the know-how that led to their completion, therefore triggering collaborative services for the benefit of the whole community. Through the collaboration of members of a community capable of producing ideas, projects and solutions for the common good we come to the creation of a Creative Community in which all participants can enjoy the benefits of sharing. Because a significant number of urban gardens in Italy was developed in the mind-set of sharing and participation, they generated convivial settings and environments. In order for these spaces

1. De Rerum Naturae, first century BC

2 Discourse on Inequality, 1755

3. Survery Istat Coldiretti

4. Manzini, 2011

to add value and to be in direct relationship with the entire community, this needs to collaborate in the development of projects in order to define their function and the values they reflect. For this to happen, the presence of a guiding figure is necessary within the Creative Community. Its role is to motivate and support the community during the design process conveying all the different visions and experiences in a singular vision<sup>1</sup>.

The designer, who uses the typical tools of a Community Centered project development, should be able to support this figure by providing knowledge regarding management of the Creative Community.

By establishing projectual guide-lines, it will be possible to replicate the process throughout new communities creating therefore in the long term a network of convivial gardens in a context of interaction, sociality and support.

The following dissertation will present a Toolkit generator which enables the process of co-designing a system of shared gardens, based on the excellent results achieved by the Coltivando - L'orto conviviale al Politecnico di Milano<sup>2</sup> project combined with the instruments of the Product Service System Design. More specifically I will present the constant prototyping of the co-design process, performed in two different settings: a neighborhood community and a nursery school. Further ahead I will divulge the results of such prototyping and of the co-design Toolkit which will be available for free on the online platform of the service which will also host the network.

Coltivando Tools will provide the necessary instruments for the creation of a network of shared gardens emphasizing the cultivation of values and benefits that the development of Creative Communities are bringing to our lives.

1. Meroni, 2007

2. [www.coltivando.polimi.it](http://www.coltivando.polimi.it)

# INDICE

## 0 ABSTRACT

### 1 CO-PROGETTAZIONE DI SPAZI E SERVIZI PER LA SOCIAL INNOVATION

1.1 Lo sviluppo delle creative communities	pag. 10
1.2 Community Centered Design(er)	pag. 13
1.3 La comunità e lo spazio pubblico	pag. 16

#### CASI STUDIO

C.S.1 Nidi in casa	pag. 22
C.S.2 Idee in cantiere per M4	pag. 24
C.S.3 Project for Public Spaces	pag. 26
C.S.4 ZUP - The recipe for change	pag. 28

### 2 GLI ORTI CONDIVISI

2.1 La creative community come comunità agricola urbana	pag. 32
2.2 Placemaking nella realizzazione di un orto condiviso	pag. 35
2.3 Co-progettare un sistema orto condiviso	pag. 37

#### CASI STUDIO

C.S.5 Nostrale	pag. 40
C.S.6 Zappata Romana	pag. 42
C.S.7 MI Coltivo - Orti a scuola	pag. 44

### 3 REPLICABILITÀ PROGETTUALE ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI TOOLKIT

3.1 Toolkit la progettazione con approccio Community Centered	pag. 48
3.2 Training Community Garden in Italia	pag. 53

#### CASI STUDIO

C.S.8 The Field Guide to Human-Centered Design Kit	pag. 56
C.S.9 Collective Action Toolkit	pag. 58
C.S.10 Campagna Amica	pag. 60
C.S.11 Hortis	pag. 62

3.3 Conclusioni	pag. 64
-----------------	---------

### 4 ESPLORAZIONE DEI CONTESTI DI AZIONE DELLE COMUNITÀ COINVOLTE

4.1 Progetto campUS	pag. 68
La social tv di quartiere	
Il Padiglione Adattabile Autogestito Itinerante	
4.2 Contesto di partenza	pag. 76
4.3 Due diversi contesti sperimentati	pag. 80
4.4 L'orto di via Cascina dei Prati	pag. 81
Il quartiere Bovisasca	
Lo spazio di Coltivazione	
Gli attori	
4.5 L'orto della scuola di via Catone	pag. 99
Il quartiere Bovisa	
Lo spazio di Coltivazione	
Gli attori	

### 5 WORKSHOP DI PROTOTIPAZIONE

5.1 Percorso progettuale	pag. 114
5.1 Timeline dell'orto in via Cascina dei Prati	pag. 118
5.2 Timeline dell'orto della scuola di via Catone	pag. 120
5.3 Co-progettazione dell'orto in via Cascina dei Prati	pag. 122
5.4 Co-progettazione dell'orto della scuola di via Catone	pag. 170

### 6 COLTIVANDO TOOLS

6.1 Il sistema di orti conviviali di Coltivando	pag. 220
6.2 Cosa offre Coltivando Tools	pag. 223
La piattaforma Coltivando Tools	
I toolkit di co-progettazione	
6.3 Come funziona Coltivando Tools	pag. 233
6.4 System Map	pag. 236

### 7 CONCLUSIONI

7.1 Sviluppi futuri	pag. 240
7.2 Cronoprogramma di sviluppo piattaforma	pag. 242

### ALLEGATI

### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI



# CAPITOLO UNO



## CO-PROGETTAZIONE DI SPAZI E SERVIZI PER LA SOCIAL INNOVATION

La Creative Community è parte del cambiamento necessario allo sviluppo di nuovi modelli di sostenibilità. Il ruolo del designer volge in visione del supporto da porre alla nuova società, adottando un approccio progettuale Community Centered.

## 1.1 LO SVILUPPO DELLE CREATIVE COMMUNITIES

*La comunità, spinta da momenti di crisi, si reinventa e diventa parte attiva dei cambiamenti verso l'innovazione sociale.*

Negli ultimi decenni, l'idea di benessere che la società industrializzata ha implicitamente definito può essere espressa con le parole: "more wellbeing is equivalent to more consumption and less social quality"<sup>1</sup>. La tendenza al consumo, è stata per anni risultato di un'evoluzione sempre più veloce e aggressiva, che ha inevitabilmente portato a una noncuranza nel preservare le risorse, economiche ed ambientali, del nostro pianeta. A lungo andare, si è arrivati a un punto in cui la carenza di risorse, esplicita o meno, ha paradossalmente spostato i bisogni degli individui verso il raggiungimento di un'idea di sostenibilità ed infatti gli stessi consumatori si trovano inevitabilmente portati ad adottare nuovi stili di vita e comportamenti più responsabili, considerando nuovi modelli di sviluppo.

La generazione di questi modelli si sta delineando con una spinta bottom-up, dunque partendo dalle stesse persone che, avendo percepito e considerato le conseguenze degli stili di vita attuali, si rivelano precursori dell'innovazione. Gli individui sentendo la necessità di reagire allo scenario critico in cui vivono ed impazienti di aspettare cambiamenti "dall'alto" si re-inventano: "to be creative we must turn upside down current ways of thinking and preconceived ideas about

1. Meroni, 2007

2. Meroni, 2007

*"Le persone comuni, con le loro diverse personalità e punti di vista, diventano gli "eroi" ed i fautori del percorso verso la sostenibilità."*

*"Gli stessi consumatori si trovano inevitabilmente portati ad adottare nuovi stili di vita e comportamenti più responsabili, considerando nuovi modelli di sviluppo."*

*"Una società multiforme diventa terreno fertile per lo sviluppo di nuove idee sostenibili di benessere, di produzione ed economia: un laboratorio di idee!"*

services and our own public and private role in everyday life"<sup>2</sup>.

Può risultare inaspettato considerare una persona ordinaria abile di generare soluzioni creative, ma se gli venisse data l'opportunità e la giusta guida nel dare forma alle esperienze ed intuizioni che accompagnano la sua quotidianità, ciò che ne risulta potrebbe essere sorprendente. Le persone comuni, con le loro diverse personalità e punti di vista, diventano gli "eroi" ed i fautori del percorso verso la sostenibilità. Gli ambiti in cui questi "eroi" agiscono sono svariati, ma tutti si delineano a partire dai bisogni più semplici della quotidianità: dal cibo prodotto localmente, alla salute come prevenzione adottando stili di vita sani, fino al trasporto alternativo all'automobile. E' necessario sottolineare che i cambiamenti che compongono questo panorama eterogeneo di innovazione sociale hanno un fattore importante in comune: sono tutte innovazioni radicali di sistemi locali, nel senso che esse sfidano modi tradizionali di fare le cose e ne introducono una serie di nuovi, molto diversi e intrinsecamente più sostenibili. Lo sviluppo di sistemi di condivisione dei servizi, dello spazio e dei prodotti ha sostituito l'abituale consumo individuale.

Questi modi di agire e di pensare, che possono risultare non convenzionali, hanno portato le persone ad interagire, a scambiarsi competenze e conoscenze, e dunque a generare spontaneamente nuove soluzioni. Il contrasto generato dall'interazione di pensieri differenti, diventa iniziatore di opportunità ed innovazioni, attraverso l'introduzione di modi di pensare e comportamenti differenti, insomma cambiamenti radicali. Una società multiforme diventa terreno fertile per lo sviluppo di nuove idee sostenibili di benessere, di produzione ed economia: un laboratorio di idee!<sup>1</sup>

1. Manzini e Jégou, 2003

Essere capaci di individuare ed indirizzare questi stimoli e flussi di pensiero, provenienti dal singolo individuo, verso una visione collettiva di raggiungimento del benessere porta alla creazione di quella che si definisce una Creative Community. Quella che emerge è una nuova comunità, dove la dimensione locale si integra con quella globale all'interno della città e dove le risorse e il saper fare delle persone sono valorizzati, perché sono considerati strumenti importanti per la soluzione dei problemi legati alla sostenibilità urbana e culturale. Qui l'innovazione diventa un catalizzatore di cambiamento sociale, un processo collaborativo attraverso il quale i cittadini partecipano attivamente alla definizione e alla realizzazione dei progetti, dei programmi e dei servizi a loro rivolti. Il passaggio dall'ottica del controllo a quella dell'abilitazione trasforma le città in veri "hub" per il potenziamento delle comunità: spazi olistici e vivi in cui le persone fanno sentire la propria voce e, a partire dalle proprie esperienze quotidiane, determinano il cambiamento.

“Quella che emerge è una nuova comunità, [...] dove le risorse e il saper fare delle persone sono valorizzati, perché sono considerati strumenti importanti per la soluzione dei problemi legati alla sostenibilità urbana e culturale.”

“Il designer, nella comunità in cui ognuno introduce nuovi modi di essere o nuove cose da fare, deve diventare anch'egli attore sociale pronto ad abbandonare il monopolio della progettazione in una società in cui “everybody designs.”

## 1.2 COMMUNITY CENTERED DESIGN(ER)

*Il ruolo del designer cambia al fine di fornire il giusto supporto e la corretta guida delle Creative Community.*

L'evolversi della comunità verso seguendo un'idea di sviluppo sostenibile, sebbene possa considerarsi un cambiamento intrinsecamente spontaneo, non può avvenire senza essere guidato ed accompagnato da una o più figure professionali che abbiano la sensibilità, le competenze e gli strumenti adatti a riconoscere ed interpretare i differenti insights che la comunità offre. Allo stesso tempo, questi professionisti, devono essere in grado di tradurre tali intuizioni e richieste, in servizi e sistemi che giovino alla comunità. Tale ruolo può essere svolto dal designer, a patto che egli sia disposto a stravolgere la percezione tradizionale della sua figura professionale: egli non è più il progettista che, senza aspettare una richiesta specifica da parte degli utenti, introduce “dall'alto” soluzioni innovative. Il designer, nella comunità in cui ognuno introduce nuovi modi di essere o nuove cose da fare, deve diventare anch'egli attore sociale pronto ad abbandonare il monopolio della progettazione in una società in cui “everybody designs”.<sup>1</sup>

Il designer diventa ora parte della società, mettendo a disposizione le proprie conoscenze e competenze e allo stesso tempo carpendone di nuove dai cittadini stessi.

1. Manzini, 2015

Questo scambio bilaterale si traduce in un processo di co-progettazione, in cui gli attori sono allo stesso tempo progettisti attivi e beneficiari. In questo nuovo scenario, in cui il contributo progettuale delle Creative Communities risulta motore propulsore verso l'innovazione, il designer deve adottare un approccio progettuale Community Centered incentrato all'ascolto costante dei bisogni della comunità stessa. Difatti, il Community Centered Design è considerabile un'espansione dell'User Centered Design, basandosi entrambi sui principi di attenzione all'utente, ma applicandoli in scala differente e, come detto, con un diverso tipo di interazione con la comunità: abilitando e supportando i cittadini alla progettazione.<sup>1</sup>

L'abilità del designer, che si avvale del CCD, deriva soprattutto dalla maggiore scala che questo approccio di co-design implica: nelle interpretazioni di diverse idee e pensieri, nella coordinazione degli stessi, fino a farli convergere in una comune visione, e nella traduzione di queste utopie in soluzioni di social innovation. Come detto, questo ruolo di facilitatore non può essere condotto dall'alto, con una direzione rigida e chiusa che inibirebbe il dinamismo della creative community, ma dev'essere il risultato di un lungo processo di immedesimazione e sensibilità che dia al designer le conoscenze e gli strumenti adatti per dialogare con i suoi nuovi colleghi. Se immaginiamo i processi di co-progettazione come una conversazione strategica tra diversi partner, il designer può contribuire a stimolarla ed alimentarla producendo conoscenze orientate al progetto (immagini chiare e comunicative dei problemi e delle risorse disponibili), costruendo scenari (visioni motivate di mondi possibili e auspicabili), realizzando prototipi (artefatti realizzati allo scopo di verificare in concreto le implicazioni delle idee proposte). Può infine usare la

1. Cantù, Corubolo e Simeone, 2012

“Agendo con empatia e umiltà deve estrapolare le intuizioni della comunità che possano inizialmente risultare implicite, renderne visibili i benefici attraverso scenari futuri e motivare l'attuazione di tali scenari.”

“Il designer deve adottare un approccio progettuale Community Centered incentrato all'ascolto costante dei bisogni della comunità stessa.”

sua esperienza e sensibilità per introdurre e diffondere nuove idee di qualità. Il designer agendo con empatia e umiltà deve estrapolare le intuizioni della comunità che possano inizialmente risultare implicite, renderne visibili i benefici attraverso scenari futuri e motivare l'attuazione di tali scenari.

Assecondando delicatamente la partecipazione della comunità e l'induzione di conoscenze e strumenti alla stessa, il designer fa sì che essa diventi abile di perseguire autonomamente gli obiettivi prefissati, garantendo dunque sostenibilità delle azioni e dei servizi generati insieme, in un processo pregresso di co-progettazione che possa sfociare poi nella co-costruzione di quanto definito<sup>1</sup>.

1. Manzini, 2011

### 1.3 LA COMUNITÀ E LO SPAZIO PUBBLICO

*Dialogo ed interazione tra la Creative Community e lo spazio in cui essa si colloca attraverso pratiche di Place-making.*

La Creative Community acquisisce dunque gli strumenti necessari alla co-progettazione, abilitandosi così alla definizione e realizzazione di idee e servizi che prevedono forme di collaborazione tra chi utilizza e chi organizza. Questo fenomeno si può osservare in tutti i settori relativi alla quotidianità: nell'alimentare, per esempio, che è l'ambito dove sono le azioni intraprese dalla comunità sono risultate più evidenti (dal chilometro zero, ai mercati dei contadini, ai gruppi di acquisto), nella mobilità (con la diffusione del car sharing e del car pooling, e dell'uso condiviso delle biciclette, che sta cambiando il volto dei centri storici di molte città), fino al sistema abitativo in cui l'idea del collaborative housing sta passando dalle defunte comunità hippy a qualcosa di cui è più facile interagire anche con persone meno impegnate ideologicamente.<sup>1</sup> Sono tanti e differenti gli output generati dalla comunità nella definizione di azioni e soluzioni che migliorino il quotidiano di tutti i cittadini. La comunità che si reinventa in maniera sostenibile, riesce a generare interazioni tra i diversi membri e le diverse fasce d'età da cui essa è composta, ed il risultati di questa interazione si traducono nell'attuazione di sistemi collaborativi, come il servizio In bici a scuola<sup>2</sup>, che consiste nella attuazione di un vero e proprio sistema di scuolabus in bici-

“La Creative Community acquisisce dunque gli strumenti necessari alla co-progettazione, abilitandosi così alla definizione e realizzazione di idee e servizi che prevedono forme di collaborazione tra chi utilizza e chi organizza.”

1. Manzini, 2011

2. [www.inbiciascuola.it](http://www.inbiciascuola.it)

**Immagine 1.2**  
Bambini si recano a scuola  
in bicicletta con il servizio  
In Bici a Scuola



cletta, in cui volontari ciclisti professionisti e genitori si ritrovano in diversi punti del quartiere ad attendere i bimbi in bici per “scortarli” verso la scuola.

L'interazione tra diversi target, innescata spontaneamente dalla Creative Community nella co-progettazione di servizi collaborativi, viene supportata dallo spazio fisico in cui la stessa comunità vive ed agisce. Di conseguenza nasce l'esigenza di migliorare sempre di più tale spazio, e la comunità, trattandosi di una Creative Community, agirà a questo fine, attraverso azioni e soluzioni co-progettate di Placemaking che si finalizzano appunto nella co-realizzazione di spazi pubblici di qualità. La qualità acquisita da questi nuovi spazi si traduce nella capacità di un luogo d'innescare dialogo e scambio tra gli abitanti dello stesso. Il valore della Creative Community si manifesta proprio nella continua e dinamica interazione tra le componenti, la quale interazione, rivelandosi punto di partenza verso l'innovazione sociale, non deve necessariamente finalizzarsi nello sviluppo di servizi “effettivamente funzionali” alla stessa società: “A public space allows a range of necessary activities to take place, but

also a place in which ‘unnecessary’ social activities are performed.”<sup>1</sup> La massimizzazione del valore condiviso di uno spazio, si ottiene dunque rafforzando in primis il legame tra le persone ed i luoghi in cui esse vivono e, come detto, per far sì che questo sia possibile è necessario innescare processi propri delle Creative Communities in cui tutte le componenti, pur mantenendo la propria individualità, partecipino e collaborino verso una comune visione. Le comunità creative agiscono per lo più a livello locale, legate indissolubilmente al quartiere o al territorio specifico “dove sono rintracciate le condizioni per la condivisione di valori, norme ed esperienze e, dunque, per lo sviluppo e il mantenimento di legami comunitari nella città.”<sup>2</sup> Difatti, gli spazi pubblici sono “organismi” complessi, che non pos-



**Grafico 1.1**  
 “What Makes a Successful Place?”  
 from Project for Public Spaces

1. Madanipour, 2010  
 2. Borlini e Memo, 2008

“Gli spazi che risultano ben progettati, si sono evoluti sperimentando miglioramenti a breve termine, testati e raffinati nel corso di molti anni.”

sono essere brutalmente rivoluzionati. Gli spazi che risultano ben progettati, si sono evoluti sperimentando miglioramenti a breve termine, testati e raffinati nel corso di molti anni. L’aggiunta di posti a sedere in uno spazio pubblico, una caffetteria da marciapiede, un evento comunitario, un piccolo orto da aiuole verdi, strisce pedonali dipinte - tutti questi sono esempi di un metodo progettuale “più Leggero, più Veloce, più Economico” “Lighter, Quicker, Cheaper” (LQC) ovvero cambiamenti positivi che possono essere realizzati in breve tempo.<sup>1</sup>

Per il progetto presso il CAMPUS MARTIUS PARK di Detroit<sup>2</sup>, a cura di Project for Public Spaces<sup>3</sup> ad esempio, un approccio del genere ha permesso di sfruttare, in maniera semplice ed effettiva, una grande area inutilizzata del parco. Difatti, con l’aggiunta flessibile e veloce di sabbia, arredo urbano e servizi di natura balneare, il parco d’estate diventa punto di incontro e convivialità tra i cittadini. Una metodologia LQC\_ Lighter, Quicker, Cheaper, non implica semplicemente un minore rischio a basso costo, ma sfrutta l’energia creativa della comunità per generare efficientemente nuovi usi ed una nuova vita per i luoghi in transizione. Progetti LQC permettono a tutti cittadini di effettuare una sperimentazione continua e stimolante e se la cosa non funziona, si è sempre in tempo per provare qualcosa di diverso.

Una flessibilità progettuale diviene il mezzo per una continua evoluzione a fine di costruire un cambiamento duraturo. Il placemaking agisce a partire dallo spazio del passato che, avendo cessato di

1. Gulati, 2013  
 2. www.pps-placemaking.exposure.com  
 3. Organizzazione no-profit che promuove il Placemaking per le comunità.

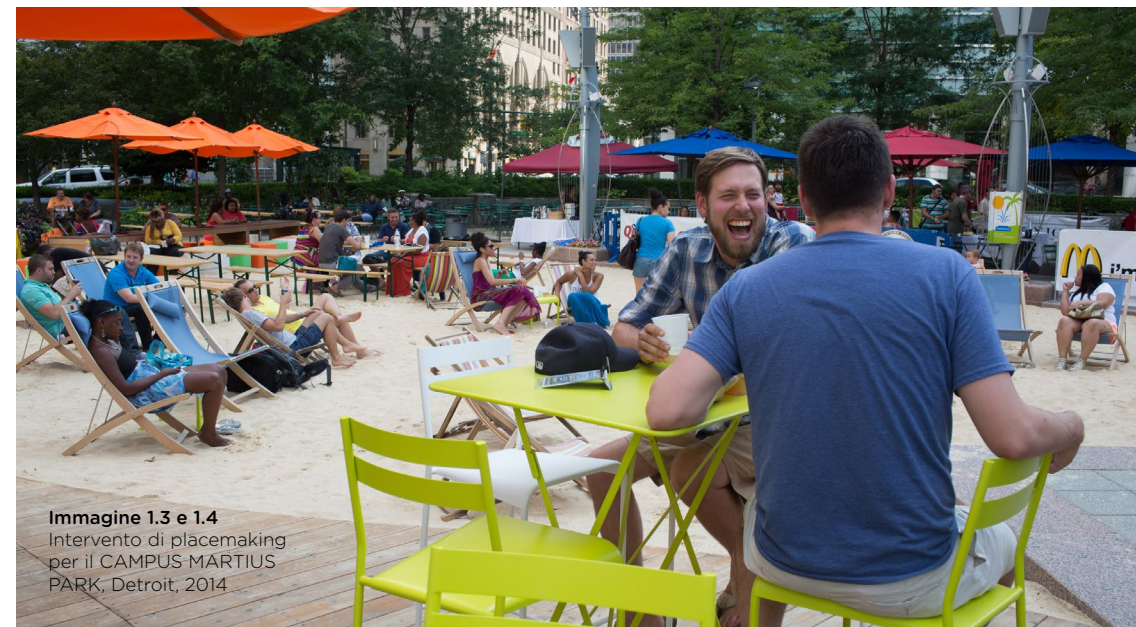


svolgere la propria funzione, diventa contenitore dei presupposti sui quali costruire un nuovo progetto: “da spazio nasce spazio”.<sup>1</sup>

I cittadini che hanno seguito e percepito il ciclo vitale di un determinato spazio e le sue trasformazioni, ne risultano i migliori conoscitori e dunque gli attori chiave nella progettazione e nella massima valorizzazione del luogo stesso. Come detto, la figura del designer che intende utilizzare un approccio CCD deve guidare questi processi di co-progettazione al fine di far convergere e attuare le proposte e le intuizioni abbozzate dalla società.

Il fine delle azioni di Placemaking non va inteso come il miglioramento della progettazione urbana, ma come generazione di servizi e sistemi d'innovazione sociale che vadano a delineare uno scenario pubblico che dialoghi con la comunità, tenendo conto delle diverse identità fisiche, culturali e sociali che definiscono il luogo e ne sostengono la sua continua evoluzione.<sup>2</sup>

“Il fine delle azioni di Placemaking non va inteso come il miglioramento della progettazione urbana, ma come generazione di servizi e sistemi d'innovazione sociale che vadano a delineare uno scenario pubblico che dialoghi con la comunità.”



1. Meroni, 2007

2. Crespi, 2012



## C.S. 1

## NIDI IN CASA

Chi: *Cooperativa Sociale Solidarietà è Progresso*  
 Dove: *San Donato Milanese, Milano, Italia*  
 Cosa: *Servizio collaborativo di vicinato*  
 Sito: *comune.sandonatomilanese.mi.it*

Il servizio offre una soluzione comoda e flessibile per genitori che hanno difficoltà a trovare asili nido per i loro figli, e allo stesso tempo offre un ambiente adeguato alla socializzazione tra bambini piccoli. Questa iniziativa inoltre fornisce lavoro agli, altrimenti disoccupati, educatori, specialmente nei contesti con un maggior numero di immigrati, che essendo lontani dai familiari, necessitano maggiormente di una figura di riferimento per i propri figli. L'utilizzo di strutture private e già esistenti (abitazioni degli educatori/babysitter), lo rende ancora più efficiente e comodo per entrambe le utenze. Il costo del servizio è diviso in percentuale tra autorità locali e famiglie, mentre il ricavato diventa stipendio del babysitter e la restante parte è reinvestita nel servizio.

Il vantaggio maggiore per i genitori è quello di avere un aiuto vero e sicuro, una persona attendibile e comoda, vicino a casa. Essere così in grado di partecipare alla formazione dei propri figli e allo stesso tempo permettere alla persona di creare il proprio "homebased business" utilizzando solo le proprie competenze e possibilità.

- Nella progettazione e futura creazione di spazi dedicati a servizi comuni, come in questo caso piccoli asili nidi privati,

vicini o persino all'interno delle abitazioni private.

- Nel pensare e sviluppare metodi e strumenti che diano la possibilità agli utenti finali del servizio (insegnanti e ai genitori) di comunicare più facilmente per una maggior funzionalità e sicurezza.



**Immagine CS.1**  
 Una tata si prede cura di bambini da 0 a 3 collaborando con il servizio Nidi in Casa.



## C.S. 2

## “IDEE IN CANTIERE” PER M4

Chi: *Metropolitana Milano e Comune di Milano*  
 Dove: *Milano, Italia*  
 Cosa: *Design partecipato / Temporary urban solution*  
 Sito: *www.metro4milano.it*

Metropolitana Milano, MM SPA, ha indotto una serie di workshop partecipati “Idee in cantiere” al fine di rendere i cittadini parte attiva nella progettazione di iniziative ed attività che trasformino i cantieri della nuova linea M4 e dunque valorizzino il tempo necessario al compimento dei lavori.

I workshop sono aperti a tutti i cittadini, indipendentemente dalla loro formazione professionale, età o background culturale, ed affrontano la diqualificazione dello spazio dividendo la co-progettazione in quattro principali tematiche:

- La Metro 4 ridisegna il verde in città. Riqualificazione al termine dei lavori per salvaguardare, implementare e far vivere un patrimonio unico in città.
- Il cantiere si trasforma e restituisce spazi. Le aree della città interessate dai cantieri M4 si trasformano in luogo di iniziative per l'intrattenimento dei cittadini e la socializzazione.
- M4 - Un luogo dal volto umano.  
Il cantiere può diventare un luogo dal volto umano: in grado di raccontare la storia di un quartiere e dei suoi abitanti.

- M4 - Il cantiere e i suoi materiali di scarto come risorsa riutilizzabile e riciclabile a disposizione della città, contenitore di funzioni per i cittadini.

La presenza di cantieri nello spazio pubblico è tendenzialmente causa di disagio per i cittadini. L'opportunità fornita da MM fa sì che le persone, sentendosi parte attiva del cambiamento della propria città, non siano più i semplici spettatori di una fastidiosa alterazione della propria routine.

Un Comitato Tecnico, con la collaborazione di esponenti ed esperti di architettura, paesaggistica, riqualificazione degli spazi, valuterà poi la fattibilità dei progetti proposti e ne coordinerà la realizzazione.



Immagine CS.2  
Brainstorming del  
primo workshop  
di “Idee in cantiere”

## C.S. 3

## PROJECT FOR PUBLIC SPACES

Chi: *Team multidisciplinare di designer, architetti, sociologi*  
 Dove: *New York, Stati Uniti*  
 Cosa: *Azioni di Placemaking*  
 Sito: *www.pps.org*

Project for Public Spaces (PPS) è un'organizzazione no-profit che si dedica all'educazione ed al supporto delle persone nella co-progettazione e nella co-realizzazione di nuovi spazi pubblici sostenibili. L'organizzazione PPS è stata fondata nel 1975 ed è artefice di progetti di placemaking in oltre 3000 comunità in 43 paesi del mondo ed in tutti i 50 stati degli Stati Uniti d'America. PPS si avvale di un ampissimo network che conta più di 800 collaboratori in tutto il mondo, membri del Leadership Council Placemaking. Nell'attuazione di una solida campagna di Placemaking, PPS incoraggia con entusiasmo:

- La creatività nella gestione di un luogo: sfidando l'amministrazione e gli enti privati ad adottare un approccio collaborativo.
- La presenza di installazioni artistiche negli spazi pubblici come facilitatore del dialogo tra uomo e spazio.
- La realizzazione di spazi pubblici salutarci che portino i cittadini a condurre un migliore stile di vita.

- La valorizzazione delle strade come spazi pubblici e non come momenti unicamente di transizione.
- La realizzazione di spazi pubblici che portino al coinvolgimento di tutti i diversi utenti della comunità.
- La realizzazione di spazi pubblici multifunzionali, in grado di cambiare ed adattarsi alle diverse esigenze.

PPS formato da uno staff altamente preparato nelle diverse discipline del design e dell'architettura. Un team dinamico, pronto a generare soluzioni innovative collaborando con la comunità e con i differenti partner, al fine di realizzare, replicare e sostenere i risultati dei processi progettuali.



**Immagine CS.3**  
 Lezioni di Placemaking  
 tenute dai membri di PPS,  
 per coinvolgere e prepara-  
 re la comunità.

## C.S. 4

## ZUP - THE RECIPE FOR CHANGE

Chi: *Team di progettisti strategici e ambientali*

Dove: *Milano, Italia*

Cosa: *Co-design / Progettazione territoriale*

Sito: *www.zuplab.com*

ZUP fornisce laboratori esperienziali e di co-progettazione al fine di supportare la costruzione di scenari e strategie. ZUP prende il suo nome dal “concetto” di zuppa: un mix di ingredienti, che dal punto di vista progettuale si traducono in persone che sono portavoce di differenti parole, sensazioni, idee, culture e visioni.

ZUP stimolando il confronto ed ascoltando e traducendo questi diversi ingredienti, si propone la restituzione della ricetta perfetta per l'innovazione sociale.

ZUP lavora da anni al fianco di:

- Organizzazioni e comunità che necessitano di condividere e sviluppare una nuova visione della propria attività.
- Comunità e territori che vogliono progettare insieme un percorso di rinnovamento.
- Imprese o istituzioni con necessità di innovazione e riposizionamento strategico.
- Policymaker e comunità locali che vogliono ripensare

la trasformazione e la rigenerazione di un territorio con chi lo abita e ci lavora.

- Organizzazioni e società che vogliono rafforzare le relazioni interne e nel territorio, che vogliono ripensare il loro futuro.

Il team di ZUP incentra il proprio metodo progettuale sulla condivisione di spazi, progetti o idee. ZUP fa sì che i diversi immaginari, le aspettative e i bisogni dei differenti individui convergano, lavorando sull'analisi delle differenze e delle analogie.

Il team di ZUP è composto da professionisti del design strategico, della progettazione territoriale, della facilitazione e partecipazione.



**Immagine CS.4**  
Kit di strumenti utilizzati da ZUP per il brainstorming durante "Fa la cosa giusta", Milano, 2015

## CAPITOLO DUE



### GLI ORTI CONDIVISI

La forte nascita di orti urbani in Italia definisce la Creative Community in oggetto come Comunità Agricola Urbana. Tale comunità, al fine di godere dei benefici dell'essere parte di un network nazionale, agisce nella co-creazione di un sistema di orti condivisi, attraverso le pratiche e visioni del Placemaking.



## 2.1 LA CREATIVE COMMUNITY COME COMUNITÀ AGRICOLA URBANA

*Il forte sviluppo di orti urbani in Italia ha indirizzato la Creative Community verso i valori dell'orticoltura condivisa.*

Come detto in precedenza, la ricerca di nuovi stili di vita, da parte degli individui negli ultimi anni, si è incentrata al risparmio delle risorse dal punto di vista economico ed ambientale, e da ciò ne ha conseguito il perseguimento di stili di vita sostenibili e di conseguenza salutari. Gli abitanti della civiltà industrializzata, hanno iniziato a percepire il bisogno di allontanarsi dai modelli consumistici a cui i ritmi cittadini inducono, volgendo lo sguardo verso una maniera di vivere più sana a partire dal modo di produrre le cose, fino ad arrivare al modo di consumarle. Ne ha conseguito la nascita di un forte interesse a ristabilire un rapporto tra la città e il mondo naturale, riportando all'interno dell'ambiente urbano non solo il verde estetico-ornamentale, ma anche il verde produttivo-agricolo degli orti, concepiti come importanti spazi di coesione.

In Italia gli orti urbani sono un fenomeno sempre più diffuso: in tutto il Paese ci sono circa 3,3 milioni di metri quadri adibiti a quest'utilizzo mentre i "contadini" urbani sono poco meno di 10 milioni. In Lombardia di spazi di questo tipo se ne contano 2.781, metà dei quali a Milano. Se a livello nazionale praticamente la metà delle amministrazioni comunali capoluoghi di provincia nel 2013 hanno messo a disposizione orti urbani per la cittadinanza, esiste una forte polarizzazione regionale con la percentuale che sale all'81 per cento

*"Riportando all'interno dell'ambiente urbano non solo il verde estetico-ornamentale, ma anche il verde produttivo-agricolo degli orti, concepiti come importanti spazi di coesione."*

nelle città del Nord (oltre che a Torino, superfici consistenti sono dedicate anche a Bologna e Parma, entrambe intorno ai 155 mila metri quadrati), meno di due città capoluogo su tre al Centro Italia hanno orti urbani, mentre nel Mezzogiorno sono presenti solo a Napoli, Andria, Barletta, Palermo e Nuoro, secondo l'Istat<sup>1</sup>

Grazie all'orticoltura urbana e periurbana è possibile una prima ricostruzione di reti sociali cittadine oggi sempre più deboli e fragili e il rilancio di economie locali che provvedono alla conservazione delle risorse terrene e alla creazione di condizioni di vita sostenibili, obiettivi propri delle Creative Communities. Questi spazi verdi combattono nel loro piccolo alcune problematiche che accomunano le città contemporanee: di fatto costituiscono dei polmoni verdi per le metropoli industrializzate, educano a pratiche ambientali sostenibili, rispondono all'esigenza di comunità e condivisione e offrono

**Grafico 2.1**  
Percentuale per fasce d'età di Italiani che coltivano piante o ortaggi. Ricerca Istat

GLI ITALIANI CHE COLTIVANO:	18 -34 anni	35 -64 anni	65 anni e oltre	TOT
<b>SI</b>	<b>50,8%</b>	<b>43,6%</b>	<b>47,9%</b>	<b>46,2%</b>
PER MANGIARE PRODOTTI GENUINI	27,8%	25,8%	23%	25,6%
PER PASSIONE/HOBBY	9,9%	9,3%	11,4%	9,9%
PER RISPARMIARE	4,4%	4%	7,1%	4,8%
MI GRATIFICA	6,4%	4,1%	4,5%	4,7%
ALTRO	2,3%	0,5%	1,9%	1,2%
<b>NO</b>	<b>49,2%</b>	<b>56,4%</b>	<b>52,1%</b>	<b>53,8%</b>

1. Dalla ricerca Dati ambientali nelle città - Qualità dell'ambiente urbano, 2013

nuove possibilità alle categorie sociali emarginate.

La partecipazione dei cittadini alle attività agricole può essere di grande aiuto nell'indirizzare la Creative Community verso nuovi modelli di sviluppo basati sulla condivisione, scambio ed interazione: grazie al costituirsi di contesti in grado di valorizzare le diverse competenze e capacità di chi ne fa parte.<sup>1</sup> Aldilà dei vantaggi dal punto di vista economico, la condivisione di un orto induce i partecipanti a creare tra gli stessi nuove sinergie e nuovi dialoghi con il fine di arrivare ad una perfetta gestione del terreno. Bisogna avere la necessaria sensibilità per ascoltarsi e, come accade nella Creative Community, la Garden Community fa convergere le diverse aspettative, esperienze e competenze dei partecipanti, verso una visione comune, il cui concretarsi avverrà solamente con il contributo di tutti.

“La partecipazione dei cittadini alle attività agricole può essere di grande aiuto nell'indirizzare la Creative Community verso nuovi modelli di sviluppo.”

“La partecipazione dei cittadini, nella progettazione di un orto, può innescare dinamiche ed interazioni che portino alla generazione implicita e spontanea di una futura Creative Community.”

## 2.2 IL PLACEMAKING NELLA REALIZZAZIONE DI UN ORTO CONDIVISO

*L'utilizzo delle pratiche e visioni del Placemaking per rafforzare il senso della Creative Community nella co-creazione di un orto condiviso.*

Un orto urbano può costituire un'alternativa su piccola scala alla grande agricoltura intensiva, contribuendo spesso al recupero di aree degradate della città contemporanea e restituendo aree sottratte all'agricoltura a causa dell'urbanizzazione incontrollata. Operando dunque le buone pratiche del Placemaking, la Creative Community, che abbia riscontrato nei suoi componenti la necessità di usufruire dei vantaggi apportati da un orto condiviso, può prendere parte alla progettazione dello stesso. Viceversa la partecipazione dei cittadini, intesi come individui e non come comunità, nella progettazione di un orto può innescare dinamiche ed interazioni che portino alla generazione implicita e spontanea di una futura Creative Community. Gli orti urbani rappresentano una grande risorsa per persone e famiglie che vivendo in grandi centri urbani, possono trovarsi in difficoltà nel relazionarsi con lo spazio e con gli altri abitanti. Consentono l'avvio di un processo di trasformazione e di rivitalizzazione del tessuto urbano, di creazione di relazioni e di pratiche a partire dalla valorizzazione e condivisione di un bene comune, visto come risorsa per lo sviluppo sia sociale che per l'economia locale e solidale.

Dunque, l'attuazione di tale processo, gestito dalla stessa comunità, garantirebbe l'instaurarsi dell'interazione necessaria tra gli abitanti e i luoghi a generare azioni e comportamenti d'innovazione sociale.

1. Bussolati, 2012

Per far sì che ciò avvenga, come le pratiche di Placemaking indicano, è necessario che la Creative Community sia guidata nella motivazione, estrapolazione e convergenza delle diverse idee e progettazione di questo nuovo spazio pubblico.

Un esempio che è interessante citare a riguardo è quello degli orti della Bergamella<sup>1</sup>, a Sesto San Giovanni, la cui area per decenni è stata dimenticata ed abbandonata. Grazie alla volontà, alle azioni ed alla sinergia degli abitanti del quartiere, il luogo ha potuto godere di nuova vita. A spingere in favore di questo sviluppo, anche il Comune di Sesto San Giovanni, che ha contribuito a questo rigenero urbano attraverso la collaborazione con alcuni preziosi partner commerciali.<sup>2</sup> I benefici della collaborazione nel recupero dell'area sono stati percepiti sin dall'inizio, ma sono ancora più evidenti ora: una zona della città marginale e degradata è stata riqualificata grazie agli orti: uno spazio di sperimentazione sociale, uno spazio di produzione agricola, un luogo di didattica ambientale fruito da tutte le fasce sociali in un continuo dialogo intergenerazionale. Ed è proprio grazie a questa interazione e scambio di esperienze e competenze, che veri e propri progetti di social innovation prendono forma, come ad esempio il cassone progettato dalla comunità della Bergamella, in collaborazione con A.S.P.E.D.<sup>3</sup>, attrezzato in modo tale da consentire l'accesso e la coltivazione anche a persone disabili. Un vero e proprio esempio questo, di come dalla coesione e dalla sinergia sviluppatesi nella crescita della comunità si generino modelli socialmente sostenibili facilitatori di un migliore stile di vita.



**Immagine 2.1 e 2.2**  
Il cassone dalla massima accessibilità co-realizzato da Orti Bergamella.

1. [www.ortibergamella.com](http://www.ortibergamella.com)

2. Italia Nostra: [www.italianostra.org](http://www.italianostra.org) e Cooperativa Uniabita: [www.unabita.it](http://www.unabita.it)

3. Associazione Sestese Persone Disabili

## 2.3 CO-PROGETTARE UN SISTEMA ORTO CONDIVISO

*Dialogo ed interazione tra la comunità e lo spazio in cui essa vive e agisce, attraverso le pratiche del Placemaking.*

“È percepito dalla stessa comunità il bisogno di una guida e gestione del processo progettuale per la realizzazione di un orto condiviso.”

Dal momento che la Creative Community è aperta a tutti i differenti utenti che vivono un determinato luogo, e che dunque si compone di un vasto bagaglio culturale ed esperienziale, è percepito dalla stessa comunità il bisogno di una guida e gestione del processo progettuale per la realizzazione di un orto condiviso. Tendenzialmente tale ruolo è ricoperto dalle diverse associazioni cittadine, a cui i comuni italiani, visto l'aumento della tendenza di coltivazioni urbane, hanno iniziato a cedere in affitto a gestione determinata aree incolte destinate alla realizzazione di orti condivisi. Tale processo avviene sempre più di frequente nelle grandi città, come ad esempio a Milano, con il progetto Coltivami<sup>1</sup> messo a bando dal Comune di Milano, finalizzato appunto all'assegnazione di spazi aperti per la realizzazione di orti urbani in aree di proprietà comunale. I terreni assegnati, vengono poi gestiti dalle associazioni che ne definiscono regole, layout e gestione, spesso avvalendosi dell'aiuto di esperti agronomi, talvolta, se possibile, sfruttando le proprie competenze, altre volte ancora scegliendo il supporto della comunità che ne sarà fruitore. A seconda dei diversi contesti in cui le varie associazioni/gruppi di persone operano e anche in base al loro differente modo di operare, i risultati del processo progettuale possono essere molteplici.

1. [www.agricity.it/coltivami](http://www.agricity.it/coltivami)

ci, e difficilmente classificabili. Lo stesso avviamento dell'orto, può avere differenti modalità di sviluppo, così come la sua conseguente gestione, e tale differenziazione può da un lato risultare interessante, ma dall'altro ostacola lo sviluppo di sistemi di Comunità Agricole Urbane, che costituirebbero un network di scambio ed interazione, strumento essenziale nella persecuzione di uno sviluppo sostenibile. La mancanza, in molti casi, di un modello universale che guidi e delinei il processo di gestione e co-progettazione dell'orto, riduce molto la scalabilità dello stesso processo, remando contro lo sviluppo costante e dinamico che gli orti condivisi in città dovrebbero sostenere.

“La mancanza, in molti casi, di un modello universale che guidi e delinei il processo di gestione e co-progettazione dell'orto, riduce molto la scalabilità dello stesso processo.”

D'altra parte, si può prendere visione di casi studio in cui le stesse associazioni promotrici e partner innescano sistemi di orto condiviso, come fa il progetto MiColtivo - Orto a scuola<sup>1</sup> che si pone l'obiettivo di mettere a punto un modello didattico in grado di radicarsi permanentemente nella programmazione scolastica e di essere esportato in altre scuole anche a livello nazionale, nell'ottica di creare un network di condivisione sul tema.

In questo caso, però è da considerare come il supporto economico apportato da un partner, quale EXPO 2015 Milano, possa sicuramente agevolare una situazione sistemica ben studiata.

Basandoci su quanto detto finora, e considerando il ruolo del designer nelle azioni di Placemaking e la sua abilità nel coordinare e gestire la comunità, si può facilmente pensare d'indicare questa figura a supporto della definizione dei modelli e delle linee guida necessari alla co-progettazione di un orto condiviso.

Il designer non sostituisce le associazioni o i servizi pubblici, ma

anzi, collabora con questi attori e coinvolge la comunità, facendo da mediatore alla spinta bottom up dei cittadini e a quella top down delle amministrazioni. Il designer ha il ruolo di aiutare questi attori sociali, non professionisti del progetto, a progettare. Come detto nel paragrafo 1.2, il designer che usa un approccio Community Centered, non si pone come definitore assoluto dei processi e delle scelte progettuali, ma a differenza, sfrutta la sua abilità strategica e la sua capacità di essere empatico nei confronti della comunità per estrapolare le necessità della Creative Community, che a volte rimangono tacite, perché non esplicitate a chi governa dall'alto.

“Il designer diventa mediatore alla spinta bottom up dei cittadini e a quella top down delle amministrazioni. ”

Un orto condiviso in grado di sostentarsi e essere gestito correttamente dalla comunità, deve essere co-progettato e realizzato dalla stessa, in quanto le persone che la compongono sono i primi conoscitori e futuri fruitori dello spazio<sup>1</sup>, quelli che meglio conoscono le diverse aspettative e i bisogni di tutte le componenti. A partire dai proprietari effettivi o gestori affidatari del terreno, i quali devono essere in grado di definire direttive e normative a lungo termine; fino ai designer/team di designer che, attraverso l'approccio Community Centered Design, che devono essere in grado di stimolare, guidare e supportare tutti gli attori coinvolti, guidando quindi la comunità verso il miglioramento di un'area urbana della città, cercando di creare un sistema che possa rendere tale miglioramento costante e scalabile nei differenti contesti che ne necessitano.

1. [www.micoltivo.it](http://www.micoltivo.it)

1. Crespi, 2012



## C.S. 5

## NOSTRALE

Chi: *Rete di 65 aziende agricole, coordinata da Davide Ciccarese*  
 Dove: *Milano, Italia*  
 Cosa: *Sviluppo agricolo delle comunità / Co-design*  
 Sito: *www.nostrale.it*

NOSTRALE è una rete di 65 aziende agricole, ed è un progetto nato per lo sviluppo agricolo e delle comunità locali, assieme ai GAS (Gruppi di Acquisto Solidale), alle famiglie cittadine e contadine, basato su modelli di economia partecipata e sociale.

L'Associazione si occupa di realizzare progetti con una forte sensibilità sociale, cercando di fornire alle persone una maggior consapevolezza del proprio futuro a partire dal cibo, al fine di migliorare la comunità.

I principali obiettivi di NOSTRALE sono:

- La promozione e l'educazione al consumo consapevole.
- L'apprendimento di stili di vita sostenibili basandosi soprattutto sulla didattica agricolo-ambientale.
- Il sostegno diretto delle aziende agricole tramite il consumo consapevole e i meccanismi della filiera corta: gas, acquisti collettivi e diffusione dei momenti educativi.

NOSTRALE ha dato inizio a diversi progetti sociali, riguardo diversi ambiti: quello didattico, quello di community building, di edu-

cazione al consumo ed ambito economico-sociale tra cui :

- “L'aperitivo con il contadino” un'occasione di conoscenza ed interazione tra agricoltore, prodotti e consumatori finali.
- “Coltivare le periferie” per dar vita a comunità sostenibili, co-progettando nuovi spazi per la comunità.
- “Ortofficina” per co-progettare un orto condiviso insieme alle persone del quartiere Barona, per aiutare particolari fasce di persone con fragilità sociali.
- “Orti nelle Scuole” un percorso didattico rivolto ai bambini da 3 a 13 anni in Lombardia. Agronomi ed educatori accompagnano le insegnanti in percorso in cui sensibilizzare i giovani abitanti delle città alle pratiche del mondo agricolo.



Immagine CS.5  
 Laboratorio didattico  
 per bambini organizzato  
 da NOSTRALE.

## C.S. 6

## ZAPPATA ROMANA

Chi: *StudioUAP*  
 Dove: *Roma, Italia*  
 Cosa: *Mappatura di orti condivisi / Placemaking*  
 Sito: *www.zappataromana.net*

Zappata Romana è un progetto sullo spazio pubblico di studioUAP per promuovere i giardini e gli orti condivisi a Roma, quale azione collettiva di appropriazione dello spazio pubblico urbano e lo sviluppo di pratiche ambientali, economiche e sociali innovative.

Il lavoro di ricerca di Zappata Romana rappresenta un interessante tentativo di mappatura di questo fenomeno emergente, sul territorio romano, di riappropriazione da parte dei cittadini di aree incolte o abbandonate dello spazio urbano, trasformate in nuovi suoli verdi condivisi e produttivi. Giardini o orti, gestiti non da singoli coltivatori ma da associazioni o gruppi di cittadini. In questo senso il progetto non rappresenta un semplice censimento di orti urbani, ma quanto piuttosto un censimento di quei “giardini sociali” in cui il rapporto con la terra incrocia i temi dello spazio pubblico, come spazio collettivo e condiviso, dell’integrazione e della sostenibilità sociale ed ambientale.

Il progetti come quelli di Zappata romana, hanno una fondamentale importanza all’interno della società, poichè coinvolgendo ampie fasce di cittadini, costituiscono una rete sulla quale costruire nuove relazioni sociali e rispondono alla richiesta di integrazione e di educazione, rappresentando così una preziosa risorsa per le città.



Immagine CS.6  
 LUISS Community  
 Gardening,  
 organizzato da  
 Zappata Romana



## C.S. 7

## MICOLTIVO, ORTO A SCUOLA

Chi: *Fondazione Riccardo Catella ed EXPO 2015*  
 Dove: *Milano, Italia*  
 Cosa: *Modello didattico per la coltivazione*  
 Sito: *www.micoltivo.it*

Il progetto “MiColtivo, Orto a Scuola” ha come obiettivo quello di mettere a punto un modello didattico in grado di radicarsi in modo permanente nella programmazione scolastica e di essere esportato in altre scuole anche a livello nazionale, nell’ottica di creare una rete di conoscenze ed esperienze sul tema.

L’intenzione è quella di creare un modello che renda l’orto un “ecosistema” al centro della scuola, in grado di auto-sostenersi nel tempo da un punto di vista biologico, organizzativo, economico e sociale. Il programma prevede il coinvolgimento diretto dei dirigenti e degli insegnanti delle scuole già nella fase di progettazione, affinché possano sviluppare un forte senso di responsabilità verso l’iniziativa e trasmetterlo in prima persona agli allievi e alla comunità vicina, trasmettendo l’importanza del prendersi “cura di un bene comune”.

L’iniziativa prevede il coinvolgimento integrato di diversi gradi scolastici (scuola dell’infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di primo grado) e la strutturazione di un percorso didattico trasversale su più aree disciplinari. Si avvale inoltre del supporto scientifico da parte di esperti per lo sviluppo di un percorso didattico e pedagogico insieme agli insegnanti, cercando così di creare sistema che possa diventare autonomo nel lungo termine.



Immagine CS.7  
 I bambini dell’istituto  
 “Ilaria Alpi” giocano  
 imparando seguiti  
 dalle agronome.

## CAPITOLO TRE



### REPLICABILITÀ PROGETTUALE ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI TOOLKIT

La definizione e realizzazione di un sistema di orti condivisi, che consenta scalabilità progettuale, può avvenire grazie alla definizione di un Toolkit di linee guida che supporti le comunità del network, nella gestione della co-progettazione.

### 3.1 TOOLKIT PER LA PROGETTAZIONE CON APPROCCIO COMMUNITY CENTERED

*Come le comunità vengono abilitate alla co-progettazione grazie agli strumenti Community Centered forniti dal designer.*

La replicabilità progettuale può attuarsi quando determinati capisaldi, definiti da specifiche linee guida, vengono instaurati in un progetto. Un esempio noto di guida alla replicabilità, può definirsi pensando semplicemente alla coerenza dell'immagine coordinata di un brand, che viene controllata e mantenuta grazie alle indicazioni contenute dallo specifico brand manual. I fruitori delle linee guida, in questo caso, sono i designer che a seconda delle specifiche richieste del brand, si occupano della estensione dello stesso sotto il punto di vista della comunicazione, dei servizi, del retail o dei touchpoint. In questi casi, si parla chiaramente di una replicabilità imposta nella forma e nel risultato, ma non necessariamente nella metodologia progettuale.

Nella co-progettazione, bisogna ricordare che l'attore principale è la Creative Community, di conseguenza, al fine di rendere scalabile un processo di co-progettazione, le linee guida da tramandare non possono tradursi in un manuale diretto unicamente ad un professionista, ma al contrario devono essere strumento flessibile che asseconi il dinamismo della comunità.

Ovviamente, tali informazioni necessitano di un dialogo diretto con un primo fruitore, che abbia il ruolo di gestore e guida del gruppo, che, in quanto detto finora si traduce nel ruolo del designer/team di

“La scalabilità di organizzazioni collaborative, richiede lo sviluppo di sistemi che abbiano un alto grado di qualità relazionali.”

designers, ma l'efficacia di questi strumenti di replicabilità progettuale si contraddistingue nel far sì che chi supporti la comunità sia in grado di comunicare e tramandare le informazioni guida ricevute. La scalabilità di organizzazioni collaborative, richiede lo sviluppo di sistemi che abbiano un alto grado di qualità relazionali, dunque è importante mantenere tali qualità sociali e locali proprie di una data Creative Community.<sup>1</sup>

Ovviamente, queste informazioni necessitano di un dialogo diretto con un primo fruitore, che abbia il ruolo di gestore e guida del gruppo, e come detto in precedenza, è traducibile nel ruolo del designer/team di designers.

La concreta efficacia di questi strumenti di replicabilità progettuale, risulta effettiva quando chi supporta la comunità viene reso abile a comunicare e tramandare le informazioni guida ricevute ottenendo collaborazione e relazione tra tutte le parti. La scalabilità di organizzazioni collaborative, richiede lo sviluppo di sistemi che abbiano un alto grado di qualità relazionali, dunque è importante mantenere ed alimentare tali qualità sociali locali proprie di una data Creative Community.<sup>2</sup>

Il service design, ha iniziato ad avvalersi dei Toolkit, insieme di strumenti software e hardware, concepiti e prodotti per rendere un determinato processo o azione progettuale tramandabile e replicabile. Gli strumenti che compongono un toolkit sono caratterizzati da una grande flessibilità e interpretazione al fine di essere utilizzati in diversi scopi e progetti. A differenza di quanto un manuale intende tramandare, il toolkit basa le proprie indicazioni sulla metodologia progettuale, lasciando agli attori coinvolti nei processi di co-proget-

1. Manzini e Jégou, 2008

2. Manzini e Jégou, 2008



tazione differenti variabili di forma e risultato. Grazie a questa apertura, i toolkit sono compatibili con la natura delle Creative Community e dei loro servizi collaborativi corrispondenti.

Un esempio rilevante di Toolkit è quello ideato e condiviso da IDEO: The Field Guide to Human-Centered Design Kit “A step-by-step guide that will get you solving problems like a designer”<sup>1</sup> che, disponibile online gratuitamente, ha cercato di fornire alle NGO ed alle imprese sociali gli strumenti necessari all’avvio delle buone pratiche della social innovation. IDEO, in collaborazione con gruppi no-profit, ha sviluppato il Toolkit per aiutare le figure guida di una comunità a capire le esigenze della stessa in modi nuovi, a trovare soluzioni innovative per soddisfare tali esigenze, e a fornire soluzioni che prevedano la sostenibilità finanziaria dei progetti realizzati.



1. [www.designkit.org](http://www.designkit.org)

“IDEO [...] ha sviluppato il Toolkit per aiutare le figure guida di una comunità a capire le esigenze della stessa in modi nuovi, a trovare soluzioni innovative per soddisfare tali esigenze.”

**Immagine 3.1 e 3.2**  
 “Asili”, workshop svolto da IDEO con approccio UCD, Repubblica Democratica del Congo, 2014

Altro esempio di Toolkit disponibile a beneficio della comunità è quello condiviso dallo studio di service design Frog con Collective Action Toolkit - Better Together<sup>1</sup> creato per aiutare chi guida la Creative Community nella risoluzione/azione, con idee di social



1. [www.frogdesign.com](http://www.frogdesign.com)

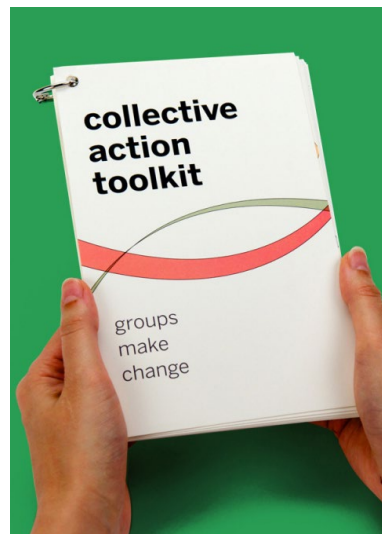
innovation, di problemi e disagi che affliggono la comunità e per agire sugli stessi. Il kit si compone di una mappa di azione che scandisce sei aree di attività che gli attori devono svolgere nel processo di co-progettazione. Anche il Collective Action Toolkit è disponibile gratuitamente su internet e nonostante il fatto che l'avvio del progetto sia avvenuto in Africa sub-sahariana, la risposta degli utenti è stata di rilevanza globale. Dall'anno di divulgazione, 2013, più di 10.000 persone hanno scaricato il toolkit e lo hanno distribuito a famiglia, amici, organizzazioni non profit, organizzazioni non governative, sistemi scolastici e governi. CAT è uno strumento open source dal momento che permette a chiunque, con un approccio peer-to-peer, di adattare il kit alle proprie esigenze e ri-condividerlo.

Questa interazione è possibile grazie alla facile accessibilità al toolkit. I social network sono in grado di catalizzare un gran numero di persone ed organizzarle in modalità peer-to-peer nella costruzione di una visione comune. Queste opportunità possono e devono essere sfruttate nel processo di raggiungimento della scalabilità globale delle idee di servizi collaborativi di social innovation.<sup>1</sup>

In definitiva, è molto probabile che attraverso questa rete i sistemi peer-to-peer si rafforzino reciprocamente: la Creative Community apporterà la vivace ricchezza delle persone coinvolte nei reali problemi quotidiani; le reti sociali suggeriranno le opportunità innovative sviluppate dalle loro nuovissime forme di organizzazione; e, infine, lo sviluppo di sistemi distribuiti fornirà l'infrastruttura tecnica per questa emergente società sostenibile distribuita.<sup>2</sup>

1. Meroni, 2007

2. Meroni, 2007



**Immagine 3.3**

Collective Action Toolkit reso disponibile on line gratuitamente da frog.

Una società multiforme diventa terreno fertile per lo sviluppo di nuove idee sostenibili di benessere, di produzione ed economia: un laboratorio di idee!

### 3.2 TRAINING COMMUNITY GARDEN IN ITALIA

*Come i sistemi italiani di orti urbani condivisi sviluppano i propri network e che tipo di linee guida progettuali diffondono ai membri aderenti.*

Avendo definito il toolkit come lo strumento ideale nella gestione di una co-progettazione con una Creative Community, è ora necessario filtrare tale strumento all'ambito d'interesse trattato da questa tesi: gli orti condivisi. Come detto nel capitolo 2.2, al fine di rendere replicabile la progettazione di un orto condiviso, e dunque renderlo parte di un sistema, è necessaria la delineazione di linee guida, che siano dinamiche e flessibili come quelle fornite da un toolkit. Sono pochi al momento i sistemi di orti urbani che definiscono linee guida progettuali per la realizzazione e la gestione di orti condivisi ed inoltre tali linee guida sono dettate da esperti agronomi che focalizzano la loro attenzione sulle pratiche di coltivazione. Sicuramente tali strumenti sono di alta utilità alle comunità che vogliono intraprendere la progettazione di un orto condiviso, ma allo stesso tempo mancano dell'approccio Community Centered che il designer può apportare a tali strumenti.

Il progetto Campagna Amica<sup>1</sup> prevede la realizzazione di un sistema organizzato di orti urbani mettendo insieme le tante realtà che già operano sul territorio in una rete in cui condividano problemi, soluzioni, esperienze e buone pratiche. Per aderire al progetto, è ne-

1. Meroni, 2007



nessario sottoscrivere il vademecum di comportamento e compilare la scheda di adesione alla rete di orti urbani di Campagna Amica. Questi passaggi d'adesione comportano l'ingresso in un network, facendo sì che gli orti urbani aderenti al progetto Campagna Amica, siano identificabili in un sistema. Tale sistema, viene incrementato dalla comune metodologia progettuale degli orti aderenti: difatti, aderendo al sistema, sarà possibile accedere alla rete dei tutor di Campagna Amica, esperti agronomi che aiuteranno a sviluppare e progettare l'idea di orto secondo delle specifiche generiche delineate.

Un altro esempio rilevante di sistema di orto condiviso, ma con diverse visioni e modalità, è quello proposto da HORTIS<sup>1</sup> che incentra i suoi fini nella lotta all'esclusione sociale e nella promozione dell'apprendimento permanente tra gli adulti di specifiche competenze nell'ambito dell'orticoltura urbana. Il network HORTIS, finanziato dalla Commissione Europea, si è sviluppato a livello europeo, (le città partner sono in Italia, Germania, Ungheria e Spagna). HORTIS fornisce materiali gratuiti a chiunque voglia fare parte del network, e tali materiali sono il risultato di un processo di condivisione e competenze tra i partner del progetto.

Il toolkit proposto da HORTIS prevede:

- Un Set di materiali educativi in diversi formati e lingue su vari aspetti dell'orticoltura sociale e urbana.
- Corsi per formatori nell'ambito dell'orticoltura urbana nelle diverse città aderenti e creare in ognuna di queste uno spazio verde comune per l'apprendimento e la promozione.

“Questi passaggi d'adesione comportano l'ingresso in un network, facendo sì che gli orti [...], siano identificabili in un sistema.”

- Corsi pilota di giardinaggio e orticoltura urbana per adulti, e in particolare per adulti svantaggiati e disoccupati.
- Creare un portale web interattivo e multilingue per diffondere i materiali educativi sviluppati dal progetto e incoraggiare la comunicazione e la collaborazione tra tutte le parti.

Gli strumenti forniti da HORTIS, sotto forma di linee guida e tutorial, costituiscono una tipologia di toolkit, che a differenza dei documenti forniti da Campagna Amica, risulta avere un'impronta più interattiva e flessibile e meno manualistica.



**Immagine 3.4**  
Orto via Gandusio,  
Bologna, del sistema  
Hortis.

1. [www.hortis-europe.net](http://www.hortis-europe.net)



## C.S. 8

## THE FIELD GUIDE TO HUMAN-CENTERED DESIGN KIT

Chi: *IDEO*  
 Dove: *On line*  
 Cosa: *User Centered Design kit*  
 Sito: *www.designkit.org*

Il “Design Kit” sviluppato da IDEO, è una guida per la pratica dello Human Centered Design. Si tratta di un approccio creativo pensato per quelle figure guida di una qualsiasi comunità, che vogliono comprendere meglio i bisogni all’interno della stessa, per poter trovare nuove strade e soluzioni innovative che apportino dei risultati di social innovation.

Il Kit offre nuovi strumenti e metodi che fanno sì che al centro del processo ci sia sempre il bisogno dell’utente. Viene molto utilizzato dalle NGOs e da imprese sociali in attività come: sviluppo capacità d’ascolto, gestione di workshop e implementazione delle idee. Il Toolkit è diviso in 3 macro fasi: Hear, Create e Deliver; durante la fase di ascolto il facilitatore raccoglie storie e ispirazioni dalle persone, cercando di comprendere il più possibile i loro bisogni attraverso anche ricerca sul campo. La seconda fase è quella di creazione di nuove soluzioni, progettando e collaborando insieme attraverso attività di workshop definendo così temi centrali e opportunità. L’ultima fase quella dell’esecuzione, dove le idee incominciano a prendere forma e vita anche grazie ad una attenta progettazione dei costi e della sostenibilità. Si tratta dunque di un processo di co-progettazione passo-passo, pratico e ripetibile, da attuare con gli utenti, non per gli utenti ed utile a trovare nuove risposte a problemi difficili.



**Immagine CS.8**  
 Il Design Kit di IDEO si può comporre selezionando i tools preferiti.

## C.S. 9

## COLLECTIVE ACTION TOOLKIT

Chi: *Frog*  
 Dove: *On line*  
 Cosa: *Community Centered Design kit*  
 Sito: *www.frogdesign.com*

Il “Collective Action Toolkit” è uno strumento open-source progettato dallo studio Frog, creato con il fine di poter rendere accessibile a tutti il processo, il valore e il contributo che il design può apportare in diversi contesti. Il kit è stato pensato per leader, persone o gruppi che vogliono aiutare la propria comunità a collaborare per risolvere e migliorare le situazioni, e acquisire nel frattempo competenze ed esperienza durante il processo verso il cambiamento.

Lo strumento consiste in una mappa d’azione che serve a far capire al gruppo come si svilupperà il processo, ed è un ottimo strumento per fare il punto su ciò che si è compiuto e guardare avanti a ciò che si deve fare per raggiungere l’obiettivo.

Si divide in sei aree di attività:

“Imagine more ideas”, “Make something real”, “Plan for action”, “Build your group” ed infine “Seek new understanding”.

Le aree di attività ispirano il gruppo a come muoversi per perseguire gli obiettivi prestabiliti. Da ogni attività i partecipanti apprendono qualcosa di utile che può facilitare una miglior comprensione della situazione e dunque un adatto piano d’azione, che cambia a seconda dell’esperienza e la conoscenza che si matura durante il processo.

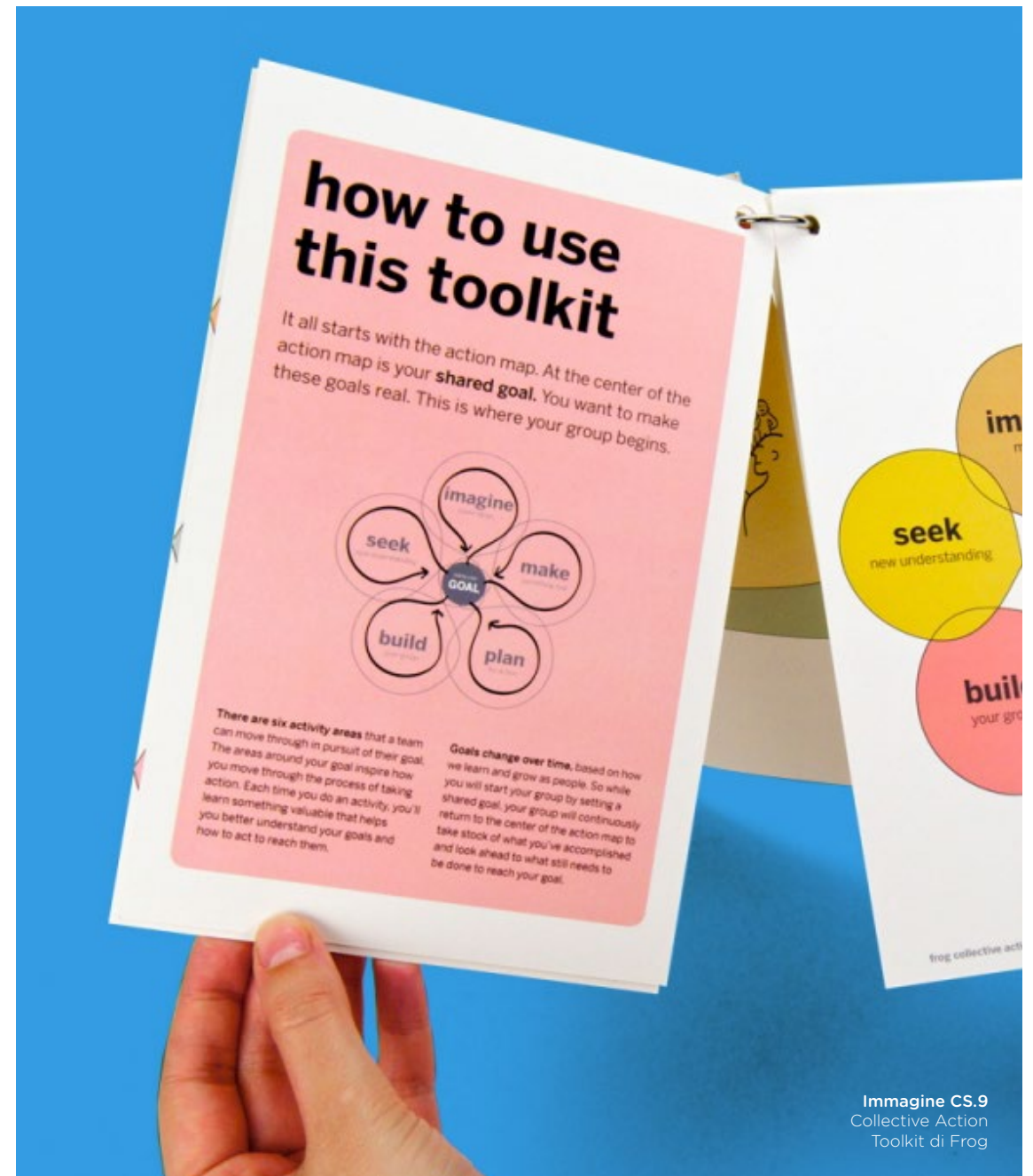


Immagine CS.9  
 Collective Action  
 Toolkit di Frog

## C.S. 10

## CAMPAGNA AMICA

Chi: *Coldiretti*  
 Dove: *Roma, Italia*  
 Cosa: *Gardening Training*  
 Sito: *www.campagnamica.it*

Orti urbani - Fondazione Campagna Amica è un progetto nato per aiutare i “neo-ortaioli urbani”, accompagnandoli nella “costruzione” di un orto, attraverso una rete di personal trainer della terra che offre loro consigli pratici e assistenza.

La Fondazione Campagna Amica favorisce lo sviluppo di orti che privilegiano rapporti di conoscenza con il mondo agricolo e rurale, collaborazione tra città e campagna, pratiche rispettose dell'ambiente, percorsi di socialità e aggregazione dei cittadini.

Ai cittadini viene proposto di aderire al progetto orti urbani, ed avere così la possibilità di accedere alla rete di tutor che aiuteranno a sviluppare l'idea di orto con, allo stesso tempo, il supporto di aziende per le strumentazioni necessarie. Questo modo di operare, va a formare naturalmente una rete di grandi e piccole comunità, dove lo scambio di conoscenze diventa il motore principale, dove è possibile dialogare, risolvere problemi e mettere in comune buone pratiche sociali e agricole.

Il progetto a seconda del contesto, mette a disposizione un Personal Trainer dell'orto, una figura specializzata che si occupa di ambiente e didattica, con delle comprovate competenze nella coltivazione della terra, in grado di dare consigli pratici nella cura della coltivazione.



**Immagine CS.10**  
 Videotutorial sulla cura e gestione dell'orto, presentati dai personal trainer di Campagna Amica.



## C.S. 11

## HORTIS

Chi: *Università delle città parner e Comunità Europea*

Dove: *Berlino, Budapest, Cartagena e Bologna*

Cosa: *Inclusione sociale / Gardening Training*

Sito: *www.hortis-europe.net*

HORTIS - Horticulture in Towns for Inclusion and Socialisation contribuisce alla lotta all'esclusione sociale e promuove l'apprendimento permanente tra gli adulti di specifiche competenze nell'ambito dell'orticoltura urbana. A questo scopo il team HORTIS ha creato piattaforma fruibile a tutti dove si può trovare la metodologia utilizzata ed un set di materiali educativi sui diversi aspetti dell'orticoltura urbana e sociale (toolkit). Tutto ciò con l'obiettivo di creare un sistema organizzato di orti urbani, che metta insieme le tante realtà che già operano sul territorio sia italiano che estero, avendo così la possibilità di condividere problemi, soluzioni, esperienze e buone pratiche.

Il set materiali realizzati da HORTIS sono rivolti a tutti, sono largamente fruibili grazie ai diversi supporti, formati e lingue, come ad esempio video tutorial pratici sulle diverse attività e fasi, oppure set di carte illustrate e semplici da utilizzare che aiutano nel percorso step by step da intraprendere. HORTIS produce inoltre manuali educativi specifici per formatori ed educatori, sui diversi aspetti dell'orticoltura sociale e urbana così da abilitare chiunque voglia a diventare facilitatore di queste realtà di orti urbani condivisi.



Immagine CS.11  
Workshop  
Hortis a  
Cartagena

### 3.3 CONCLUSIONI

*Definizione di toolkit, che abilitino la Creative Community alla co-progettazione di un orto condiviso e che incentrino le linee guida da tramandare sulla crescita delle relazioni e della comunità stessa.*

Avendo riscontrato che in Italia gli strumenti di replicabilità dei sistemi di orto condiviso sono incentrati principalmente sui metodi e sulle pratiche di coltivazione ed avendo riscontrato, negli stessi strumenti, la carenza di “istruzioni” sullo sviluppo delle interazioni sociali della comunità e sul come farle convergere in un'unica visione, ne consegue la necessità di colmare tale carenza sfruttando le buone pratiche dei toolkit di Community-Centered Design, illustrati nel capitolo 3.1. Tali strumenti si definiscono allo scopo di essere un utile supporto a chi guidi la comunità in un percorso co-progettuale.

A questo punto ciò che risulta necessario, e di conseguenza l'obiettivo che si pone questa tesi, è la progettazione e realizzazione di un toolkit specifico per abilitare la comunità a co-progettare un orto condiviso. Un toolkit che risulti flessibile ed adattabile ai diversi contesti ed alle diverse necessità conseguenti alla varietà di individui che compongono la comunità. Tale strumento si differenzierà dagli esistenti Community Centered presentati nel capitolo 3.1, dal momento che sarà delineato e costruito attraverso il filtro della tematica degli orti condivisi.

Difatti, le informazioni fornite dalle linee guida presentate nel capitolo 3.2 sulla generazione di sistemi accomunati da metodologie

e pratiche di coltivazione, non saranno ignorate o scartate, ma, al contrario, diverranno un utile componente integrata nella progettazione del Toolkit.

Un toolkit, disponibile a chiunque, che risulti componibile in base alle esigenze (di target, contesto e tipologia di partner) ed open source, nella definizione e nello svolgimento degli step progettuali, dando la possibilità d'interazione dinamica agli utenti stessi. Questo strumento sarà utile alla definizione di un sistema di orti condivisi, che si distinguerà dagli esistenti grazie all'approccio Community Centered apportato dal designer. Grazie a questo, le linee guida da destinare alla comunità si incentreranno sulla crescita della stessa e delle dinamiche che la muovono, ponendo in secondo piano istruzioni agronome, sicuramente utili, ma meno rilevanti nella generazione di interazioni e dialogo tra i membri della Creative Community, elementi necessari allo sviluppo di nuovi modelli sostenibili.

La definizione di tale output, come progetto finale del corso di Product Service System Design, si effettuerà sfruttando gli strumenti e le pratiche di questa disciplina e sarà dunque basata sulla co-progettazione e la costante prototipazione con gli utenti finali degli step progettuali previsti.

Il progetto presentato a seguire è quindi frutto di un lungo processo d'interazione, dialogo ed empatia, tra i designer, i futuri ortisti ed i partner progettuali al fine di garantire un arricchimento continuo nel percorso verso la social innovation.

“Le linee guida da destinare alla comunità si incentreranno sulla crescita della stessa e delle dinamiche che la muovono.”

“Un toolkit che risulti flessibile ed adattabile ai diversi contesti ed alle diverse necessità conseguenti alla varietà di individui che compongono la comunità.”

## CAPITOLO QUATTRO



ESPLORAZIONE DEI CONTESTI  
DI AZIONE DELLE COMUNITÀ  
COINVOLTE.

L'analisi specifica  
dei due scenari  
d'azione sperimentati,  
porta in evidenza  
analogie e differenze  
culturali, strutturali e  
comportamentali degli  
attori e degli spazi.



## 4.1 PROGETTO CAMPUS

*Il progetto intende realizzare di servizi innovativi, tra cui orti condivisi, per categorie di utenza debole della Zona 9 di Milano.*

Il percorso progettuale svolto negli ultimi mesi e presentato in questa tesi, parte e si sviluppa a partire dal più grande progetto campUS - Incubazione e messa in scena di pratiche sociali<sup>1</sup>. Il progetto campUS è stato sviluppato dai dipartimenti di Design, DASTU - Dipartimento Architettura e Studi Urbani e DIG - Dipartimento di Ingegneria Gestionale del Politecnico di Milano. CampUS nasce al fine di favorire la realizzazione di servizi innovativi per due categorie di utenza debole, i NEET<sup>2</sup> e gli Over75, con l'obiettivo di acquisizione e lo scambio di competenze e di restituire/consolidare un ruolo sociale attivo, ma anche con la possibilità di interagire con altri gruppi di utenza. Le azioni pilota concepite da campUS si rivolgono al territorio della Zona 9 nel Comune di Milano dopo aver superato un periodo di incubazione nel campus Bovisa Durando. Il progetto campUS è finanziato con i fondi del 5 per mille destinati al Politecnico di Milano e assegnati al progetto campUS tramite il Polisocial Award 2013/2014, un concorso interno all'ateneo promosso da Polisocial<sup>3</sup>, il programma di responsabilità sociale del Politecnico di Milano.

1. [www.progettocampus.polimi.it](http://www.progettocampus.polimi.it)

2. Persone Not in Education, Employment or Training

3. [www.polisocial.polimi.it](http://www.polisocial.polimi.it)

Le azioni avviate dal progetto campUS sono:

- Gli orti condivisi: definizione di linee guida per l'insediamento di orti condivisi (kit per contenitori per la coltivazione, disposizione spaziale degli artefatti, dimensionamenti, regole, funzionamento, gestione);
- Brevi format per il web attraverso la Social TV di quartiere. In collaborazione con le associazioni di quartiere e i cittadini di Zona 9 e distribuito da Plug Social TV;
- Messa in scena di pratiche sociali. Realizzazione di un PAAI - Padiglione Adattabile Autogestito Itinerante per azioni di cultura/teatro/sport all'interno del Campus Durando Bovisa e all'esterno, nel quartiere;
- Modelli di sostenibilità economica per queste e altre iniziative e progetti di innovazione sociale.

**Immagine 4.1**  
Banchetto di presentazione del progetto campUS, Politecnico di Milano, Ottobre 2014



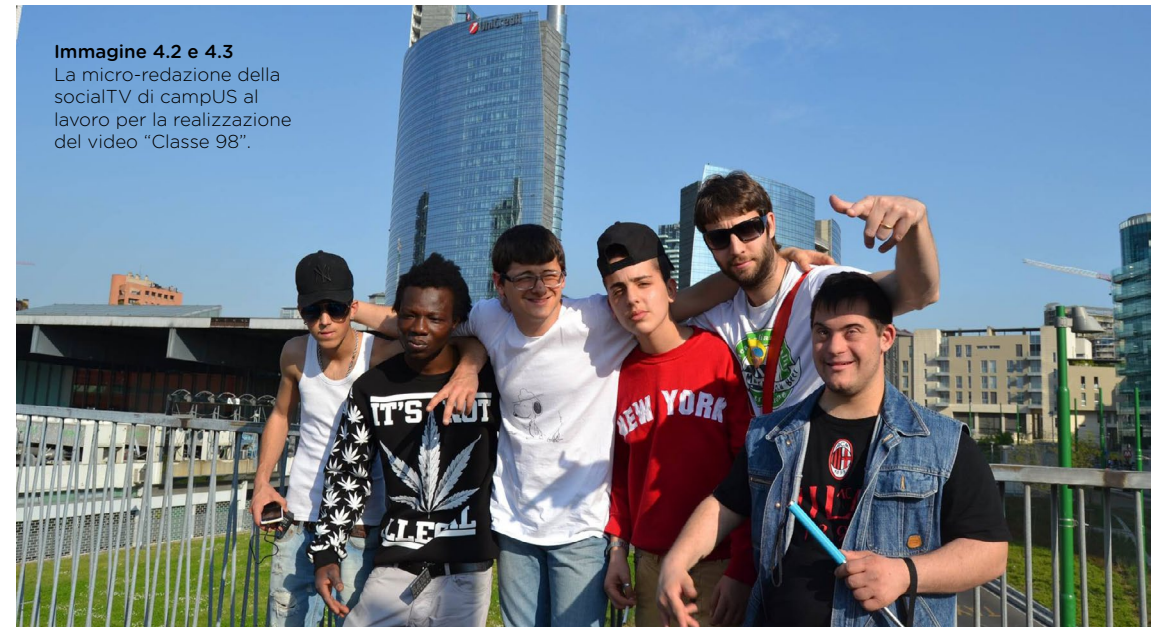
### La Social TV di quartiere

La Social TV di campUS vuole coinvolgere giovani e meno giovani di Zona 9 per raccontare e condividere storie di quartiere. Attraverso le loro esperienze, alcune associazioni hanno contribuito a dare voce alle anime più sensibili. Il Giardino degli Aromi, Olinda e Fondazione Aquilone si sono messe in moto per far partire la prima micro-redazione: 5 ragazzi che amano la musica rap, ogni settimana da Febbraio a Giugno, si sono raccontati, imparando le tecniche di scrittura e produzione video e condividendo il proprio sguardo sulla città. Un percorso che progressivamente li ha portati ad aprirsi verso altri gruppi di lavoro e a visitare luoghi di aggregazione e impegno civile (il campus universitario, sedi di altre associazioni, luoghi significativi della zona dal punto di vista storico e culturale, eventi e concerti) mettendo in gioco la propria creatività e nuove forme espressive.

Il risultato finale del percorso è stata la realizzazione del videoclip del brano “Classe 98” a cura dei ragazzi di Abelia Music Records. Il pezzo, scritto da Leonardo e Christian, due ragazzi rispettivamente di 13 e 20 anni, parla di come sia difficile, a volte, essere un adolescente nella periferia di una grande città. Per la produzione del videoclip i due autori di “Classe 98” insieme a Mattia, 14 anni, Michele, 20 anni e Niccolò, 25 anni, hanno scritto e realizzato le riprese che per il video musicale.

I ragazzi di Abelia vengono hanno lavorato nel Laboratorio Immagine presente all'interno del Campus Bovisa, fianco a fianco con i tecnici del laboratorio ed alcuni studenti in Design della Comunicazione, che hanno insegnato loro le tecniche base di ripresa.

“5 ragazzi che amano la musica rap, ogni settimana da Febbraio a Giugno, si sono raccontati, imparando le tecniche di scrittura e produzione video e condividendo il proprio sguardo sulla città. ”



**Immagine 4.2 e 4.3**  
La micro-redazione della socialTV di campUS al lavoro per la realizzazione del video “Classe 98”.





### Il Padiglione Adattabile Autogestito Itinerante

Il Padiglione Adattabile Autogestito Itinerante è uno spazio multiforme in grado di supportare diverse attività, di coinvolgere differenti gruppi sociali, e di generare progettualità. Numerose le attività che il PAAI ospiterà in uno spazio non istituzionale a disposizione dei cittadini, uno spazio di scambio e di coinvolgimento: incontri, riunioni, laboratori, presentazioni, letture, mostre, eventi, attività di ascolto, compagnie teatrali di quartiere, attori amatoriali e/o professionisti che volessero prestare la loro opera, feste di quartiere, musica, attività ginniche per la terza età e non, piccole competizioni, tornei per i più piccoli, corsi teorici e pratici, e tanto altro.

Il padiglione è pensato come una struttura costituita da diverse componenti semplici che possano essere usate tutte o in parte a seconda delle situazioni e delle necessità. Una specie di organismo vivente che cresce o decresce nel tempo e nello spazio. Un “oggetto in movimento” che si sposterà in luoghi diversi della Zona 9 di Milano.

Il brief di progettazione del PAAI, è stato tramandato sotto forma di bando agli studenti della facoltà di Architettura<sup>1</sup>, che seguiti dal professor Pierluigi Salvadeo e supportati da diverse sessioni di commenti e feedback con i cittadini e le associazioni di zona interessate alla progettazione e costruzione del PAAI, hanno definito diverse proposte progettuali tra i mesi di Febbraio e Giugno.

Infine, combinando le votazioni dei docenti del corso, quelle della giuria campUS, della giuria popolare, off line ed on line<sup>1</sup>, il progetto di PAAI, più idoneo al brief è stato eletto vincitore, in visione della sua futura co-costruzione che avverrà in Ottobre 2015.

1. Corso Scenografia e Spazi della Rappresentazione.

“Gli studenti della facoltà di Architettura, [...] supportati da diverse sessioni di commenti e feedback con i cittadini e le associazioni di zona interessate alla progettazione e costruzione del PAAI.”



**Immagine 4.4**  
Modelli delle proposte progettuali avanzate per il PAAI dagli studenti di Architettura



Questo progetto di tesi, come anticipato nei precedenti capitoli, restituirà i risultati delle indagini e delle attività di co-progettazione e prototipazione, svoltesi negli scorsi sei mesi, riguardo quanto previsto dal primo punto del progetto campUS: gli orti condivisi. Responsabile di tale sezione del progetto di ricerca, il docente Davide Fassi, relatore di questo progetto di tesi e a capo del progetto Coltivando - l'orto conviviale al Politecnico di Milano, realizzato e funzionante oramai da tre anni, dalla cui esperienza gli orti condivisi di campUS intendono trarre nozioni e buone pratiche.

Dunque, agendo a partire dal buon esempio di Coltivando nell'intraprendere questo percorso progettuale, la prima fase di azione prevista dal diagramma di Gantt stilata da campUS, era quella relativa all'individuazione dei touchpoints ed al reclutamento dei partecipanti per il processo di co-progettazione.

“Questo progetto di tesi [...] restituirà i risultati delle indagini e delle attività di co-progettazione e prototipazione, svoltesi negli scorsi sei mesi, riguardo quanto previsto dal primo punto del progetto campUS: gli orti condivisi.”



Immagine 4.5 e 4.6  
CampUS presentato agli abitanti del quartiere durante l'evento il Sabato della Bovisa, Marzo, 2015



## 4.2 CONTESTO DI PARTENZA

*Dall'esperienza di co-progettazione e co-creazione dello spazio e della comunità Coltivando - l'orto conviviale al Politecnico di Milano.*

Coltivando è orto urbano per il quartiere Bovisa situato negli spazi verdi del campus Durando. Nasce da un progetto di ricerca e didattica sviluppato all'interno del dipartimento di Design della Scuola del Design del Politecnico di Milano, nato dalla collaborazione di designer dei servizi e designer degli spazi, che hanno condotto un percorso di co-progettazione con la comunità locale per dare vita ad un orto condiviso.

Il fine di questo orto va ben oltre la praticità e la convenienza di condividere fra gli artisti i prodotti forniti, infatti Coltivando delinea, in primo luogo, i suoi valori sul piacere dello stare e del fare insieme, favorendo un'interazione tra gli abitanti di Bovisa e la comunità del Politecnico di Milano (docenti, personale, studenti), e promuovendo uno stile di vita sostenibile in uno spazio verde pubblico, nascosto ai più.

Coltivando è uno spazio collettivo dove è possibile confrontarsi, conoscersi e organizzare attività per tutti gli abitanti del quartiere, per coltivare ortaggi, ma soprattutto conoscenze, passioni, amicizie. Coltivando è il risultato di una forte interazione fra studenti e docenti del Politecnico di Milano, campus Bovisa Durando e gli abitanti, le associazioni e le istituzioni presenti sul quartiere Bovisa.

“Coltivando è uno spazio collettivo dove è possibile confrontarsi, conoscersi e organizzare attività per tutti gli abitanti del quartiere, per coltivare ortaggi, ma soprattutto conoscenze, passioni, amicizie.”



Immagine 4.7  
Primi workshop di co-progettazione dell'orto Coltivando con gli abitanti di Bovisa, 2012



Questa interazione si è sviluppata durante un percorso che ha avuto inizio nel 2011 con l'evento "C'è Spazio per Tutti", prima giornata di apertura del campus al quartiere a cura del corso di Laurea Magistrale in Product Service System Design. Durante l'evento sono state presentate e prototipate otto attività di interazione tra lo spazio pubblico del campus Bovisa Durando e il quartiere, curate da 50 studenti internazionali con più di 250 visitatori. Tra le varie iniziative proposte, il progetto "C'è giardino per tutti" riguardante appunto, la possibilità di avere un orto condiviso, che ha riscosso molto successo. Dunque, in seguito all'evento è stato deciso di sviluppare l'idea, formando un gruppo di studenti e docenti pronti a confrontarsi sulla tematica e soprattutto ad indagare le pratiche di interazione con gli abitanti del quartiere. In seguito, la proposta progettuale è stata presentata al personale interno all'Ateneo e, dopo l'accettazione della stessa, sono state organizzando due attività di co-progettazione aperte alla città sulla distribuzione degli spazi, il layout dell'orto e le prime regole di gestione. Dopo il lavoro svolto con gli abitanti e agli avanzamenti progettuali dello spazio sono state presentate e discusse tre tesi di Laurea Magistrale in Design degli Interni e Product Service System Design a riguardo del progetto Coltivando, "ufficialmente" definito. L'avviamento delle attività di Coltivando, coinvolgendo gli abitanti del quartiere, ha preso vita durante la seconda edizione di "C'è spazio per tutti", dunque un anno dopo la prima presentazione del progetto agli abitanti della zona.

Questa tesi di laurea, essendo parte del progetto di ricerca campUS e basandosi sull'esempio e sui risultati positivi che Coltivando ha raggiunto, ha l'intento di riproporre il processo di co-progettazione svolto, coinvolgendo diverse comunità e sfruttando nuovi terreni disponibili. Il fine prefissato è quello di realizzare un toolkit di replicabilità, che abiliti diversi gruppi di persone alla co-progetta-



**Immagine 4.8**  
Frutti del raccolto di Coltivando.



**Immagine 4.9**  
Gli ortisti di Coltivando indirizzano la crescita del kiwi per realizzare una zona d'ombra naturale.

zione di spazi pubblici di qualità. Spazi verdi in cui sia possibile coltivare alimenti sani insieme, ma soprattutto instaurare relazioni, scambiarsi competenze e condividere esperienze. Di conseguenza, la generazione di questi futuri orti darà vita ad un network che renderà Coltivando parte di un nuovo sistema di orti condivisi. Il sistema Coltivando si distinguerà dagli altri esistenti grazie all'approccio Community Centered Design usato nella co-progettazione del toolkit di replicabilità.



### 4.3 DUE DIVERSI CONTESTI SPERIMENTATI

*L'orto di via Cascina dei Prati, in Bovisasca e la scuola dell'infanzia di via Catone, in Bovisa.*

La ricerca al fine di individuare terreni disponibili in zona 9 su cui avviare i nuovi orti e reclutare partecipanti interessati e disposti a co-progettare un sistema di orto condiviso, si è finalizzata nella collaborazione con l'associazione 9per9 - Idee in rete. L'associazione, infatti è risultata vincitrice nella zona 9 del bando Coltivami, un progetto avviato dal Comune di Milano finalizzato all'assegnazione di spazi aperti per la realizzazione di orti urbani in aree di proprietà comunale. Il terreno assegnato a 9per9 è sito in via Cascina dei Prati, Bovisasca ed ha una superficie pari a circa 5000 mq.

Grazie inoltre alle strategie di comunicazione e al naturale passaparola, nato in seguito all'avvio della collaborazione con 9per9, campUS ha ricevuto una richiesta di intervento da parte della scuola di infanzia di via Catone, Bovisa, al fine di supportare la co-progettazione di un piccolo orto condiviso nel giardino della scuola.

Si è dunque intrapreso un percorso progettuale con entrambe le realtà, differenti tra loro per contesto, target e spazio di coltivazione, con comunque una comune direzione e visione finale. Dalla co-progettazione e prototipazione di entrambi i contesti, è stato possibile identificare e delineare due differenti modalità di azione e strumenti che questa tesi intende raccogliere e divulgare per una futura replicabilità.

## L'ORTO DI VIA CASCINA DEI PRATI



IL QUARTIERE BOVISASCA  
LO SPAZIO DI COLTIVAZIONE  
GLI ATTORI

## IL QUARTIERE BOVISASCA

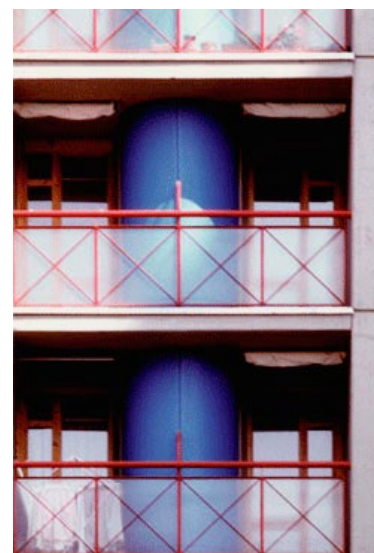
*I futuri artisti e l'associazione partner che farà da figura guida al processo di co-progettazione dell'orto condiviso che nascerà in via Cascina dei Prati.*

“La Cascina dei Prati, la più bella testimonianza di quando Affori era nota per i prati irrigui alimentati da risorgive di acqua limpida, a temperatura mite e costante tutto l'anno. Le sue acque, ricche di gamberi, rane e pesci, erano fonte di attrazione per frotte di ragazzi lieti di potervi sguazzare, durante il periodo estivo, senza divieti e pericoli.”

*da La Milano della memoria - zona 9, Comune di Milano - Consiglio di zona 9*

Queste poche righe definiscono come si presentava Bovisasca, nella fattispecie l'area di Cascina dei Prati, dove si situa il terreno del nostro orto. La situazione al giorno d'oggi è molto differente e sicuramente meno bucolica, dal momento che a partire dall'anno 1965 il sobborgo, memoria della campagna lombarda, si è rapidamente trasformato con la costruzione di diversi edifici abitativi per ospitare l'arrivo di nuovi residenti, assunti dall'azienda chimica Montecatini Edison S.p.a.

Inoltre nell'area, quadrilatero circoscritto tra Bovisa, Quarto Oggiaro, Affori e la Comasina, sono sorti diversi edifici popolari, come ad esempio quelli di via Cerkovo, in cui si insediò il curioso connubio di famiglie di forze dell'ordine in pensione e quelle di ex detenuti.



**Immagine 4.10 e 4.11**  
Vista e dettaglio delle Tre Torri residenziali, divenute iconiche del quartiere Bovisasca.

Mentre, proprio a ridosso del terreno destinato all'orto condiviso, nel 1978 sono sorte le Tre Torri residenziali, che grazie alla loro altezza e disposizione, sono diventate iconiche della zona. Ciò che purtroppo questo sistema urbanistico, fatto di residenze popolari prettamente definite per utenza e con pochi nuclei di incontro ed interesse, non ha supportato, è stata un'integrazione omogenea tra gli stessi abitanti. Inoltre, l'ondata di lavoratori arrivati negli anni 60, si è interrotta un ventennio dopo, facendo sì che gli abitanti del quartiere rimanessero gli stessi, senza dunque giungere ad un ricambio generazionale. Di conseguenza, sono tanti gli anziani che popolano il quartiere e che lo vivono in solitudine, avendo poche e circoscritte zone di incontro e scambio.

L'attuale realtà di Bovisasca scorre lenta e silenziosa, con pochi stimoli per i pochi adolescenti che la popolano, che spesso si ritrovano a passare il loro tempo in maniera futile e rischiando di trovare stimolanti azioni vandaliche ed inadeguate al fine di movimentare la propria routine. Proprio per questo motivo, si è rivelato di grande interesse e partecipazione l'evento il Sabato della Bovisa(sca), svoltosi in via Cascina dei Prati, seguito del precedente il Sabato della Bovisa che consiste nell'apertura del campus Durando del Politecnico di Milano agli abitanti del quartiere nello svolgimento di azioni partecipate progettate dagli studenti del corso Temporary Urban Solutions. Durante il corso, le azioni progettate per il Sabato della Bovisa(sca) hanno avuto principalmente finalità relative alla realizzazione di quello che sarebbe stato il futuro orto condiviso: co-costruzione della recinzione sfruttando e riciclando cassette di plastica assemblate in diversi moduli, co-realizzazione di un sistema di raccolta dell'acqua piovana e scelta, attraverso un test sulla personalità dei futuri artisti, di nome ed identità del futuro orto.

Inoltre, per l'evento, un gruppo di studenti ha progettato Pianta-

storie, un sistema di storytelling che consentisse agli abitanti del quartiere di raccontare le proprie storie ed esperienze a riguardo del quartiere che hanno vissuto. I racconti di Piantastorie partivano dai luoghi più significativi e noti di Bovisasca, che trasformandosi nel corso degli anni hanno definito la nuova immagine del quartiere e dunque stimolato i racconti di questo cambiamento da parte di chi li ha percepiti in prima persona. Di seguito riportiamo le brevi descrizioni di tali luoghi, fornite da Piantastorie a chiunque decidesse di raccontare la sua esperienze, dal momento che raccontano, con una panoramica interessante, le trasformazioni del contesto in cui ha iniziato a nascere l'orto conviviale di via Cascina dei Prati.



**Immagine 4.12**

Le tre torri, simbolo del quartiere, avvistate arrivando da Bovisa.

### **Centro Commerciale Unicenter, via Bovisasca 173**

Tempo fa nel luogo dove ora sorge il Centro Commerciale c'erano campi. Non sono trascorsi poi così tanti anni da quando i cittadini hanno potuto vedere per l'ultima volta un pastore che pascolava le sue pecore proprio in quella zona. Oggi invece l'area comprende il Centro Commerciale e questo testimonia il grande cambiamento che ha subito il quartiere nel corso degli anni.

### **Parrocchia San Filippo Neri, via Gabbro 2**

Tempo fa questa chiesa non esisteva. La prima pietra per la sua costruzione fu posta nel 1961. La costruzione richiese tempo e soprattutto denaro: per raccoglierne di più, i cittadini si riunirono in un Comitato e ogni famiglia versava settimanalmente un contributo o offriva manodopera per la costruzione. La chiesa fu inaugurata il giorno di Pasqua del 1964. Mancava ancora il pavimento ma i cittadini accorsero ugualmente per celebrare insieme la prima Santa Messa.

### **Chiesa di San Mamete**

Tempo fa, questa era la Chiesa di quartiere, in cui i cittadini si riunivano. E' un edificio prezioso: alcune sue parti risalgono infatti al 1200. Dal 1955 le funzioni vennero però spostate nella "Baracca" di via Cerkovo, un edificio prefabbricato in legno utilizzato come mensa durante la guerra. Oggi la Baracca non esiste più ed è stata sostituita dalla Parrocchia di San Filippo Neri.





**Immagine 4.13**  
 Gli orti individuali comunali, adiacenti al terreno del nuovo orto condiviso di via Cascina dei Prati.



**Immagine 4.14**  
 La locanda di Gerico, punto di ritrovo dell'associazione "Abitanti di Bovisasca".



**Immagine 4.15**  
 Chiesa di San Mamete, risalente al 1200.



### Scuola Primaria Gabbro - I.C. "Sorelle Agazzi", via Gabbro 6

Tempo fa vissero in provincia di Cremona due sorelle, Rosa e Carolina Agazzi, che studiarono per diventare pedagogiste ed educatrici sperimentali. Nella loro vita svilupparono un nuovo metodo di insegnamento, in base al quale diressero la scuola materna che fondarono a Mompiano nel 1896. Il modello della loro scuola ebbe molto successo e venne usato in scuole successive che sorsero con il nome di "sorelle Agazzi", proprio come quella nella foto.

### Scuola Secondaria - I.C. "Sorelle Agazzi", via Gabbro 6/A

Tempo fa Rosa e Carolina Agazzi dissero "Il gioco non solo stimola l'apprendimento, ma favorisce anche la socievolezza, l'autonomia personale, la solidarietà, la cooperazione e il senso di rispetto dell'altro. I giocattoli non sono strutturati e ben definiti, ma sono, al contrario, un insieme di 'cianfrusaglie' che riempiono le tasche dei bambini e che hanno un elevato significato e valore emotivo-affettivo" (Pedagogia del gioco e dell'apprendimento).

### Parco Walter Chiari, via Cerkovo

Tempo fa questo parco era conosciuto come "I Giardini di via Cerkovo". Non sono molte le persone che lo sanno, ma questi giardini furono rinominati negli anni '90 e dedicati a Walter Chiari e infatti oggi quest'area verde è chiamata Parco Walter Chiari. Quest'uomo era un attore teatrale e televisivo, volto noto della televisione e della commedia italiana, che ha lasciato una grande eredità al mondo dello spettacolo.

### Pioppeto Bovisasca, via Bovisasca

Tempo fa lungo la via Bovisasca, proprio dove oggi si trova questo pioppeto, scorreva un corso d'acqua, la Garbogera, che arrivava fino a Porta Ticinese. Questo fiume rappresentava un luogo di incontro per i ragazzi della zona e anche una fonte di sostentamento per i pescatori che si incontravano lungo le rive nel tentativo di prendere i pesci e i gamberi che popolavano il fiume.

### Portici - Case Montecatini, via Carlo Cicogna Mozzoni

Tempo fa tutti questi palazzi non c'erano. Vennero costruiti negli anni '60 dalla Montecatini Edison, un'azienda che si occupava di chimica industriale. Quando sorsero questi palazzi, nel quartiere erano però già presenti alcune case, le villette di via Cerkovo. Queste villette erano state costruite anni prima dagli agricoltori del quartiere, che avevano però deciso di edificarle senza avere il permesso del Comune. Per procedere alla costruzione senza incorrere nelle multe dei vigili che giravano per il quartiere, questi uomini continuarono a posare mattone dopo mattone di notte, costruendo le loro cose a poco a poco.



**Immagine 4.16**  
Via Cascina dei Prati in corrispondenza del terreno dell'orto, Febbraio 2015.

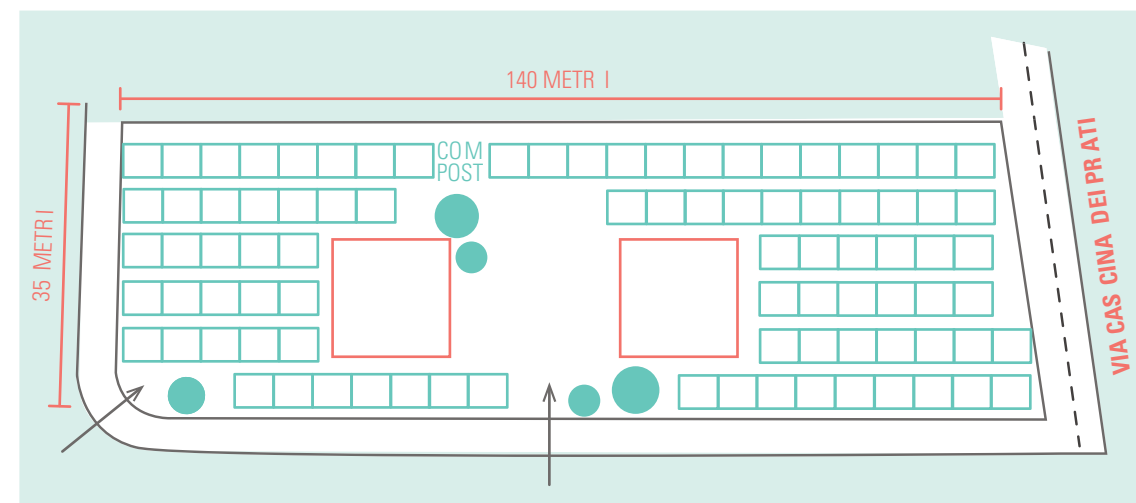
## LO SPAZIO DI COLTIVAZIONE

*Caratteristiche del terreno di 5000 mq situato al centro del quartiere Bovisasca ed affidato all'associazione 9x9, in seguito alla vincita del bando ColtivaMI.*

Il terreno di via Cascina dei Prati misura circa 5000 metri quadri. Lo spazio ha la forma di un rettangolo avente uno degli spigoli stonato ed i cui lati lunghi misurano 140 metri mentre quelli corti sono da 35 metri. Il terreno in passato ha avuto scopi propriamente agricoli, ma purtroppo nel corso degli anni la cattiva gestione che ha portato l'intero quartiere ad una condizione di degrado ed abbandono, ha fatto sì che lo spazio fosse usato abusivamente come luogo di scarico di resti dei materiali per l'edilizia. Di conseguenza, al momento della consegna, il terreno necessitava di una significativa pulizia superficiale per la rimozione delle macerie che si sono accumulate e radicate negli anni. Aldilà di questo tipo di pulizia e di una tranciatura delle alte sterpaglie e di una finale livellatura (entrambe queste due operazioni effettuate da aziende esterne contattate da 9per9), il terreno è stato oggetto di analisi agronome, che hanno portato risultati positivi al fine di effettuare una coltivazione. Come detto, ciò deriva dall'antico utilizzo del terreno, dove in passato era situata una cava artificiale, utile per l'irrigazione dei campi che circondavano la zona. In particolare, vi si coltivavano segale e asparagi, che venivano portati fuori dal quartiere, dopo aver attraversato i dazi doganali, che collegavano la Bovisasca con le cittadine adiacenti.



**Immagine 4.17**  
Condizioni del terreno dell'orto prima dell'inizio del percorso progettuale.





## GLI ATTORI

*I futuri artisti e l'associazione partner che farà da figura guida al processo di co-progettazione dell'orto condiviso che nascerà in via Cascina dei Prati.*

### Gli abitanti di Bovisasca

Come detto, la maggior parte degli abitanti di Bovisasca sono pensionati, perlopiù ex-operai ed ex-statali. Dei circa 2600 nuclei familiari presenti nel quartiere, più dell'80% è composto da anziani. Difatti, l'età media degli ortisti partecipanti al processo di co-progettazione dell'orto si aggira intorno ai 70 anni. Ciò che affascina di queste persone è il forte legame col territorio in cui ora vivono, sebbene siano i primi conoscitori delle criticità presenti al momento e figli adottivi del quartiere, essendo la maggior parte di loro proveniente da altri luoghi d'Italia.

Infatti, molti di loro hanno lottato sin dall'inizio per contribuire al miglioramento del quartiere che li aveva accolti, come ad esempio Carmine e Nino, che sono riusciti a cambiare destinazione d'uso di un'area utilizzata precedentemente in modo promiscuo da categorie deboli a ridosso delle case popolari, con un'azione che potrebbe definirsi di "guerrilla gardening", piantando diversi pioppi, prugni e ciliegi ed ottenendo così un piacevole giardino per tutti.

Oggi quegli alberi con la loro altezza ed i loro frutti, simboleggiano la passione che le persone hanno impiegato nell'appropriarsi dello



**Immagine 4.18**  
L'ortista Carmine ed il suo nipotino Edoardo raccontano la storia del quartiere.





**Immagine 4.19, 4.20 e 4.21**  
Gli abitanti di Bovisasca partecipano con entusiasmo alle attività dell'evento "il Sabato della Bovisa".

spazio in cui avrebbero vissuto, al fine di renderlo un posto migliore. Ed è questo dunque l'atteggiamento con cui i nostri artisti si avvicinano al percorso progettuale: tanta forza di volontà, impazienza di agire concretamente e profonda conoscenza ed esperienza dei luoghi. Attraverso il processo di co-progettazione, queste qualità hanno fortemente aiutato noi designer e lentamente si sono trasformate verso un'ideologia di apertura e condivisione che in partenza forse era più debole.

### 9per9 - idee in rete

L'associazione 9per9 - Idee in Rete è stata costituita nell'Aprile 2013, e ha lo scopo di praticare, promuovere e diffondere la cultura della solidarietà, della convivenza sociale e di sostenere reti di solidarietà con altre associazioni; proporre progetti e iniziative educative, culturali e sociali per garantire il diritto alla cittadinanza e rafforzare la coesione sociale dei cittadini. L'Associazione 9per9 agisce con particolare attenzione nella Zona 9 di Milano (e più precisamente nei quartieri Isola, Dergano, Bovisa, Niguarda e Comasina), ma si radica e coopera anche con tutte quelle realtà di coordinamento dell'associazionismo milanese che normalmente agiscono sull'intera area metropolitana. Infatti, fin dalla sua costituzione, collabora regolarmente con "Consulta delle Periferie Urbane", e con diverse altre associazioni e istituzioni di altre zone della città.

Le attività di 9per9 si propongono di:

- Realizzare reti di solidarietà e di collaborazione tra associazioni, istituzioni pubbliche e private, organizzazioni culturali, cittadini;



- Favorire la crescita culturale e sociale dei cittadini attraverso la realizzazione di progetti, attività e iniziative di coesione sociale, educazione, informazione, formazione in collaborazione con enti locali, associazioni, scuole, istituzioni ecclesiali e altri;
- Valorizzare le risorse umane, culturali, economiche locali;
- Partecipare alla realizzazione progetti culturalmente e socialmente qualificati;
- Favorire la partecipazione delle associazioni, istituzioni pubbliche e private, organizzazioni culturali, cittadini ad iniziative di ricerca, di sperimentazione e di formazione;
- Mettere a disposizione della Zona 9, delle sue associazioni e dei suoi progetti competenze tecniche, esperienze e capacità professionali per raggiungere obiettivi di sviluppo, di coesione sociale e di crescita culturale condivisi;
- Costruire nuovi modelli di cittadinanza e relazioni capaci di sostenere le metamorfosi sociali in corso.

Di conseguenza, c'è stato sin dall'inizio forte entusiasmo ed interessamento da parte dell'associazione, rappresentata dalle figure di Paola Brioschi ed Elena Recchia, che hanno partecipato all'intero processo di co-progettazione. Paola ed Elena hanno reclutato la comunità di ortisti e sono state il tramite di informazioni ed indicazioni fornite da noi designer, sebbene fossimo tutti parte attiva del processo. Il ruolo di Paola ed Elena, in quanto elemento guida della

comunità, è quello di prime utenti del toolkit di replicabilità risultante da questo progetto di tesi. Tale responsabilità indica una forte collaborazione, ascolto e scambio sia verso i designer che verso la comunità al fine di ottenere delle linee guida appropriate, secondo le esigenze della comunità, ed in continua evoluzione, dinamiche alle trasformazioni.



**Immagine 4.22**  
Paola di 9x9, durante il workshop di co-progettazione.

# L'ORTO DELLA SCUOLA DI VIA CATONE



IL QUARTIERE BOVISA  
LO SPAZIO DI COLTIVAZIONE  
GLI ATTORI

## IL QUARTIERE BOVISA

*L'ex distretto industriale Milanese, isolato dal resto della città, che riprende vita grazie all'insediarsi delle sedi del Politecnico di Milano all'inizio degli anni Novanta.*

La scuola dell'infanzia dove viene effettuato il secondo percorso di co-progettazione è situata in via Catone, nel quartiere Bovisa, ex distretto industriale di Milano situato a Nord e racchiuso per la maggior parte della sua estensione tra i binari della rete ferroviaria. Nei primi decenni del '900 grandi fabbriche chimiche e della lavorazione dei metalli, come la Ceretti e Tanfani, la Montecatini, l'Officina del Gas, convertirono l'area in un importante distretto industriale dell'epoca contribuendo alla formazione della classe operaia del quartiere. A seguito di tale industrializzazione, Bovisa ha vissuto un periodo di massima espansione economica, coincidente col secondo dopo guerra, che si terminerà con una fase di declino con la progressiva dismissione delle fabbriche a partire dagli anni '80. Isolata dal resto della città e perso il suo status di polo centrale per merci ed energia, l'area subisce un'importante cambiamento della sua natura intrinseca che si ripercuote principalmente sugli abitanti: meno opportunità di lavoro specialmente per i giovani che abbandonano la zona in cerca di situazioni migliori lasciando un vuoto significativo soprattutto a livello sociale.

Il periodo di incertezza e abbandono è seguito all'inizio degli anni Novanta da nuovi ed interessanti scenari di riqualificazione che si propongono per la zona e trasformano l'area in un cantiere continuo: è

**Immagine 4.23**  
Gasometro del quartiere Bovisa, identificativo dell'area.



il Politecnico di Milano che diventa attore principale di recupero e riurbanizzazione per l'area intuendone le potenzialità di un territorio denso di opportunità.

Difatti, l'area si è popolata nel frattempo di diversi gruppi sociali che co-esistono senza una vera e propria integrazione: accantonati agli abitanti storici del quartiere, per lo più in età anziana, sono arrivati gruppi di immigrati di diverse etnie, Cinesi, nord Africani, Rom, che portano, con i loro nuovi usi, nuovi bisogni e che creano micro-comunità stabilendo proprio confini. Si assiste dunque a una progressiva riattivazione dell'area, portata non solo dal Politecnico in sé, ma dalle attività di supporto necessarie alla nuova popolazione di 12.000 abitanti temporanei destinata a crescere.

Di seguito, al fine di meglio inquadrare il quartiere Bovisa, viene riportata la descrizione di percezione ed usi attuali dello stesso da parte dei differenti abitanti. Tale studio è un estratto del lavoro di



**Immagine 4.24**  
Nuove residenze sorte in via Durando, adiacenti alla sede del Politecnico.



**Immagine 4.25**  
Piazza Schiavone



**Immagine 4.26**  
Campo nomade adiacente alla stazione Bovisa-Politecnico.



tesi di Roberta Motter, service designer ed ex studentessa della facoltà PSSD presso il Politecnico di Milano, il cui lavoro progettuale ha portato alla realizzazione dell'evento pilota de il Sabato della Bovisa.

### Gli abitanti di Bovisa

- L'abitante storico individua come area di frequentazione la zona compresa tra la ferrovia e via Maffucci con due punti focali piazza Bausan e piazza Schiavone. All'interno dell'area ci sono diversi luoghi puntuali frequentati come alcune associazioni (La Scighera, il circolo familiare, la Garibaldina, la biblioteca, la chiesa...)

- La zona al di là della ferrovia, chiamata Mungus rimane al di fuori dell'ambito di frequentazione, una terra ad oggi sconosciuta.

- Lo studente del Politecnico utilizza entrambe le stazioni di Bovisa e Villapizzone e le due aree al di qua (quartiere Bovisa) e al di là (Mungus) della ferrovia. In realtà le zone che frequenta sono concentrate in
  - prossimità dei Campus universitari e specialmente nelle vie che offrono servizi di ristorazione, copisterie, e simili.

- I creativi professionisti vanno anch'essi nelle zone frequentate dagli studenti di architettura e design allargando la loro area di interesse agli studi di architettura, grafica e design, a case di produzione e a servizi di supporto come set fotografici.

- Gli immigrati formano in realtà un gruppo eterogenea tra loro: i cinesi hanno in realtà molte attività commerciali nel quartiere, come bar, ristoranti, lavanderie calzolai. Gli egiziani sono l'altra forte presenza con attività come pizzerie, kebab, ristoranti.

Possiamo definire le geografie d'uso come la zona tra la stazione Bovisa, piazza Bausan, piazza Schiavone e piazza Lugano, area che rimane al confine della ferrovia, le zone più degradate del quartiere. Lo stesso spazio viene quindi percepito e usato in maniera molto diversa a seconda dei fruitori e della loro storia e cultura personale, della conoscenza che hanno dei luoghi in cui si muovono.

### Le associazioni di quartiere

Addentrando nell'analisi del quartiere ci si imbatte in molte realtà locali interessanti che già operano per una valorizzazione del territorio di Dergano/Bovisa coinvolgendo abitanti, cittadini, associazioni, gruppi di architetti, onlus e con sorpresa anche attività commerciali. L'interesse dei Bovisiani per questo tipo di esperienze è alto soprattutto nei giovani che hanno scelto il quartiere come residenza per creare una famiglia.

È presente un'ampia rete di associazioni di quartiere che si occupano di diverse tematiche e interessi: arte, cultura, letteratura, musica, teatro, attività fisiche di diversa origine, come yoga, tai-chi, ballo, canto, cinema, orti urbani, attività per bambini. Molti sono i progetti di aggregazione urbana, riqualificazione del territorio, integrazione culturale, sostenibilità e miglioramento della qualità della vita, che insieme a eventi ed attività sono in grado di riattivare luoghi in

disuso grazie alla collaborazione con associazioni e di enti esterni promuovendo lo sviluppo della comunità e favorendo una partecipazione cittadina attiva.

Lo stesso evento il Sabato della Bovisa, favorendo la generazione di micro azioni progettati dagli studenti del Politecnico, risulta essere un momento di cooperazione ed intrattenimento che unisce gli abitanti del quartiere e favorisce l'interazione tra gli stessi e tra gli studenti del Politecnico.

Sono inoltre molte le associazioni promotrici di servizi che puntano a migliorare lo stile di vita del quartiere, come ad esempio l'associazione l'Amico Charly Onlus, che indirizza gli adolescenti ed i pre-adolescenti allo studio e all'interesse per attività stimolanti nel tempo libero, l'associazione De.de.p. Design democratico partecipato o l'associazione ASNADA Onlus, a supporto dell'integrazione culturale per i tanti stranieri residenti in Bovisa.

La popolazione che oggi risiede a Bovisa è supportata da diverse iniziative ed attività per cui viene promossa la partecipazione attiva dei bambini e le loro famiglie, degli italiani e degli stranieri, dei residenti storici di Dergano e Bovisa e di quelli nuovi, con l'obiettivo di creare una rete di micro-servizi di utilità collettiva e di favorire un miglioramento concreto e misurabile del vivere nel quartiere.



**Immagine 4.27**  
Studenti del Politecnico di  
Milano, Bovisa.



**Immagine 4.28**  
Il Sabato della Bovisa,  
11 Maggio 2013.



## LO SPAZIO DI COLTIVAZIONE

*Il piccolo terreno di coltivazione messo a disposizione dalla Scuola Comunale dell'Infanzia di via Catone.*

La scuola dell'infanzia dove viene effettuato il secondo percorso di co-progettazione è situata nella via privata Catone, parallela alla più nota via degli Imbriani. L'edificio è una struttura di un solo piano in mattoni rossi, i cui locali interni sono molto areosi e luminosi.

La scuola inoltre è circondata sui tre lati da un grande giardino, in cui si trovano i giochi con cui i bambini si divertono a ricreazione, i gazebo per svolgere laboratori all'esterno ed infine l'orto realizzato grazie al percorso di co-progettazione.

Il terreno destinato all'orto è un rettangolo da circa 20 metri quadri, avente i lati da 3,5 metri e 5,5 metri. Le educatrici hanno deciso di dedicare uno spazio di modeste dimensioni per capire le reazioni dei bambini in seguito alla prima sperimentazione delle attività di coltivazioni e decidere in seguito se ampliare lo spazio.

Il terreno, all'inizio del percorso, necessitava di semplici lavorazioni: con i giusti attrezzi, dati in prestito da Coltivando, sono state estirpate le erbacce ed il terreno è stato smosso per riportare in superficie gli elementi nutrienti.

Le aiuole di coltivazione presenti nel terreno sono state divise, lungo il processo progettuale insieme ai bambini, in 6 quadrati (lato 1,5 metri) in cui sono stati coltivati gli ortaggi, precedentemente fatti germogliare durante i laboratori svolti in classe con il supporto delle educatrici.



**Immagine 4.29**  
Orticello della scuola di via Catone.



## GLI ATTORI

*Gli artisti della scuola di via Catone sono gli stessi alunni, bambini dai 3 ai 6 anni, supportati dalle educatrici nelle attività di gestione e cura del piccolo orto.*

La scuola di via Catone è una struttura pubblica, di conseguenza accessibile a tutti. A discapito di ciò che tendenzialmente si possa pensare riguardo gli istituti pubblici, nel confronto con quelli privati, l'andamento generale della scuola gode di un'ottima qualità, soprattutto rispetto al quartiere in cui si colloca.

Merito di ciò va sicuramente alle educatrici, tutte donne di età compresa tra i 30 e i 60 anni, attente ad aiutare i bambini nella comprensione ed a stimolarli coinvolgendoli in continui laboratori. Difatti, le stesse, d'accordo con la dirigente, si sono rivolte a Coltivando per richiedere di intraprendere insieme ai designer il percorso di co-progettazione per la realizzazione dell'orto.

I bambini che frequentano la scuola sono 120 divisi in 5 classi, di cui 2 dedicate ai bambini dai 3 ai 4 anni e le restanti 3 per la fascia d'età dai 5 ai 6 anni. Le attività sono state svolte con circa 20 bambini per ogni incontro, secondo un sistema rotazionale che consentisse a tutti di svolgere le attività. Il 40% degli alunni non è di origine italiana, data la presenza in Bovisa, di tante famiglie immigrate, e questi bambini si stanno integrando con poche difficoltà nel contesto scolastico, grazie al talento delle educatrici.

Tutti i bambini della scuola sono stati curiosi e partecipanti attivi al processo di co-progettazione svolto, pronti ad imparare ed a tramandare e condividere con gli altri quanto appreso.



Immagine 4.30 e 4.31  
Bambini della scuola di  
via Catone.



## CAPITOLO CINQUE



### WORKSHOP DI PROTOTIPAZIONE

I risultati dei percorsi progettuali di co-design intrapresi per entrambi i contesti, definiti in due differenti timeline di processo e svolti analizzando, con costante attenzione, i feedback dei partecipanti in un approccio Community Centered Design.



## 5.1 PERCORSO PROGETTUALE

*Definizione di toolkit, che abilitino la Creative Community alla co-progettazione di un orto condiviso e che incentrino le linee guida da tramandare sulla crescita delle relazioni e della comunità stessa.*

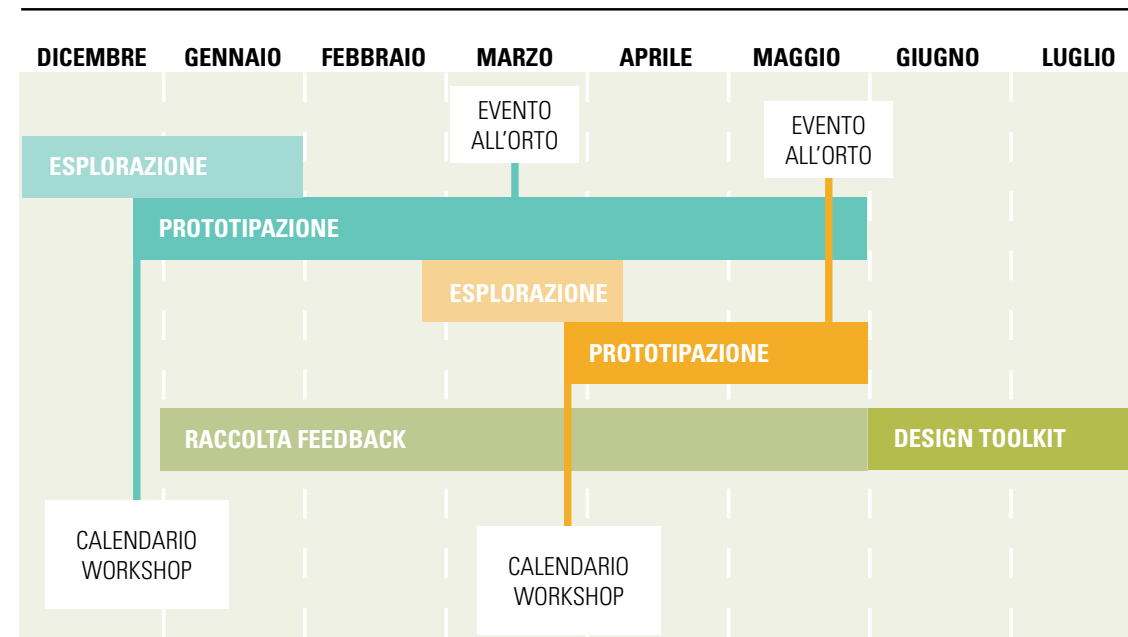
In seguito al coinvolgimento delle due comunità di futuri artisti, il team di designer ha dato inizio al percorso progettuale definendo una prima fase di esplorazione per entrambi i contesti in cui sarebbero nati i nuovi orti. Questa fase è durata circa due mesi per la comunità di Bovisasca, mentre per la scuola di via Catone in Bovisa, coinvolta qualche mese dopo gli artisti di via Cascina dei Prati, i tempi sono stati più brevi. Ciò è dipeso principalmente dalla differente scala dei due terreni e dal diverso target di artisti: ad esempio l'approccio con la comunità dei bambini è stato più semplice sotto il punto di vista logistico (spostamenti per i workshop, definizione degli incontri, presenza di tutti i partecipanti, ecc.), essendo tutti i workshop svolti a scuola (dove oltretutto è situato l'orto) in cui tutti i piccoli artisti erano per forza di cose presenti. Inoltre, il quartiere Bovisa è sicuramente più noto al team di designer, rispetto a Bovisasca, dal momento che ospita la sede della Scuola del Design del Politecnico di Milano. Al di fuori di queste differenze pratiche, le indagini dei differenti contesti sono state effettuate con la stessa peculiarità ed attenzione: effettuando diverse visite ai due terreni di coltivazione, raccogliendo dati di posizionamento, dimensione e materiale fotografico, ma soprattutto, nell'approccio ed interazione con le due comunità, entrambe considerabili target delicati nella comprensione e nel coinvolgimento delle pratiche di condivisione.

“Un toolkit che risulti flessibile ed adattabile ai diversi contesti ed alle diverse necessità conseguenti alla varietà di individui che compongono la comunità.”

Nella fase di esplorazione inoltre, è stato di fondamentale importanza organizzare un incontro iniziale, sia per l'orto in via Cascina dei Prati che per quello in via Catone, per discutere con le figure guida delle aspettative e desideri riscontrati nella comunità e delineare una panoramica iniziale del processo da svolgere.

Questo incontro è stato seguito da un secondo, sempre svolto solamente con le figure guida, in cui il team di designer ha presentato un

### A.A. 2014/2015



- ● CO-PROGETTAZIONE CON LA COMUNITÀ DI BOVISASCA
- ● CO-PROGETTAZIONE CON LA COMUNITÀ DI BOVISA
- ● DEFINIZIONE DEL PROGETTO DA PARTE DEI DESIGNER

provvisorio calendario dei workshop da effettuare realizzato basandosi sulla desiderata espressa dal precedente incontro, specificandone la flessibilità al fine di poter risolvere con facilità eventuali cambi di programma.



**Immagine 5.1**  
Cartolina invito ai workshop di co-progettazione per l'orto di Bovisasca.

Grazie a queste iniziali fasi di esplorazione, è stato possibile per il team di designer definire le fasi di prototipazione a seguire. Essendo quest'ultimo basato sulle pratiche della co-progettazione, le azioni da svolgere per ogni workshop avrebbero dovuto garantire la massima partecipazione da parte di tutti i futuri artisti, secondo l'approccio Community Centered.

Di conseguenza prima di ogni workshop, si è discusso con le figure guida delle attività previste per delineare ed implementare gli strumenti progettuali tipici del Product Service System Design proposti dai designer, in modo che fosse comprensibili ed utilizzabili con facilità da tutti i membri di entrambe le comunità.

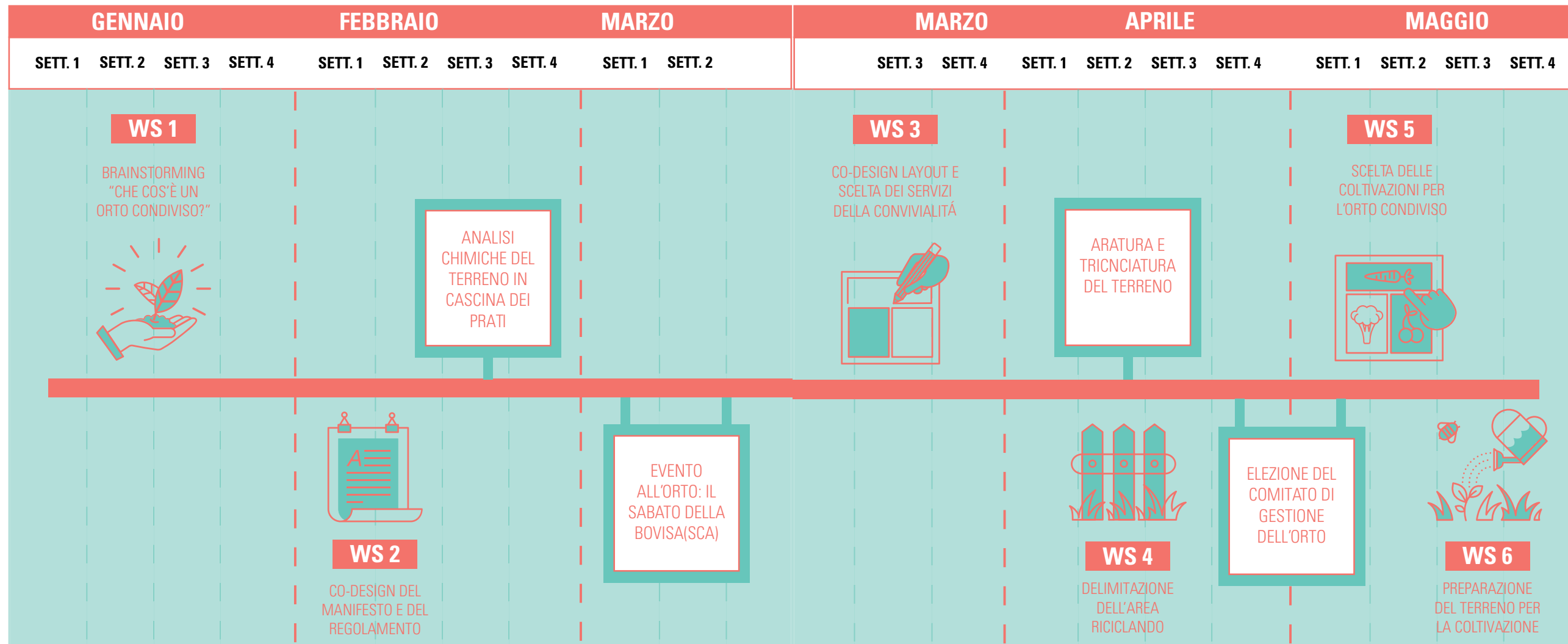


**Immagine 5.2**  
I bambini della scuola di via Catone in visita a Coltivando, nella fase di esplorazione.

Infine, in seguito alla prototipazione di entrambi i contesti è stata svolta la definizione del vero e proprio progetto: il toolkit di replicabilità di un orto conviviale, nato a partire dalle buone pratiche di Coltivando applicate ai due nuovi contesti di Bovisa e Bovisasca. Attraverso la restituzione dei feedback costantemente raccolti durante i workshop è stato così possibile arrivare ad una coerente e partecipata definizione dei toolkit che saranno divulgati da Coltivando.



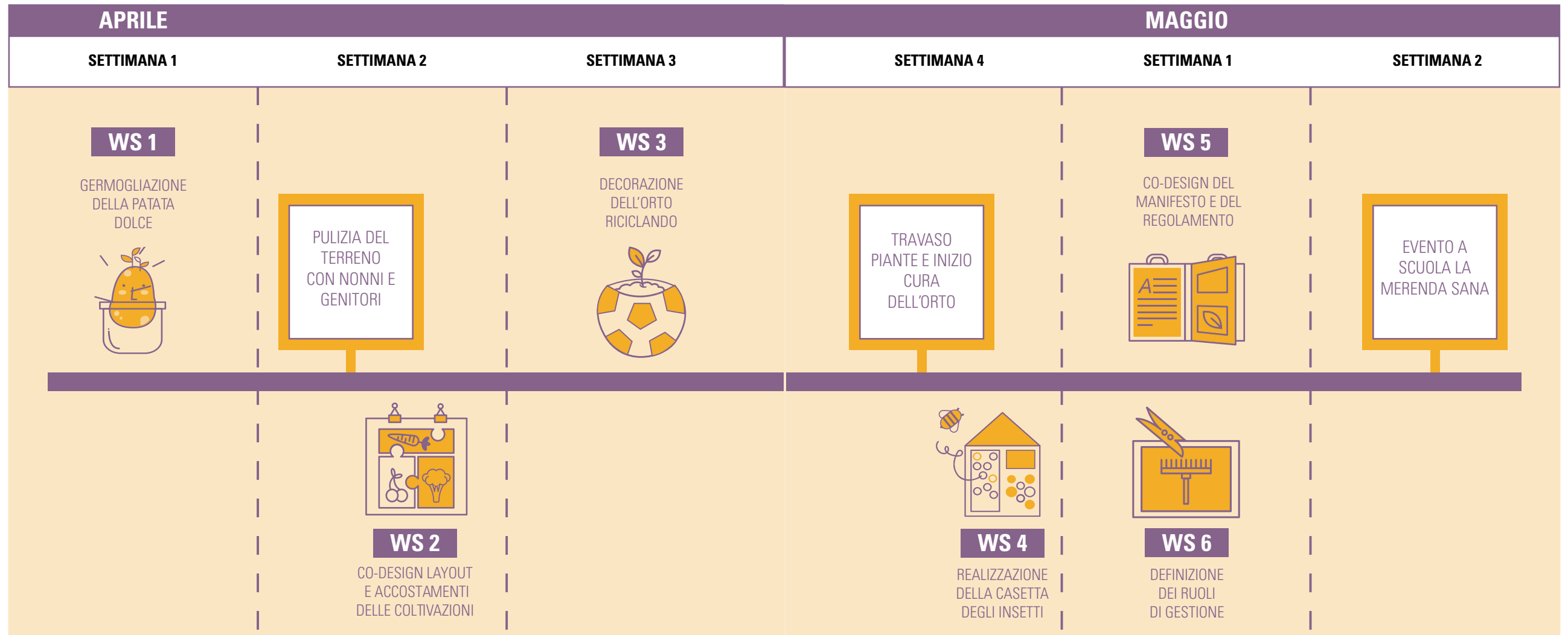
## 5.2 TIMELINE DELL'ORTO DI VIA CASCINA DEI PRATI



Il percorso progettuale svolto con la comunità di ortisti di Bovisasca è iniziato a Gennaio con l'incontro di definizione delle aspettative e desiderata con i membri dell'associazione 9x9. Parallelamente ai workshop di coprogettazione effettuati insieme ai designer, sono

state svolte sul terreno diverse attività di preparazione alla coltivazione. Data la dimensione del campo (5000 mq) e le conseguenti questioni burocratiche/permessi, le attività hanno avuto una vasta dilatazione temporale.

## 5.3 TIMELINE DELL'ORTO DELLA SCUOLA DI VIA CATONE



La timeline del processo svolto per l'orto della scuola di via Catone è significativamente più breve di quella presentata per l'orto in via Cascina dei Prati. Ciò è dovuto, ovviamente, alle dimensioni del terreno di coltivazione ed al contesto in cui si colloca. Inoltre, per

via del target con cui è stata effettuata la co-progettazione, è stato necessario avere incontri molto ravvicinati, al fine di generare continuità di processo per i bambini, a supporto della comprensione di un argomento a loro nuovo.



# CO-PROGETTAZIONE DELL'ORTO DI VIA CASCINA DEI PRATI



WORKSHOP DI PROTOTIPAZIONE



## WS 01

BRAINSTORMING  
"CHE COS'È  
UN ORTO  
CONDIVISO?"

**DATA** 31 GENNAIO 2015

**LUOGO** CAMPUS DURANDO

**ATTORI** 16 PARTECIPANTI / 4 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 90 - 120 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** DIFFICILE

**STRUMENTI** PROIETTORE  
COMPUTER  
TARGHETTA ESPERTO/PRINCIPIANTE  
GRAFFETTE  
POST-IT 3 COLORI  
POSTER BRAINSTORMING  
PENNARELLI



## ATTIVITÀ

- 1** Iniziale presentazione del progetto "campUS". Introduzione al tema "Cos'è un orto condiviso?" mostrando casi studio e coinvolgendo gli artisti di Coltivando.
- 2** Divisione del gruppo in ortista esperto/principiante al fine di conoscersi meglio e facilitare lo scambio di esperienze e competenze.
- 3** Presentazione dell'attività di brainstorming in cui gli artisti avrebbero dovuto scrivere su post-it di colore diverso le loro aspettative e desideri a partire dalle "burn questions":
  1. Cosa porteresti nell'orto condiviso? (Post-it giallo)
  2. Cosa vorresti trovare nell'orto condiviso? (Post-it verde)
  3. Cosa non vorresti trovare nell'orto condiviso? (Post-it arancio)
- 4** Divisione degli artisti in micro gruppi per l'avviamento dell'attività di brainstorming.
- 5** Insieme a tutti confrontare i post-it e clusterizzare questi ultimi in base alle risposte ottenute/colore, definendo così le macro-aree tematiche di che cos'è un orto condiviso.



## FEEDBACK POSITIVI

Gli artisti erano interessati all'iniziale presentazione, ma soprattutto all'interazione con gli artisti esperti di Coltivando, essendo la loro esperienza una realtà di orto condiviso molto vicina e tangibile. +

Per ogni step effettuato sono stati sempre mostrati esempi concreti ai partecipanti, utili a disinibire e facilitare lo svolgimento dell'attività. +

L'atmosfera di scambio e dialogo che si è creata fin da subito ha favorito interazione e socializzazione tra tutte le parti. +

Grazie a questo è stato facile capire le aspettative e volontà dei partecipanti.

## FEEDBACK NEGATIVI

- Il tempo a disposizione non è stato scandito bene, avendo lasciato troppo spazio al dibattito iniziale scaturito dalla presentazione. La mancata gestione del dibattito ha causato ritardo nell'attività successiva.

- Alcuni dei partecipanti dopo aver chiarito di cosa si trattasse il progetto hanno preferito abbandonare il workshop, sfavorevoli all'idea di condivisione.









---

# WS 02

## CO-DESIGN DEL MANIFESTO E DEL REGOLAMENTO

**DATA** 14 FEBBRAIO 2015

**LUOGO** CAMPUS DURANDO

**ATTORI** 16 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 90 - 120 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** FACILE

**STRUMENTI** PROIETTORE  
COMPUTER  
PALETTINE  
TABELLONE RISULTATI





## ATTIVITÀ

- 1** Presentazione del manifesto abbozzato dai designer ricavato dai risultati del brainstorming del WS1.
- 2** Dibattito e accettazione dei punti del manifesto da parte della comunità.
- 3** Discussione di ogni punto del regolamento provvisorio, preparati e presentati dai designer, e votazione di ognuno di questi, da parte della comunità, utilizzando delle palette.
- 4** Raccolta dei risultati ottenuti da ogni votazione per la futura stesura del regolamento.
- 5** Consegna del manifesto su cartolina ad ogni ortista con allegato calendario dei prossimi incontri.



---

## FEEDBACK POSITIVI

Dato che i risultati del WS1 sono stati resi ben visibili a tutti, e data la linearità del processo, tutti gli artisti sono stati concordanti sui punti ricavati per il manifesto. +

I brevi dibattiti a seguito di ogni votazione hanno fatto sì che si trovasse mediazioni tra tutti su ogni punto del regolamento. Un bel momento di condivisione. +

La votazione è risultata uno strumento utile, perchè collettivo, ma allo stesso tempo ha dato modo ad ognuno di esprimere il proprio parere. +

---

## FEEDBACK NEGATIVI

- Alcuni punti del regolamento non sono stati chiari a tutti e hanno suscitato discussione, mentre altri non analizzati dai designer sono stati portati all'attenzione dalla comunità.





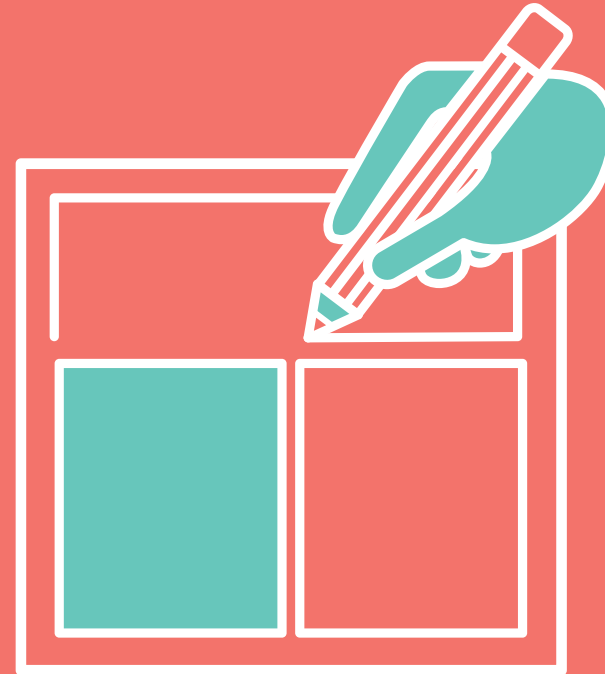


## IL RUOLO DEL DESIGNER

Il terzo workshop è stato definito al fine di giungere ad un layout iniziale per l'intera area dell'orto. Prima di arrivare a definire questa attività, noi designer abbiamo raccolto i risultati delle votazioni per il regolamento, definite nel precedente workshop, e dopo un'analisi dei feedback dai dibattiti dopo ogni votazione, abbiamo ricavato una ventina di regole che sarebbero state ancora implementate dal contributo degli artisti.

Abbiamo dunque progettato un modello di fascicolo da consegnare ad ogni ortista prima dell'attività di layout, per dare possibilità ad ognuno di commentare ed aggiungere le proprie idee e volontà riferendosi ad ogni "regola". In seguito, dopo diverse riunioni con 9x9 abbiamo definito che la partecipazione degli ortisti avrebbe riguardato solamente la co-progettazione del layout della parte condivisa, al fine di non creare eccessivi disordini e pareri discordanti nella definizione spaziale delle particelle individuali. I risultati del precedente workshop, nell'attività di regolamento, definivano che il 70% dell'orto sarebbe stato dedicato a particelle individuali, mentre il 30% a particelle condivise, dunque seguendo queste linee guida abbiamo sviluppato una pianta con circa 50 particelle individuali di due dimensioni (25mq e 50mq) e con 2 aree dedicate all'orto condiviso (circa 300mq l'una). Di conseguenza, abbiamo preparato due modelli fisici in scala del terreno, di cui uno rappresentante tutta l'area (in scala 1:200), mentre l'altro è stato usato per rappresentare un ingrandimento dell'area condivisa (in scala 1:100). Su quest'ultimo abbiamo deciso che si sarebbe svolta una delle attività del terzo workshop, riguardo il posizionamento di elementi strutturali ed attività che andranno a comporre lo spazio conviviale. Per ogni elemento (orto didattico, balera, area fitness, oasi delle farfalle, biblioteca, serra, frutteto, area relax, tavoli picnic e da gioco e campo da bocce) abbiamo realizzato delle pedine da posizionare sul modello fisico, man mano che si svolgeva il dibattito con gli ortisti.

Infine abbiamo preparato dei fogli A3 su cui è stata stampata la pianta, da dare ad ogni ortista, per dare loro un riferimento su cui annotare layout dello spazio, le dimensioni ed il posizionamento degli elementi della convivialità aggiunti.



---

# WS 03

## CO-DESIGN DEL LAYOUT E SCELTA DEI SERVIZI DELLA CONVIVIALITÀ

**DATA** 28 MARZO 2015

**LUOGO** CAMPUS DURANDO

**ATTORI** 16 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 90 - 120 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** MEDIA

**STRUMENTI** PROIETTORE  
COMPUTER  
FASCICOLO REGOLAMENTO  
A3 LAYOUT ORTO  
MODELLO DELL'ORTO 1:100  
MODELLO DELL'ORTO 1:200  
PALETTINE VOTAZIONE  
PEDINE





## ATTIVITÀ

- 1** Presentazione della timeline di progetto, utile a mostrare il processo passato e futuro da seguire per il completamento dell'orto.
- 2** Utilizzo di un modello in scala 1:200 dell'orto, per mostrare al gruppo il layout stabilito. Ogni partecipante ha avuto come supporto cartaceo lo stesso layout stampato su A3.
- 3** Completamento del regolamento consegnando un fascicolo ad ogni ortista delle regole provvisorie stilate dai designer in base alle votazione del WS2.
- 4** Presentazione dei servizi della convivialità nell'orto (balera, area fitness, picnic area, oasi delle farfalle, orto didattico, capanno, etc) sotto forma di pedine.
- 5** Disposizione delle pedine su modello fisico in scala 1:100 (zoom dell'area conviviale dell'orto). Votazione per ogni elemento e scelta del posizionamento.



## FEEDBACK POSITIVI

La disposizione dell'aula a ferro di cavallo è risultata molto utile al focalizzare l'attenzione di tutti sul modello. Inoltre ha favorito l'interazione e la discussione tra tutte le parti.

Gli elementi della convivialità sono stati apprezzati dagli artisti che si sono sentiti coinvolti ancor di più nella co-progettazione dello spazio.

## FEEDBACK NEGATIVI

- Non avendo orientato geograficamente modello e piante, si sono riscontrate delle difficoltà nella comprensione dello spazio per il posizionamento delle pedine.
- Il target anziani essendo molto puntiglioso ha evidenziato la mancanza di determinate informazioni, soprattutto su dimensioni e costi dei servizi della convivialità presentati.





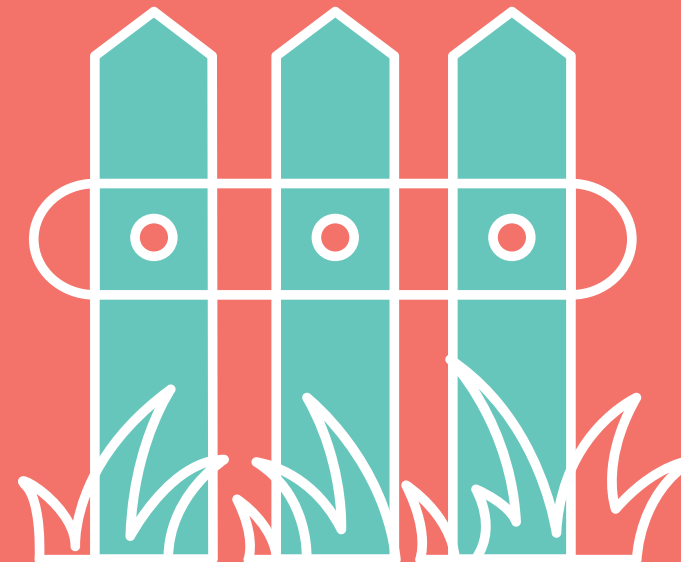
## IL RUOLO DEL DESIGNER

Durante i precedenti incontri è stato definito, con un processo iterativo basatosi su differenti feedback e suggerimenti, il regolamento dell'orto condiviso. Quindi, per il primo incontro tenutosi sul terreno dell'orto in via Cascina dei Prati, noi designer abbiamo deciso di realizzare due poster A1 plastificati del regolamento finale e del manifesto, quest'ultimo precedentemente definito, da esporre nel campo.

La prima azione da svolgere sul terreno dell'orto è stata sicuramente una pulizia iniziale del terreno per la rimozione di sassi e detriti superficiali accumulatisi negli anni. Vista nei precedenti incontri la volontà degli ortisti di iniziare a coltivare quanto prima, abbiamo ritenuto opportuno e interessante proporre una pulizia manuale collettiva (a cui sarebbero seguite aratura e trinciatura meccaniche) che difatti ha accolto adesioni da parte di quasi tutti gli ortisti. Abbiamo dunque procurato insieme ai membri di 9per9 guanti e sacchi a supporto dell'attività. Inoltre, dato il successo dell'attività di co-realizzazione di un'ipotetico prototipo recinzione svoltasi durante l'evento il Sabato della Bovisa(sca) (capitolo 5.1), che consisteva nel proporre come recinzione definitiva dell'orto un sistema di cassette in plastica per la frutta composte da moduli. Tale idea è stata purtroppo scartata dalla maggioranza degli ortisti, che consideravano il sistema come debole per la protezione del campo, però dato la forte partecipazione durante la co-realizzazione del prototipo, il gradevole risultato estetico ed il valore del riciclo che la struttura simboleggia, si è deciso insieme di optare per questo tipo di soluzione parzialmente. Difatti l'idea a cui insieme si è arrivati, discutendone durante i precedenti incontri, è stata quella di realizzare delle simboliche torrette di abbellimento che intervallassero una recinzione in rete metallica.

Di conseguenza, nei giorni precedenti al workshop, abbiamo contattato gli studenti del corso Temporary Urban Solutions, progettisti della recinzione con le cassette chiedendo loro di assistere e supportare gli ortisti nella realizzazione delle torrette durante il workshop. Per noi designer è stato sempre molto importante mantenere un rapporto costante di scambio e dialogo con gli ortisti e gli altri studenti.





---

# WS 04

## DELIMITAZIONE DELL'AREA RICICLANDO

**DATA** 14 APRILE 2015

**LUOGO** ORTO VIA CASCINA DEI PRATI

**ATTORI** 20 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 4 ORE

**DIFFICOLTÀ** FACILE

**STRUMENTI** POSTER MANIFESTO  
POSTER REGOLAMENTO  
CASSETTE DI PLASTICA  
FASCETTE DI CABLAGGIO  
SACCHETTI  
GUANTI  
CESOIE



# ATTIVITÀ

- 1 Esposizione all'ingresso dell'orto di poster plastificati del manifesto e del regolamento dell'orto condiviso, definiti in base ai feedback raccolti.
- 2 Prima pulizia manuale e superficiale del campo e delimitazione temporanea dello stesso.
- 3 Co-realizzazione di 5 torrette di cassette simboliche, per intervallare la futura recinzione metallica, con l'aiuto e le indicazioni dei designer.
- 4 Posizionamento delle torrette in corrispondenza dei futuri ingressi all'orto.



# FEEDBACK POSITIVI

+ I due poster all'ingresso dell'orto e la presenza della comunità al lavoro, hanno attirato l'attenzione degli abitanti del quartiere Bovisasca non coinvolti nel progetto, che incuriositi hanno chiesto informazioni a riguardo.

+ Coinvolgimento diverse fasce di età: anche i bambini hanno partecipato con piacere alle attività in maniera molto attiva e indipendente dovuta alla semplicità delle azioni e degli strumenti.

+ L'attività è stata basata su una catena di montaggio che rafforzava il concetto dell'importanza del singolo nella comunità e nelle sue relazioni. Dopo le prime linee guida gli ortisti e i nuovi arrivati hanno replicato autonomamente l'attività e trasmesso il metodo agli altri.

# FEEDBACK NEGATIVI

- Dal momento che la recinzione metallica non era ancora stata installata, il sistema di torrette è stato messo da parte, in attesa del sostegno metallico, e a causa dei lunghi tempi di attesa ha perso di significato.







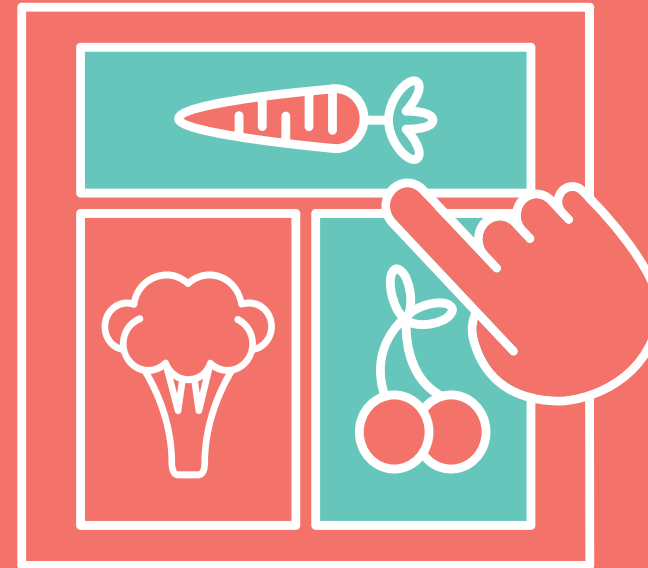
## IL RUOLO DEL DESIGNER

A seguito della pulizia manuale effettuata nel workshop precedente, l'associazione 9per9 ha commissionato ad aziende esterne l'aratura e la trinciatura dell'intero terreno, al fine di iniziare con le coltivazioni.

Tutte le particelle individuali sono state richieste ed assegnate agli artisti in brevi tempi, ma ognuna di queste richiedeva ulteriori lavorazioni di pulizia del terreno. Per questo motivo, molti degli artisti nei primi tempi sul campo sono stati molto più interessati ed impegnati alla cura della propria particella. Allo stesso tempo, noi designer abbiamo deciso di iniziare le stesse lavorazioni di pulizia di una delle particelle condivise, allo scopo di seguire i tempi stagionali delle coltivazioni e di iniziare a rendere tangibile uno spazio che stimolasse la nascita di una comunità collaborativa. Dunque, senza temere il fatto che l'attenzione della maggior parte degli artisti non fosse rivolta allo sviluppo dell'orto condiviso, il nostro team ha deciso di procedere con le lavorazioni di una delle due particelle, fiduciosi del fatto che gli altri artisti, vedendoci all'opera e trovandosi di fronte all'evidenza di un concreto avviamento dello spazio, si sarebbero resi disponibili a consigliarci ed aiutarci. Per la preparazione di questo incontro abbiamo stabilito che la prima cosa da fare fosse la delimitazione dello spazio di coltivazione, per poi procedere con la pulizia del terreno. Abbiamo chiesto ai membri di 9per9 di occuparsi di eventuali attrezzi per il lavoro sul campo, mentre noi designer abbiamo pensato ad una delimitazione che fosse ben visibile, ma non percepibile come ostacolo all'ingresso nell'orto condiviso, e soprattutto a costo zero. Dopo un'accurata ricerca dei materiali e delle metodologie più opportuni al nostro caso e al vincolo del low cost, abbiamo constatato come migliore soluzione una bassa recinzione di paletti in legno, uniti da un nastro impermeabile. Dunque, nei giorni precedenti al workshop, ci siamo recati presso diverse falegnamerie alla ricerca di paletti di legno da poter riciclare e dopo aver trovato il materiale necessario, abbiamo lavorato e forato i paletti, in modo da poterli utilizzare e connettere tra di loro con facilità. Inoltre, abbiamo procurato del tessuto impermeabile (anche questo materiale di scarto) che abbiamo suddiviso in fasce, unite poi tra di loro, per raggiungere il perimetro lineare dell'area.

Infine, dal momento che sarebbe stato necessario seminare il terreno quanto prima, abbiamo predisposto in un format A4 una lista delle coltivazioni di stagione, in modo che, dando ad ogni artista il format, ciascuno potesse esprimere le proprie preferenze riguardo gli ortaggi e i frutti da piantare e suggerire il periodo migliore per farlo.





---

# WS 05

## SCELTA DELLE COLTIVAZIONI PER L'ORTO CONDIVISO

**DATA** 10 MAGGIO 2015

**LUOGO** ORTO VIA CASCINA DEI PRATI

**ATTORI** 30 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 3 ORE

**DIFFICOLTÀ** MEDIA

**STRUMENTI** PALETTI IN LEGNO FORATI  
NASTRO IMPERMEABILE  
FORMAT A4  
PENNE  
BINDELLA  
ATTREZZI PER L'ORTO



## ATTIVITÀ

- 1** Delimitazione con materiali di scarto di uno dei due futuri orti condivisi.
- 2** Consegna da parte dei designer del format di scelta delle coltivazioni e di posizionamento delle stesse sul layout dell'orto condiviso.
- 3** Scelta e suggerimenti delle coltivazioni per l'orto condiviso in base alla stagionalità e ai consigli di ogni partecipante, dal più al meno esperto.
- 4** Raccolta di tutti i format compilati da parte dei designer, per definire un layout specifico per l'area di coltivazione condivisa.



---

## FEEDBACK POSITIVI

Per la delimitazione tutti gli ortisti, +  
anche quelli non interessati  
all'orto condiviso, che vedendo  
gli altri all'opera si sono aggiunti,  
prendendo in mano la situazione,  
collaborando con suggerimenti e  
manodopera.

Il format ha funzionato nella +  
parte di scelta e suggerimento  
delle coltivazioni, apportando  
diversi consigli dal punto di vista  
agronomo.

---

## FEEDBACK NEGATIVI

- La compilazione del format avrebbe richiesto un supporto per scrivere, e la totale libertà di decisione del layout ha messo in difficoltà gli ortisti che hanno preferito dare consigli più generici.







## IL RUOLO DEL DESIGNER

Durante il precedente workshop, abbiamo finalmente constatato i risultati del processo svoltosi fino a questo punto: gli artisti, sebbene coinvolti nella cura delle proprie particelle ortive, nel vederci effettuare le prime attività di pulizia nell'area di orto condiviso e di delimitazione dello spazio, sono spontaneamente venuti in nostro aiuto, pronti a condividere la loro esperienza ed a collaborare effettivamente nelle dure lavorazioni di estirpazione delle erbacce.

Molti di loro ci hanno offerto i propri strumenti per lavorare, mentre altri hanno donato piantine e semi allo spazio, promettendo di prendersene cura insieme agli altri. La cosa più interessante dell'aver focalizzato l'attenzione di tutti gli artisti sulle attività che si stavano svolgendo nel primo orto condiviso, è stata l'interazione nata spontaneamente nel condividere le proprie conoscenze e nell'ascoltare i consigli altrui. Con naturalezza abbiamo raggiunto i risultati progettuali a cui ambivamo, nella definizione di una comunità creativa che si dedicasse con sinergia alla cura di un orto. Abbiamo ritenuto necessario sfruttare al meglio questa bella atmosfera creata e dunque, abbiamo definito, basandoci sui consigli degli artisti ricevuti al precedente incontro, un layout specifico per le coltivazioni dell'orto condiviso, da compilare all'incontro finale con la loro esperienza: distanza tra gli ortaggi, tra le file di coltivazioni e il giusto orientamento delle stesse rispetto al sole. Di conseguenza, abbiamo preparato un nuovo format A3 con il layout dell'orto condiviso in cui fossero definite le aiuole e per visualizzare le coltivazioni che queste avrebbero accolto, abbiamo preparato alcuni cartoncini adesivi rappresentanti diverse combinazioni di file di coltivazioni, secondo orientamento rispetto al nord e distanza tra le stesse. In questo modo sarebbe stato possibile nuovamente combinare i pareri degli artisti, avendo come supporto una base definita su cui agire (layout delle aiuole dell'orto condiviso) che potesse accogliere diverse combinazioni, date da diverse esperienze ed usi.

In questo modo, dopo un processo partecipato ed iterativo di progettazione della gestione e dell'avviamento dello spazio, reso complementare dal contributo di esperienze agronome degli artisti, abbiamo innescato un sistema collaborativo in grado di evolversi e sostenersi grazie alle buone pratiche acquisite dalla comunità.





---

# WS 06

## PREPARAZIONE DEL TERRENO PER LA COLTIVAZIONE

**DATA** 17 MAGGIO 2015

**LUOGO** ORTO VIA CASCINA DEI PRATI

**ATTORI** 30 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / MEMBRI 9X9

**TEMPO** 6 ORE

**DIFFICOLTÀ** FACILE

**STRUMENTI** ATTREZZI CONDIVISI  
SASSI E SAMPIETRINI  
LAYOUT COLTIVAZIONI A2  
PIANTE  
SEMI



## ATTIVITÀ

- 1** Presentazione agli ortisti del layout di coltivazione dell'orto condiviso definito dai designer in base ai feedback della comunità ottenuti durante il WS5.
- 2** Inizio della pulizia definitiva della particella dell'orto condiviso al fine di poter rendere il terreno pronto per la coltivazione.
- 3** Delimitazione delle prime aiuole dell'orto condiviso utilizzando materiali di scarto (sassi e sampietrini) e seguendo il layout definito.
- 4** Piantumazione dei primi ortaggi donati dagli ortisti, seguendo le indicazioni di scelta e posizionamento ricavate dal precedente workshop, grazie ai consigli degli ortisti.
- 5** Decisione e definizione provvisoria dei ruoli per la cura della prima semina, per il primo periodo in attesa della realizzazione di un calendario di turni ufficiale.



## FEEDBACK POSITIVI

Molti artisti hanno aiutato e consigliato i metodi di pulizia del terreno dando a disposizione i loro stessi attrezzi e suggerendo svariati consigli riguardo il posizionamento delle coltivazioni a seconda dell'orientamento rispetto al sole. +

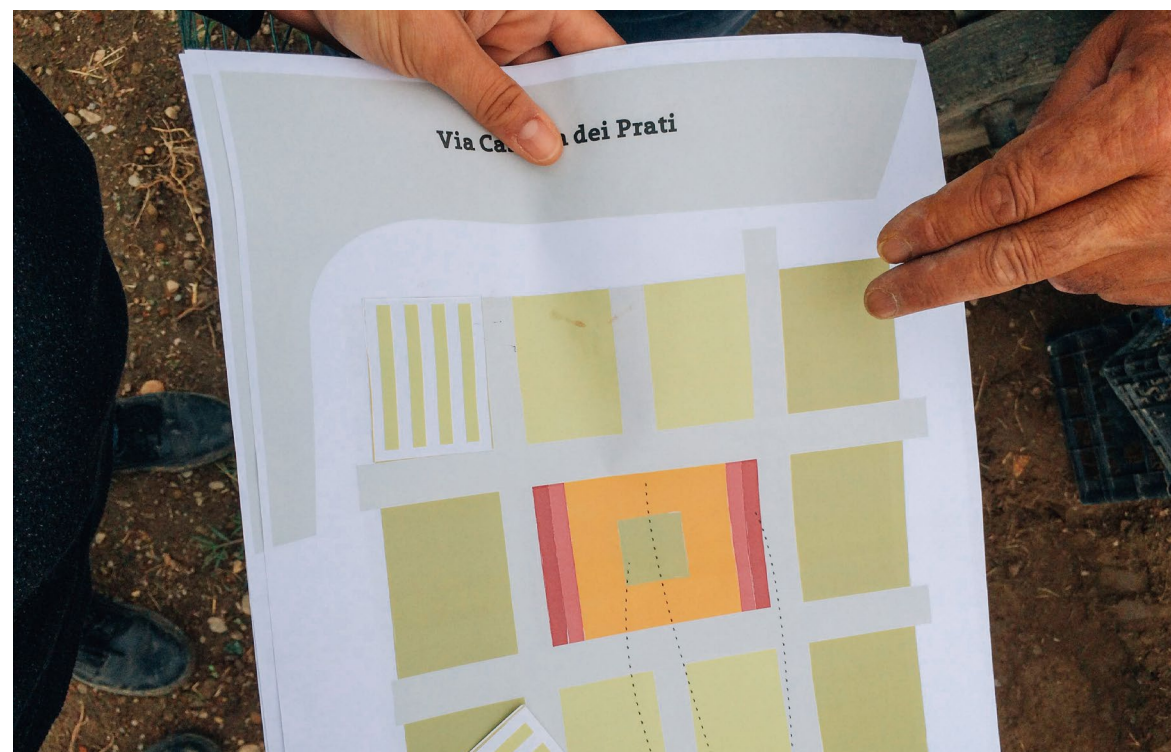
La collaborazione spontanea che è cresciuta durante il processo ha fatto sì che il percorso si concludesse in un'atmosfera di convivialità e partecipazione, basata su interazioni, relazioni, collaborazione e sinergia. +

Alcuni artisti inizialmente scettici sul percorso da intraprendere, si sono dimostrati poi i primi promotori di un sistema di condivisione di esperienze e competenze, creando persino un gruppo Facebook dedicato all'orto. +

## FEEDBACK NEGATIVI

- Gli attrezzi disponibili per la condivisione non erano sufficienti a far partecipare tutti nella co-costruzione del futuro orto condiviso, rallentando così i tempi.

- Il tempismo sbagliato di coordinazione delle aree individuali e di quelle condivise ha reso un po' difficile il coinvolgimento di tutti, perché molti impegnati nella cura della particella individuale.







## CONCLUSIONI

Il percorso svolto con la comunità di ortisti di Bovisasca ha avuto risultati complessivamente positivi, mitigati soltanto dalle difficoltà tecniche e burocratiche dovute alle dimensioni e alle normative dello spazio utilizzato. Gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti, e abbiamo constatato ciò nel vedere sotto i nostri occhi coesione e sinergia farsi spazio tra gli ortisti.

Non sono mancate, nei primi incontri, alcune difficoltà dovute allo scetticismo di molti ortisti, estranei al concetto di condividere l'orto e pronti a scherzare sul nostro intento di dimostrare ed indicare i valori e i benefici della condivisione. La cosa più sorprendente dell'intero percorso però, è stata vedere queste stesse persone cambiare il proprio punto di vista, non necessariamente esplicitando, con parole, nuove convinzioni, ma agendo ed interagendo spontaneamente con la comunità e con lo spazio in un'ottica di convivialità.

Sin dal primo incontro, che è stato cruciale nella comprensione dei desideri e delle aspettative della comunità, le persone che manifestavano dubbi e perplessità a riguardo della co-creazione di un orto condiviso, hanno comunque espresso durante il brainstorming collettivo, il desiderio di progettare un ambiente armonico e di socialità in cui coltivare nuove amicizie e poter svolgere attività divertenti (realizzare una balera). Gli ortisti hanno agito talvolta in maniera supponente e orgogliosa, ma, una volta riconosciuta la nostra posizione come guide alla co-progettazione (e dunque non vedendoci come insegnanti, ma come membri della comunità gerarchicamente posizionati al loro stesso livello), hanno instaurato una continua interazione improntata allo scambio di norme agricole e metodi del PSSD.

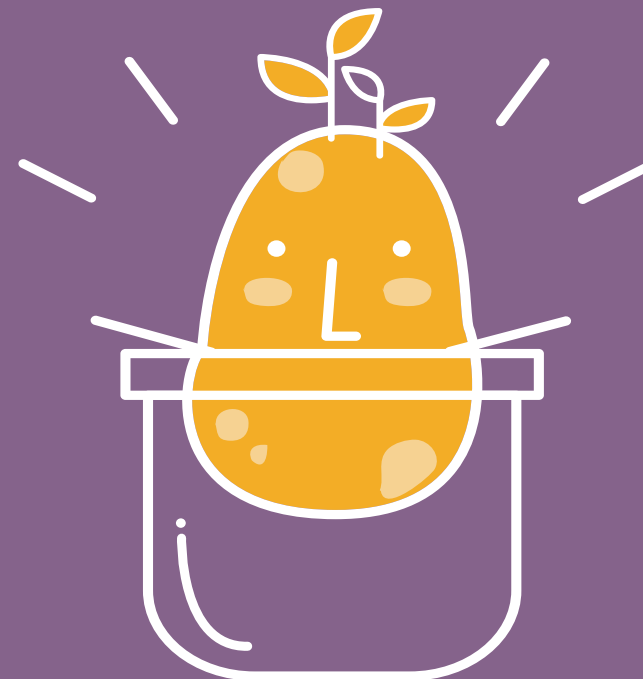
Alla base dell'intero percorso c'è stato un costante scambio bilaterale, opportuno a far sentire tutti i membri della comunità necessari alla co-progettazione e alla co-realizzazione dell'orto di via Cascina dei Prati, contribuendo con il loro sapere. Grazie a questa atmosfera creatasi, tutti, sentendosi parte attiva del cambiamento, hanno agito spontaneamente per il bene comune, partecipando ai nostri incontri ed interagendo durante le attività. L'orto in via Cascina dei Prati è stato avviato, pronto per far partire le coltivazioni, ma con ancora tanto lavoro da svolgere nella realizzazione degli spazi per i servizi della convivialità. La cosa più importante, però, definita alla fine del nostro percorso di co-progettazione è stata la nascita della comunità di ortisti di Bovisasca che scambiandosi consigli ed attrezzi hanno dato vita, inconsciamente, a legami di amicizia e sinergia.



## CO-PROGETTAZIONE DELL'ORTO DELLA SCUOLA DI VIA CATONE



WORKSHOP DI PROTOTIPAZIONE



# WS 01

LA  
GERMOGLIAZIONE  
DELLA  
PATATA DOLCE

**DATA** 22 APRILE 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 40 PARTECIPANTI / 4 DESIGNER / 3 EDUCATRICI

**TEMPO** 30 - 45 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** FACILE

**STRUMENTI** BOTTIGLIE DI PLASTICA  
BARATTOLI DI VETRO  
FORBICI / COLTELLI  
PENNARELLI COLORATI  
STUZZICADENTI  
PATATE DOLCI



## ATTIVITÀ

- 1** Presentazione a voce della patata dolce ai bambini: le sue caratteristiche, da dove viene, dove è più diffusa come cibo e come si cucina. Spiegazione dell'attività di germogliazione.
- 2** Distribuzione delle patate, una ogni 2 bambini.
- 3** Decorazione delle patate con pennarelli per creare delle facce, in questo modo quando i germogli cresceranno diventeranno i "capelli" della patata.
- 4** Inserimento di stecchini ai quattro lati della patata per far sì che si appoggi al vasetto che la conterrà.
- 5** Posizionamento della patata dentro alle vaschette/bottiglie tagliate/vasetti. Aggiunta di acqua fino a bagnare la base della patata tagliata.
- 6** Scelta da parte di ogni bambino di un nome per la propria patata.
- 7** Posizionamento al sole dei vasetti e spiegazione di come e quanto prendersi cura della patata per farla germogliare.



## FEEDBACK POSITIVI

Vedere un ortaggio sconosciuto ha generato stupore nei bambini, che si sono dimostrati bravi ascoltatori. +

È stato molto utile far vedere ai bambini una patata già decorata come esempio. Questo li ha stimolati a provare tanti tipi diversi di decorazioni. +

Il fatto che ognuno potesse dare un nome è risultato un ottimo incentivo alla cura futura dell'ortaggio. +

## FEEDBACK NEGATIVI

- La presentazione al computer in programma è risultata uno strumento poco adatto al target (3 anni), e dunque è stata sostituita da un racconto.
- Non essendo a conoscenza del numero preciso dei bambini non sono stata procurate patate a sufficienza.







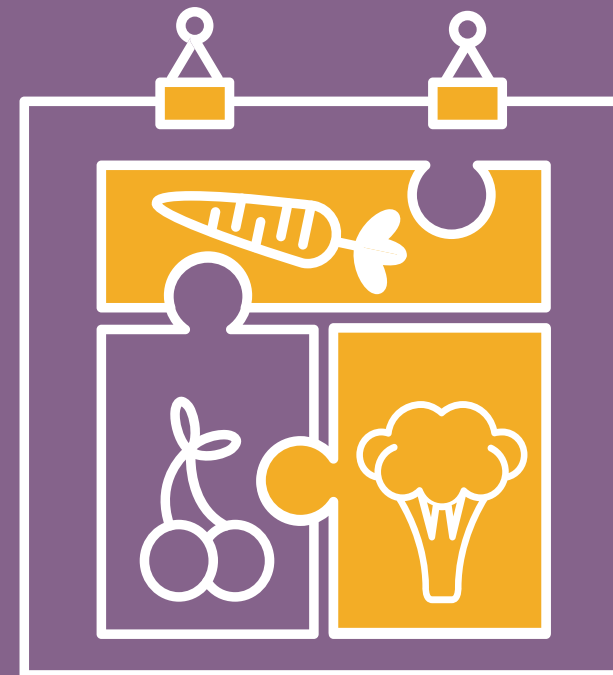
## IL RUOLO DEL DESIGNER

In seguito al primo approccio con i bambini della scuola di via Catone, abbiamo definito determinati atteggiamenti e caratteristiche da considerare nella progettazione di quelli che sarebbero stati i futuri workshop. Abbiamo constatato ad esempio, che il fattore che maggiormente influenza il dialogo con bambini di 5-6 anni è l'abilità nel generare metafore che li portino, con le loro capacità e conoscenze, a comprendere le fasi processuali, le cause e le conseguenze di una determinata azione.

Il concetto di layout da presentare ai bambini per il wsp2 si è formato dunque a partire dalla metafore del dare ad ogni ortaggio una "casa" (aiuola di coltivazione) in cui potesse convivere con gli ortaggi "amici" (corretti accostamenti per vicinanza di ortaggi nella stessa aiuola). Al fine di rendere appetibile l'argomento ai bambini e di coinvolgerli nel processo decisionale di posizionamento, abbiamo deciso di visualizzare insieme a loro la teoria degli accostamenti attraverso un'azione di gamification: ogni aiuola è stata rappresentata con un mini-puzzle da due pezzi simboleggianti due ortaggi, trovando la giusta combinazione del puzzle, l'accostamento di ortaggi sarebbe stato corretto e viceversa. Per realizzare questa azione, abbiamo preparato un modello in scala 1:20 dell'orto, in cui abbiamo definito le aiuole, scomposte in due parti e riassembleabili secondo differenti incastri, ed i camminamenti. Infine per ogni parte di aiuola abbiamo indicato un ortaggio, tra quelli che la scuola avrebbero piantato. Al fine di rendere replicabile in futuro questa attività abbiamo usato del velcro per collegare gli ortaggi alle aiuole, di modo che con il cambiare delle coltivazioni le educatrici potessero sostituire e aggiungere ortaggi o modificare le posizioni di quelli già presenti nell'orto, sempre rispettando gli accostamenti. Infine, dalla scorsa attività, abbiamo riscontrato il forte desiderio dei bambini di poter decorare e personalizzare gli oggetti su cui lavorano. Dunque, abbiamo deciso che per coinvolgerli maggiormente nell'attività, potessero decorare, divisi in gruppetti, l'intero modello (composto da: base, camminamenti, aiuole puzzle ed ortaggi).

Infine, sapendo che il workshop si sarebbe svolto con 40 bambini e che saremmo stati 4 designer a gestirlo, abbiamo predefinito il numero, le tempistiche ed i ruoli di 4 micro-gruppi di bambini che avrebbero lavorato contemporaneamente, mantenendo comunque all'inizio ed alla fine dei workshop dei momenti collettivi di interazione.





---

# WS 02

## CO-DESIGN LAYOUT E ACCOSTAMENTI DELLE COLTIVAZIONI

**DATA** 29 APRILE 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 40 PARTECIPANTI / 4 DESIGNER

**TEMPO** 30 - 45 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** MEDIA

**STRUMENTI** ALVEOLARE (BASE PER L'ORTO)  
SPUGNETTE / GOMMAPIUMA  
TEMPERE  
PIATTI DI PLASTICA  
BIADESIVO  
GIORNALI  
CARTONCINO VEGETALE  
VELCRO  
PASTELLI A CERA  
PENNARELLI / MATITE



## ATTIVITÀ

- 1** Racconto, utilizzando metafore, dell'importanza della suddivisione spaziale nell'orto e del corretto accostamento tra gli ortaggi.
- 2** Divisione dei bambini in 4 gruppi da 10.
- 3** Decorazione delle componenti del modello (camminamenti, icone ortaggi, riquadri di coltivazione).
- 4** Comprensione attraverso gamification degli accostamenti corretti (gioco puzzle delle combinazioni giuste) tra le coltivazioni del futuro orto.
- 5** Unione di tutte le componenti sul modello, ed insieme a tutti scelta del posizionamento sul layout dei riquadri di coltivazione / puzzle.
- 6** Avvicinamento del modello all'orto e posizionamento nel terreno di bandierine indicative degli ortaggi da coltivare, corrispettive al layout ottenuto.



## FEEDBACK POSITIVI

L'iniziale dialogo con i bambini è stato molto utile come introduzione all'attività del giorno: i bambini erano molto interattivi e curiosi. +

È stato molto utile far vedere ai bambini una patata già decorata come esempio. Questo li ha stimolati a provare tanti tipi diversi di decorazioni. +

Lo step by step del processo e la buona suddivisione delle attività da fare sia tutti insieme che in micro gruppi è risultato un ottimo approccio anche per la comprensione generale di quello che stavamo costruendo e perchè. I bambini sul prato non vedevano l'ora di mostrare quali e dove andassero posizionati i giusti accoppiamenti tra coltivazioni utilizzando il modello come riferimento. +

## FEEDBACK NEGATIVI

- Il numero elevato di bambini ha reso difficile l'attenzione da parte di tutti contemporaneamente, e come spesso succede in questi casi ci sono alcuni bambini interagivano più di altri.
- La divisione in quattro gruppi è stata una buona soluzione, l'unico problema erano le tempistiche differenti delle attività, alcuni finivano prima di altri, perciò bisognava tenerli impegnati durante l'attesa.







## IL RUOLO DEL DESIGNER

Nella progettazione del terzo workshop, avendo constatato alcune difficoltà nello svolgimento dei precedenti, la nostra prima necessità è stata quella di dimezzare il numero di bambini partecipanti (da 40 a 20) al fine di interagire maggiormente con loro e garantire in generale una maggiore qualità delle attività.

Dopo iniziali dubbi, abbiamo constatato con le educatrici, che ridurre il numero dei bambini sarebbe stato fattibile utilizzando un sistema rotazionale che consentisse a tutti i bambini di partecipare ai nostri workshop o comunque fornendo tutte le informazioni utili alla replicabilità degli stessi da parte delle educatrici. Dunque, la progettazione dell'attività è stata effettuata considerando un numero ridotto di partecipanti, che è stato ulteriormente dimezzato, scomponendo il workshop in due micro attività con dieci bambini ciascuna. Le due attività in programma sono state la progettazione ed installazione dei recinti per le aiuole, e contemporaneamente la selezione delle piantine aromatiche preferite da trapiantare in vasi di riciclo. Al fine di garantire un alto livello di partecipazione da parte dei bambini per entrambe le attività abbiamo deciso di lasciare spazio al brainstorming dei bambini, cercando di dare loro solo input di partenza che potessero stimolarli a proporre le loro idee. Dunque, per l'attività della recinzione abbiamo semplicemente definito che sarebbe stata composta da materiale di riciclo: cassette di legno per la frutta, che abbiamo scomposto in singole assi, per lasciare ai bambini la libertà di decorarle a loro piacere e scegliere indipendentemente se differenziarle secondo altezza o colore per aiuola. Per dare una continuità al workshop precedente, abbiamo deciso che l'azione di brainstorming riguardo la recinzione si sarebbe effettuata usando come supporto il tabellone-planimetria dell'orto realizzato in precedenza, in questo modo è stato anche possibile continuare a descrivere l'importanza della recinzione metaforicamente ("muri" di protezione per le "cassette degli ortaggi" le aiuole). Per noi è stato di fondamentale importanza far capire ai bambini il significato di progettare "su carta" per poi applicare quanto progettato. Invece per quanto riguarda l'attività delle piantine officinali, abbiamo comprato sette diversi aromi (basilico, menta, rosmarino, salvia, timo, origano e prezzemolo) e preparato fotografie di alimenti preparati con gli stessi, in modo da stimolare l'olfatto dei bambini nel riuscire ad "indovinare" quale odore fosse collegato a ciascuna piantina. In questo modo, i bambini, consapevoli dell'utilizzo delle piantine, avrebbero potuto scegliere per votazione le preferite, dal momento che i vasi di riciclo a disposizione sarebbero stati quattro. Inoltre, abbiamo predisposto tali vasi: palloni da calcio in latex forati, che abbiamo tagliato e rivoltato per far sì che i bambini, con l'acrilico, riuscissero a decorarli a loro piacimento.





---

# WS 03

## DECORAZIONE DELL'ORTO RICICLANDO

**DATA** 12 MAGGIO 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 20 PARTECIPANTI / 4 DESIGNER / 3 EDUCATRICI

**TEMPO** 60 - 90 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** MEDIA

**STRUMENTI** PIANTE AROMATICHE  
PALLONI FORATI  
COLORI ACRILICI  
SPUGNETTE  
PIATTI DI PLASTICA  
ATTREZZI PER COLTIVARE  
TERRICCIO  
BASE IN CARTONE  
PUNESSE  
FILO DI LANA  
ASSI DI LEGNO



## ATTIVITÀ

- 1** Divisione dei bambini in due gruppi da dieci, per due diverse attività ( A e B) su come riutilizzare materiali di scarto per decorare l'orto.
- 2A** Utilizzo del layout realizzato per capire visivamente dove e perchè è importante delimitare gli spazi dell'orto. Co-progettazione della recinzione, delimitando le aree con punesse e fili di lana.
- 2B** Scelta delle piantine aromatiche da portare nell'orto, facendo annusare e toccare diverse tipologie e raccontando cosa si cucina con gli aromi proposti. Utilizzo di palloni da calcio forati come vasi.
- 3A** Decorazione di assi di legno, ricavate da cassette per la frutta disassemblate, secondo le scelte progettuali dei bambini che hanno tenuto conto degli ortaggi piantati, della loro posizione e colore.
- 3B** Decorazione dei palloni da utilizzare come vasi, già tagliati dai designer, per distinguere ogni aroma che verrà ospitato nei vasi riciclati. Travaso di ogni piantina nel pallone corrispettivo.
- 4** Riunire tutti i bambini insieme sul campo e posizionare le assi decorate attorno ad ogni particella e i vasi aromatici agli angoli dell'orto così da delimitare l'orto intero, creando spontaneamente anche i camminamenti.



## FEEDBACK POSITIVI

I brainstorming che accompagnano la co-progettazione non risultano mai essere una "lezione teorica" ma più una discussione partecipata con i bambini che, grazie ad un po' di aiuto vengono accompagnati a capire le motivazioni di ogni scelta.

+

+

Il processo è stato assolutamente collaborativo tra i bambini stessi.

Posizionato quanto realizzato nell'orto i due gruppi si sono scambiati le nozioni imparate precedentemente e si sono aiutati a vicenda. Dopo aver finito l'attività i bambini autonomamente hanno iniziato a dare da bere e prendersi cura dell'orto, camminando nei percorsi definiti.

+

## FEEDBACK NEGATIVI

- Durante l'attività della decorazione del recinto i bambini, presi dalla voglia di colorare con tutti i colori a disposizione, non hanno rispettato quanto inizialmente avevano progettato nell'assegnazione di un colore per ogni coltivazione.







## IL RUOLO DEL DESIGNER

Dai precedenti workshop, abbiamo notato con divertimento la forte attrattiva che costituivano per i bambini i piccoli insetti trovati nell'orto. Di conseguenza, data l'importanza della biodiversità in un orto e data la numerosa letteratura a riguardo delle casette per ospitare gli insetti in contesti agricoli, abbiamo definito come terzo workshop la co-progettazione di un hotel degli insetti per il nostro orto.

Per la realizzazione di queste micro strutture è necessario riempire piccoli contenitori, meglio se cilindrici ed aperti da un lato (come latte alimentari o rotoli di cartone con un'estremità chiusa), con materiali naturali come foglie secche, pigne, legnetti, corteccia etc. Sarebbe stato molto bello coinvolgere i bambini nella ricerca di questi materiali, ma a causa delle brevi tempistiche, noi designer abbiamo procurato in giro, per parchi e giardini, svariati sacchi di materiali e fibre naturali da portare a scuola. Inoltre, abbiamo chiesto alle educatrici di informare i genitori dei bambini sull'attività al fine di procurare da casa latte e contenitori cilindrici da riciclare per l'attività. Abbiamo poi pre-impostato quella che sarebbe stata la struttura generale dell'hotel per gli insetti, composta dal tetto in lastre di pvc e da quattro cassette di plastica unite da fascette elettriche e disposte in verticale, per contenere le latte ed i rotoli riempiti a piacimento dai bambini con il materiale da noi fornito.

Infine abbiamo stampato le fotografie degli insetti "buoni" che l'hotel avrebbe ospitato, in modo da mostrarle ai bambini, in modo da fargli capire le differenze di ogni insetto, i loro ruoli nella protezione dell'orto e quali dei materiali naturali portati a scuola li avrebbero attratti maggiormente.





---

# WS 04

## REALIZZAZIONE DELLA CASETTA DEGLI INSETTI

**DATA** 19 MAGGIO 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 20 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / 3 EDUCATRICI

**TEMPO** 40 - 50 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** FACILE

**STRUMENTI** MATERIALE E FIBRE NATURALI  
CASSETTE DI PLASTICA  
TELO IN PVC  
FASCETTE  
FORBICI E PUNTERUOLO  
TETTO IMPERMEABILE  
CONTENITORI CILINDRICI (LATTE)



## ATTIVITÀ

- 1** Comprensione insieme ai bambini dell'importanza della biodiversità nell'orto attraverso fotografie stampate di diversi tipi di insetti e degli habitat in cui vivono, ponendo così le basi del futuro hotel.
- 2** Divisione del materiale naturale per tipologia (pigne, legnetti, foglie secche, terra, sassi, canne di bambù).
- 3** Distribuzione per ogni bambino di contenitori cilindrici, future stanze dell'hotel degli insetti.
- 4** Scelta da parte di ogni bambino degli elementi da inserire nel contenitore a seconda dell'insetto che volevano ospitare.
- 5** Costruzione insieme dell'hotel con cassette di plastica, e copertura con PVC così da isolare la casetta dalle intemperie.
- 6** Posizionamento da parte di ogni bambino della stanza all'interno dell'hotel degli insetti, lasciando degli spazi liberi per far partecipare alla realizzazione anche i bambini delle altre classi.



---

## FEEDBACK POSITIVI

I bambini erano incuriositi dal tema, molto attenti a capire quali fossero gli habitat appropriati per ogni insetto. +

Avendo fatto molte domande legate agli insetti che interessavano di più, ogni bambino si è subito adoperato a cercare i materiali naturali più adatti all'insetto desiderato. +

Il fatto di non aver completato l'hotel ma aver lasciato materiale per farlo fare ai bambini delle altre classi ha spinto i bambini che avevano seguito il workshop, a consigliare il metodo agli altri. +

---

## FEEDBACK NEGATIVI

- Pur essendo riuscita molto bene l'attività, uno step utile sarebbe stato organizzare una gita al parco, per recuperare tutti insieme i materiali naturali utili alla costruzione dell'hotel, così da fargli meglio conoscere l'ambiente che li attorna e il concetto di biodiversità.







## IL RUOLO DEL DESIGNER

Il processo di co-progettazione effettuato nei precedenti cinque workshop ha portato all'effettivo avviamento dell'orto, attualmente curato dai bambini con il supporto delle educatrici. Per noi designer è stato importante a questo punto raccogliere le esperienze ed impressioni dei bambini per generare insieme un manifesto dell'orto.

Come detto, a differenza degli adulti, i bambini hanno sviluppato il manifesto del loro orto verso la fine del processo co-progettuale, dal momento che non avendo un background di conoscenze ed esperienze a riguardo, generare un manifesto all'inizio del processo sarebbe stato futile e non comprensibile a tutti. Quindi verificando volta per volta come con naturalezza i bambini imparassero e ricordassero le cose apprese, abbiamo deciso di sintetizzarle in un'attività che descrivesse il progetto svolto sinora attraverso il loro linguaggio. Basandoci dunque sulla generazione del manifesto svolto nell'orto di via Cascina dei Prati (Scheda WSP.1\_Bovisasca), nato da un brainstorming stimolato dalle nostre domande-spunti, abbiamo deciso di far lo stesso con i bambini, facendo loro disegnare su cartoline le risposte a tali domande. Come detto, per far sì che i bambini apprendano con velocità e memorizzino bene le informazioni date, è necessario l'utilizzo di metafore che stimolino e combinino le loro conoscenze. Abbiamo dunque spiegato associato il manifesto alla "storia del nostro orto", un racconto dunque, per i bambini che come loro vogliono iniziare un orto e che come loro non sanno ancora leggere bene. Un racconto che mostri i valori dell'orto, le componenti e le regole per prendersene cura. Difatti, le domande ideate, pur restando molto vaghe, racchiudono i punti chiave del processo: Che cos'è un orto? Cosa significa condiviso? Chi lo protegge? Come si cura?

Nell'organizzazione dei tempi di attività, abbiamo considerato brevi brainstorming dopo alcune domande per verificare la comprensione dei bambini ed aiutarli ad esprimersi meglio prima di dar loro spazio per disegnare.

Generalmente per l'organizzazione di questo workshop, tenendo in considerazione l'andamento dei precedenti, abbiamo deciso di definire poche linee guida e di lasciare molto più spazio alle idee, pensieri e domande dei bambini, arrivando così alla stesura di un manifesto sentito e genuino.





---

# WS 05

## CO-DESIGN DEL MANIFESTO E DEL REGOLAMENTO

**DATA** 27 MAGGIO 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 20 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / 3 EDUCATRICI

**TEMPO** 60 - 90 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** DIFFICILE

**STRUMENTI** FOGLI A6  
PENNARELLI  
MATITE  
BASI IN CARTONE  
BIADESIVO  
COLLA STICK



## ATTIVITÀ

- 1** Iniziale dibattito insieme ai bambini per capire l'attività decidendo, insieme a tutti i partecipanti, di provare a raccontare la storia del nostro orto attraverso dei disegni.
- 2** Disposizione di 5 bambini a tavolo, e consegna di fogli A6 ad ognuno e pennarelli colorati.
- 3** Brainstorming insieme ai bambini sugli steps progettuali svolti, grazie agli spunti dati dai gruppi di domande:
  1. Cos'è un orto? A cosa serve? Che vuol dire condiviso? Con chi lo condividi?
  2. Cosa abbiamo piantato? Perché abbiamo piantato in questo modo (accostamenti coltivazioni)? Come abbiamo fatto a proteggerlo (riciclo, recinzione)? A cosa serve la casetta degli insetti?
  3. Come ce ne prendiamo cura? Chi sei prende cura dell'orto? Quando non ci siete? Chi raccoglie? Chi mangia?
- 4** Scelta da parte di ogni bambino degli elementi da inserire nel contenitore a seconda dell'insetto che volevano ospitare.



# FEEDBACK POSITIVI

L'attività è stata svolta in maniera molto fluida. Il formato di foglio utilizzato è stato utile in quanto avendo poco spazio per disegnare non perdevano troppo tempo nel colorare, ma anzi arricchivano il tutto di dettagli e particolari che gli erano rimasti impressi.

+

La sintesi attraverso il brainstorming di disegni è stato un modo utile a ripercorrere il processo svolto e a confermare la comprensione, da parte di tutti i partecipanti, delle fasi effettuate fino a quel momento.

+

# FEEDBACK NEGATIVI

- Come spesso succede, alcuni bambini più insicuri copiavano i disegni dei compagni.
- Avendo fatto fare più di un disegno a testa ai bambini è stato difficile poi riuscire ad inserirli tutti nel manifesto dell'orto.







## IL RUOLO DEL DESIGNER

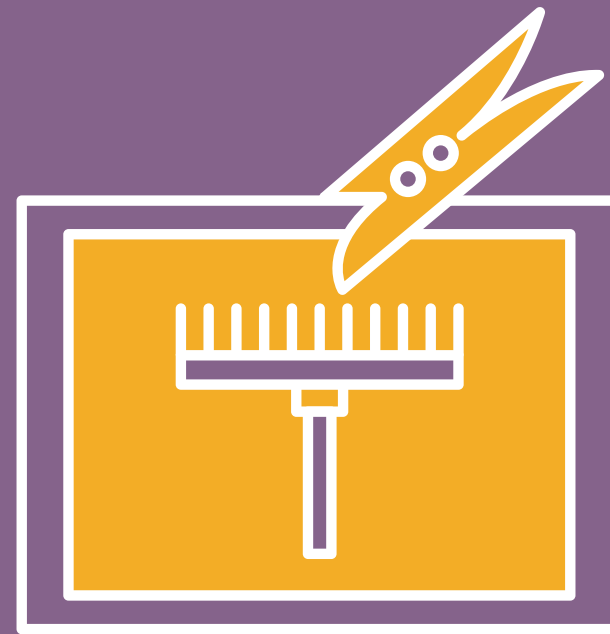
A questo punto, lo step mancante al completo avviamento dell'orto è la definizione dei ruoli che i bambini devono svolgere per prendersi cura dell'orto. Noi designer abbiamo raccolto le cartoline con i disegni effettuati dai bambini durante il workshop precedente e messi in ordine nel creare la storia risultante dai disegni.

Utilizzando come supporto diversi scatoloni di cartone, abbiamo incollato i disegni su "pagine" quadrate 40cmx-40cm di cartone, unite ed incollate a fisarmonica l'una con l'altra. Così facendo abbiamo realizzato un "libro" che sarebbe stato donato alla scuola al workshop successivo, quello finale. La storia ricavata dal manifesto lasciava evincere nella cura dell'orto tre principali ruoli: innaffiare le coltivazioni, controllare che la recinzione fosse efficiente e che la casa degli insetti non fosse "disturbata" (per i bambini ha grandissimo valore questo tipo di responsabilità, il poter controllare e riprendere i compagni più irruenti, che possono disturbare l'andamento dell'orto) e la custodia e gestione degli attrezzi dell'orto.

Definiti tali ruoli, abbiamo pensato che un semplice calendario settimanale, che vada a rotazione per classe, potesse essere un utile strumento di gestione dei doveri, e che attraverso semplici icone e colori, fosse ben leggibile dai bambini. Inoltre, per conferire maggiore importanza ai ruoli di ogni bambino, abbiamo progettato una mini attività per la realizzazione di un distintivo personale, utilizzando le mollette per il bucato che anche in questo caso abbiamo richiesto, al fine di riuso, ad i genitori dei bambini.

Infine, abbiamo contattato le maestre per definire insieme la gestione dei ruoli in modo da garantire una facile continuità di gestione dell'orto alla fine del processo di co-progettazione, tra tutte le classi della scuola.





---

# WS 06

## DEFINIZIONE DEI RUOLI DI GESTIONE

**DATA** 28 MAGGIO 2015

**LUOGO** SCUOLA DELL'INFANZIA / VIA CATONE

**ATTORI** 20 PARTECIPANTI / 3 DESIGNER / 3 EDUCATRICI

**TEMPO** 30 - 45 MINUTI

**DIFFICOLTÀ** MEDIA

**STRUMENTI** TARGHETTA DI CARTONE  
PENNARELLI  
TABELLONE (CALENDARIO)  
ETICHETTE  
MOLLETTE  
SCOTCH  
ATTREZZI PER L'ORTO



## ATTIVITÀ

- 1** Utilizzo dei disegni realizzati per il manifesto, per continuare il processo con i bambini e arrivare a definire i ruoli per la cura e la gestione del nuovo orto condiviso.
- 2** Definizione di un sistema rotazionale per la gestione e decisione dei tre principali ruoli: Innaffiare le piante, gestire gli attrezzi dell'orto e controllare che gli altri bambini non "disturbino" la crescita delle piante e gli insetti nella loro casetta.
- 3** Divisione dei venti partecipanti in tre gruppi, a seconda delle tre diverse classi coinvolte. Sorteggio di un ruolo per ogni gruppo.
- 4** In base al ruolo ottenuto è stata consegnata una card di cartone con attaccata un'etichetta bianca dove i bambini hanno disegnato l'icona relativa al ruolo assegnato.
- 5** Dopo la creazione del distintivo, ogni bambino l'ha reso visibile attaccandolo con una molletta sulla maglia.
- 6** Insieme poi sono stati stabiliti i turni per ogni classe, e sono stati segnati sul calendario che è stato poi appeso e reso visibile a tutti.



## FEEDBACK POSITIVI

I bambini sapevano bene quali erano i ruoli che si sarebbero dovuti avere nell'orto, anche grazie al manifesto fatto il giorno prima, che li ha aiutati a ricollegare tutti gli step e a definire la futura gestione dell'orto condiviso. +

Tutti i partecipanti appena conclusa l'attività sono corsi a mettere in pratica i ruoli che gli erano stati assegnati. +

È stato bello vedere come i bambini fossero entusiasti di andare a raccontare e mostrare alle altre classi i distintivi e i risultati dell'attività dei ruoli. +

## FEEDBACK NEGATIVI

- È stato complicato far comprendere ai bambini come funzionasse questo sistema a rotazione a lungo andare, perchè erano molto attivi e avevano voglia di andare all'orto a mettere in pratica subito il ruolo assegnatogli in quel momento.







## CONCLUSIONI

Il percorso di co-progettazione dell'orto condiviso della scuola dell'infanzia di via Catone ha dato risultati complessivamente positivi. La sfida più grande è stata quella di far comprendere ai bambini il significato del valore della condivisione, oltre al doverli introdurre e preparare a riguardo della tematica dell'orto in generale, non avendo molti di loro idea di cosa si trattasse.

A riguardo di questo ultimo punto, è stato di grandissimo aiuto l'utilizzo di metafore che parlassero il linguaggio dei bambini, per raccontare sotto forma di storie, le dinamiche di gestione e cura di un orto. Grazie a questo metodo i bambini, ricordavano e collegavano con facilità gli step effettuati durante il percorso, comprendendo la necessità e gli obiettivi prefissati insieme.

Invece, per far sì che tutti comprendessero il concetto di condivisione, abbiamo studiato attentamente sistemi rotazionali nella divisione dei ruoli durante le attività e ricordato sempre che ogni output prodotto non sarebbe stato il "mio" o il "tuo", ma una nuova componente nella co-realizzazione del "nostro orto". Inoltre, un altro metodo utilizzato al fine di fomentare lo sviluppo di un'atmosfera conviviale, è stato quello di chiedere ai bambini di tramandare le linee guida insegnate, agli altri che non avevano assistito al workshop. Questo ha fatto sì che si creasse una forte sinergia tra i bambini che, responsabilmente cercavano di spiegare al meglio quanto appreso e quelli che avevano voglia di replicare le attività interessanti svolte durante i workshop.

I bambini si sono mostrati sempre recettivi e partecipanti attivi durante i workshop. La curiosità verso queste nuove attività, svolte all'area aperta, li ha spinti a seguire diligentemente il processo e l'entusiasmo per vedere i primi frutti del raccolto li ha portati a curare l'orto con grande senso di responsabilità. Difatti, verso la fine del percorso, nello svolgimento dell'attività di manifesto (che per l'orto in via Cascina dei Prati è stata svolta come prima, data la differenza dei due target di conoscenze e competenze riguardo il tema orto) i bambini hanno risposto coerentemente ai brainstorming, con riflessioni interessanti su quanto fatto e sollevando preoccupazioni riguardo la cura dell'orto dopo il loro passaggio alle elementari.

L'orto della scuola di via Catone ha concluso il suo avviamento con la scelta dei ruoli di cura e gestione, nella definizione di un ambiente dinamico ed armonioso in cui il contributo di tutti, secondo rotazione, avrebbe garantito un raccolto fruttuoso e soprattutto un'educazione al rispetto verso l'ambiente e verso gli altri.



## CAPITOLO SEI



### COLTIVANDO TOOLS

Il progetto Coltivando Tools promuoverà la divulgazione, attraverso la piattaforma online del servizio, di Toolkit per la progettazione di un orto condiviso, che si inserisca nel sistema Coltivando, godendo dei benefici dell'esser parte di un network.

## 6.1 IL SISTEMA DI ORTI CONVIVIALI DI COLTIVANDO

*Definizione di toolkit, che abilitino la Creative Community alla co-progettazione di un orto condiviso e che incentrino le linee guida da tramandare sulla crescita delle relazioni e della comunità stessa.*

Coltivando Tools è il kit di strumenti e di metodologie che abiliterà la figura guida di una comunità ad intraprendere un percorso di co-progettazione di uno spazio ortivo condiviso. Il kit si definisce basandosi sulla restituzione dei risultati di prototipazione del processo co-progettuale (presentati nelle schede WS del capitolo di Metaprogetto), e dunque sul lavoro svolto nei due contesti sperimentati: l'orto di via Cascina dei Prati e l'orto della scuola di via Catone, definito dalle buone pratiche del contesto di partenza Coltivando, l'orto conviviale al Politecnico di Milano.

Lo sviluppo di entrambi i percorsi co-progettuali ha difatti seguito ed implementato il processo svolto nella co-progettazione di Coltivando, con il fine di replicare in maniera sistemica la realizzazione di un orto condiviso e soprattutto di favorire lo sviluppo di una comunità, rafforzando interazioni e relazioni tra i suoi membri.

Divulgando, attraverso un kit, le linee guida del processo svolto con un approccio di Community Centered Design, Coltivando diventerà il progetto pilota di un sistema di orti condivisi la cui vision si basa sul guidare la nascita di una comunità in relazione ad uno spazio, piuttosto che alla realizzazione dello spazio stesso. Le indicazioni di co-progettazione fornite dal kit, sono difatti state delineate con un costante ascolto rispetto ai feedback ottenuti dopo ogni workshop, dunque in maniera iterativa e fortemente attenta

*“Il kit si definisce basandosi sulla restituzione dei risultati di prototipazione del processo co-progettuale [...] definito dalle buone pratiche del contesto di partenza Coltivando, l'orto conviviale al Politecnico di Milano.”*

ai desideri ed alla necessità dei singoli nella comunità. Il sistema di orti condivisi che Coltivando propone, basandosi sul benessere e sulla crescita della comunità nello sviluppo dello spazio, rinuncia ad una divulgazione approfondita di linee guida tecniche o agronomiche, a vantaggio di istruzioni su come replicare un ambiente armonico, alla cui realizzazione tutti hanno collaborato.

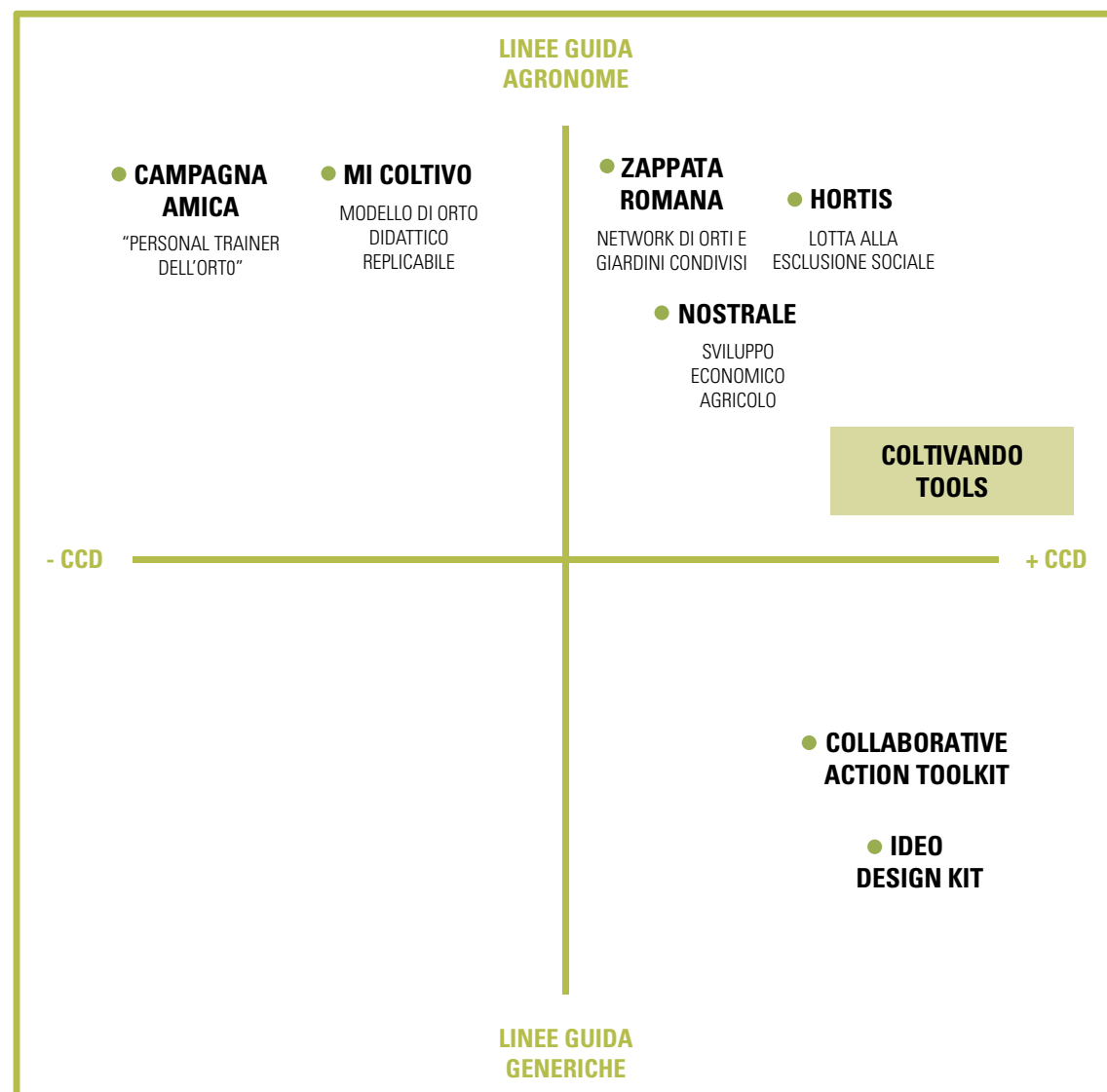
Nell'analisi degli strumenti e delle metodologie di replicabilità, attualmente forniti in Italia dai contesti che intendono sviluppare sistemi di orti condivisi, al momento prevalgono linee guida tipicamente agronomiche, che puntano ad educare sulla realizzazione pratica e sulla manutenzione tecnica dello spazio.

Ciò nonostante, confrontando i casi studio precedentemente analizzati (C.S. su Gli orti condivisi, capitolo 2), e posizionandoli su di un piano cartesiano il cui asse orizzontale indichi un approccio di design più o meno Community Centered utilizzato nel progettare le linee guida, mentre l'asse verticale riguardi quanto tali linee guida siano specificatamente agronomiche, si può notare una tendenza all'avvicinarsi all'approccio Community Centered.

Difatti lo sviluppo di un sistema, che comporta naturalmente la creazione di un network, deve necessariamente interagire e considerare i bisogni dei membri che ne fanno parte. Il livello di interazione tra le linee guida divulgate e gli utenti è direttamente proporzionale a quanto queste linee guida siano state progettate con un approccio Community Centered. Come il piano cartesiano a seguire mostra, Coltivando Tools intende enfatizzare al massimo tale interazione tra la comunità e le regole per lo spazio che la stessa progetterà. Di conseguenza, il kit fornito da Coltivando, rinuncerà ad un effettivo approfondimento sulle indicazioni agronomiche (materiale facilmente reperibili online ed offline), per dedicarsi a pieno nell'illustrare i



passaggi necessari e basilari, talvolta erroneamente sottovalutati, al fine di realizzare uno spazio conviviale che supporti le relazioni, gli scambi e soprattutto un migliore stile di vita.



## 6.2 COSA OFFRE COLTIVANDO TOOLS

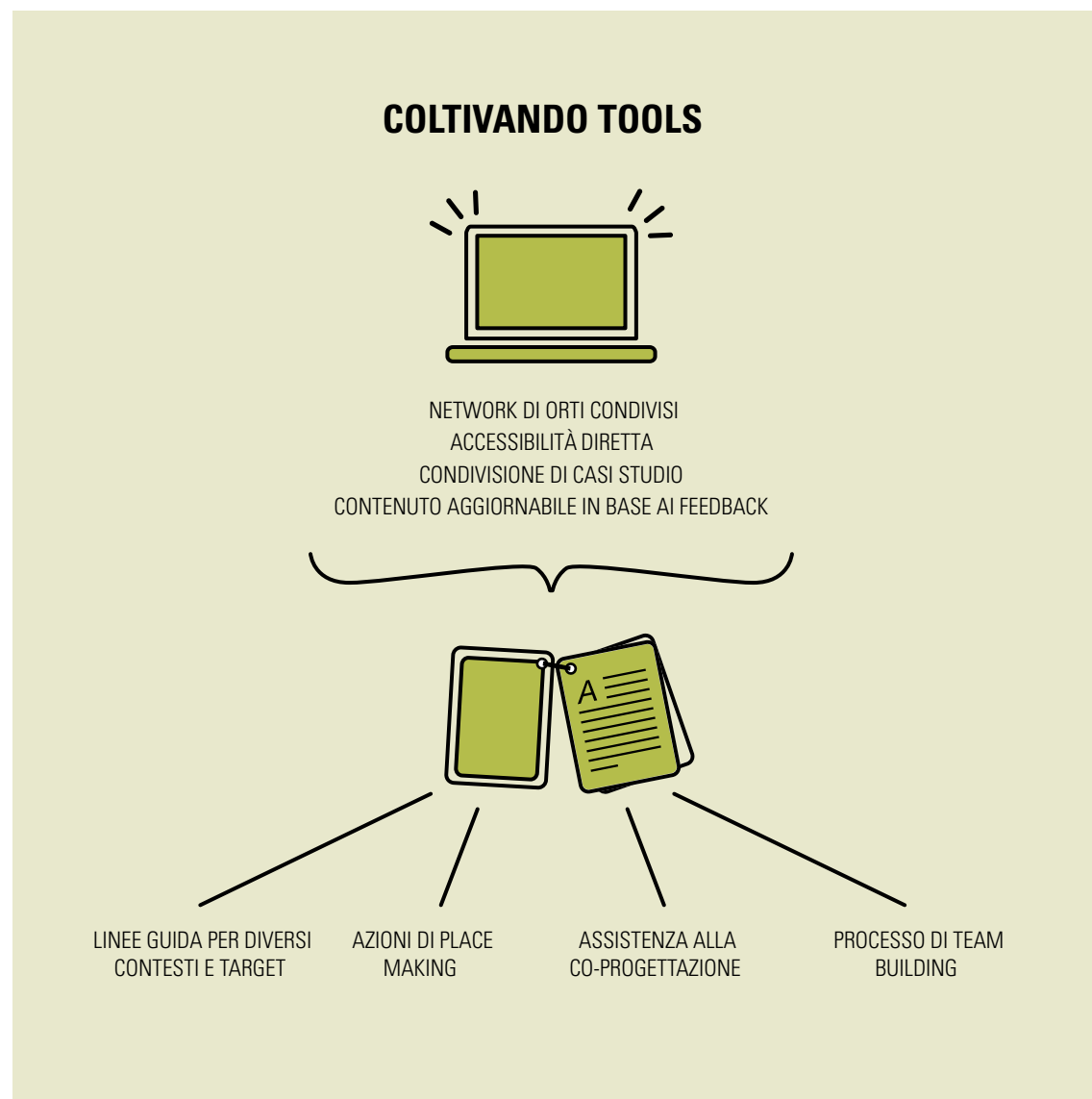
*Come i sistemi italiani di orti urbani condivisi sviluppano i propri network e che tipo di linee guida progettuali diffondono ai membri aderenti.*

*"Coltivando Tools basa la propria offerta sui valori e i benefici, dimostrati durante le fasi di prototipazione del PSS, dell'essere parte di una comunità di artisti attiva e dinamica."*

Il Product Service System definito da Coltivando Tools basa la propria offerta sui valori e i benefici, dimostrati durante le fasi di prototipazione del PSS, dell'essere parte di una comunità di artisti attiva e dinamica. Primo di tutti il valore della condivisione che, nel caso specifico dell'orto, oltre ai benefici di crescita personale e relazionale dati dal continuo dialogo e scambio tra i membri, aggiunge i vantaggi ben noti che intraprendere un'attività di coltivazione garantisce. Assodando tali valori, di cui attualmente la comunità di Coltivando gode, il principale plus offerto da Coltivando Tools è la possibilità di rendere replicabile il processo di co-progettazione svolto nella realizzazione di Coltivando. La replicabilità di Coltivando definirà la co-progettazione di nuovi orti che diventando parte del sistema Coltivando, godranno i vantaggi dell'essere parte di un network di comunità con cui si avrà la possibilità di dialogare ed interagire, al fine di amplificare ed estendere il valore della condivisione.

Gli strumenti di replicabilità offerti, sono stati affinati in seguito a continue prototipazioni nel corso degli ultimi mesi e, come illustrato nelle pagine "il ruolo del designer" (schede WS, capitolo 5), il contributo di noi designer ha indirizzato la progettazione secondo un approccio Community Centered. Gli strumenti di replicabilità offerti, come approfondito in seguito, sono stati definiti nella restituzione dei workshop di prototipazione con i target dei due contesti

sperimentati e saranno divulgati gratuitamente con la realizzazione di una piattaforma online, in modo da garantire a chiunque la massima accessibilità.



### La piattaforma Coltivando Tools

La piattaforma del PSS Coltivando Tools è stata ideata al fine di fornire un mezzo per la divulgazione dei toolkit di replicabilità, un contenitore di raccolta dei contributi e casi studio ricavati dalla realizzazione di nuovi orti ed una base su cui costruire un nuovo network di comunità di artisti. La piattaforma Coltivando Tools sarà indipendente, ma farà riferimento al sito web, al momento attivo, di Coltivando. In questa maniera la divulgazione delle linee guida proposte sarà facile e veloce per tutti. Attraverso la piattaforma sarà possibile consultare e scaricare gratuitamente i Toolkit, filtrati in base al contesto di utilizzo, per avviare il processo di co-progettazione di un orto condiviso. Allo stesso tempo, attraverso un sistema open-source, gli utenti avranno la possibilità di caricare i feedback e gli insights ricavati dai percorsi progettuali svolti, al fine di ispirare ed implementare continuamente i Toolkit offerti da Coltivando Tools. In questo modo, sarà inoltre possibile condividere il processo svolto da ogni comunità, instaurando, attraverso il network online, interazioni e relazioni tra le varie comunità del sistema di orti condivisi Coltivando.

### I toolkit di co-progettazione

I Toolkit offerti dal PSS Coltivando Tools sono un insieme di linee guida utili ad intraprendere un percorso di co-progettazione per realizzare, insieme alla comunità, un orto condiviso. Come visto nelle fasi di prototipazione (schede WS, capitolo 5), i Toolkit presentati e sviluppati in questo progetto di tesi, sono rivolti a due target principali di utenza: una comunità di quartiere, formata da un gruppo di cittadini che abbiano definito alcune figure guida (un team composto e scelto dagli stessi abitanti o da un'associazione partner) ed una comunità di bambini dai 4 ai 6 anni, che sia scolastica o co-



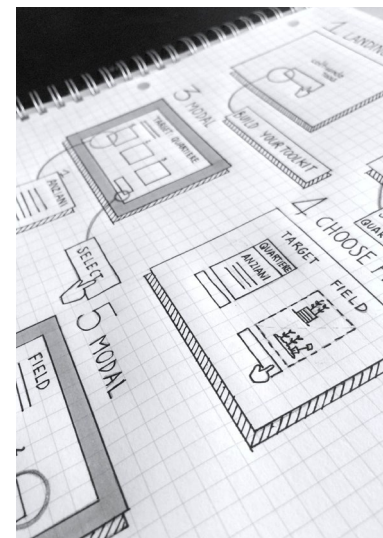
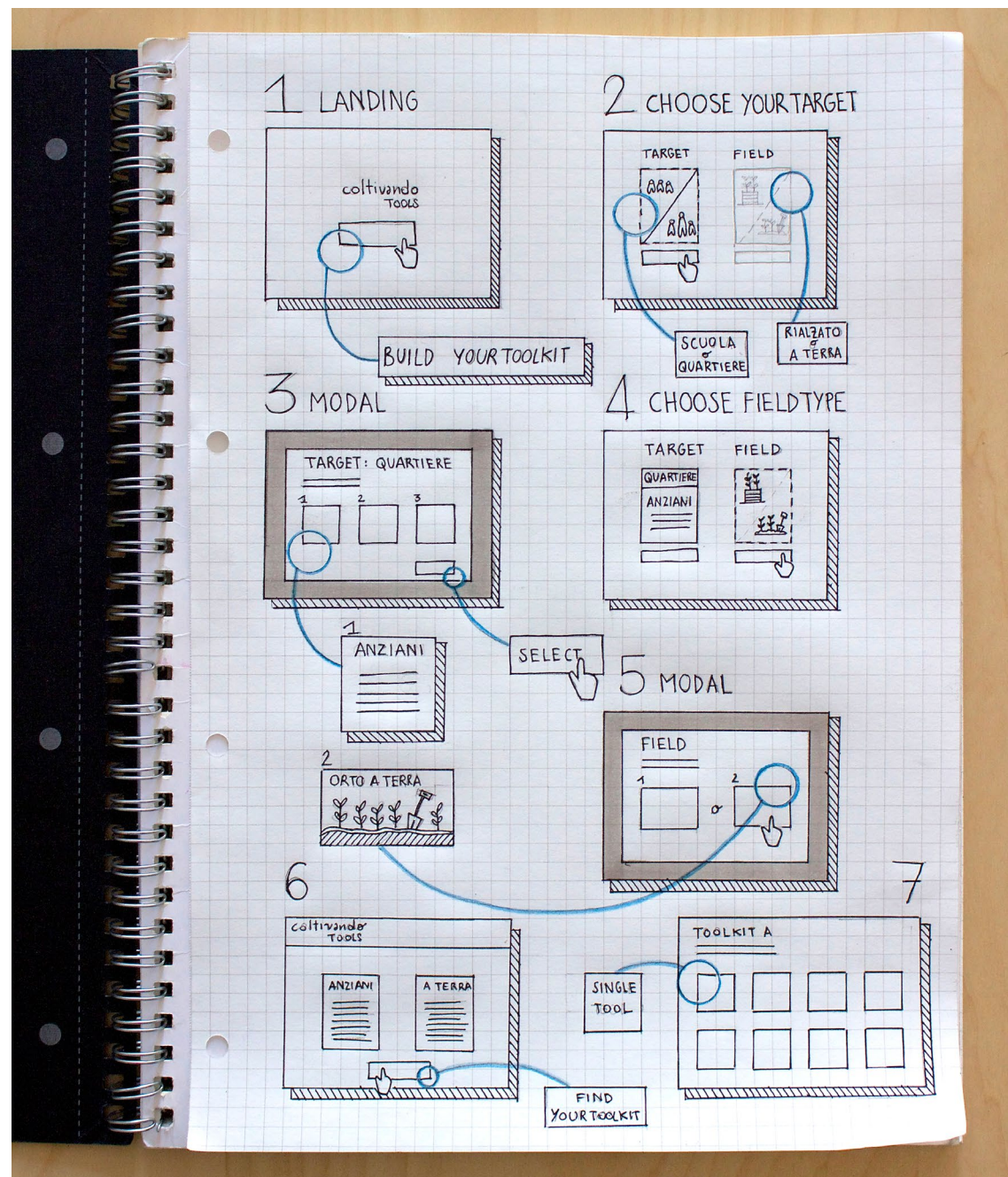


Immagine 6.1 e 6.2  
Sketch della UI nella  
definizione della piattaforma  
CultivandoTools.

munque organizzata e guidata da un gruppo di educatori. I Toolkit si rivolgono prevalentemente alle figura guida di ogni tipo comunità (ad esempio alle educatrici, nel caso della realizzazione di un orto a scuola), poiché suggeriscono modi di agire che, attraverso l'ascolto e la comprensione dei divergenti pareri e bisogni dei singoli membri, facciano confluire le diverse esigenze ed intuizioni verso una vision comune.

I due Toolkit realizzati, seguono il processo di co-progettazione a partire dall'instaurarsi della comunità fino all'avviamento effettivo dell'orto, suggerendo azioni e soluzioni utili al team-building e al decision making che enfatizzano ogni volta il valore della condivisione. Quello che i Toolkit prevedono come obiettivo finale del processo è il riuscire ad abilitare una comunità ad effettuare scelte progettuali in armonia e rispetto di tutti, per la co-realizzazione e gestione di un nuovo spazio da condividere. Entrambi i Toolkit sono composti da sei Tools (illustrati singolarmente in seguito), presentati sotto forma di schede da scaricare, stampare ed assemblare al fine di realizzare un piccolo manuale, in cui ogni step preveda l'organizzazione di un workshop da svolgere insieme alla comunità. Ogni Tool suggerisce l'organizzazione dei workshop fornendo istruzioni dettagliate, step by step, per progettare ed interagire con la comunità, la lista degli strumenti necessari a svolgere le attività ed infine alcune tips facoltative, che implementino e diano maggiore valore al processo svolto. Alcuni Tools prevederanno degli allegati da stampare, al di fuori delle schede, per facilitare la gestione delle attività suggerite.

“I Toolkit prevedono come obiettivo finale del processo è il riuscire ad abilitare una comunità ad effettuare scelte progettuali in armonia e rispetto di tutti, per la co-realizzazione e gestione di un nuovo spazio da condividere.”

I sei Tools sono progettati per essere svolti seguendo la consequenzialità suggerita, ma in base all'evenienze possono essere gestiti singolarmente. Inoltre, tutti i Tools avranno una format da compilare in modo da poter raccogliere in maniera ordinata i feedback e gli insi-

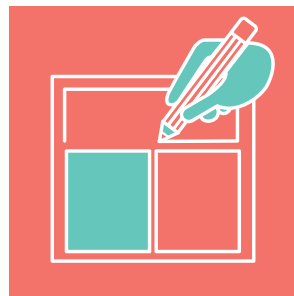
## TOOL KIT PER COMUNITÀ DI QUARTIERE

**TOOL 1**  
Che cos'è un orto condiviso?

“Questo strumento è utile a far comprendere alla comunità di futuri ortisti il valore ed il significato di condividere un orto. Un brainstorming ben gestito, darà vita ad una spontanea attività di team-building.”

**TOOL 2**  
Manifesto e regolamento

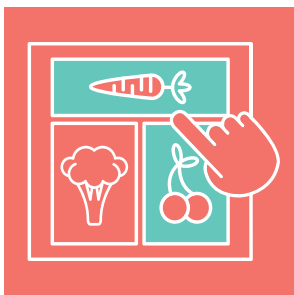
“Questo strumento è utile alla sintesi concreta dei risultati ottenuti con il tool1. Difatti l'attività a seguire definisce da tali risultati il manifesto dell'orto condiviso ed il conseguente regolamento di gestione.”

**TOOL 3**  
Layout spazi e servizi della convivialità

“Questo strumento supporta le scelte di servizi che favoriscano la socialità e la realizzazione di uno spazio conviviale. Inoltre, servirà a gestire la disposizione spaziale che i servizi avranno nel futuro orto.”

**TOOL 4**  
Pulizia e definizione degli ingressi all'orto

“Questo strumento aiuta a definire, con la prima attività da svolgere necessariamente sul campo, l'avviamento dell'orto. Gli ortisti saranno coinvolti in una pulizia superficiale collettiva del terreno e realizzeranno gli ingressi totem dello spazio.”

**TOOL 5**  
Scelta e disposizione delle coltivazioni

“Questo strumento segue l'attività di pulizia: lo spazio è pronto per essere suddiviso secondo il layout. Le indicazioni, propongono dei metodi per selezionare e posizionare nello spazio le coltivazioni preferite dagli ortisti.”

**TOOL 6**  
Preparazione del terreno per la coltivazione

“Questo strumento suggerisce gli ultimi step ed accorgimenti necessari ad arrivare alla semina, e dunque ad iniziare la coltivazione. Dopo aver preparato il terreno, seminato e definito i ruoli, si propone di organizzare una festa di inaugurazione.”

## TOOL KIT PER COMUNITÀ DI BAMBINI (3-6 ANNI)

**TOOL 1**  
Germogliazione della patata dolce

“Questo strumento fa comprendere ai bambini il processo di germogliazione delle piante. Scegliere un ortaggio straniero, la patata americana, diventa valore aggiunto nella scoperta di cibi e culture differenti”

**TOOL 4**  
La casetta degli insetti

“Questo strumento aiuta a realizzare una “casetta” che accolga gli insetti utili all'orto. Questo habitat favorisce biodiversità, necessaria ad avere un raccolto rigoglioso, poiché attira gli insetti impollinatori.”

**TOOL 2**  
I giusti accostamenti

“Questo strumento spiega ai bambini quanto sia necessaria una divisione spaziale delle coltivazioni, e come decidere cosa e dove piantare sia una scelta importante per una crescita sana delle piante.”

**TOOL 5**  
La storia del nostro orto condiviso

“Questo strumento suggerisce come sviluppare, insieme ai bambini, il manifesto dell'orto. Sarà richiesto di sintetizzare gli step effettuati sinora, illustrando i valori, le caratteristiche e le regole dell'orto”

**TOOL 3**  
Ricicliamo per abbellire l'orto

“Questo strumento tratta la tematica del riciclo. Le attività definiranno l'abbellimento dell'orto con materiali di scarto, decorati dai bambini, come recinzione dello spazio ed innovativi vasi per piantine.”

**TOOL 6**  
Chi si prende cura dell'orto?

“Questo strumento supporta la comunità di bambini nella definizione dei ruoli per la cura e gestione dell'orto. Sarà utilizzato un sistema rotazionale che permetta il coinvolgimento di tutti.”

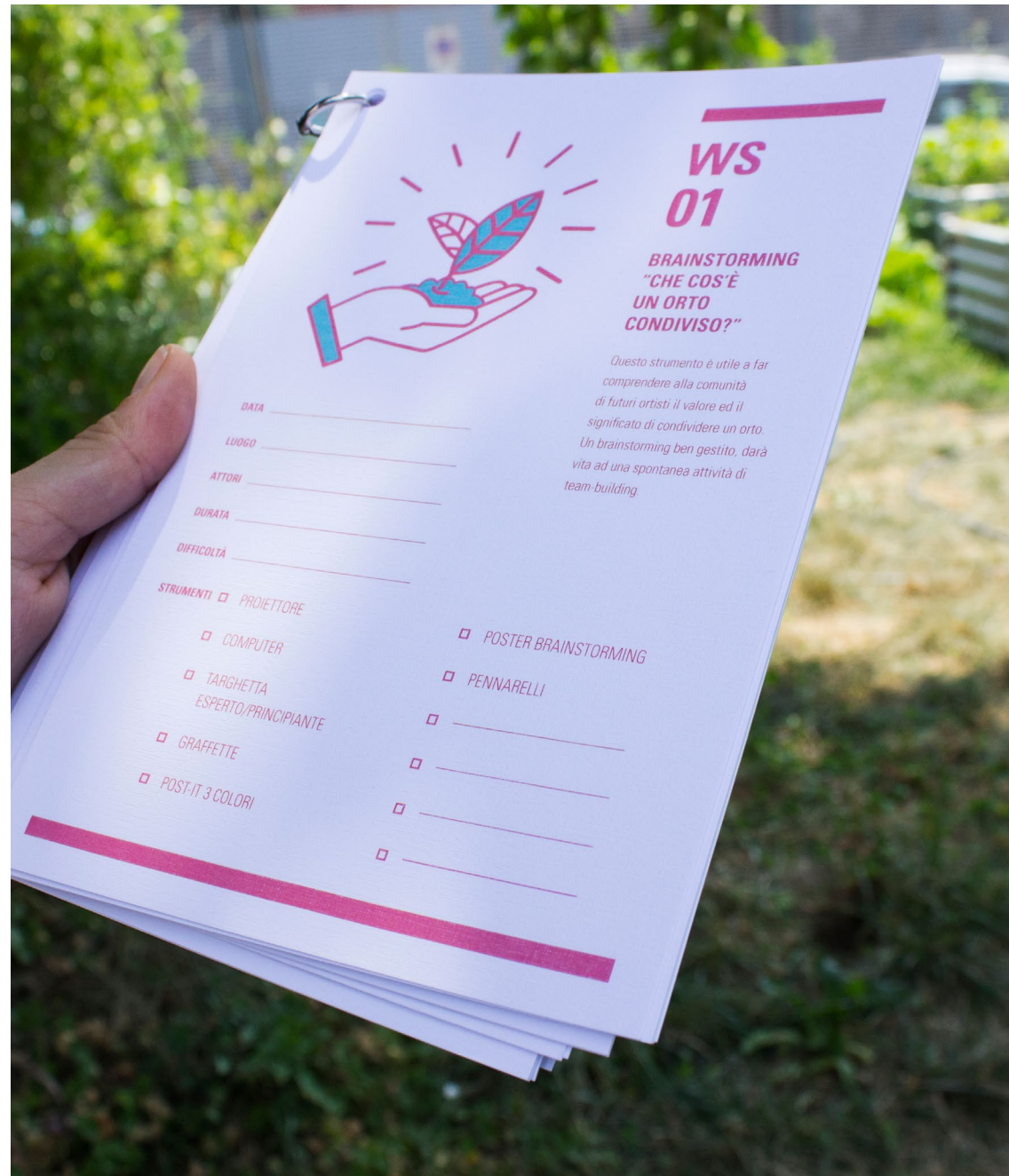


ghs ottenuti in seguito ai workshop, per essere restituiti a Coltivando Tools, attraverso la piattaforma, al fine di migliorare il servizio. Infine, ogni Toolkit potrà essere personalizzato con l'aggiunta delle istruzioni fornite dagli strumenti Extra, che suggeriscono attività opzionali, interessanti ed utili ad implementare le funzioni dello spazio, ma che non essendo prettamente necessarie alla progettazione ed avviamento dell'orto, possono essere inserirsi in qualsiasi punto del processo.

Immagine 6.3, 6.4 e 6.5  
Prototipo dei Toolkit,  
scaricabili dalla futura  
piattaforma Coltivando Tools.







### 6.3 COME FUNZIONA COLTIVANDO TOOLS

*Definizione di toolkit, che abilitino la Creative Community alla co-progettazione di un orto condiviso e che incentrino le linee guida da tramandare sulla crescita delle relazioni e della comunità stessa.*

La user experience dal servizio Coltivando Tools si definisce tra le interazioni dei diversi attori (la comunità, la figura guida di quest'ultima, ed il team di designer ed esperti di Coltivando) e degli stessi con i touchpoint del servizio (primari: i toolkit, la platform, ed il network del sistema; secondari: i workshop effettuati e l'adesivo di riconoscimento donato da Coltivando, una volta che si è parte di un sistema).

*“La user experience dal servizio Coltivando Tools si definisce tra le interazioni dei diversi attori [...] e degli stessi con i touchpoint del servizio.”*

La comunità che decide di intraprendere il percorso di co-progettazione, dopo aver definito il team di guida, affida a quest'ultimo il ruolo di interagire con la piattaforma in modo da poter selezionare il Toolkit che meglio rispecchia le esigenze del contesto. Ogni comunità dovrà registrarsi alla piattaforma e creare un account identificativo dell'orto, specificando le informazioni necessarie per filtrare i Toolkit secondo la fascia di età dei membri della comunità, e secondo lo stato del terreno di coltivazione (se l'orto nascerà su terra o in cassoni). Di conseguenza, sarà generato e proposto il Toolkit ideale per ogni contesto, suddiviso nei sei Tools ai quali sarà possibile aggiungere componenti Extra, per personalizzare l'intero percorso.

A questo punto, sarà compito del team di guida, supportato dalle istruzioni di ogni Tool, organizzare i workshop suggeriti coinvolgendo la comunità. Durante ogni workshop, sarà compito delle fi-

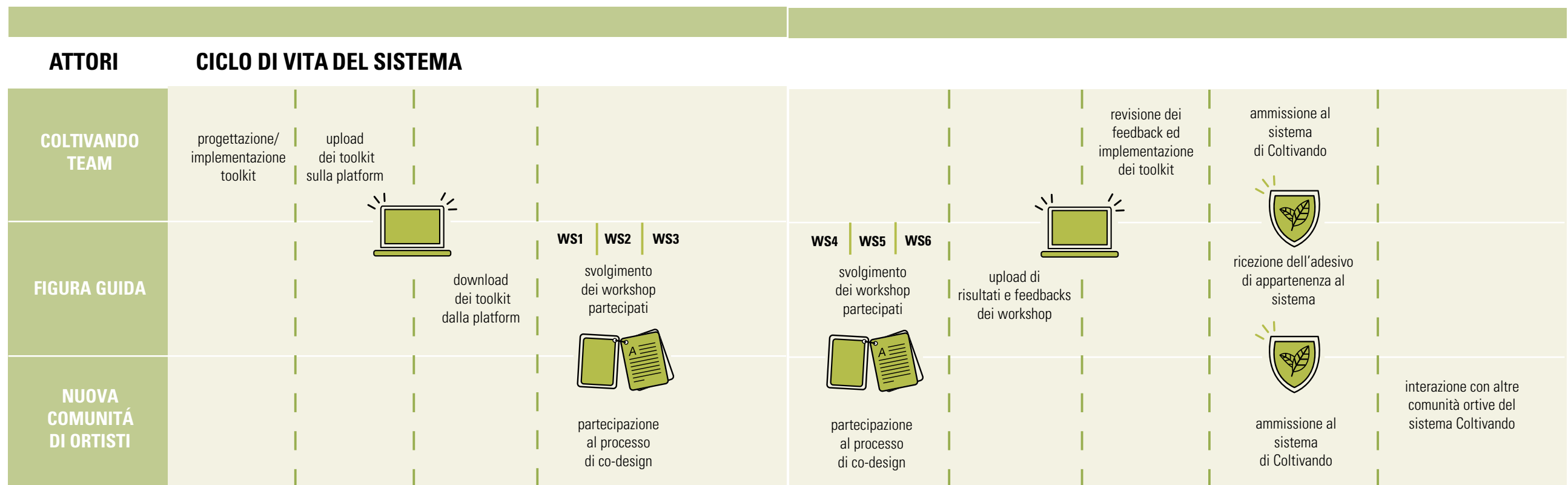


gure guida compilare le schede Tools con i feedback ottenuti dalle attività, ed uploadare tali schede alla fine dell'intero processo. Il team guida inoltre, dovrà realizzare materiale audiovisivo da caricare secondo le indicazioni della piattaforma al fine di condividerlo con le altre comunità di artisti. La condivisione dei materiali, così come il completamento delle schede Tool, abiliterà l'accesso al sistema di orti condivisi di Coltivando, che consegnerà alla comunità l'adesivo simbolico di appartenenza al network.

I benefici dell'essere parte di tale network si traducono nella possibilità di interagire e dialogare con le altre comunità di Coltivando,

scambiandosi esperienze e conoscenze, condividendo foto e progetti realizzati ed ottenendo/dando libero accesso agli altri orti nati nel sistema Coltivando, dando così vita a nuove sinergie sociali.

Infine, il ruolo del team di Coltivando Tools, composto di designer ed artisti, sarà quello di raccogliere le schede caricate dalle comunità e restituirle online, sotto forma di nuovi Tool o con la implementazione di quelli esistenti. In questo modo il processo sarà continuamente iterativo, pronto a plasmarsi in base agli stimoli ed alle ispirazioni dei membri delle comunità, continuando ad adottare un approccio Community Centered per garantire il beneficio di tutti.

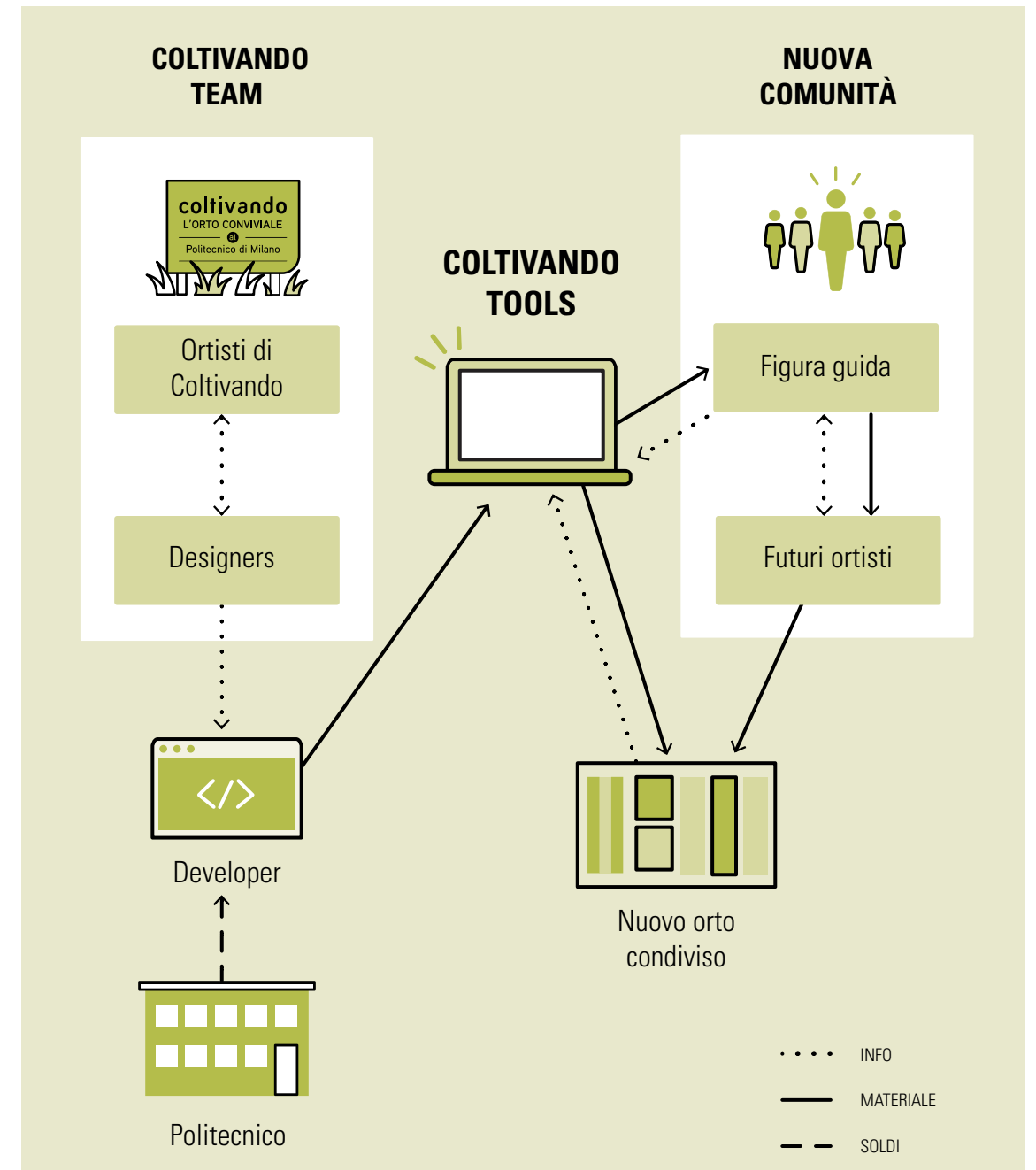


## 6.4 SYSTEM MAP

*Definizione di toolkit, che abilitino la Creative Community alla co-progettazione di un orto condiviso e che incentrino le linee guida da tramandare sulla crescita delle relazioni e della comunità stessa.*

Dalla system map del servizio Coltivando Tools è possibile vedere come le informazioni scambiate tra i diversi attori, definiscano i Toolkit da condividere con le future comunità di ortisti. Trattandosi di un sistema basato sulla co-progettazione, la prima definizione dei Toolkit avviene con uno scambio di informazioni tra i designer e Politecnico di Milano gli ortisti esperti del team di Coltivando. Tali informazioni vengono codificate dai programmatori (collaboratori del Politecnico di Milano) e caricate sotto forma di materiale Toolkit sulla piattaforma di Coltivando Tools.

I toolkit su richiesta, vengono forniti al team a guida della comunità dei futuri ortisti che condividerà con tutti i membri il materiale al fine di avviare il processo di co-progettazione. Da tale processo si identificano due flussi di informazioni “restituiti” alla piattaforma, da parte della comunità di nuovi ortisti. Il primo flusso è relativo ai feedback del processo di co-progettazione, che saranno analizzati dal team Coltivando e restituiti alla piattaforma, come implementazioni o di nuovi Toolkit. Il secondo flusso di informazioni è relativo ai risultati ottenuti dalla co-progettazione e co-realizzazione dello spazio fisico: i materiali audiovisivi realizzati, saranno caricati sulla piattaforma come casi studio. Coltivando Tools potrà “ammettere” il nuovo orto conviviale al sistema Coltivando, definendo l’ingresso al network con la consegna dell’adesivo simbolico di appartenenza.





## CAPITOLO SETTE



### CONCLUSIONI

I risultati attesi, a breve e lungo termine, dall'utilizzo del servizio Coltivando Tools, che si definiranno con la progettazione e sviluppo della piattaforma online che divulgherà i Toolkit.

## 7.1 SVILUPPI FUTURI

*Quanto offre al momento Coltivando Tools e quali sono gli obiettivi, prefissati a breve e lungo termine, grazie ai quali sarà possibile generare il network di orti condivisi Coltivando.*

Allo stato di fatto, Coltivando Tools, è in grado di fornire due tipologie di toolkit: quelle realizzate a partire dai risultati del processo di prototipazione con i due contesti sperimentati.

Dunque, un toolkit per co-progettare un orto conviviale insieme ad una comunità di quartiere, ed un altro per fare lo stesso insieme ai bambini dell'asilo (3-6 anni), saranno disponibili e divulgabili sin da subito, dalla comunità di Coltivando.

A riguardo dei prossimi step, utili ad abilitare il PSS Coltivando Tools alla creazione di un network funzionante ed interattivo di orti condivisi, è ora possibile distinguere due principali direzioni future: lo sviluppo della piattaforma Coltivando Tools e l'aggiunta di nuovi toolkit (o l'implementazione di quelli esistenti) al servizio.

La realizzazione della piattaforma è prevista come risultato a breve termine, dal momento che l'effettivo avviamento della stessa abiliterà il sistema a partire dalla divulgazione, accessibile a tutti, dei toolkit, fino all'instaurazione di un dialogo con le nuove comunità di ortisti che, utilizzando i toolkit, entreranno a far parte del sistema di orti conviviali di Coltivando. Inoltre, la progettazione della piattaforma, è già stata avviata e definita in un cronoprogramma dettagliato nel paragrafo seguente. Di conseguenza, grazie alla collaborazione di programmatori web, selezionati dal Politecnico di Milano, sarà possibile svilupparla e metterla online con facilità.

“É ora possibile distinguere due principali direzioni future: lo sviluppo della piattaforma Coltivando Tools e l'aggiunta di nuovi toolkit (o l'implementazione di quelli esistenti) al servizio.”

Dopo aver realizzato questo fondamentale touchpoint del servizio, sarà possibile effettuare gli step necessari ad ottenere i risultati attesi a lungo termine: lo sviluppo di nuovi Toolkit.

Dall'interazione di designer e ortisti con la piattaforma, sarà possibile progettare nuovi Toolkit, definiti dall'identificazione di contesti e comunità bisognose di un particolare processo progettuale (disabili, stranieri, NEET, etc.).

I designer potranno approcciare ed interagire con nuovi target e contesti, per cui e con cui progettare nuovi Toolkit, sfruttando il network, le vision e gli obiettivi del progetto campUS (sezione orti condivisi). Difatti, come accaduto per questa tesi, campUS prevede la restituzione dei risultati ottenuti durante il percorso avviato, attraverso la realizzazione di elaborati di laurea (da parte di studenti di PSSD o Interior Design) che siano consequenziali e connessi tra loro. In questo modo, nuovi studenti interessati alla tematica degli orti condivisi, potranno avere la possibilità di implementare Coltivando Tools, nell'analisi, prototipazione e co-progettazione di nuovi Toolkit da divulgare.

Invece, da parte delle comunità di ortisti, sarà possibile implementare i Toolkit esistenti grazie alla restituzione dei feedback e degli insight, raccolti dalle figure guida della comunità, durante i processi progettuali suggeriti dai due Toolkit forniti al momento.

Grazie allo sviluppo di questi obiettivi, prefissati a breve e lungo termine, sarà possibile spingere Coltivando alla realizzazione spontanea di un network di Creative Communities che possano godere al massimo di tutti i benefici offerti dall'esser parte di un collaborative service.



## 7.2 CRONOPROGRAMMA DI SVILUPPO PIATTAFORMA

*Definizione specifica degli step da effettuare, al fine di programmare e di rendere disponibile online la piattaforma del servizio Coltivando Tools.*

Al fine di realizzare al meglio ed in brevi tempistiche la piattaforma online di Coltivando Tools, è stato effettuato un cronoprogramma ad hoc con il supporto di web developer, e grazie alle loro competenze è stato possibile arrivare alla definizione di un programma coerente e realistico.

Lo sviluppo della piattaforma avverrà nella definizione parallela di due parti fondamentali: back end (che riguarda la business logic, cioè ciò che sta dietro al funzionamento della piattaforma) e front end (l'aspetto legato all'interfaccia, alla user experience e dunque alle componenti legate al funzionamento grafico).

Inizialmente sarà necessario il *setting up* dell'ambiente di sviluppo, creando un sistema di *versioning* che definisca un unico codice accessibile a chi interagirà in questa fase di sviluppo. A seguire, la fase data modeling sarà utile ad intenticare la natura dei dati che la piattaforma potrà contenere. Si organizzeranno poi tutti i flussi del back end, creando così una logica di incrocio dei dati (business logic) da cui sarà possibile impostare tutti gli elementi front end che ne deriveranno.

Infine, la fase di *delivery*, sarà supportata da diverse fasi di *testing e bug fixing*, utili a completare il processo necessario alla messa on line della piattaforma Coltivando Tools.

### 1 SETT.

#### SETTING UP

- analisi brief di progetto
- preparazione ambiente di sviluppo back end e front end
- preparazione sistema di versioning del codice (repository git)
- preparazioni e ricerca moduli di sviluppo (bower, node modules)
- preparazione codebase

### 2 SETT.

#### DATA MODELING

- enunciazione entità della piattaforma
- setup database e relativi schemi
- sketching divergente flussi backend e front end
- sketching convergente flussi backend
- prototipazioni flussi backend

### 3 SETT.

#### USER INTERFACE

- sketching convergente flussi front end
- sviluppo back end
- sviluppo front end

### 4 SETT.

#### DEVELOPMENT

- sviluppo back end
- sviluppo front end

### 5 SETT.

#### SVILUPPO E TESTING

- fine tuning della piattaforma
- test stabilità

### 6 SETT.

#### DELIVERY

- bug fixing e consegna del progetto

## ALLEGATI



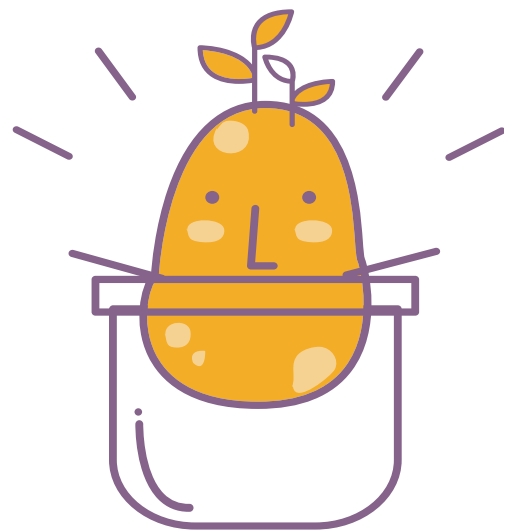
TOOLKIT DI REPLICABILITÀ

## TOOLKIT PER CO-PROGETTARE UN ORTO CONDIVISO CON BAMBINI DELL'ASILO



TOOLKIT DEFINITO DALLA  
PROTOTIPAZIONE SVOLTA CON  
I BAMBINI DELLA SCUOLA DI  
INFANZIA DI VIA CATONE





# WS 01

## GERMOGLIAZIONE DELLA PATATA DOLCE

Questo strumento aiuta a far comprendere ai bambini il processo di germogliazione di una pianta. Scegliere un ortaggio straniero, la patata americana, come primo da far crescere, può inserire il valore aggiunto della scoperta di cibi e culture differenti.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

- STRUMENTI**
- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> BOTTIGLIE DI PLASTICA | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> BARATTOLI DI VETRO    | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> FORBICI / COLTELLI    | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> PENNARELLI COLORATI   | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> STUZZICADENTI         | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> PATATE DOLCI          | <input type="checkbox"/> _____ |

## PREPARAZIONE 1

- 1 In base al numero dei partecipanti a questo workshop, procura una patata americana per ogni due bambini.**

Dal momento che le patate, per germogliare in acqua, dovranno essere tagliate in due, ad ogni bambino sarà assegnata mezza patata. Ricordati di tagliare in due parti ogni patata prima dell'inizio dell'attività.

- 2 Predisponi le postazioni di lavoro in cui i bambini svolgeranno l'attività di decorazione delle patate.**

Questa attività può essere svolta all'interno di una classe, i bambini potranno scegliere tra diversi materiali, tra quelli messi a disposizione dalla scuola, per decorare a proprio piacimento ogni patata.

- 3 Nei giorni precedenti all'attività, chiedi ad ogni bambino di portare un contenitore da riciclare, in cui inserire le patate.**

Coinvolgi i bambini nella raccolta dei contenitori, ma ricordati di contattare i genitori per far sì che non se ne dimentichino. Contenitori ideali possono essere vasetti in vetro, tipo da confettura o bottiglie di plastica grandi, a cui poi dovrai tagliare la parte superiore.

### # TIP

RICHIEDI UN'AUTORIZZAZIONE FORMALE AI GENITORI DEI PARTECIPANTI, PER FAR ASSAGGIARE ALIMENTI AL DI FUORI DELLA MENSA SCOLASTICA.

- 4 Cucina la patata americana in diversi modi seguendo ricette provenienti da diverse culture.**

Se consentito dalla scuola, i bambini potranno assaggiare un nuovo ortaggio e comprendere meglio, prima dell'attività, quali saranno i frutti della coltivazione.

# ATTIVITÀ 1

## 1 Presenta la storia e le caratteristiche della patata dolce, e di conseguenza il metodo per farla germogliare.

Utilizza un linguaggio semplice per spiegare ai bambini il processo ed il fine della germogliazione. Fai toccare, annusare e assaggiare, se possibile, le patate americane, per aiutare i bambini a distinguerne le caratteristiche rispetto all'ortaggio tradizionale.

## 2 Distribuisci mezza patata per ogni bambino e conduci tutti alle postazioni di lavoro predisposte, per iniziare l'attività di decorazione.

Invita i bambini a decorare la patata come preferiscono, ma può essere divertente suggerire loro di disegnare sulla buccia una o più facce, spiegando come i germogli che nasceranno diventeranno i futuri "capelli" della Signora/Signor patata.

## 3 Mostra ai bambini come inserire correttamente i quattro stecchini di sostegno ai lati della patata e aiutali a posizionarne ognuna nel proprio vasetto.

Dopo aver inserito gli stecchini alla giusta altezza, in modo che appoggiandosi ai bordi del contenitore, mantengano la patata sospesa al suo interno, posiziona ogni patata nel suo vasetto con la parte tagliata verso il basso. Metti dell'acqua in ogni vasetto, in modo che bagni la base della patata, senza immergerla del tutto.

### # TIP

PORTA UN ESEMPIO DI PATATA GIÀ DECORATA E GERMOGLIATA NEL SUO VASETTO, COSÌ SARÀ PIÙ FACILE PER I BAMBINI VISUALIZZARNE IL RISULTATO.

# ATTIVITÀ 1

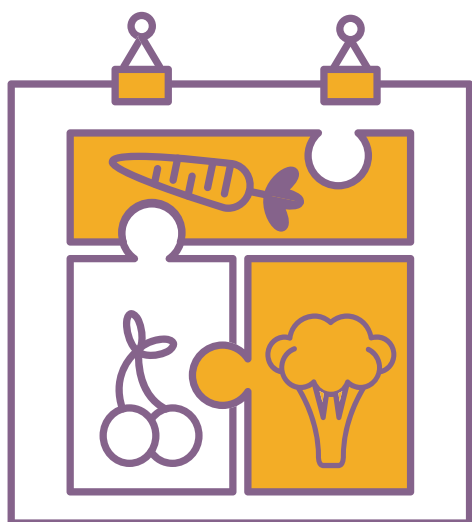
## 4 Posiziona insieme ai bambini il vasetto con la patata al sole, così che possa germogliare.

I bambini sono molto stimolati da questo passaggio che, oltre a divertirli, incentiva alla cura futura dell'ortaggio. Se necessario, aiutali a scrivere il nome sull'etichetta.

## 5 Distribuisci mezza patata per ogni bambino e conduci tutti alle postazioni di lavoro predisposte, per iniziare l'attività di decorazione.

Ricorda ai bambini di controllare, nei giorni a seguire, il livello dell'acqua per non lasciare mai la pianta disidratata. Fa in modo che i bambini possano seguire le fasi di germogliazione, mostra loro tutti gli avanzamenti, in modo da fargli comprendere, con facilità, le dinamiche della coltivazione.





## WS 02

### CO-DESIGN LAYOUT E ACCOSTAMENTI DELLE COLTIVAZIONI

Questo strumento definisce  
è uno step molto utile per far  
comprendere ai bambini quanto sia  
necessaria una divisione spaziale  
delle coltivazioni, e come la  
decisione di cosa e dove piantare  
sia una scelta importante per una  
crescita sana delle piante.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

STRUMENTI  ALVEOLARE (BASE PER L'ORTO)

SPUGNETTE / GOMMAPIUMA

TEMPERE

PIATTI DI PLASTICA

BIADESIVO

GIORNALI

CARTONCINO VEGETALE

VELCRO

PASTELLI A CERA

PENNARELLI / MATITE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 2

### # TIP

È UTILE AVER GIÀ  
PREPARATO E PULITO  
L'AREA DI COLTIVAZIONE  
PRIMA DI PROCEDERE CON  
L'ATTIVITÀ.

- 1** **Suddividi il terreno in aiuole di coltivazione e camminamenti, creando così un layout. Definisci per ogni aiuola un accostamento di ortaggi corretto.**

La scelta degli ortaggi da accostare può partire dalle piante che i bambini hanno precedentemente fatto germogliare con gli educatori, così da garantire una continuità nel processo.

- 2** **Prepara un modello dell'orto proporzionato alla dimensione dello spazio. Suddividi il modello in diversi layer: camminamenti, aiuole di coltivazione e ortaggi scelti.**

È utile scomporre il modello in diversi elementi per far comprendere a tutti i bambini le parti spaziali dell'orto e le funzioni di ognuna.

- 3** **Rendi gli accostamenti tra le coltivazioni un gioco! Definisci due ortaggi affini per ogni aiuola e dividi fisicamente tutte le aiuole del modello con incastri differenti.**

Gli accostamenti corretti tra le coltivazioni possono essere rappresentate rendendo le aiuole mini puzzle da due pezzi, dove ad ogni pezzo corrisponderà un ortaggio. I pezzi combacianti comporranno l'aiuola, definendo l'accostamento ideale. In questo modo sarà facile far capire ai bambini gli ortaggi coltivabili nella stessa aiuola.

- 4** **Realizza delle bandierine per ogni tipo di ortaggio, i bambini le useranno per indicare le coltivazioni nell'orto alla fine dell'attività.**

In questo modo i bambini comprenderanno meglio il passaggio dalla fase di progettazione a quella di applicazione pratica, delle scelte fatte, sul terreno.

## ATTIVITÀ 2

### # TIP

PUOI SEMPLIFICARE LA SPIEGAZIONE USANDO UNA METAFORA: DUE ORTAGGI "AMICI" VIVONO NELLA STESSA "CASETTA". GLI ORTAGGI CHE "NON VANNO D'ACCORDO" CRESCERANNO MALE "LITIGANDO".

- 1 Racconta ai bambini che cos'è un layout, perché è importante che sia definito e spiega loro che le coltivazioni crescono meglio se accostate correttamente.**

Spiega ai bambini che gli ortaggi non devono essere calpestati e dunque è opportuno definire le aiuole in cui cresceranno ed i percorsi sui quali è possibile camminare. Usa il modello a supporto della spiegazione.

- 2 Dividi i bambini in quattro gruppi ed assegna ad ogni gruppo le parti del modello da decorare: la base, i camminamenti, le parti-puzzle delle aiuole e gli ortaggi. Fai partire l'attività di decorazione.**

Supporta i bambini nella decorazione e ricorda loro le funzioni di ogni elemento (i camminamenti, come le aiuole, saranno verdi o marroni).

Un modello che rappresenti verosimilmente l'orto, aiuterà i bambini a comprendere la trasposizione reale del progetto.

- 3 Riunisci i gruppi dopo la decorazione. Mostra ai bambini gli incastri delle aiuole e chiedi loro di indovinare, componendo i puzzle, gli accostamenti corretti.**

I bambini giocando insieme intuiranno da soli gli accostamenti corretti e li ricorderanno facilmente.

## ATTIVITÀ 2

- 4 Dopo aver unito i camminamenti alla base del modello, completalo insieme ai bambini, posizionando le aiuole-puzzle correttamente combinate e lasciando proporre loro le disposizioni preferite.**

Fissati i camminamenti al modello, sarà definita la griglia in cui posizionare le aiuole di coltivazione.

- 5 Sul campo chiedi ai bambini di indicare dove cresceranno le future coltivazioni, posizionando nel terreno le bandierine corrispondenti.**

Utilizzando il supporto del modello appena completato, aiuta ai bambini ad orientarsi nello spazio. In base al numero di ortaggi previsti, dividi i bambini per gruppetti, per far sì che tutti partecipino all'attività.





## WS 03

### DECORAZIONE DELL'ORTO RICICLANDO

Il workshop proposto da questo strumento è incentrato sulla tematica del riciclo. Le attività proposte definiranno l'abbellimento dell'orto utilizzando materiali di scarto, decorati dai bambini, come recinzione dello spazio ed innovativi vasi per piantine.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

**STRUMENTI**  PIANTE AROMATICHE

PALLONI FORATI

COLORI ACRILICI

SPUGNETTE

PIATTI DI PLASTICA

TERRICCIO

ATTREZZI PER COLTIVARE

BASE IN CARTONE

PUNESSE

FILO DI LANA

ASSI DI LEGNO

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 3

### 1 **Prepara i materiali da riciclare scelti, in modo da evitare ai bambini lavorazioni pericolose e complesse.**

I materiali di scarto possono essere scelti in base alle proprie idee o disponibilità, l'importante è che siano pronti all'utilizzo da parte dei bambini. L'esempio proposto è quello di utilizzare cassette di legno da frutta per la recinzione, quindi scomporle in assi ben levigate. Per i vasi un'idea interessante è quella di utilizzare palloni da calcio bucati, ai quali andrà realizzata un'apertura e dei buchi di drenaggio.

### 2 **Procura diverse piantine aromatiche, tra cui i bambini sceglieranno quelle da posizionare nell'orto.**

Al fine di seguire un buon processo co-progettuale è utile dare ai bambini la possibilità di scegliere gli aromi preferiti da travasare nei nuovi vasi. Quelle scartate potranno essere curate dagli educatori.

### 3 **Stampa alcune fotografie dei piatti realizzati utilizzando gli aromi che hai scelto.**

In questo modo sarà facile per i bambini riconoscere gli odori e ciò che sarà possibile cucinare con le piantine che coltiveranno.

## ATTIVITÀ 3

### # TIP

PUOI CONTINUARE IL RACCONTO RIPRENDO LA METAFORA SUGGERITA NEL TOOL1 DELLE AIUOLE COME "CASSETTE". LE RECINZIONI DUNQUE POSSONO DIVENTARE I "MURI CHE PROTEGGONO LA CASSETTA".

### 1 Dividi i bambini in due gruppi: uno per la recinzione ed uno per la scelta delle piantine aromatiche.

Spiega ai bambini che gli ortaggi non devono essere calpestati e dunque è opportuno definire le aiuole in cui cresceranno ed i percorsi sui quali è possibile camminare. Usa il modello a supporto della spiegazione.

### 2A Recinzione: Racconta ai bambini che cos'è una recinzione e a cosa serve nell'orto.

Supporta i bambini nella decorazione e ricorda loro le funzioni di ogni elemento (i camminamenti, come le aiuole, saranno verdi o marroni). Un modello che rappresenti verosimilmente l'orto, aiuterà i bambini a comprendere la trasposizione reale del progetto.

### 2B Piantine aromatiche: Lascia annusare le piantine ai bambini, mostrando loro le foto dei piatti realizzati con le stesse, e chiedi loro di scegliere le preferite.

I bambini giocando insieme intuiranno da soli gli accostamenti corretti e li ricorderanno facilmente.

### 3A Recinzione: Lascia progettare ai bambini le recinzioni per ogni aiuola: definendo materiale, colore e posizionamento. Inizia l'attività di decoro delle componenti scelte.

Fissati i camminamenti al modello, sarà definita la griglia in cui posizionare le aiuole di coltivazione.

## ATTIVITÀ 3

### # TIP

LE IDEE DI POSIZIONAMENTO DELLA RECINZIONE POSSONO ESSERE APPLICATE AL MODELLO SEMPLICEMENTE UTILIZZANDO PUNTINE E FILI DI LANA, IN MODO DA DEFINIRE CON PRECISIONE GLI SPAZI.

### 3B Piantine aromatiche: Mostra ai bambini il processo svolto per ottenere i vasi riciclati, chiedi di assegnare le piantine scelte ad ogni vaso ed inizia l'attività di decorazione dei vasi.

Utilizzando il supporto del modello appena completato, aiuta ai bambini ad orientarsi nello spazio. In base al numero di ortaggi previsti, dividi i bambini per gruppetti, per far sì che tutti partecipino all'attività.

### 4A Recinzione: Spostatavi sul campo, e tutti insieme installate la recinzione secondo le scelte fatte.

Portate il modello sul campo e basandovi su quanto deciso, invita i bambini ad autogestirsi e dividersi nell'applicazione della recinzione sul terreno.

### 4B Piantine aromatiche: Illustra ai bambini l'attività di travaso delle piantine ed aiutali a svolgerla. Posizionate insieme i vasi nei pressi dell'orto.

Mostra ai bambini come separare con delicatezza le radici per il travaso delle piantine aromatiche, fa sì che svolgano l'attività collaborando e dopo recatevi tutti insieme all'orto per posizionare i nuovi bellissimi vasi.





## WS 04

### REALIZZAZIONE DELLA CASETTA DEGLI INSETTI

Seguendo le indicazioni fornite da questo strumento, sarà possibile realizzare una "casetta" che accolga gli insetti utili all'orto. Questo tipo di habitat favorisce biodiversità nell'orto, necessaria ad allontanare gli insetti dannosi ed avere un raccolto rigoglioso ed abbondante grazie agli insetti

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

STRUMENTI  MATERIALE E FIBRE NATURALI

CASSETTE DI PLASTICA

TELO IN PVC

FASCETTE

FORBICI E PUNTERUOLO

TETTO IMPERMEABILE

CONTENITORI CILINDRICI (LATTE)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 4

- 1** Nei giorni precedenti all'attività, chiedi ad ogni bambino partecipante di portare un contenitore cilindrico da riciclare, come ad esempio latte o rotoli di cartone.

Coinvolgi i bambini nella raccolta dei contenitori, ma ricordati di contattare i genitori per far sì che non se ne dimentichino.

- 2** Procura diversi materiali e fibre naturali che saranno utili per riempire i contenitori che comporranno la casetta degli insetti.

Per ricreare un habitat che attiri ed ospiti diversi insetti, è necessario raccogliere ed ammuchiare diversi materiali e fibre naturali come: pigne, legnetti, foglie secche, terriccio, sassi, canne di bambù.

- 3** Realizza una grande contenitore con materiali isolanti che ospiterà i contenitori più piccoli cilindrici.

Questa struttura sarà la vera e propria casetta, dovrà essere impermeabile ed isolata, lasciando un unico lato aperto. Un'idea per realizzare questo contenitore è unire quattro cassette di plastica per la frutta, rivestite con tessuto impermeabile.

### # TIP

LA RICERCA DI QUESTI MATERIALI PUÒ ESSERE EFFETTUATA DAI BAMBINI STESSI, SE CI FOSSE L'OPPORTUNITÀ DI ORGANIZZARE UNA GITA IN CAMPAGNA.

## ATTIVITÀ 4

**1** **Illustra ai bambini i benefici della presenza di alcuni insetti nell'orto, mostrando loro le foto dei futuri ospiti della casetta.**

Spiega ai bambini che gli insetti "buoni" riescono ad allontanare quelli "cattivi" che danneggiano gli ortaggi e che inoltre alcuni di loro favoriscono la buona crescita delle piante, impollinandole.

**2** **Posiziona tutti i materiali e le fibre naturali sul pavimento. Chiedi ai bambini di dividerli per tipologia in piccoli mucchietti.**

Scoprire i materiali naturali con cui ricreare un habitat che attiri gli insetti, incuriosisce molto i bambini, che solitamente si mostrano entusiasti all'idea di attirare gli insetti nella casetta. Dividendoli in gruppi, avranno modo nello step successivo di scegliere i materiali preferiti per personalizzare la "stanza" che faranno.

**3** **Assicurati che tutti abbiano un contenitore cilindrico e da inizio all'attività in cui ogni bambino, riempiendo i contenitori con i**

Spiega ai bambini che i cilindri saranno le stanze che ospiteranno gli insetti buoni. Da loro libertà di riempire ogni stanza con i materiali e le fibre che preferiscono, facendo però in modo che il contenuto sia talmente fitto, così da non rovesciarsi capovolgendo i cilindri.

**# TIP**

FAR SÌ CHE I BAMBINI SI SCAMBINO I CONTENITORI CILINDRICI PORTATI DA CASA, PRIMA DELL'ATTIVITÀ, RAFFORZERÀ IL VALORE DI CONDIVISIONE CHE L'ORTO VUOLE INSEGNARE.

## ATTIVITÀ 4

**# TIP**

IN BASE AL TEMPO A DISPOSIZIONE, PUOI PROPORRE AI BAMBINI UN'ATTIVITÀ DI DECORO DEL CONTENITORE CHE DIVERRÀ LA CASETTA, E REALIZZARE INSIEME A LORO UN TETTO SPIOVENTE PER PROTEGGERLA MEGLIO.

**4** **Posiziona il contenitore più grande in un punto riparato nei pressi dell'orto. Questo, contenendo i cilindri riempiti dai bambini, diventerà la struttura della casetta degli insetti.**

Posiziona il contenitore in modo che il lato aperto risulti la facciata frontale, così che i bambini possano riempirlo con facilità. Assicurati che gli altri lati della casetta siano chiusi e ben isolati rispetto all'esterno.

**5** **Disponi i bambini in fila d'avanti alla casetta e fai posizionare ad ognuno la "stanza" realizzata con i materiali naturali. La casetta sarà pronta ad ospitare gli insetti amici dell'orto!**

Aiuta i bambini a disporre le stanze nella casetta, impilando ed incastrando man mano i cilindri, in modo che abbiano una delle aperture rivolta verso l'esterno. Cerca di non lasciare spazi vuoti, tra un cilindro e l'altro, e se ce ne fossero, riempiili con i materiali naturali avanzati.





# WS 05

## CO-DESIGN DEL MANIFESTO E DEL REGOLAMENTO

Questo strumento suggerisce come sviluppare, insieme ai bambini, il manifesto dell'orto già avviato. A questo punto del percorso, sarà richiesto ai bambini di sintetizzare gli step effettuati sinora, illustrando i valori, le caratteristiche e le regole dell'orto, definite nella co-progettazione.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

**STRUMENTI**  TARGHETTA DI CARTONE  ATTREZZI PER L'ORTO

PENNARELLI  \_\_\_\_\_

TABELLONE (CALENDARIO)  \_\_\_\_\_

ETICHETTE  \_\_\_\_\_

MOLLETTE  \_\_\_\_\_

SCOTCH  \_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 5

- 1 Prepara per ogni bambino, diversi cartoncini formato A6, su cui disegneranno la storia dell'orto.**

Disegnando, i bambini, riusciranno ad esprimere al meglio il processo svolto finora. Definisci il numero di cartoncini per bambino, in base a come vorrai che il racconto dei workshop effettuati venga diviso.

- 2 Predisponi le postazioni di lavoro con tutto il materiale necessario per disegnare e colorare.**

L'attività può essere svolta in classe, in modo che ognuno possa lavorare comodamente al proprio posto. Fai in modo che tutti abbiano facilmente accesso a svariati colori, dunque basandoti su quanto la scuola dispone, fornisci per l'attività pennarelli, matite, colori a cera, etc.

- 3 Procura scatoloni di cartone della stessa dimensione e scomponili in facciate di supporto che diventeranno le pagine del manifesto.**

Unendo a fisarmonica le facciate ricavate dagli scatoloni, potrai ottenere un libro compatto del manifesto che farà da supporto ai disegni dei bambini e che quando sarà aperto mostrerà l'intero percorso in maniera lineare.

### # TIP

SE POSSIBILE, L'IDEALE SAREBBE SVOLGERE QUESTA ATTIVITÀ ALL'ESTERNO NEI PRESSI DELL'ORTO. I BAMBINI, AVENDO DINANZI IL RISULTATO DEL PERCORSO SVOLTO, SARANNO PIÙ STIMOLATI A DISCUTERE E DISEGNARE QUANTO FATTO ED OTTENUTO FINORA.

## ATTIVITÀ 5

### 1 **Spiega ai bambini che cos'è un manifesto, perché va realizzato e come si svolgerà l'attività.**

Racconta ai bambini che attraverso un manifesto si raccontano i valori, le scelte e le regole definite nel percorso svolto e dunque è una sorta di storia dell'orto. Quindi spiega loro che realizzarne uno sarà un modo per raccontare ad altri bambini questa storia e di conseguenza dare a questi ultimi le istruzioni per replicare il percorso fatto insieme.

### 2 **Da inizio al racconto! Avvia dei brevi brainstorming sul processo svolto finora, ed alla fine di ognuno da a tutti i bambini un cartoncino su cui dovranno disegnare quanto discusso insieme.**

Puoi seguire questi esempi di brainstorming, dividendo l'attività in tre parti:

1. Valori: Cos'è un orto? A cosa serve? Che vuol dire condiviso? Con chi lo condividi?
2. Coltivazioni: Cosa abbiamo piantato? Perché abbiamo scelto di dividere il terreno in questo modo? Chi raccoglierà i frutti? Chi li mangerà?
3. Regole: Come ci si prende cura dell'orto? Cosa fa male all'orto? Come abbiamo fatto a proteggere l'orto? A cosa serve la casetta degli insetti? Alla fine di ogni discussione, da un cartoncino a tutti, e chiedi loro di disegnare la sintesi di ogni serie di domande o la cosa che più li ha colpiti del processo.  
Ripeti l'attività in base al numero di brainstorming che avvierai.

#### # TIP

DARE UN TEMPO DEFINITO PER OGNI DISEGNO NON RENDERÀ L'ATTIVITÀ DISPERSIVA E TROPPO LUNGA.

## ATTIVITÀ 5

### 3 **Dopo aver raccolto tutti i disegni, divisi per ogni brainstorming, mostra ai bambini la consequenzialità della storia ottenuta.**

Seguendo i punti suggeriti nello step 2, avrai una storia che definirà i valori dell'orto (condivisione), le caratteristiche di coltivazione scelte (layout degli accostamenti) e le regole per la cura (innaffiare ogni giorno, non calpestare le piantine, non "disturbare" la casetta degli insetti).

### 4 **Incolla insieme ai bambini, gli step del processo sul supporto in cartone realizzato precedentemente.**

Grazie alla divisione dei disegni secondo i brainstorming, sarà spontanea la distribuzione degli stessi per le diverse pagine di cartone del manifesto. D'accordo con i bambini, affiggete in classe i disegni che sono troppo simili tra loro, così da non avere ripetizioni nel libro. Ricordati però di fare in modo che comunque almeno un disegno per bambino sia parte del manifesto.

### 5 **Dopo aver completato il libro del manifesto, chiedi ai bambini di raccontare la storia del loro orto.**

Concludi l'attività, coinvolgendo tutti i bambini nel raccontare la storia del percorso svolto insieme. Dai loro come supporto del libro manifesto appena realizzato.





# WS 06

## DEFINIZIONE DEI RUOLI DI GESTIONE

Il workshop proposto da questo strumento è incentrato sulla tematica del riciclo. Le attività proposte definiranno l'abbellimento dell'orto utilizzando materiali di scarto, decorati dai bambini, come recinzione dello spazio ed innovativi vasi per piantine.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

- STRUMENTI**
- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> MATERIALE E FIBRE NATURALI | <input type="checkbox"/> CONTENITORI CILINDRICI (LATTE) |
| <input type="checkbox"/> CASSETTE DI PLASTICA       | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> TELO IN PVC                | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> FASCETTE                   | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> FORBICI E PUNTERUOLO       | <input type="checkbox"/> _____                          |
| <input type="checkbox"/> TETTO IMPERMEABILE         | <input type="checkbox"/> _____                          |

## PREPARAZIONE 6

- 1 Nei giorni precedenti all'attività, chiedi ad ogni bambino partecipante di portare un contenitore cilindrico da riciclare, come ad esempio latte o rotoli di cartone.**

Coinvolgi i bambini nella raccolta delle mollette, ma ricordati di contattare i genitori per far sì che non se ne dimentichino. Le mollette verranno utilizzate per realizzare i distintivi dei diversi ruoli che ogni bambino dovrà svolgere.

- 2 Prepara per ogni bambino partecipante una targhetta di cartone.**

Le targhette in cartone, saranno completate da ogni bambino in base al ruolo assegnatogli per la prima settimana, rappresentando così un distintivo di responsabilità riguardo il compito da svolgere.

- 3 Prepara insieme agli altri educatori della scuola un poster calendario, in cui saranno indicati i ruoli che ogni classe deve rispettare, secondo il sistema rotazionale stabilito.**

Crea ogni mese una tabella in cui saranno indicate le classi della scuola e le quattro settimane del mese: nelle cellette ricavate, andrà inserito il ruolo occupato da ogni classe per una determinata settimana. Rafforza il poster utilizzando come supporto del cartone.

- 4 Basandoti sui ruoli per la cura dell'orto definiti insieme ai bambini nel precedente workshop "Definizione", realizza delle icone in cartone che identifichino ogni ruolo.**

In base ai ruoli necessari e definiti insieme ai bambini nella realizzazione del manifesto, realizza delle icone in cartone che rappresentino ogni ruolo per applicarle nelle cellette della tabella calendario.

### # TIP

DARE AD OGNI BAMBINO UN DISTINTIVO RAPPRESENTANTE IL RUOLO DA SVOLGERE, RAFFORZERÀ MOLTO IL SENSO DI RESPONSABILITÀ A RIGUARDO.







## NOTE

# TOOLKIT PER CO-PROGETTARE UN ORTO CONDIVISO CON COMUNITÀ DI QUARTIERE



TOOLKIT DEFINITO DALLA  
PROTOTIPAZIONE SVOLTA CON GLI  
ABITANTI DI BOVISASCA



# WS 01

## BRAINSTORMING "CHE COS'È UN ORTO CONDIVISO?"

Questo strumento è utile a far comprendere alla comunità di futuri ortisti il valore ed il significato di condividere un orto. Un brainstorming ben gestito, darà vita ad una spontanea attività di team-building.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

STRUMENTI  PROIETTORE

COMPUTER

TARGHETTA  
ESPERTO/PRINCIPIANTE

GRAFFETTE

POST-IT 3 COLORI

POSTER BRAINSTORMING

PENNARELLI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 1

### 1 Contatta i membri della comunità interessati ad intraprendere il processo di co-progettazione.

Raccogli le informazioni di ogni futuro partecipante ed in base al tipo di comunità che guiderai definisci il modo più appropriato per le comunicazioni.

### 2 Stabilisci un luogo di incontro per i primi workshop e delinea un calendario delle attività.

Per le prime attività, prettamente di co-progettazione dello spazio e della sua gestione, sarebbe opportuno trovare un spazio fornito di tavoli, sedie ed un supporto su cui proiettare o affiggere poster. Delinea un calendario, che sia flessibile ed iterativo.



# ATTIVITÀ 1

## # TIP

INVITARE MEMBRI DI ORTI CONDIVISI ESISTENTI RISULTA PIÙ EFFICACE DI UNA SEMPLICE PRESENTAZIONE. IN ALTERNATIVA, È PIÙ CONCRETO PRESENTARE CASI STUDIO GEOGRAFICAMENTE VICINI AL FUTURO ORTO.

## # TIP

ASSICURATI SEMPRE DI AVER CHIARITO DUBBI E PERPLESSITÀ DI OGNUNO, LASCIANDO SPAZIO A DOMANDE E COMMENTI, MA ALLO STESSO TEMPO DEFINENDO TEMPI APPROPRIATI PER I MOMENTI DI DIBATTITO.

### 1 **Presenta al gruppo di artisti il team che guiderà il processo e coinvolgi ogni partecipante a fare lo stesso.**

Ricorda che essere la guida di una comunità non vuol dire esserne il leader, quindi instaura un rapporto alla pari sin dall'inizio, imparando i nomi di ogni partecipante e collocandoti fisicamente nel gruppo.

### 2 **Definisci gli obiettivi del progetto, mostrando casi studio e attraverso un calendario di workshop presenta il futuro sviluppo progettuale.**

Presenta al gruppo gli obiettivi temporali ed i risultati attesi del percorso di co-progettazione. Con gli esempi di orti conviviali funzionati, mostra ai partecipanti i benefici delle buone pratiche della condivisione.

### 3 **Chiedi ad ogni partecipante di definirsi ortista "principiante" o "esperto" rendendo visibile la propria scelta.**

Conoscendo il livello di esperienza dei partecipanti, sarà più facile creare dei gruppi omogenei per le attività future. Non dimenticare di definire e mostrare al gruppo anche il tuo livello di esperienza.

### 4 **Presenta l'attività di brainstorming come una raccolta delle aspettative e dei desideri dei partecipanti riguardo la co-progettazione dell'orto.**

Agli artisti saranno poste tre domande:

- Cosa porteresti in un orto condiviso?
- Cosa pensi di trovare in un orto condiviso?
- Cosa non vorresti trovare in un orto condiviso?

Le risposte saranno riportate individualmente su post-it di tre diversi colori, infatti ad ogni domanda corrisponderà un colore.

# ATTIVITÀ 1

## # TIP

PREPARA DEI SUGGERIMENTI DI RISPOSTA PER METTERE A PROPRIO AGIO I PARTECIPANTI E STIMOLARLI A DARE IL PROPRIO PARERE.

### 5 **Dividi il gruppo in diversi micro-gruppi in base al numero dei partecipanti e di figure guida dell'attività.**

Ogni gruppetto deve avere un tavolo di lavoro completo di post-it dei differenti colori, pennarelli e di un grande poster bianco su cui applicare le risposte.

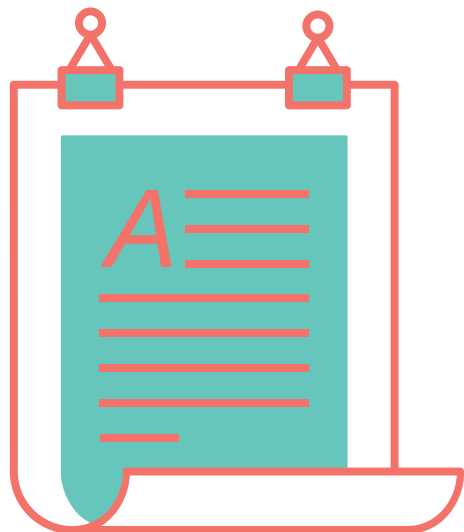
### 6 **Inizia l'attività di brainstorming.**

Leggendo o proiettando una domanda alla volta e lasciando un tempo definito di risposta, prima di passare alla successiva. Renditi disponibile a chiarire qualsiasi difficoltà.

### 7 **Riunisci tutti i partecipanti per visualizzare e categorizzare insieme le risposte ottenute su ogni poster.**

Raggruppa i post-it di tutti i micro-gruppi e dividili in base al colore (delle tre domande effettuate).

Analizzate insieme le risposte per ogni domanda e definite le diverse aree tematiche che si andranno a creare (ad esempio: alla domanda "Cosa porteresti nell'orto condiviso?" le risposte "Mio figlio/Persone amiche/Desiderio di socializzare" definiranno l'area tematica "Relazioni"). Interagisci con il gruppo nella suddivisione, in modo che tutti seguano e prendano parte al processo.



## WS 02

### CO-DESIGN DEL MANIFESTO E DEL REGOLAMENTO

Questo strumento è utile alla sintesi concreta dei risultati ottenuti utilizzando il TOOL1. Difatti l'attività a seguire definisce da tali risultati il manifesto dell'orto condiviso ed il conseguente regolamento di gestione.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

- STRUMENTI
- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PROIETTORE          | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> COMPUTER            | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> PALETTINE           | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> TABELLONE RISULTATI | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____               | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____               | <input type="checkbox"/> _____ |

## PREPARAZIONE 2

- 1** **Elabora i risultati ottenuti nel precedente brainstorming: "Che cos'è un orto condiviso?" al fine di ricavare una bozza di manifesto dell'orto, basato su aspettative e desideri dei partecipanti.**

Combina le aree tematiche ricavate dall'attività di brainstorming al fine di ricavare un manifesto con valori idonei alle aspettative degli artisti.

- 2** **Prepara le domande guida da presentare agli artisti nella definizione del regolamento, basandoti su quanto espresso finora, su come funzionano gli altri orti condivisi e sulle normative dello spazio in cui nascerà l'orto.**

Per ogni punto provvisorio del regolamento (ad esempio: ammissione di animali nell'orto) si consiglia di proporre due o più opzioni di regola, in modo da far votare agli artisti l'opzione preferita (ad esempio: al punto "Gli animali sono ammessi..." l'opzione che riceverà più voti tra "...Mai/...Sempre, nell'apposita area recintata/...Solo se al guinzaglio" definirà la regola).

- 3** **Realizza delle palette per permettere a tutti gli artisti di votare l'opzione che preferiscono per ciascun punto del regolamento.**

Utilizzare le palette valorizza la votazione. Vuol dire dare tangibilità ad ogni voto dato, responsabilizzando così ogni votante.

### # TIP

I PUNTI DEL  
REGOLAMENTO DA  
VOTARE, SE COLLEGATI  
E SE RELATIVI ALLA  
BOZZA DI MANIFESTO  
(E QUINDI AI DESIDERI  
E ALLE ASPETTATIVE  
DEI PARTECIPANTI)  
RISULTERANNO PIÙ  
COERENTI ED ACCETTABILI.



## ATTIVITÀ 2

- 1 Presenta al gruppo di artisti il manifesto provvisorio dell'orto condiviso ricavato dai risultati ottenuti nel precedente brainstorming.**

Mostra o proietta al gruppo di artisti le differenti aree tematiche sviluppatesi grazie alle risposte date da loro stessi durante il workshop precedente. Mostra il processo che partendo da queste ha portato ad abbozzare i punti del manifesto.

- 2 Assicurati che tutti gli artisti siano d'accordo con quanto abbozzato nel manifesto e lascia spazio ad un dibattito di definizione dello stesso.**

Questo step può sembrare banale, ma risulta cruciale nella definizione dei valori e dell'andamento generale che si intende dare all'orto. Tendenzialmente, svolgendo appropriatamente il processo di analisi dei risultati del workshop precedente, saranno poche le perplessità degli artisti a riguardo del manifesto ricavato.

- 3 Presenta l'attività di votazione del regolamento e consegna a ciascun artista la paletta per votare.**

Questo strumento consente di ricevere il parere del singolo individuo rapportato a quello della comunità. Inoltre, questa dinamica è importante nella fase stesura del regolamento, dal momento che innesca con naturalezza i dibattiti necessari all'arrivo di un punto di comune accordo.

### # TIP

MOSTRARE  
ESPLICITAMENTE IL  
PROCESSO SVOLTO  
NELL'ELABORAZIONE DEI  
RISULTATI DEI WORKSHOP  
PRECEDENTI, INSTAURA  
NEI PARTECIPANTI UNA  
FORTE CONTINUITÀ E  
FIDUCIA NEL PROCESSO.

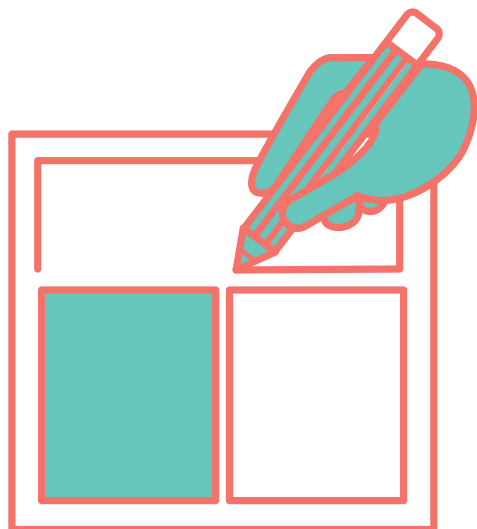
## ATTIVITÀ 2

- 4 Inizia l'attività di votazione dei punti del regolamento. Proietta (o affiggi al muro) una slide per ogni regola da definire.**

Per ogni punto del regolamento, leggi le tre opzioni che lo definiranno. Chiedi agli artisti di votare dopo ogni opzione per capire qual è quella preferita della maggioranza, che andrà a completare il punto del regolamento trattato.

- 5 Dopo ogni votazione raccogli i risultati e lascia spazio ad i brevi dibattiti che ne scaturiranno.**

Raccogli il numero di palette alzate per ognuna delle diverse opzioni proposte per ogni punto del regolamento, per elaborare in seguito una bozza coerente. I dibattiti dopo ogni votazione spingono gli artisti a generare soluzioni spontanee in caso di disaccordi: modificando lievemente le opzioni proposte, combinandole tra loro o proponendone nuove.



## WS 03

### CO-DESIGN DEL LAYOUT E SCELTA DEI SERVIZI DELLA CONVIVIALITÀ

Questo strumento supporta le scelte da fare insieme alla comunità a riguardo dei servizi che favoriscano la socialità e la realizzazione di uno spazio conviviale, al di là della coltivazione. Inoltre, servirà a gestire collettivamente le scelte di disposizione spaziale che questi servizi avranno nel futuro orto.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

STRUMENTI  PROIETTORE

COMPUTER

FASCICOLO REGOLAMENTO

A3 LAYOUT ORTO

MODELLI DELL'ORTO IN SCALA

PALETTINE VOTAZIONE

PEDINE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 3

### # TIP

LA PROGETTAZIONE PROVVISORIA DEL LAYOUT È COMPITO DEL TEAM DI GUIDA, DAL MOMENTO CHE RISULTEREBBE CAOTICO E DIFFICOLTOSO FAR PARTECIPARE TUTTI ALLE SCELTE.

### # TIP

CONSIDERA LE EVENTUALI AREE D'OMBRA NELLE DEFINIZIONE DELLE PARTI DI TERRENO DEDICATE ALLA COLTIVAZIONE.

- 1 Definisci con il supporto di un esperto, la disposizione spaziale delle aree di coltivazione nell'orto e prepara per ogni partecipante un foglio A3 con la pianta scelta.**

In base alle dimensioni del terreno e definisci la superficie destinata esclusivamente alla coltivazione e distingui la dai camminamenti e dagli spazi che dedicherete ai servizi di socialità. Definisci gli ingressi dell'orto ed identificane l'orientamento.

- 2 Definisci quali potrebbero essere gli spazi ed i servizi della convivialità da proporre ai partecipanti.**

Basati soprattutto sui risultati del brainstorming "Che cos'è un orto condiviso?" (TOOL1), e dunque su quanto espresso dagli ortisti in precedenza. Ricerca anche quanto accade negli orti condivisi esistenti, quali sono i servizi di socialità, come funzionano e quanta superficie spaziale occupano.

- 3 Realizza un modello fisico in scala dello spazio. Se non fosse possibile, prepara un poster di dimensioni appropriate.**

Il modello può essere realizzato in maniera semplice ed economica riciclando materiali come carta e cartone. L'importante è mantenere le proporzioni date dalla scala scelta ed identificare una leggenda che indichi visivamente le funzioni degli spazi.



## PREPARAZIONE 3

### 4 Realizza delle pedine (o degli adesivi) che indichino i servizi di convivialità scelti.

Le pedine saranno da posizionare sul modello in base alle decisioni prese insieme agli artisti. Definisci con precisione l'ingombro spaziale che ogni servizio apporterebbe alla pianta e proporziona le pedine di conseguenza.

### 5 Costruisci delle palette per permettere a tutti gli artisti di votare le pedine che preferiscono e applicarle insieme al modello.

Utilizzare le palette valorizza la votazione. Vuol dire dare tangibilità ad ogni voto dato, responsabilizzando così ogni votante.

## ATTIVITÀ 3

### # TIP

POSIZIONA IL MODELLO  
NELLO SPAZIO SECONDO  
L'ORIENTAMENTO  
DEFINITO.

### 1 Posiziona il modello (o il poster) dell'orto in modo che sia ben visibile a tutti durante l'attività.

Per questa attività si consiglia una disposizione spaziale che focalizzi l'attenzione sul modello, in modo che tutti i partecipanti possano prendere le decisioni relative al layout avendo un'idea chiara sullo spazio.

### 2 Consegna ad ogni artista una matita ed il foglio a3 con la pianta dell'orto. Presenta le caratteristiche della pianta e dei servizi della convivialità proposti per lo spazio.

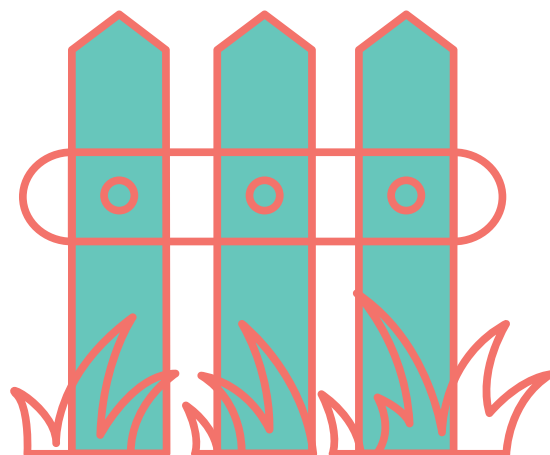
Gli artisti potranno così studiare la pianta e collocare i servizi nello spazio, man mano che le decisioni saranno prese.

### 3 Inizia l'attività di votazione per ognuno dei servizi proposti. Posiziona le pedine rispettive ai servizi scelti sul modello e spostale in base alle decisioni prese insieme alla comunità.

Gestisci il dibattito a seguito della votazione di ogni servizio e basandoti sui suggerimenti ed idee degli artisti posiziona la pedina sul modello. Ricorda che in base ai pareri degli artisti potranno variare le caratteristiche di ogni servizio, sia spaziali che di funzione.

### 4 Fotografa il modello con la soluzione di layout definita e prendi nota delle eventuali modifiche dei servizi.

Una volta terminata l'attività, avere una fotografia finale del modello aiuterà la successiva definizione della pianta dell'orto. Implementa il layout secondo le modifiche raccolte in seguito ai dibattiti della votazione.



## WS 04

### DELIMITAZIONE DELL'AREA RICICLANDO

Questo strumento aiuta a definire, con la prima attività da svolgere necessariamente sul campo, l'avviamento dell'orto. Gli artisti saranno coinvolti in una pulizia superficiale collettiva del terreno e realizzeranno gli ingressi totem dello spazio.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

STRUMENTI  PRESENTAZIONE

POSTER MANIFESTO

POSTER REGOLAMENTO

CASSETTE DI PLASTICA

FASCETTE DI CABLAGGIO

SACCHETTI

GUANTI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 4

- 1 Definisci, basandoti su quanto ricavato dai precedenti workshop, manifesto, regolamento e layout dell'orto condiviso, stampali in grande formato e plastificali per esporli all'aperto.**

Nell'accogliere la comunità di artisti sul campo è di grande impatto mostrare i risultati dei workshop effettuati sinora. Inoltre, in questo modo sarà comunicata l'identità dell'orto e resa visibile ai nuovi arrivati.

- 2 Coinvolgi gli artisti nell'attività di pulizia collettiva sul campo. Accordati insieme a loro per procurare gli attrezzi necessari.**

Organizzare con gli artisti una pulizia superficiale del terreno (rimozione di massi e di sterpaglie meno radicate) rafforza molto il senso di comunità, soprattutto in relazione allo spazio. Sicuramente, se le condizioni del terreno lo chiedessero, a questa pulizia ne seguirà una più profonda, meglio se commissionata ad un'azienda specializzata.

- 3 Chiedi agli artisti di procurare diverse cassette di plastica per la frutta per la realizzazione dei totem di ingresso all'orto. Provedi al recupero di fascette di cablaggio per realizzare la struttura.**

Realizzare delle strutture sfruttando materiale di riciclo, conferisce un forte valore allo spazio che nascerà. Nella fattispecie le cassette in plastica, unite due per volta, danno vita ad un modulo facilmente componibile da tutti, per realizzare una struttura resistente, economica ed esteticamente piacevole.

### # TIP

LE CASSETTE DI PLASTICA POSSONO ESSERE RECUPERATE GRATUITAMENTE AD OGNI MERCATO DI QUARTIERE.



## ATTIVITÀ 4

### # TIP

I TOTEM DI CASSETTE POSSONO ESSERE UTILI ANCHE AD IDENTIFICARE I SERVIZI DELLA CONVIVIALITÀ O AD ABBELLIRE LO SPAZIO IN GENERALE.

### 1 Delimita l'intero perimetro dello spazio ed identificane gli ingressi secondo quanto stabilito nel layout.

Per prima cosa, sul campo, è importante specificare quale sia l'area totale dell'orto (comprensiva di tutti gli spazi di coltivazione, i servizi della convivialità scelti, i camminamenti etc.) e definirne semplicemente gli spigoli con dei bastoni o dei rami.

### 2 Definisci i ruoli per la pulizia del terreno e per la realizzazione dei totem di ingresso per ogni partecipante/micro gruppo di partecipanti. Suddividi e distribuisci gli attrezzi e le cassette di plastica.

Coinvolgi tutti gli artisti nelle due attività, puoi lasciare che siano loro a scegliere il ruolo che preferiscono, o semplicemente decidere per un sistema rotazionale e definire i tempi di cambio attività. Distribuisci le cassette per i totem in base al numero di ingressi definiti (o in base a quanti desiderereste averne).

### 3 Inizia l'attività di pulizia dello spazio e di co-realizzazione dei totem.

Raccomanda tutti gli artisti di indossare i guanti e di avvertirti se pulendo il terreno trovassero materiali pericolosi. Unisci le cassette due per volta e con il modulo ottenuto lascia spazio alla co-progettazione delle combinazioni preferite.

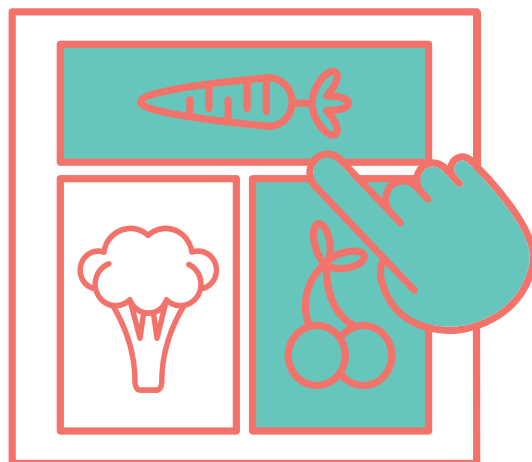
## ATTIVITÀ 4

### # TIP

RIUTILIZZA GLI EVENTUALI SASSI TROVATI NEL TERRENO COME PESO DA INSERIRE NEL MODULO BASE DELLE CASSETTE.

### 4 Posiziona i totem realizzati in corrispondenza degli ingressi ed utilizzali come supporto per esporre i poster di manifesto, regolamento e pianta, definiti dal processo di co-progettazione.

Posizionare i totem alla fine della prima giornata di lavoro sul campo, sarà percepita dagli artisti come azione simbolica di questo primo intervento. Il fatto che queste strutture siano state progettate e realizzate collettivamente rafforzerà lo spirito di comunità.



## WS 05

### SCELTA DELLE COLTIVAZIONI PER L'ORTO CONDIVISO

Dopo la precedente attività di pulizia, lo spazio è pronto per essere suddiviso secondo quanto scelto nelle attività di layout. Queste indicazioni, propongono anche dei metodi per selezionare e posizionare nello spazio le coltivazioni preferite dagli ortisti.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

- STRUMENTI**
- PALETTI IN LEGNO FORATI  \_\_\_\_\_
  - NASTRO IMPERMEABILE  \_\_\_\_\_
  - FORMAT A4  \_\_\_\_\_
  - PENNE  \_\_\_\_\_
  - BINDELLA  \_\_\_\_\_
  - ATTREZZI PER L'ORTO  \_\_\_\_\_

## PREPARAZIONE 5

### # TIP

RIVOLGENDOSI ALLE  
FALEGNAMERIE SARÀ  
POSSIBILE OTTENERE  
MATERIALI DI SCARTO  
COME PALETTI O TRAVI  
UTILI ALLE DELIMITAZIONI.  
I PALETTI ESSERE UNITI  
DA NASTRO REALIZZATO  
CON VECCHI TESSUTI  
IMPERMEABILI.

### 1 Definisci e procura del materiale utile alla delimitazione delle aree di coltivazione collettiva.

Distingui le aree di coltivazione dai camminamenti e dagli altri servizi, utilizzando semplici elementi per la delimitazione. La delimitazione non deve implicare un'accessibilità minore allo spazio, ma deve essere ben visibile e resistente alle intemperie.

### 2 Realizza dei cartelli, per indicare nell'orto gli spazi diversi dalle aree di coltivazione.

Indicare in maniera semplice ed iconica gli spazi, aiuta ad avere una visione più chiara del layout. A questo punto, sarà possibile verificare eventuali errori di valutazione, prenderne nota e correggerli.

### 3 Prepara per ogni ortista un format A4 in cui si possano selezionare le coltivazioni preferite ed abbozzare il layout di coltivazione del terreno.

Rappresenta in scala solo gli spazi dedicati alla coltivazione, in questo modo gli ortisti, con la loro esperienza, potranno suggerire la disposizione delle aiuole più appropriata.



## ATTIVITÀ 5

### 1 Insieme al gruppo, delimita le parti di terreno destinate alle coltivazioni collettive.

Utilizzando di una bindella e di una mazzetta fissa diversi paletti lungo il perimetro delle aree definite. Ricorda di prestare attenzione all'accessibilità dello spazio, se necessario lascia qualche apertura di passaggio lungo la recinzione.

### 2 Indica con le bandierine gli spazi della convivialità, seguendo il layout definito nel workshop del TOOL3.

Seguendo della pianta esposta nell'orto alla fine del workshop precedente, disponi insieme ai partecipanti le bandierine nello spazio. Prendi nota dei cambiamenti che potrebbero verificarsi nell'applicare il layout allo spazio, in modo da modificare in seguito disposizione ed ingombri dei servizi.

### 3 Distribuisci i format A4 e chiedi agli artisti di compilarli, suggerendo un layout di coltivazione.

Chiedi agli artisti di abbozzare una disposizione delle aiuole e dei camminamenti per ogni area di coltivazione, basandosi sulla migliore percorrenza dello spazio e sul movimento del sole rispetto all'orto.

#### # TIP

SE NELLO SPAZIO  
FOSSERO PREVISTE  
ANCHE PARTICELLE  
ORTIVE INDIVIDUALI,  
CHIEDI AGLI PROPRIETARI  
DI OCCUPARSENE  
PERSONALMENTE TRA UN  
WORKSHOP E L'ALTRO.

## ATTIVITÀ 5

### 4 Chiedi agli artisti di elencare le coltivazioni preferite e di indicarne nel format la disposizione.

Nella scelta delle coltivazioni, chiedi agli artisti di indicarne la disposizione nelle aiuole precedentemente abbozzate nel layout. Chiedi inoltre di indicare, per ogni ortaggio o frutto selezionati, il periodo migliore di semina, e suggerisci di dare ovviamente precedenza, nella scelta alle coltivazioni, a quelle che possono essere piantate subito, in modo da poter iniziare a coltivare quanto prima.

### 5 In base a quanto espresso nei format, definisci tutte le coltivazioni desiderate dalla comunità.

Sintetizza velocemente verso la fine dell'incontro le scelte degli artisti. Di conseguenza raccogli, per ogni coltivazione, il numero di semi o piantine già in possesso degli artisti, che gli stessi sarebbero disposti a donare per le aree di coltivazione condivise.

#### # TIP

DI SOLITO LE PIANTINE  
AROMATICHE SONO LE  
PIÙ RICHIESTE DAGLI  
ORTISTI. POSIZIONALE  
AL CENTRO DELLE  
AREE DI COLTIVAZIONE,  
PER STIMOLARE UN  
FREQUENTE ACCESSO ALLE  
COLTIVAZIONI CONDIVISE  
E DI CONSEGUENZA UNA  
MAGGIORE CURA DELLE  
STESSE.



## WS 06

### PREPARAZIONE DEL TERRENO PER LA COLTIVAZIONE

Questo strumento suggerisce gli ultimi step ed accorgimenti necessari ad arrivare alla semina, e dunque ad iniziare la coltivazione. Dopo aver preparato il terreno, seminato gli ortaggi portati dalla comunità e definito i ruoli di cura dell'orto, si propone di organizzare una bella festa di inaugurazione.

DATA \_\_\_\_\_

LUOGO \_\_\_\_\_

ATTORI \_\_\_\_\_

DURATA \_\_\_\_\_

DIFFICOLTÀ \_\_\_\_\_

- STRUMENTI
- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ATTREZZI CONDIVISI     | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> SASSI E SAMPIETRINI    | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> LAYOUT COLTIVAZIONI A2 | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> PIANTE                 | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> SEMI                   | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____                  | <input type="checkbox"/> _____ |

## PREPARAZIONE 6

### # TIP

IN CASO NON FOSSE POSSIBILE PER IL MOMENTO ACQUISTARE ATTREZZI, UN'IDEA PUÒ ESSERE QUELLA DI CHIEDERLI IN PRESTITO AI VICINI ORTI CONDIVISI, OTTIMIZZANDO E SPECIFICANDO CON CHIAREZZA I TEMPI DI NOLEGGIO.

- 1 Sintetizza, in base ai risultati ottenuti nel workshop precedente, un layout di coltivazione delle aree condivise e stampalo in formato poster.**

Basandoti su quanto suggerito dagli ortisti nel format fornitogli durante il precedente workshop, combina le idee per definire i layout di coltivazione per ogni aiuola. Considera quale sarà la distanza tra le file ed il migliore orientamento delle stesse rispetto al movimento del sole.

- 2 Accordati con gli ortisti per procurare gli attrezzi necessari alla lavorazione del terreno.**

In base alle condizioni del terreno, definite gli attrezzi necessari ed numero di quelli che gli ortisti intendono condividere. Se non fosse possibile procurare gli attrezzi sufficienti, proponi un acquisto collettivo ai partecipanti, basandoti anche sulla disponibilità di custodirli provvisoriamente, se necessario.

- 3 Realizza un calendario dei ruoli per la cura delle aree condivise, da definire con la comunità.**

Creare un calendario di ruoli per la gestione e la cura dell'orto sarà un utile strumento una volta che le semine saranno avviate.



## ATTIVITÀ 6

### # TIP

UN METODO ECONOMICO PER SETACCIARE IL TERRENO, È UTILIZZARE LE CASSETTE DI PLASTICA PER LA FRUTTA, I CUI FORI PULISCONO LA TERRA LASCIANDO PASSARE SOLO SASSI PICCOLI, UTILI PER IL DRENAGGIO.

### 1 **Preparate insieme il terreno per la coltivazione, seguendo il layout definito nel workshop precedente.**

Coinvolgi tutti gli ortisti nella preparazione finale del terreno, ascolta i consigli di tutti e cerca di mediare i pareri discordanti. Assegna un ruolo ad ognuno, in base all'età e alle capacità fisiche, e se il terreno fosse molto grande, definite dall'inizio l'obiettivo della giornata e dividetevi in micro gruppi per area.

### 2 **Realizza le file di coltivazione secondo gli accostamenti e le distanze appropriate.**

Seguendo il layout stampato realizza le file di coltivazione e, in base alle piantine che ospiteranno, distanziale secondo i suggerimenti dati dagli ortisti.

### 3 **Semina o travasa le piantine!**

Fai in modo che tutti i partecipanti siano coinvolti nella prima semina dell'orto! Ricorda a tutti il valore della condivisione, facendo in modo che gli ortisti che abbiano portato delle coltivazioni da donare all'orto, non le semino personalmente, ma che le scambino tra di loro o le lascino seminare a chi non ha potuto portarne.

## ATTIVITÀ 6

### # TIP

PER DARE UN VALORE SIMBOLICO ALL'INAUGURAZIONE DELL'ORTO, PREPARA UN'AIUOLA E PROCURA DEI BULBI FIORITI DA FAR TRAPIANTARE A TUTTI GLI INVITATI DELL'EVENTO. QUESTA AIUOLA RAPPRESENTERÀ IL FIORIRE DELLA NUOVA COMUNITÀ.

### 4 **Completa con gli ortisti il calendario di definizione dei ruoli, per il completo avviamento dell'orto.**

Compila il calendario secondo le disponibilità e le preferenze degli ortisti, rispetto ai ruoli necessari da occupare. Definite un metodo rotazionale con il supporto del calendario e ricorda che la fiducia è alla base di questi sistemi, non è necessario essere fiscali.

### 5 **Organizza insieme alla comunità una festa evento di inaugurazione dell'orto.**

Ora le coltivazioni sono avviate, non resta che festeggiare con tutti gli ortisti e gli abitanti del quartiere. Organizza una festa per presentare il nuovo orto, ed insieme alla comunità definite un'identità per lo spazio.





# RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bauman Z. (2002) *Modernità liquida*. Editori Laterza, Roma.

Bertoncini, E. (2013) *Orticultura (eroica) urbana*. MdS Editore, Pisa.

Borlini, B. e Memo F. (2008) *Il quartiere nella città contemporanea*. Bruno Mondadori, Milano.

Brown, T. (2009) *Change By Design*. HarperCollins, PA, USA.

Bussolati, M. (2012) *L'orto diffuso. Dai balconi ai giardini comunitari, come cambiare la città coltivandola*. Orme Edizioni, Roma.

Cantù, D. e Corubolo, M. e Simeone, G. (2012) *A Community Centered Design approach to developing service prototypes*. Service Design & Innovation Conference, Helsinki.

Crespi, L. (2012) *Da Spazio Nasce Spazio*. Postmedia Books, Milano.

Cognetti F. (2007) *Bovisa in una goccia. Nuovi equilibri per un quartiere in trasformazione*. Polipress, Milano.

Davies, A. e Simon, J. (2013) *Engaging citizens in social innovation*. TEPSIE  
[www.tepsie.eu/images/documents/tepsie54.pdf](http://www.tepsie.eu/images/documents/tepsie54.pdf)

Di Biaso, F. e Gerli, M. (2013) *IoRicreo. Manuale di riciclo creativo*. Terre di mezzo editore, Genova.

Fassi, D. (2012) *Temporary urban solutions*. Maggioli editore, Segrate.

Fucci, B. (2010) *Servizio Valorizzazione e Tutela del Paesaggio e degli Insediamenti Storici, Regione Emilia Romagna, Esempi di Orticultura Urbana*.

Frog (2013) *Collective Action Toolkit*. [www.frogdesign.com/work/frog-collective-action-toolkit.html](http://www.frogdesign.com/work/frog-collective-action-toolkit.html)

Giunta E.E. (2012) *Pro-occupancy*. Maggioli editore, Segrate.

IDEO (2015) *The Field Guide to Human Centered Design*. [www.designkit.org](http://www.designkit.org)

Jégou, F. e Manzini, E. (2003) *Quotidiano Sostenibile. Scenari di Vita Urbana*. Edizioni Ambiente srl, Milano.

Jégou F. e Manzini E. (2008) *Collaborative services. Social innovation and design for sustainability*. Edizioni POLI.design, Milano.

Madanipour, A. (2010) *Whose Public Space? International Case Studies in Urban Design and Development*. Routledge, New York.

Manzini, E. e Vezzoli C. (2002) *Product-Service Systems and Sustainability: opportunities for sustainable solutions*. Unep, Parigi.

Manzini, E. (2011) *Il nostro quotidiano sostenibile da coltivare*. Intervista di Marta Mainieri [www.apogeeonline.com/webzine/2011/12/28/il-nostro-quotidiano-sostenibile-da-coltivare](http://www.apogeeonline.com/webzine/2011/12/28/il-nostro-quotidiano-sostenibile-da-coltivare)

Manzini, E. e Staszowski, E. (2013) Public and Collaborative, DESIS Network.

Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press, Cambridge MA, USA.

McKelvey, B. (2009) *Community Gardening Tool Kit, University of Missouri Extension*. University of new South Wales, Australia.

Meroni, A. (2007) *Creative Communities. People Inventing Sustainable Ways of Living*. Edizioni Polidesign, Milano.

Meroni A. e Sangiorgi D. (2011) *Design for Services*. Gower Publishing, Aldershot, UK.

NESTA (2010) *The open book of social innovation*.  
[www.nesta.org.uk/publications/assets/features/the\\_open\\_book\\_of\\_social\\_innovation](http://www.nesta.org.uk/publications/assets/features/the_open_book_of_social_innovation)

Sanders, E. e Stappers, P. (2012) *Convivial Toolbox*. BIS Publisher, Amsterdam.

SPREAD (2011) *Sustainable lifestyles. Today's Facts & Tomorrow Trends*.  
[www.sustainable-lifestyles.eu/fileadmin/images/content/D1.1\\_Baseline\\_Report.pdf](http://www.sustainable-lifestyles.eu/fileadmin/images/content/D1.1_Baseline_Report.pdf)

SPREAD (2012) *Scenarios for sustainable lifestyles 2050*.  
[www.sustainable-lifestyles.eu/fileadmin/images/content/D4.1\\_FourFutureScenarios.pdf](http://www.sustainable-lifestyles.eu/fileadmin/images/content/D4.1_FourFutureScenarios.pdf)

Stickdorn, M. e Schneider, J. (2010) *This is Service Design Thinking*. BIS Publisher, Amsterdam.

Thaler R. e Sunstein C. (2008) *Nudge. Improving decisions about health, wealth and happiness*. Yale University Press, USA.

Vezzoli C. (2007) *System design for sustainability. Theory, methods and tools for a sustainable "satisfaction-system" design*. Maggioli Editore, Rimini.

Visocky O' Grady, J. e K. (2006) *A Designer's research manual*. Quayside Publishing Group, MA, USA.

vv.AA. (2012) *DESI Network Information Brochure*. [www.desis-network.org/sites/default/files/desis\\_brochure.pdf](http://www.desis-network.org/sites/default/files/desis_brochure.pdf)

Zappata romana (2011) *Come fare un orto o un giardino condiviso - Guida pratica per cominciare*. [www.zappataromana.net/guida\\_pratica/](http://www.zappataromana.net/guida_pratica/)

