

10

coinvolgere/
connettere



Together



Matteo Armani



Teresa Checchi



Fausto Abbate



Rosanna Quaratino

Together è un servizio che nasce dalla volontà di favorire l'integrazione tra i ragazzi con disabilità motorie, i bambini che frequentano le scuole primarie, e le comunità di quartiere.

La missione del servizio è infatti quello di creare una rete di interazione tra le associazioni sportive per persone con disabilità e le scuole, attraverso delle attività sportive di tipo inclusivo. L'obiettivo di Together è quello di proporsi come un progetto di attivazione di un processo in cui poi siano i cittadini stessi a prendersene cura. Il progetto comprende una parte di sensibilizzazione, a partire dai più piccoli, e una parte di co-progettazione che invece riguarda le attività svolte all'interno dei parchi pubblici della città di Bologna. Nello specifico, questi parchi sono scelti in tal modo da favorirne una rigenerazione così che possano divenire accessibili a tutti.

Il progetto che sarà illustrato nelle pagine seguenti si inserisce all'interno del Laboratorio di Design di Prodotto-Servizio del corso magistrale di Advanced Design - Servizi presso l'Università di Bologna. Il contesto specifico è quello del "Design for people autonomy" e "Design for preparedness", ovvero tutto il mondo dell'accessibilità e di come questa possa diventare uno strumento di progetto nel migliorare la vita di persone che presentano una qualche forma di disabilità. In particolare, il macro-tema di cui fa parte il nostro progetto è quello di "Coinvolgere e Connettere": identificare le modalità e le finalità di coinvolgimento degli attori all'interno di un processo di progettazione, cercando di co-costruire nuove reti e modalità di connessione. Prima di esplorare tutto il processo di questo progetto, a partire dalle ricerche preliminari, passando per il brainstorming e i primi concept, fino ad arrivare all'output finale, è opportuno riflettere brevemente sul concetto di design e di progettazione di servizi, quindi in un'ottica di utilità sociale rilevante. Sorvolando su tutta la questione epistemologica del termine, possiamo affermare che il design dei servizi sia un processo di progettazione per l'innovazione sociale, ovvero uno strumento per agire concretamente sui comportamenti e le azioni delle persone. Questo concetto è ben approfondito da Ezio Manzini sia in *Politiche del quotidiano* (2018), sia in *Design, When Everybody Designs* (2015), nei quali l'autore specifica cosa significhi l'espressione "politiche del quotidiano" e come un progettista debba mettere in atto dei cambiamenti radicali in grado di trasformare la prospettiva del nostro modo di vivere. "Politica del quotidiano" fa riferimento a una sequenza di azioni che influenzano i sistemi sociotecnici (e quindi anche economici, politici e culturali) in cui si opera e con cui si entra in relazione: azioni sul mondo, attinenti la vita di tutti i giorni, fatte operando da dove si è, cioè dal proprio punto di osservazione. L'importanza di queste "politiche del quotidiano" risiede nel fatto che, pur corrispondendo ad eventi anche piccoli, sono in grado di cambiare lo stato delle cose perché riflettono un modo di fare e di essere che è (divenuto) opposto a quello dominante. Da una prospettiva più sociologica e meno progettuale, anche Lanzara (1993) esprime la necessità dei progettisti di innescare processi di cambiamento, seppure inseriti in un frame di riferimento: "La progettazione è un'attività di trasformazione con la quale una struttura viene imposta a 'materiali' di partenza - siano questi pietre, spazio, sostanze chimiche, azioni, parole o simboli - compatibilmente con i vincoli e le caratteristiche specifiche dei materiali e dell'ambiente in cui l'artefatto è chiamato a 'funzionare' " (ivi). I progettisti sono quindi descritti come degli attori sociali che hanno il compito di avere cognizione della complessità della realtà in modo tale da individuare e riformulare le problematiche rilevate in un determinato contesto. Tale complessità della realtà è frutto delle molteplici connessioni e interrelazioni che vengono istituite tra persone e persone e ambiente. Il "limite" del progettista è dunque, secondo Lanzara, quello di non potersi sottrarre dall'essere *immerso*, anch'egli, in un contesto di riferimento, in una cornice, un *frame*, che lo condiziona necessariamente. Ciò significa che non può mai guardare una situazione con un approccio oggettivo e razionale, conducendo un momento di analisi *preliminare* e un momento di restituzione progettuale a *posteriori*. Piuttosto, il progettista si deve porre nella condizione in cui diventi un coordinatore di interpretazioni, riformulando, se necessario, i problemi presupposti in un primo momento, e stabilendo le sue scelte in base alla propria esperienza e a quella degli altri attori con i quali si confronta: "[...] l'attività di progettazione non ha un carattere esclusivamente procedurale, ma si configura piuttosto come un processo di indagine collettiva condotta mediante transazioni e conversazioni tra più attori in cooperazione o in competizione, o più spesso con interessi misti sul problema in questione" (ibidem). L'adeguatezza della formulazione di un problema diviene quindi strettamente dipendente dalla qualità e dal significato dei valori che il progettista porta con sé in una situazione. In quest'ottica, il designer viene ricondotto alla figura che Claude Lévi-Strauss ha definito come *bricoleur*: guardarsi intorno e adattare e reinterpretare i materiali (prodotti, servizi, idee, conoscenze) per comporre un nuovo progetto di vita attribuendole un senso. Da tale premessa deriva intanto la consapevolezza di non poter "congelare" un contesto di riferimento in un

determinato spazio e tempo, perché l'ambiente è in continuo mutamento così come lo sono le relazioni che istituisce con le persone che lo abitano e le relazioni che queste stesse persone costruiscono tra di loro. Questo deve diventare un punto di forza, anziché di debolezza, perché il progettista diviene attore facente parte di quel contesto, e quindi condizionato da esso, ma anche portatore di nuovi valori e nuovi sensi da attribuire: in altre parole, il designer costruisce nuovi *frame*-per-l'azione organizzati intorno a premesse e significati condivisi "che scaturiscono dalla giustapposizione e dalla fusione delle premesse e dei significati di partenza" (ivi). L'intervento del progettista diviene quello di esperire *praticamente* le situazioni in cui deve operare, saggiandone i vincoli e le diverse opportunità, e di restituire una soluzione che possa generare una nuova routine, ovviamente dotata di senso. Con le parole di Manzini si può esprimere tutto questo affermando che il designer deve innescare un *cambiamento radicale*: ovvero un mutamento che modifichi permanentemente la realtà dei fatti, la nostra cultura e le nostre abitudini. La figura del progettista assume un'importanza rilevante, identificandosi con un vero e proprio attivatore di comportamenti e azioni.

Il nostro team ha cercato proprio di operare in questo senso, immaginandosi come un gruppo di "attuatori" di nuove pratiche quotidiane che andassero a beneficio della comunità e in particolare delle persone più fragili, come le persone che soffrono di una qualche disabilità. A tale proposito, è bene ribadire l'importanza del design nel mondo della sanità e, in generale, delle categorie più vulnerabili: come già aveva fatto Victor Papanek (1985) negli anni Ottanta dello scorso secolo, anche oggi sempre più spesso viene posta la questione dell'importanza di un intervento attivo (da parte del design) all'interno di quei campi considerati, fino a non troppo tempo fa, molto distanti da quello della progettazione. L'intervento del design nel mondo sanitario - comprendendo con "sanità" anche tutte quelle situazioni in cui un'abitudine, un comportamento, comportano una ripercussione sullo stato fisico e mentale di una persona - ha assunto una particolare rilevanza soprattutto dal punto di vista della metodologia adottata. In molte di queste situazioni, i designer sono chiamati ad acquisire delle competenze teoriche minime dell'ambito antropologico e sanitario, per poi passare alla collaborazione con gli attori presenti all'interno di quel contesto specifico: personale addetto e utenti primari. In generale, si può dire che i progettisti coinvolti in questo tipo di situazioni hanno provveduto a concepire un percorso di *empathic handover*, per permettere a tutti gli attori coinvolti di entrare in sintonia con i soggetti più vulnerabili e richiedenti maggior ausilio (nel nostro caso le persone affette da disabilità motorie), per trovare poi le soluzioni migliori alle loro problematiche. Questa pratica prevede un approccio al progetto di tipo immersivo, strutturato in modo tale che i designer coinvolgano in primo luogo gli utenti principali del loro servizio, così da co-progettare assieme le risposte alle loro esigenze specifiche. Nel nostro caso, la situazione pandemica non ha certamente aiutato perché non è stato possibile incontrare fisicamente gli utenti in questione. Tuttavia, il mondo digitale ci ha permesso di usufruire di alcuni strumenti per metterci in contatto con il nostro target, così da instaurare un dialogo e comprenderne meglio il punto di vista.

Manzini, Ezio

2015 *Design, When Everybody Designs*, London: The MIT Press

2018 *Politiche del quotidiano*, S.I.: Edizioni Comunità

Papanek, Victor

1985 *Design for the Real World*, London: Thames and Hudson Ltd

Lanzara, G. Francesco

1993 *L'attività progettuale come indagine pratica*, in *Capacità negativa: competenza progettuale e modelli di intervento nelle organizzazioni*, Il Mulino

Goffman, Erving

1963 *Stigma. L'identità negata*, Simon & Schuster Inc.

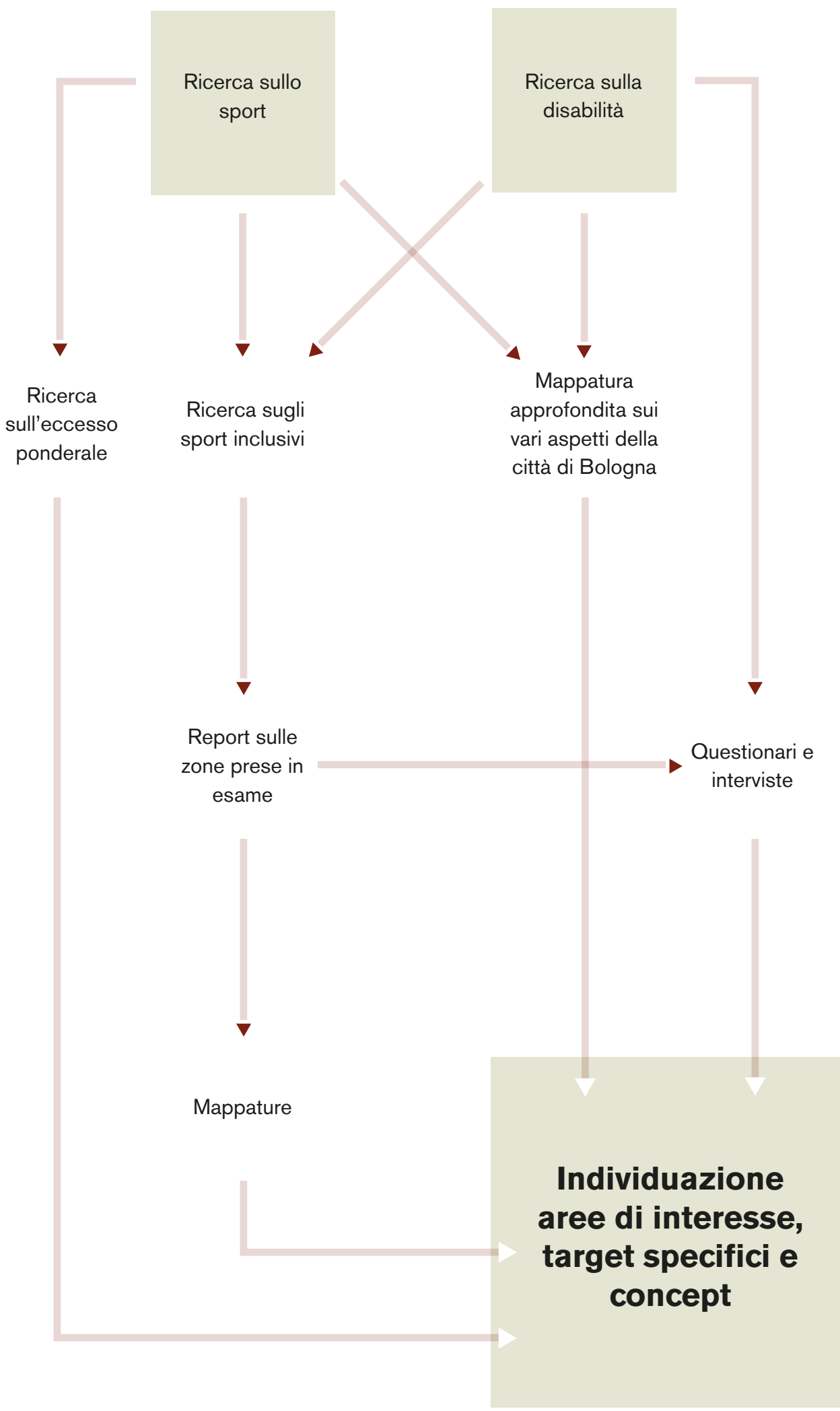
Alla base del progetto vi è ovviamente un'importante ricerca che ha avuto l'obiettivo di mettere in relazione e confrontare il mondo della **disabilità** con quello dello **sport**, in un'ottica di design accessibile per tutti. Favorire l'integrazione sociale, significa conoscere prima di tutto queste realtà, motivo per il quale è stata condotta un'attenta **analisi** sul territorio di Bologna, a partire dai dati e numeri disponibili sulla disabilità in Italia, in Emilia Romagna, ed, infine, più specificamente nella città Metropolitana di Bologna. Ma non solo. Dal momento che gli utenti primari del progetto sono stati sia i ragazzi diversamente abili, che i bambini delle scuole primarie, l'analisi è proseguita con una raccolta dati relativa alle abitudini di quest'ultimi, con particolare riferimento alle loro attività quotidiane dopo la scuola e le loro abitudini. Quello che è emerso è che il tasso di **eccesso ponderale**, sia negli adulti che nei bambini, è in crescita ed è frutto soprattutto di una mancata educazione all'attività sportiva, cattive abitudini alimentari e una generale propensione a prediligere attività al chiuso e sedentarie (come guardare la televisione o giocare a video-giochi). Per questo motivo il progetto ha cercato di abbracciare anche questi temi, coinvolgendo quindi i più piccoli in modo da, prima di tutto, sensibilizzarli al tema della disabilità e dello sport, e in seconda istanza per dare loro un'ulteriore occasione di attività all'aperto, salutare, e più inclusiva rispetto ad alcune realtà sportive come quelle del calcio o della pallavolo, dove i "meno portati" subiscono bullismo o vengono stigmatizzati.

In un secondo momento, l'indagine etnografica è proseguita con una **mappatura** delle zone d'interesse al progetto, con particolare riferimento a dati di natura morfologica e relativa ai flussi. In questo caso sono stati condotti dei report fotografici che permettessero di individuare le zone più adatte in cui agire e inoltre, i dati sul trasporto, sono stati utili per fornire una visione dettagliata della situazione della mobilità a Bologna, specialmente in relazione alla disabilità. Per questo motivo sono state condotte delle interviste specifiche, come nel caso di PMG Italia, che hanno portato alla luce nuovi elementi e nuove possibilità di interazione e collaborazione all'interno del progetto. Ovviamente, non sono mancate le interviste ai diretti interessati, ovvero ai ragazzi con disabilità motorie. Dato il periodo critico di pandemia globale, le interviste si sono svolte sulle piattaforme online oggi disponibili, ma sono comunque state utili per condividere un momento di confronto con gli utenti e per dar loro voce all'interno di questo progetto.



*Link per visualizzare la ricerca
completa sul sito:*

[https://terehecchi97.wixsite.com/
together](https://terehecchi97.wixsite.com/together)



Per quanto riguarda la parte di **report fotografici**, questa è stata indispensabile per venire a contatto in maniera diretta con le aree prese in esame e per scegliere poi, secondo dei criteri specifici, il parco più adatto a dare avvio a questo servizio. I sopralluoghi hanno interessato soprattutto la zona di San Donato e quella di Bolognina, oltre al Parco del Velodromo che è servito come esempio di situazione ideale. I criteri con i quali sono stati esaminati i vari giardini sono:

- il grado di accessibilità al parco (sia per quanto riguarda le entrate e i percorsi interni, sia per quanto riguarda i parcheggi e la mobilità)
- il numero di sport praticabili all'interno dello stesso, quindi numero di campetti presenti e attrezzature varie
- quanto la comunità del quartiere del giardino fosse attiva: frequentari più assidui dei parchi, loro interessamento al giardino in quanto bene pubblico, ecc

Tali criteri hanno permesso poi di **individuare** delle aree d'interesse più specifiche, isolare dei parchi specifici e sviluppare il concept del servizio, con conseguente **valutazione** degli obiettivi e opportunità progettuali offerte dal parco e dall'interazione degli utenti con esso. I due ambienti messi a confronto in ultimo esame sono stati il **Parco Don Bosco**, in via Aldo Moro, e il **Giardino Penazzi**, in Via della Torretta, entrambi situati presso il quartiere San Donato della città di Bologna. Essi sono stati analizzati sulla base di **quattro criteri** fondamentali, quali manutenzione, posizione, parcheggio e opportunità, valutandone l'**accessibilità** per persone disabili e non, la **sicurezza** della posizione, relativa al traffico delle strade circostanti, la **dimensione** dei parcheggi presenti e, infine, le **opportunità** che ciascuno dei due parchi poteva offrire in termini di **coinvolgimento** della comunità di quartiere, di **trasversalità** dello spazio e di **interazione** tra bambini, ragazzi e adulti per possibili scenari futuri, con al centro le attività sportive praticabili da tutti.



Giardino Penazzi



Parco Don Bosco



Confronto tra la situazione dei marciapiedi dei due parchi

Confronto tra i due campetti da basket

Punti di debolezza:
Don Bosco: olto vicino ad una strada trafficata
Penazzi: alcuni percorsi per raggiungerlo sono poco accessibili

Punti di forza:
Don Bosco: molti parcheggi presenti nella zona
Penazzi: possibilità di fare molti sport grazie ai molti campetti

Altri strumenti che sono stati fondamentali nel corso della ricerca, sono state le numerose **interviste** e **questionari**. Esse hanno permesso di confrontarci in maniera diretta con ragazzi di associazioni sportive per disabili, consentendoci di inquadrare meglio e approfondire i reali bisogni e difficoltà delle persone che volevamo coinvolgere. Sono state effettuate interviste singole e di gruppo sul tema dello sport, dello spazio pubblico e delle opportunità legate ad esso, con successiva raccolta, ordine e analisi delle risposte ricevute, e con consecutiva estrapolazione di contenuti utili ai fini della ricerca. Le due associazioni che hanno collaborato al fine di permettere le video-interviste sono state **Villanova Volley** Bologna e **Insuperabili Academy** Torino. In entrambe le occasioni, quello che è emerso è che la pandemia globale ha sconvolto le abitudini e le sicurezze di molte di queste persone, che si sono ritrovate senza sicurezze e totalmente dimenticate. Lo sport, per molti dei ragazzi intervistati, rappresenta non solo una valvola di sfogo per il fisico, ma un prezioso momento di socialità e conoscenza di altre persone. Ed è in particolare su questa ultima considerazione che Together ha cercato di restituire il servizio adeguato a tale esigenza. Ascoltare in prima persona l'utente che si vuole coinvolgere nel progetto è essenziale per entrare nelle **logiche** che si vogliono mettere in atto. Consente infatti di chiedersi: è esattamente questo che serve? Sto davvero rispondendo alle necessità del mio utente? Per quanto riguarda i questionari, purtroppo il numero è risultato molto limitato a causa della difficoltà di molte di queste persone ad interagire con dispositivi tecnologici. Nonostante ciò, le risposte ricevute sono state preziose come quelle raccolte durante le interviste e anzi, sono state in perfetta linea con quest'ultime, dimostrando quali fossero i reali bisogni degli utenti.

Hai mai praticato sport all'aperto?

“Mi piacerebbe giocare all'aperto con altre persone ma il campetto vicino casa mia non è adeguato”

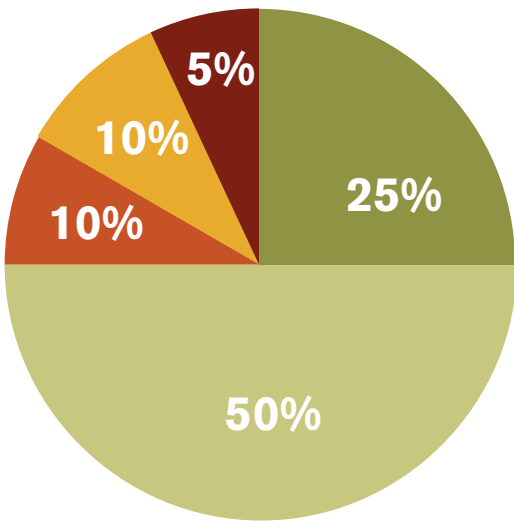
Francesco, 13 anni
Insuperabili Academy

C'è una cosa che vorresti cambiare riguardo il tuo sport?

“Mi piace molto il Sitting Volley e vorrei che venissero più persone a giocare. Ho voglia di conoscere nuovi amici”

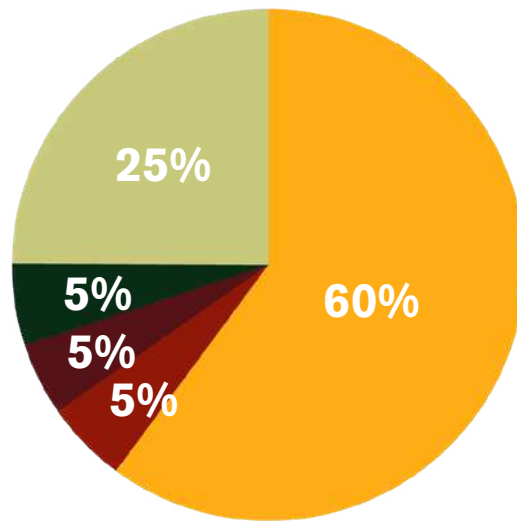
Valentina, 32 anni
Villanova Volley

Con che mezzo di muovi normalmente?



- Auto (passeggero)
- Auto (conducente)
- A piedi
- Scooter
- Mezzi pubblici

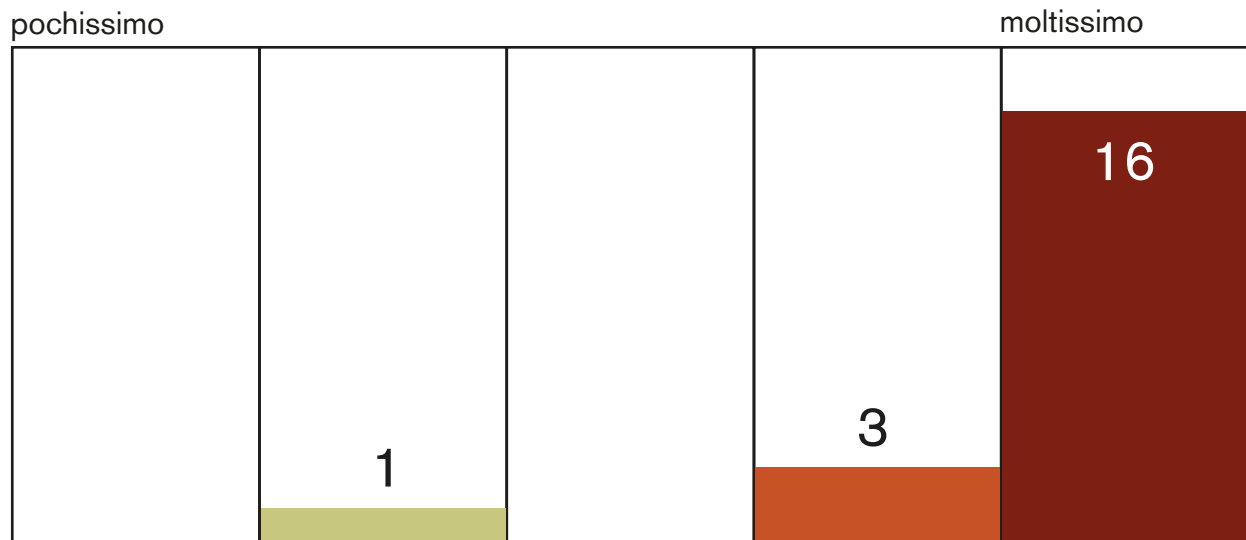
Dove ti rechi per fare attività fisica?



- Strutture private
- Spazi pubblici
- Piscina
- Casa propria
- Palestra

Quanto è importante per te lo sport?

La preferenza è stata data su una scala di valori da 1 a 5, con 1=pochissimo e 5=moltissimo



N° di persone che hanno risposto

Per individuare gli utenti da coinvolgere nel progetto e ai quali riferirsi, sono state ideate tre diverse tipologie di **personas**: una ragazza con disabilità psico-motoria, un ragazzo studente, e un abitante del quartiere. Chiedersi a quali persone riferirsi ha permesso di entrare maggiormente nelle logiche conoscitive del progetto e di capire in che modo, dunque, gestire e collocare tali utenti. Aspetto fondamentale del progetto, infatti, è il ruolo **attivo** che ciascun utente assume all'interno del servizio e che mette in relazione luoghi e persone di diverse categorie. Tra le varie personas troviamo Valentina, che rappresenta l'utente-modello **primario**, per il quale è nato il progetto, che rappresenta la categoria di tutte quelle persone diversamente abili ma amanti dello sport. Luca è invece il prototipo di uno studente delle scuole medie che è solito frequentare i parchetti vicino casa sua, che però vorrebbe fare più attività all'aperto oltre al karate che già pratica. Infine, Roberto è un lavoratore giovane che, a causa del suo impiego, ha poco tempo da dedicare all'attività sportiva e orari molto vincolanti. Per questo motivo è solito fare attività di tipo individuale, come la corsa, ma in realtà vorrebbe condividere quel momento con più persone. Di queste personas, alcune sono state mantenute come attori principali all'interno del progetto (Valentina e Roberto), mentre nel caso di Luca il target ha preso poi sfumature diverse, delineandosi maggiormente come un bimbo delle scuole primarie vittima di bullismo a causa del proprio peso e/o poca abilità negli sport praticati dai suoi compagni.

**P1_Luca**

- 13 anni
- frequenta la Scuola Secondaria F. Besta
- frequenta una scuola di Karate

Attività

Le sue giornate sono scandite dalle lezioni online e dai suoi allenamenti di karate che continua a svolgere a casa, grazie alle lezioni della sua maestra

Difficoltà

Non ha molto spazio dentro casa, neanche per poter praticare con serenità il suo sport. Vorrebbe vedere più spesso i suoi amici, specialmente quelli del karate, così da potersi allenare con loro

Necessità

A causa della pandemia è costretto a stare a casa. Per questo motivo, vorrebbe passare più tempo all'aperto, anche facendo il suo sport fuori dalla palestra

Obiettivi

Vorrebbe diventare un campione di karate e fare della sua passione il suo lavoro, diventando un maestro nella sua disciplina



P2_Roberto

- 33 anni
- ingegnere
- ama leggere libri e andare a correre

Attività

Ha molto da fare durante la sua giornata, ma quando può ama leggere libri nei parchi del suo quartiere, San Donato, oppure correre per mantenersi in forma

Necessità

Vorrebbe imparare un nuovo sport oltre la corsa, che gli consenta di mantenerlo attivo e che riesca a metterlo in contatto anche con altre persone

Difficoltà

La grande dimensione del quartiere fa sì che Roberto, durante le sue passeggiate al parco, veda solo le persone che abitano nei palazzi vicini al suo. Non ha altri momenti di incontro con il resto del quartiere

Obiettivi

Vorrebbe coinvolgere i suoi vicini nelle sue attività sportive quotidiane, così da rendere la sua corsa mattutina meno solitaria e più entusiasmante



P3_Valentina

- 22 anni
- ritardo cognitivo/disabilità dell'equilibrio
- lavora presso Chico Onlus

Attività

È assistita quotidianamente dalla sua tutor Lucia. A causa del Covid-19, non può più lavorare presso l'associazione Chico Onlus e non può più praticare il Sitting Volley (con Villanova Volley) e il ballo

Necessità

Vorrebbe al più presto tornare alla normalità, che - seppur in minima parte - per lei significa indipendenza e libertà: lavorare e riprendere gli allenamenti con i suoi compagni di Sitting Volley e di ballo

Difficoltà

È triste e annoiata perché non può uscire né praticare il suo sport. È limitata nella sua indipendenza, mentre lavorare e fare attività la rendevano più libera

Obiettivi

Una volta ristabilita la situazione emergenziale, vorrebbe riprendere ad allenarsi e conoscere nuove persone con cui praticare il suo sport e con cui fare amicizia

Oltre alla profilazione degli utenti, nel corso del servizio abbiamo individuato anche la mappa dei possibili attori da coinvolgere all'interno del nostro progetto, i quali sono stati suddivisi sulla base dei quattro parametri di informare, abilitare, coinvolgere e collaborare. Ciascuno di questi parametri aiuta ad identificare i ruoli dei vari attori all'interno del servizio e la loro importanza.

INFORMARE

- Studenti
- Professori
- Istruttori
- Associazioni Sportive

COINVOLGERE

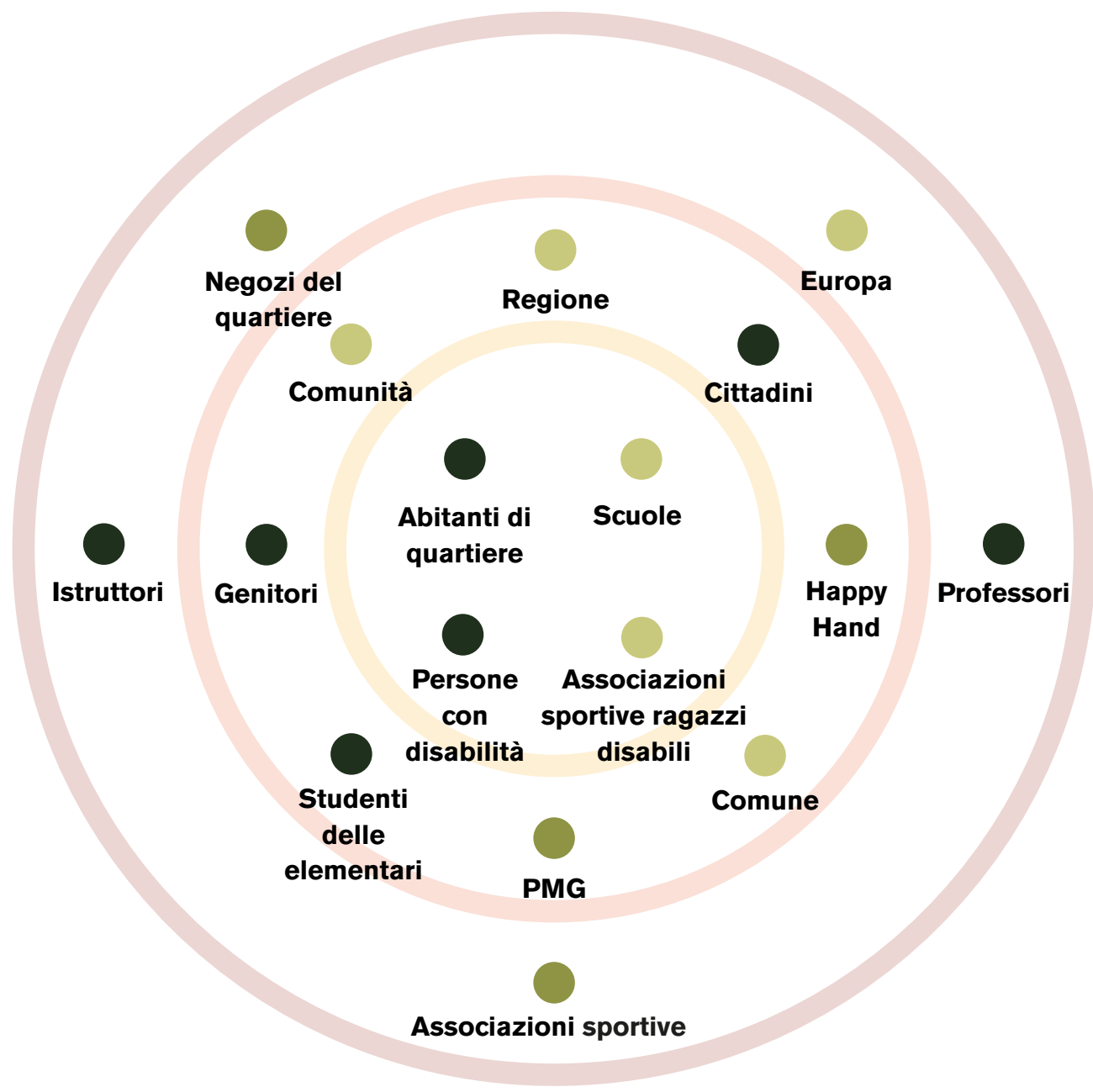
- Associazioni sportive disabili
- Comune di Bologna
- Associazioni per ragazzi disabili
- Scuole







ABILITARE

- Persone con disabilità
- Scuole e studenti
- Abitanti di quartiere
- Associazioni sportive disabili

COLLABORARE

- Quartiere San Donato
- Comune di Bologna
- Associazioni sportive disabili
- PMG
- Happy Hand
- La Ricotta



 Diretti	 Primari	 Secondari
 Pubblici	 Privati	 Persone individuali

Per meglio elaborare un servizio che rispondesse ai criteri di autonomy and preparedness, è stato sicuramente elaborare una **User Journey Map**. In questo modo, dunque, si è potuto capire come ogni utente coinvolto nel servizio, rispondesse e agisse nei vari momenti dell'**esperienza**.



Elaborazione dati

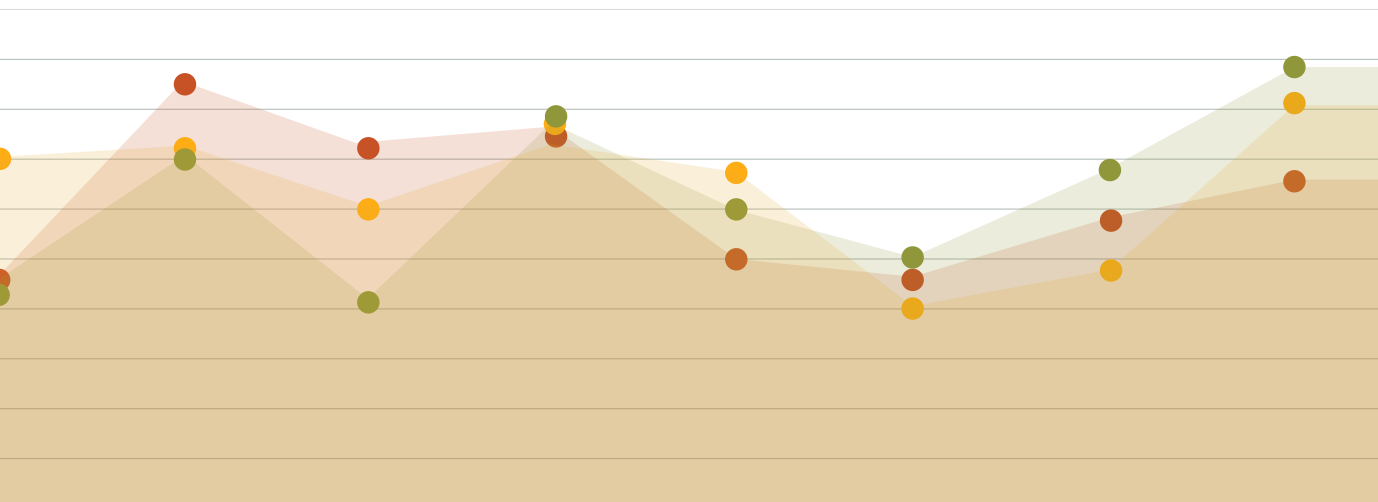


4 Workshop e lab 5 Testing e evento



amenti	partita finale	saluti	workshop/ Lab	allenamenti in palestra	testing	preparazione evento evento finale finale	
--------	----------------	--------	------------------	----------------------------	---------	---	--

--	--	--	--	--	--	--	--



Oltre alla definizione degli attori, è stata particolarmente utile anche l'analisi dei vari casi-studio presenti in Italia e in Europa, relativi a servizi simili alla nostra idea di concept, o che comunque riguardassero il mondo della disabilità e dello sport.

- **All Inclusive Sport** nasce nel Centro Servizi per il Volontariato CSV Emilia dalla richiesta di alcune associazioni della provincia di Reggio Emilia che si occupano di disabilità. Obiettivo dell'associazione, è quello di promuovere, attraverso lo sport, una comunità aperta e inclusiva, che garantisca il diritto delle persone con disabilità a partecipare alla pratica sportiva, sviluppando un progetto di inclusione dei bambini e ragazzi con disabilità nelle società sportive tradizionali, con tre obiettivi: creare un'alternativa alle attività del tempo libero riservate unicamente ai disabili; includere i giovani con disabilità nelle società sportive locali, accrescendo così la loro sicurezza, autonomia, capacità d'integrazione; promuovere la cultura dell'inclusione nei compagni di squadra, nelle relative famiglie e nel mondo dello sport di base.

- **Dynamo Camp Onlus** è una fondazione che offre gratuitamente programmi di terapia ricreativa con assistenza specifica a bambini affetti da patologie gravi o croniche, genitori, fratelli e sorelle sani. La mission di Dynamo è quella di offrire ai bambini malati la possibilità di "essere semplicemente bambini" e migliorare la qualità di vita delle loro famiglie, attraverso molteplici attività: dall'arrampicata, al tiro con l'arco, dal teatro, all'organizzazione di musical, da laboratori di stimolazione tattile e neurosensoriale, alla radio, fino ad arrivare a percorsi d'avventura, in compagnia degli animali.

- **Happy Hand, giochi senza barriere**: sport, arti figurative, musica e spettacolo per una nuova cultura sulla disabilità, Happy Hand è una realtà che abbraccia lo sport e le diverse attività ricreative, in un'ottica di accessibilità per tutti. L'evento a cura dell'associazione, infatti, propone diverse attività sportive praticabili da persone con disabilità e non.

- **Evreux, secondo premio Access Cities Award 2019**: un esempio di comunicazione accessibile a tutti. La nuova area gioco progettata con la partecipazione di un'associazione per bambini autistici, presso la città di Evreux (Francia), è stata, infatti, di grande ispirazione per il progetto, per la particolare attenzione che la città dedica alle disabilità nascoste. Altri esempi sono, infatti, le guide in lingue accessibili che scrittori disabili hanno progettato per gli orti botanici e il museo della città.



A partire da sinistra: Dynamo Camp
Onlus e Happy Hand



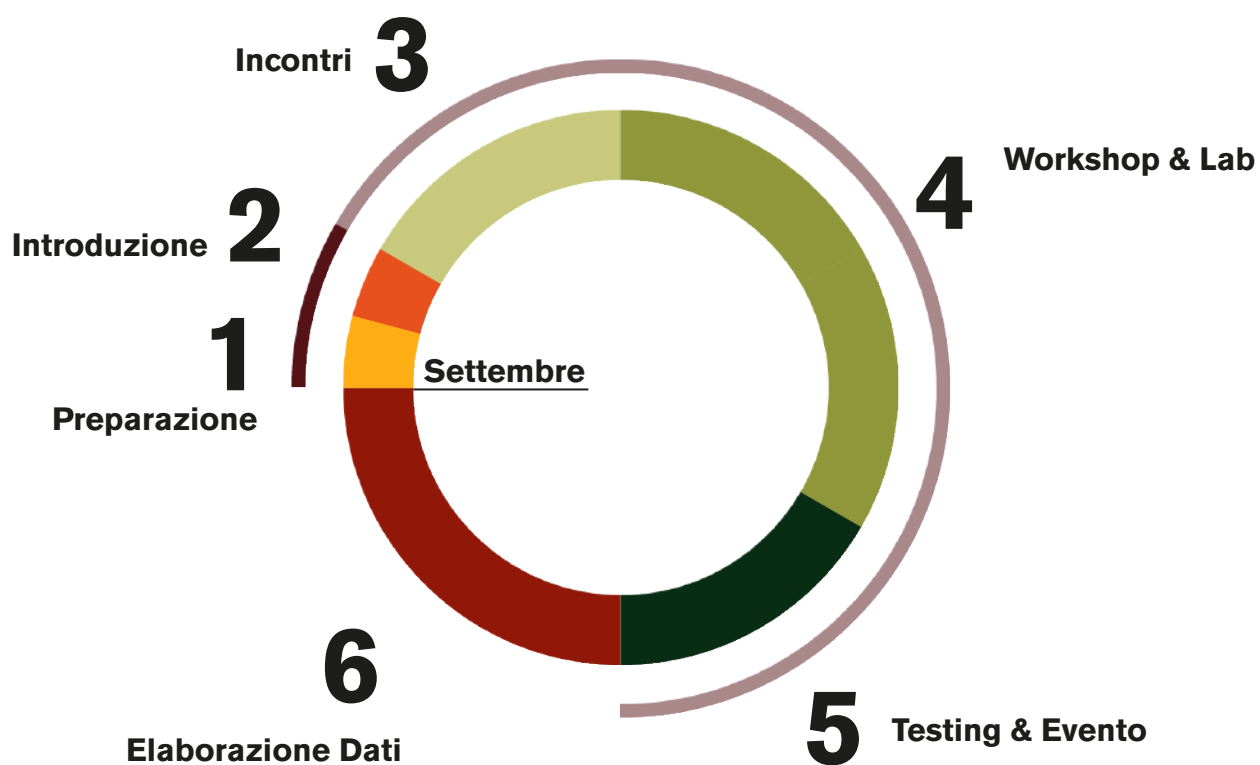
Associazione All Inclusive Sport
Reggio Emilia



Città di Evreux, secondo premio
Access Cities Award 2019

Il servizio Together si compone di 6 fasi principali: preparazione, introduzione, incontri, workshop e lab, testing ed evento, e, infine, elaborazione dei dati. Esso ha durata **annuale**, ed ha inizio con una calendarizzazione delle attività, a cui si aggiungono gli eventi periodici programmati dal team, e la campagna di sensibilizzazione che avviene parallelamente al primo momento di preparazione.

La mission di Together è quella di favorire l'**interazione** tra persone abili e non, attraverso sport di tipo inclusivo (nello specifico sport pensati per persone disabili ma che sono accessibili a tutti), all'interno di spazi verdi pubblici, così da coinvolgere la comunità di quartiere e favorire il processo di rigenerazione urbana relativa al parco. Gli obiettivi dell'agenda 2030 nei quali rientra questo servizio sono il 3, il 10, l'11 e il 16.



10.
Ridurre le
disuguaglianze

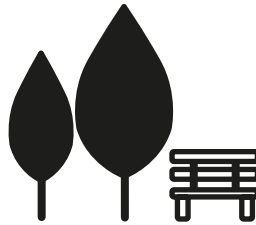


16.
Pace, giustizia e
istituzioni solide

ragazzi con
disabilità



ragazzi che
frequentano i
parchi/bambini
scuole



comunità
di quartiere



11.
Città e comunità
sostenibili

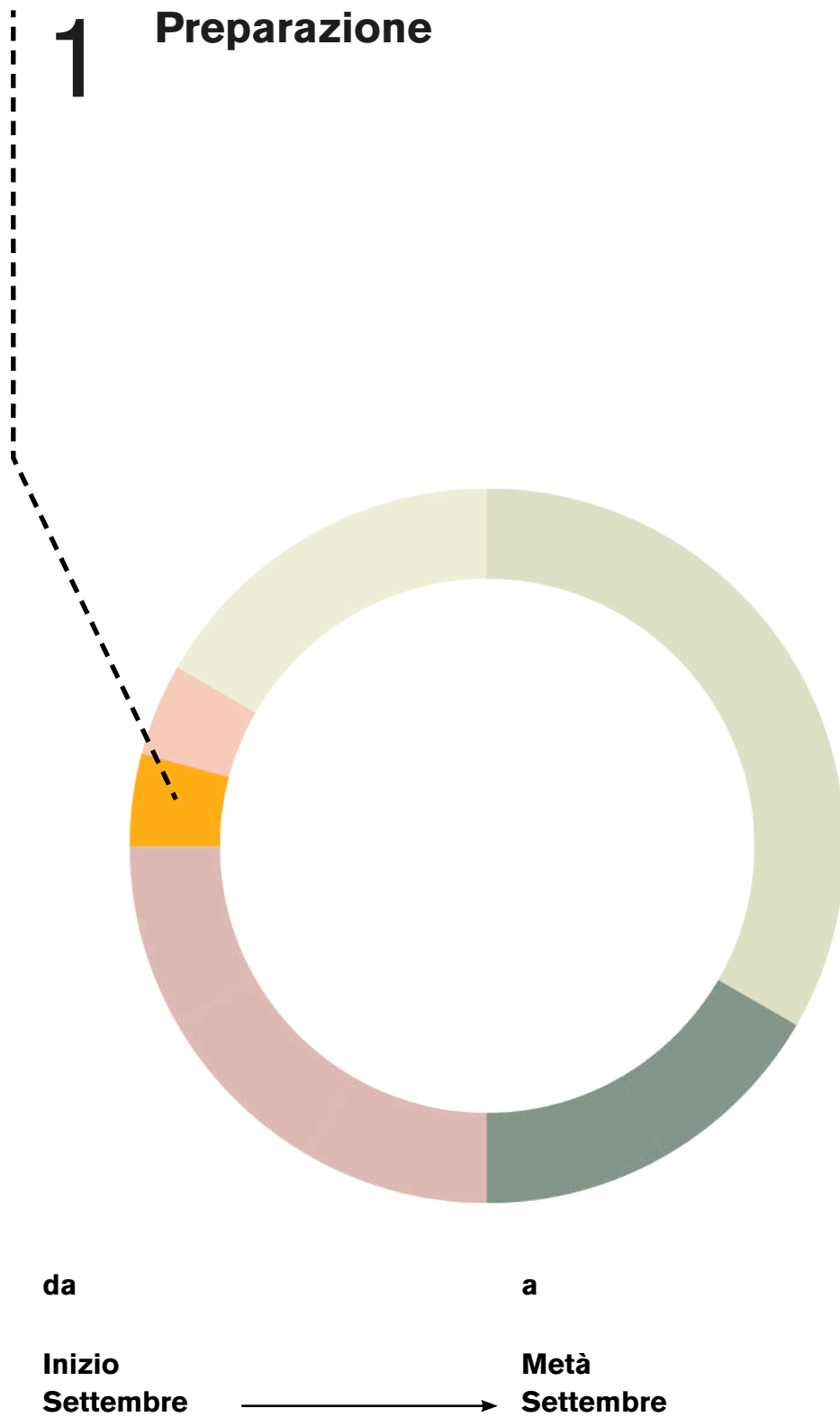


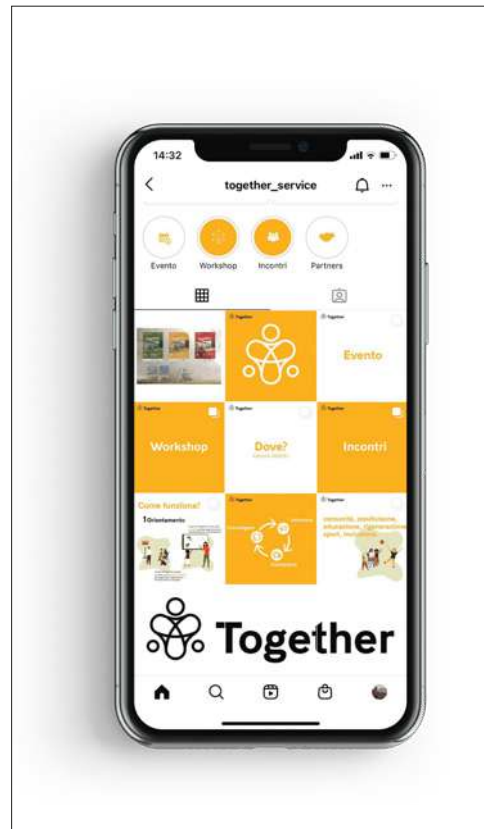
3.
Salute e
benessere



17.
Partnership per
gli obiettivi

1. La prima fase del servizio ha durata inizio settembre-metà settembre: è la fase di **preparazione**, in cui viene promossa la campagna di sensibilizzazione e informazione nella città, nelle scuole e nella comunità di quartiere, attraverso canali social, pubblicità online, manifesti, piattaforma web, video di sensibilizzazione e campagna crowdfunding.



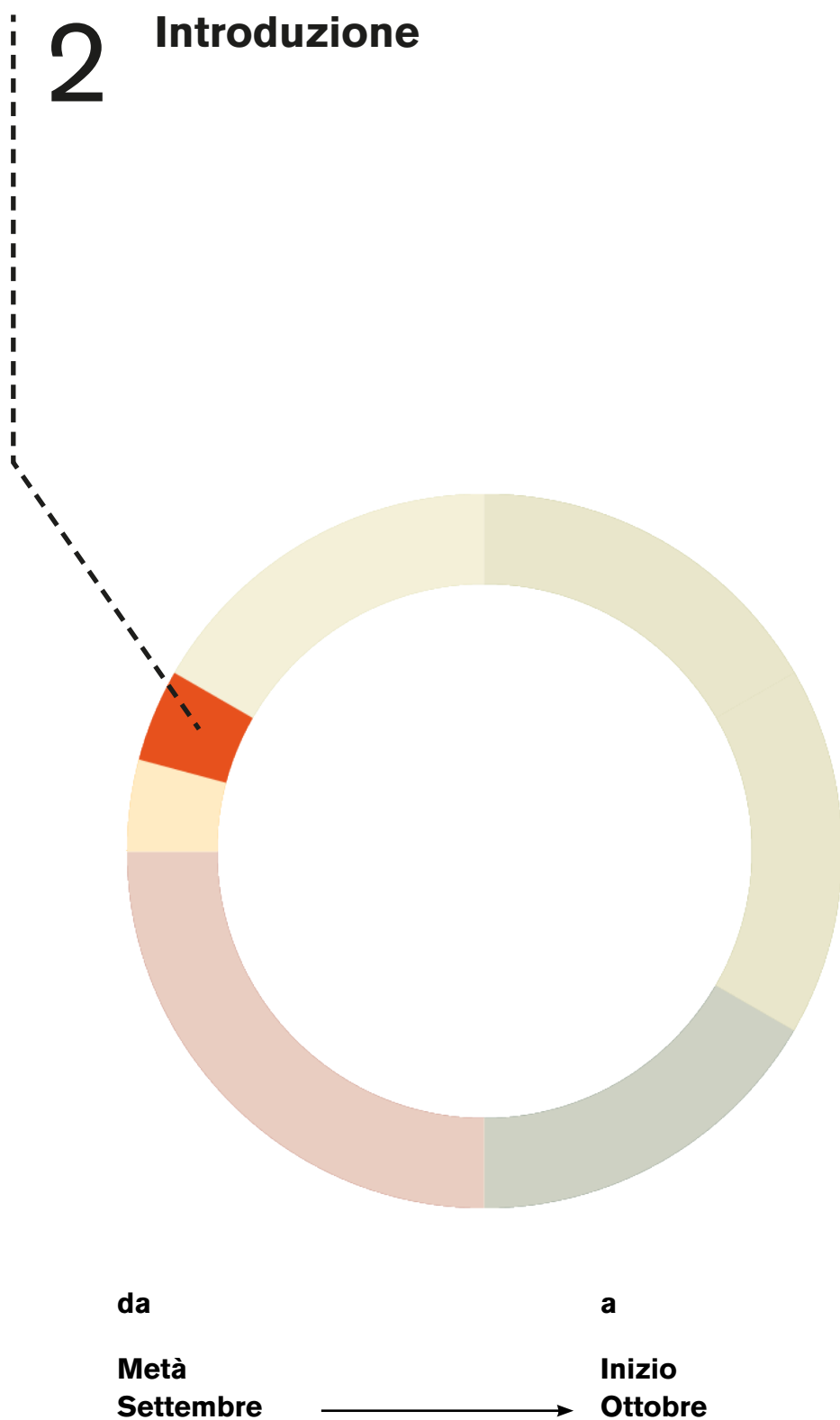


Campagna di sensibilizzazione

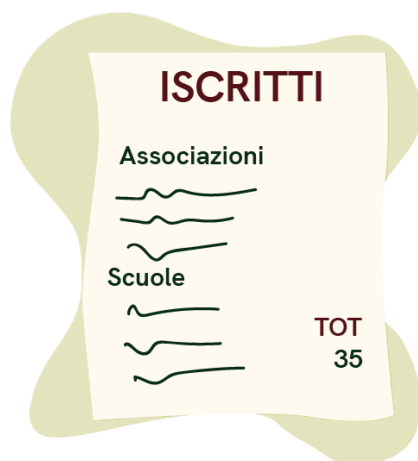


Link per visualizzare il mockup del sito:
<https://teresachechifi.wixsite.com/servicedesign4people>

2. Durante questa fase di **introduzione**, il team dovrà raccogliere le iscrizioni al progetto, e preparare gli utenti all'inizio dell'evento. La raccolta potrà avvenire tramite diversi canali: digitali, fisici, rappresentati di scuole elementari e medie, o delle associazioni sportive per ragazzi disabili.



1



Raccolta iscrizioni partecipanti

Il team raccoglie le iscrizioni dei partecipanti, avvenute tramite insegnanti delle scuole, responsabili delle associazioni, o singole iscrizioni attraverso il numero telefonico o il form sul sito

2



Educazione nelle scuole elementari/medie

Nella fase di preparazione sono previste delle giornate di educazione e sensibilizzazione al tema nelle scuole coinvolte. Inoltre, durante queste occasioni sarà possibile spiegare ai bimbi anche le fasi successive del progetto

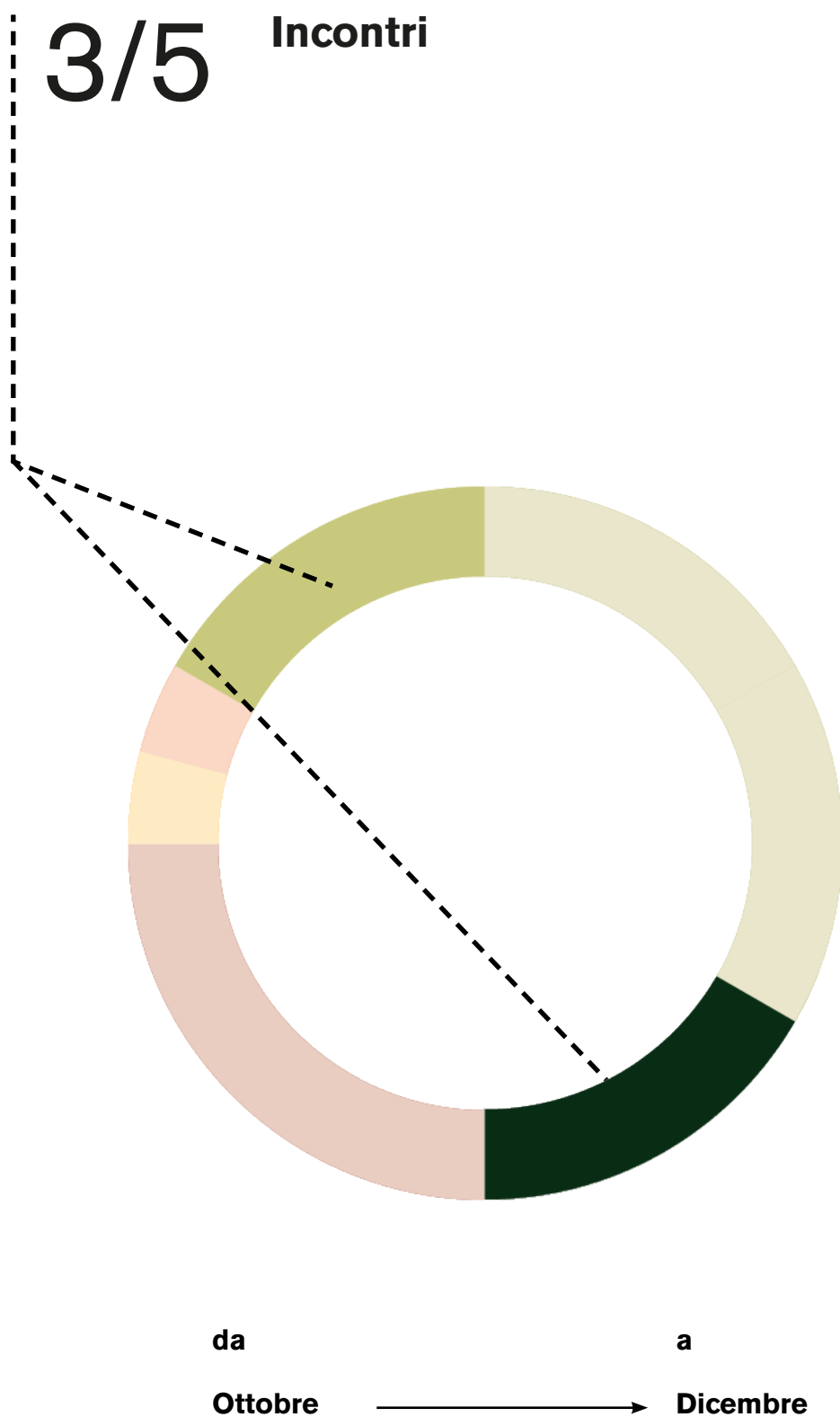
3



Spiegazione progetto nelle associazioni sportive

Per quanto riguarda i ragazzi con disabilità motorie, il team provvederà a informare i partecipanti all'interno delle palestre delle associazioni

3. Con la fase di **incontri e testing**, si entra maggiormente nel sistema del servizio. A seguito di diverse interviste ai ragazzi di associazioni sportive per disabili, è emerso che il 95% di loro praticasse sport in strutture private: da qui nasce la volontà di trasferire, o quanto meno cercare di incentivare questi ragazzi a praticare sport anche in spazi aperti, come i parchi.



1

**Punto di ritrovo:
partenza**



I ragazzi con disabilità avranno l'opportunità di raggiungere il parco scelto con il trasporto garantito da PMG

2

**Arrivo al
Penazzi:
presentazioni**



All'arrivo al giardino, tutti i ragazzi (con disabilità e non) si conosceranno attraverso dei momenti di dialogo e gioco

3

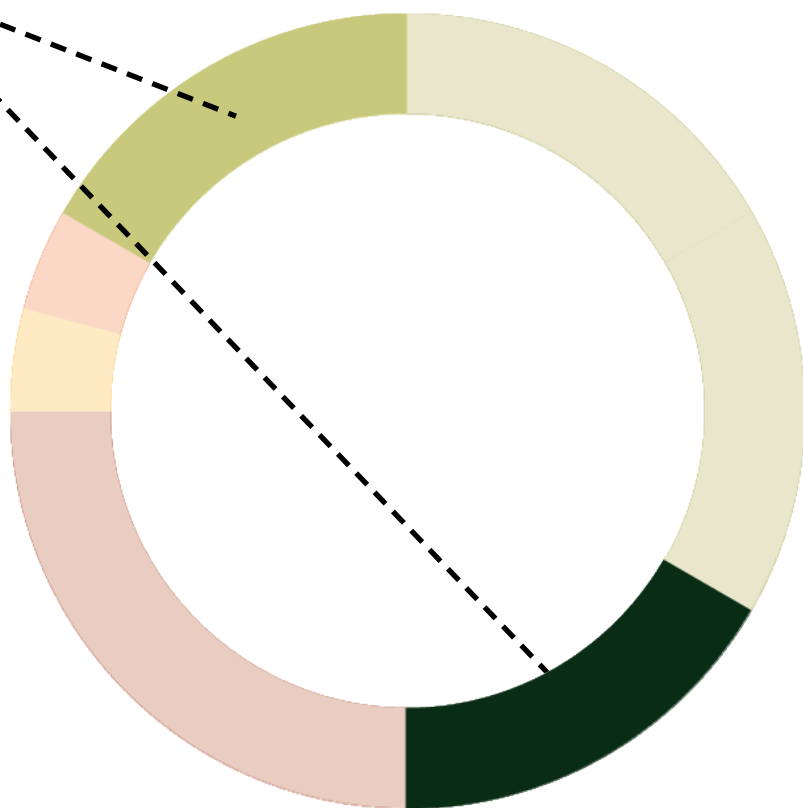
**Inizio
attività**



Prima di iniziare gli allenamenti veri e propri, ad ogni partecipante saranno spiegati gli step successivi da compiere entro la giornata e verranno introdotti alle attività seguenti

3. L'avvio degli incontri, è reso possibile dalla partnership con PMG, che preleva i ragazzi per raggiungere il parco scelto. Dopo un primo momento di presentazioni, possono prendere inizio le attività: per familiarizzare con il luogo, è organizzata una caccia al tesoro, dopo di che, cominciano gli allenamenti. Entrambi questi momenti rappresentano occasioni di gioco, ma anche e soprattutto momenti per fare squadra, ed essere, quindi, pronti per la partita.

3/5 Incontri



da

Ottobre

a

Dicembre

4

Caccia al tesoro



I ragazzi sono chiamati a scoprire il luogo attraverso una caccia al tesoro e attività ludiche

5

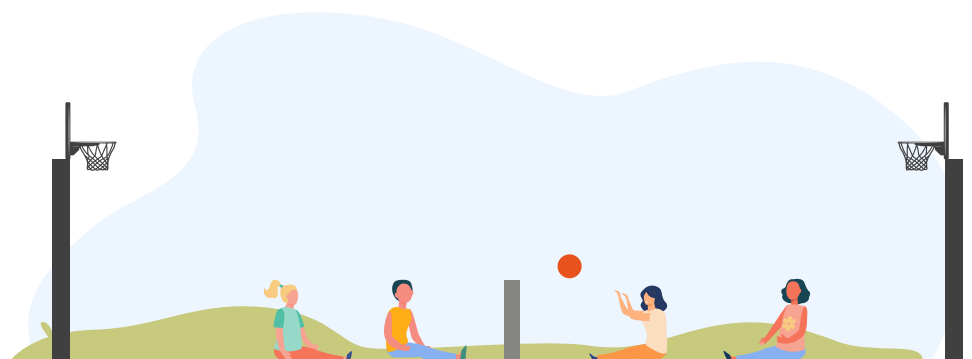
Allenamento



Segue poi una fase di riscaldamento e preparazione alle partite all'interno dei campetti presenti nel parco

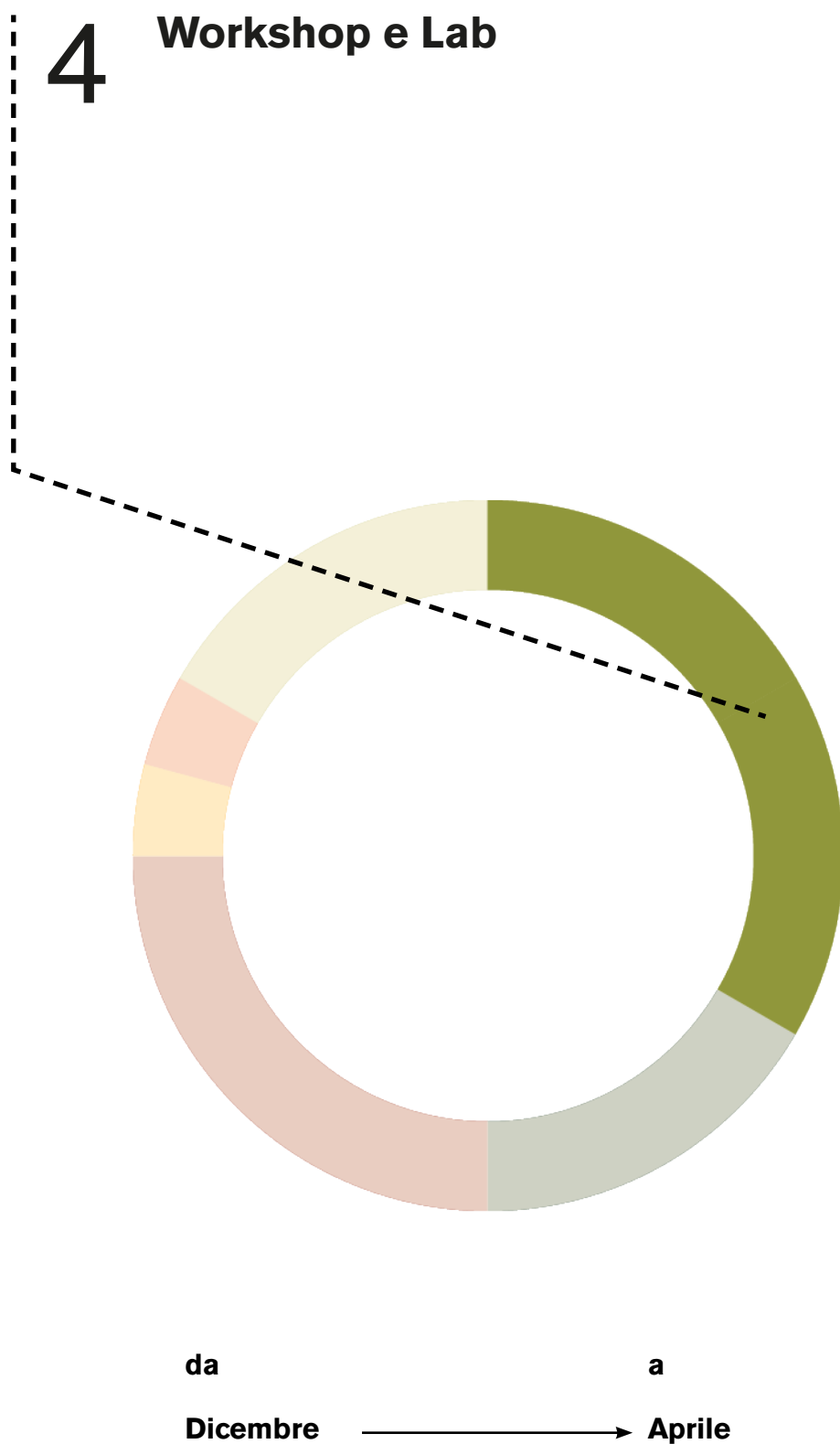
6

Partita



I ragazzi si sfidano agli sport inclusivi scelti per il progetto

4. Durante il periodo di dicembre-aprile, avverrà la fase di riqualificazione del parco selezionato per il progetto, e, in contemporanea, si svolgeranno i workshop e laboratori pensati per i ragazzi delle associazioni e delle scuole. Dovendo tener conto anche del fattore imprevedibilità, legato alle condizioni metereologiche, qualora non dovesse essere possibile svolgere le attività al parco, esse avverranno al chiuso, presso le palestre a disposizione.





Riqualficazione parco ad opera del Comune di Bologna

Con tutta probabilità, la riqualificazione del parco sarà, in questi mesi, solo temporanea, per permettere ai ragazzi di giocare in sicurezza durante l'evento. Modifiche più importanti saranno eseguite in seguito, attraverso i patti di collaborazione instaurati tra il quartiere di riferimento e il Comune

1



**Allenamenti
in palestra**

Le attività dei ragazzi si svolgeranno invece all'interno delle palestre messe a disposizione da associazioni e scuole coinvolte. Queste potranno consistere in ulteriori allenamenti degli sport proposti, laboratori da svolgere per la preparazione di materiali utili per l'evento, giochi empatici di gruppo per entrare in sintonia gli uni con gli altri

2



**Preparazione materiali
evento**

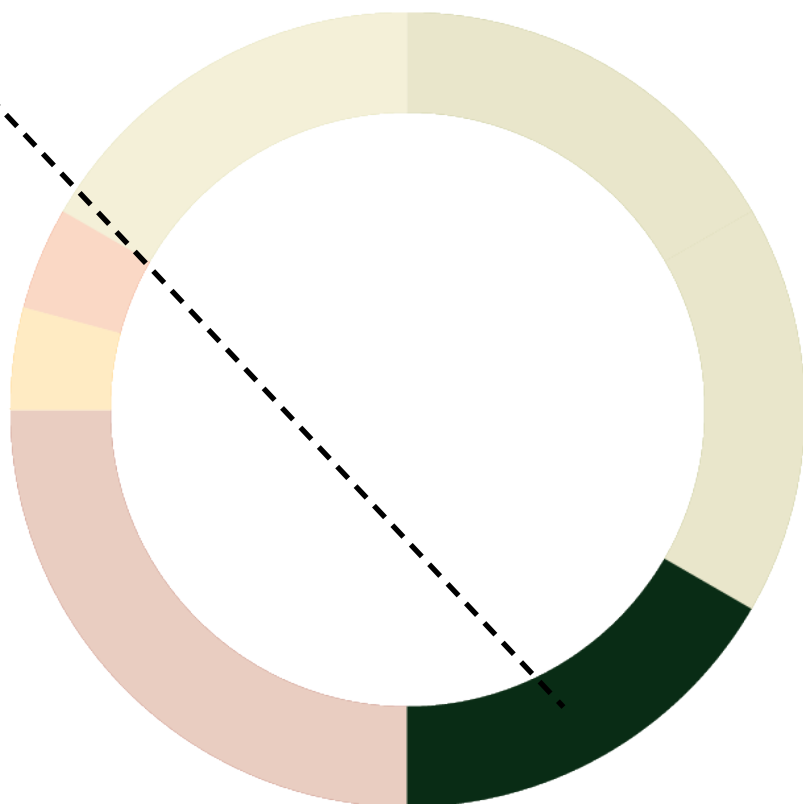
3



**Giochi di gruppo empatici
(ad es. mimo)**

5. La quinta fase del servizio è quella che avviene nei mesi di aprile, maggio e giugno, periodo più adatto per poter pensare e prepararsi, dunque, all'**evento** in stile Happy Hand, che prenderà forma grazie al contributo dei partecipanti. Sarà, quindi, avviato il giro per la città di manifesti e volantini, per pubblicizzare l'evento e raccogliere più partecipanti. Al contempo, verrà montato lo stand del servizio, e il resto del materiale per il grande momento.

5 Testing e evento



da

a

Aprile



Giugno

1



Il team contribuisce alla sponsorizzazione dell'evento (organizzato da HappyHand)

**Stesura manifesti/
Distribuzione volantini**

2



I ragazzi sono chiamati ad allestire il parco per l'evento imminente, con l'aggiunta di piccoli dispositivi utili

**Sistemazione materiali
evento/workshop**

3

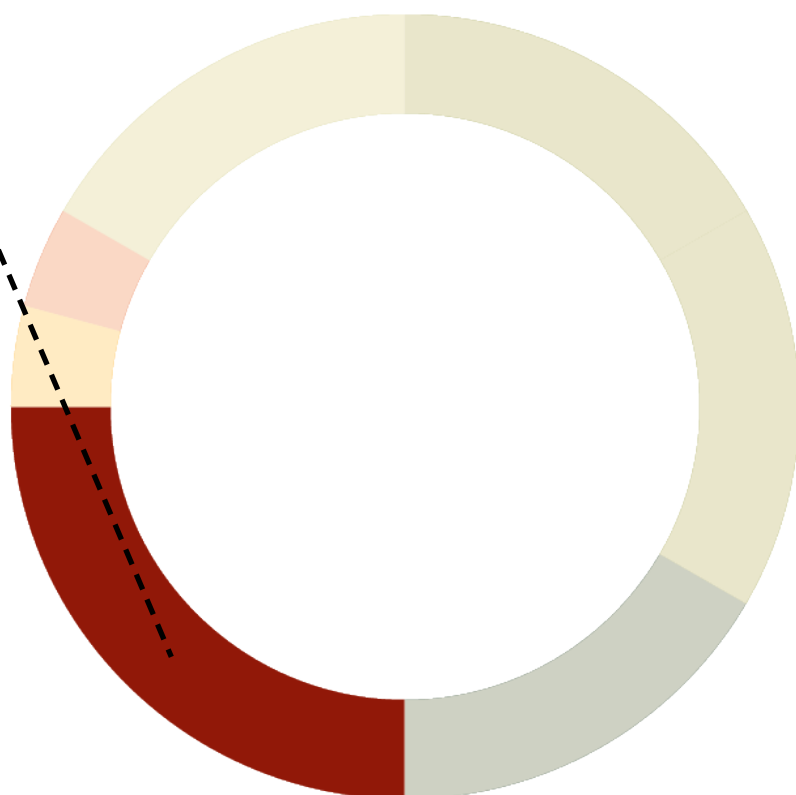


Inoltre, potranno anche aiutare il team a montare e preparare lo stand di Together, che servirà a sponsorizzare il servizio durante l'evento

**Montaggio stand
del servizio**

6. A completare il percorso del servizio, è la **raccolta** dei dati e la successiva **elaborazione** degli stessi. Si tratta dei dati di tutta la ricerca svolta sul tema disabilità-sport, e di tutti quelli raccolti durante il progetto. È importante sottolineare che saranno accessibili e aperti a tutti, tramite piattaforma web del servizio, la quale, oltre a raccontare tutta l'esperienza di Together, avrà una sezione dedicata agli **open data**.

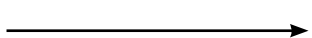
6 Elaborazione dati



da

a

Giugno



Settembre



Incontri

2

Quartieri attivati

6

Scuole coinvolte

13

Associazioni partecipative

2

Parchi rigenerati

<https://bit.ly/3ahpq6A>

Santo Stefano



34
Strutture

- 2 campi da calcio
- 13 palestre scolastiche
- 7 palestre
- 4 campi all'aperto ad uso libero
- 7 campi da tennis
- 1 pista di pattinaggio

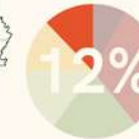
San Donato - San Vitale



28
Strutture

- 10 campi da calcio
- 15 palestre scolastiche
- 2 palestre
- 1 campo da tennis

Savena



27
Strutture

- 9 campi da calcio
- 12 palestre scolastiche
- 4 palestre
- 2 campi da tennis

Visualizzate sulla mappa:

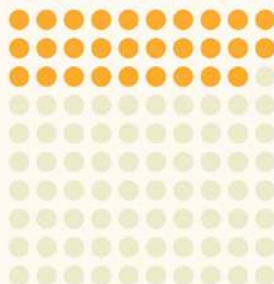


**Emilia-Romagna:
bambini e sport**

Fare attività fisica contribuisce ad una buona salute fisica e mentale. Nonostante questo, accade sempre più spesso che molti bambini e giovani si trovino in una condizione di sovrappeso o obesità, anche a causa di una minore attività sportiva.

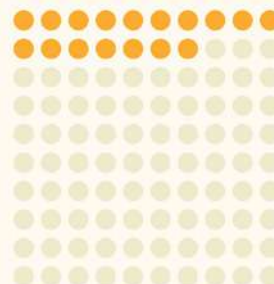
29%

Di bambini tra 8 e 9 anni in eccesso ponderale in Emilia Romagna



17%

Di adolescenti tra 11 e 15 anni in eccesso ponderale in Emilia Romagna



<https://terehecchi97.wixsite.com/together/sport>

Il **Business Model Canvas** analizza **chi** è coinvolto nel servizio, le sue **attività chiave**, fino ad una stima delle **risorse** (economiche e non), e del modo in cui reperirle. Il **target** di riferimento, si rivolge in particolare ai cittadini, famiglie, studenti di scuole primarie e secondarie di I grado, associazioni sportive per disabili, la comunità di quartiere e naturalmente a chiunque altro si interessi al progetto. I **costi** sono legati ai materiali necessari per i lab, per l'evento, a ADV digitale e fisico, quindi manifesti, volantini e pubblicità sui diversi canali. I **ricavi** sono generati da eventuali finanziamenti e a seguito di campagne crowdfunding.

Key partners

- Scuola
- PMC
- Villanova Volley
- Comunità di quartiere
- Comune
- Baskln
- I Bradipi

Key activities

- Campagna di sensibilizzazione
- Calendarizzazione degli incontri
- Incontri sul campo
- Testing
- Evento finale
- Incontri nelle scuole
- Monitoraggio, analisi, rilievi
- Attivazione patti di collaborazione

Key resources

- INTELLETTUALI: graphic designer, Service designer, UX/UI designer, marketing manager, open data scientist
- ECONOMICHE: tutor
- MATERIALI: pubblicità print, sito, merchandising, materiali per il laboratorio, attrezzatura.

Cost Structure

- Pubblicità online e cartacea
- Personale per incontri con i ragazzi
- Materiale per il laboratorio
- Attrezzatura
- Materiale per evento finale

Key proposition

- Inclusione e integrazione
- Condivisione di momenti sportivi
- Salute psicofisica
- Sicurezza
- Educazione sul tema della disabilità
- Contatto con il verde
- Attivazione comunità nell'interesse dello spazio pubblico
- Facilitare la mobilità

Customer relationships

- Assistenza personale
- Assistenza per il trasporto
- Co-progettazione
- Attraverso i nostri incontri
- Confronto diretto
- Attraverso la piattaforma online
- Attraverso le storie e i dati riportati online

Channels

- Campagna di sensibilizzazione
- Sito web
- Incontri a scuola
- Laboratori di ristrutturazione partecipata
- Incontri con le associazioni
- Evento finale
- Facilitare la mobilità
- Incontri al parco selezionato

Revenue Streams

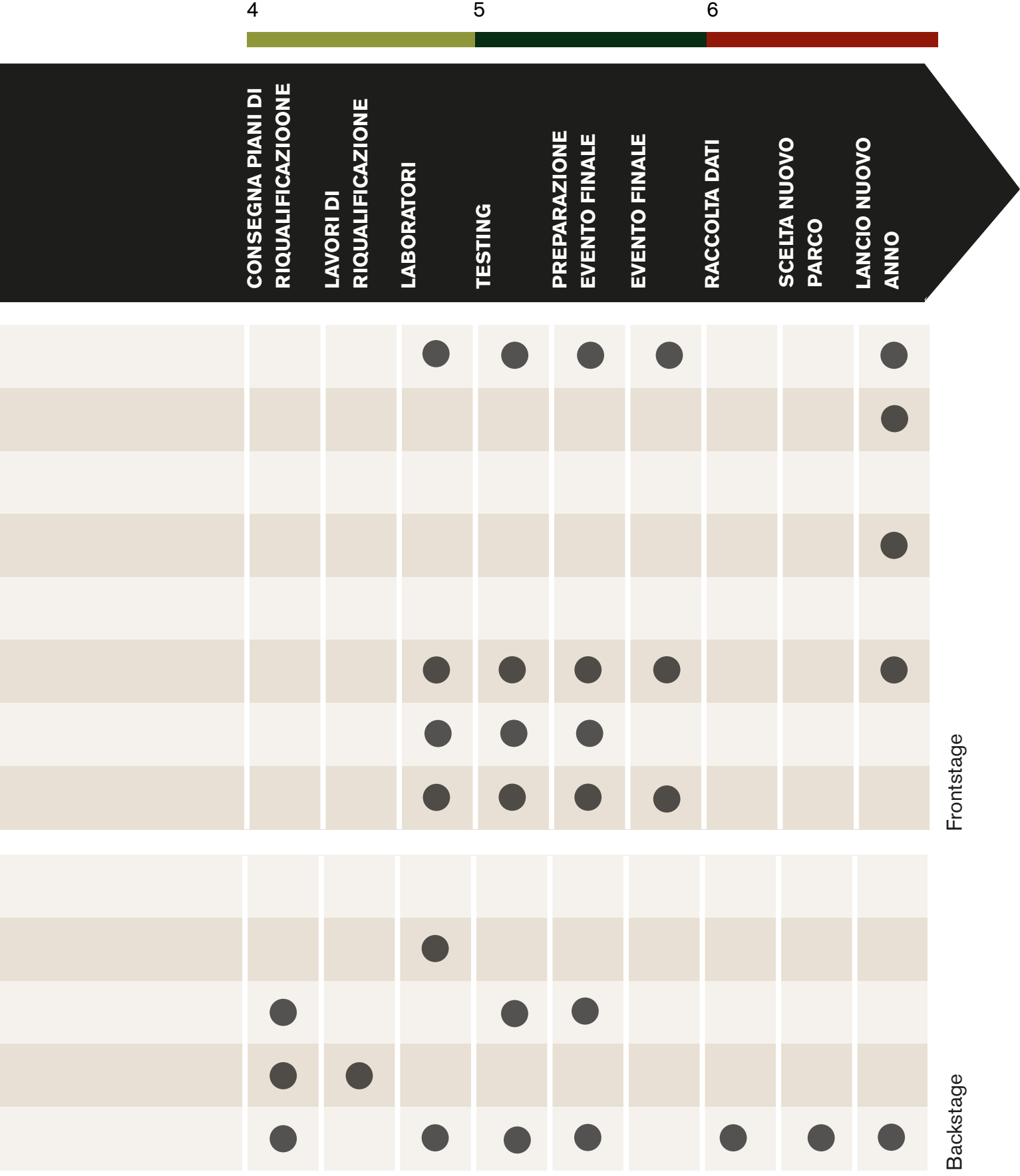
- Donazioni
- Tramite il comune
- Tramite la regione
- Tramite gli sponsor
- tramite fondi Europei

Customer segments

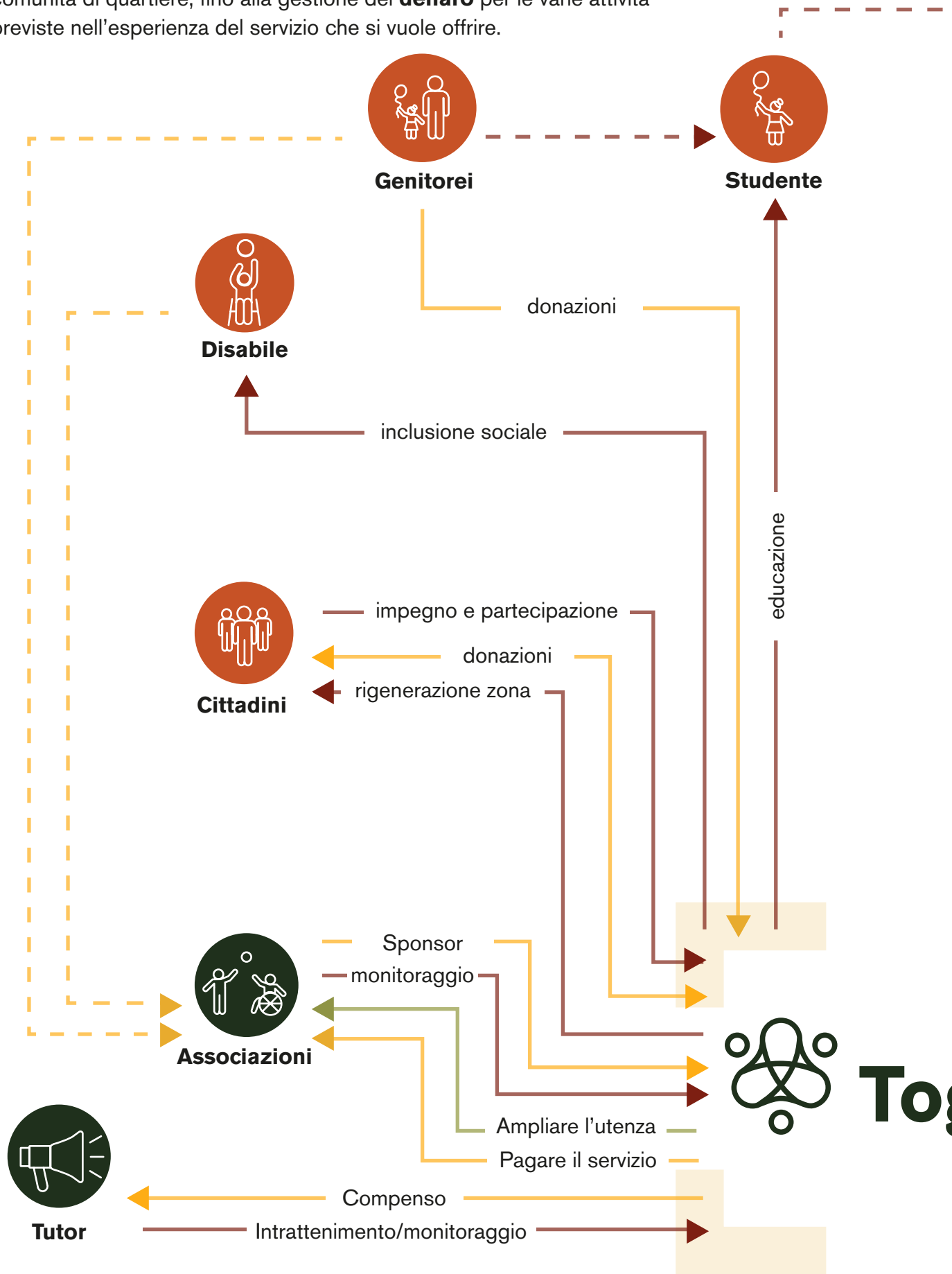
- Inclusione e integrazione
- Condivisione di momenti sportivi
- Salute psicofisica
- Sicurezza
- Educazione sul tema della disabilità
- Contatto con il verde
- Attivazione comunità nell'interesse dello spazio pubblico
- Facilitare la mobilità

Lo schema della **Service Blueprint** rappresenta la **mappatura** totale delle funzioni interne ed esterne del servizio, indicate nella fase di prima, durante e dopo. Ad ogni azione è indicato il **mezzo** con cui essa è svolta, nonché i **touchpoints** che si hanno nel servizio. Sono presenti, poi, le azioni di **backstage**, come gli accordi con le scuole o l'organizzazione degli incontri, ad opera del team.

	1	2	3						
	CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE	PRESENTAZIONE DEL PROGETTO	ADESIONE ALL'INIZIATIVA	CALENDARIO DEGLI INCONTRI	ARRIVO ALL'INCONTRO	ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE	ALLENAMENTI	PARTITELLA	
F2F	●					●	●	●	
WEB	●			●					
EMAIL		●	●						
PRINT	●								
SCUOLA		●		●					
COMUNITÀ	●					●	●	●	
PMG					●				
STAFF						●	●	●	
SCUOLA		●	●						
ASSOCIAZIONI SPORTIVE		●	●	●	●				
COMUNITÀ					●				
COMUNE DI BOLOGNA				●					
TEAM	●	●		●	●	●	●	●	

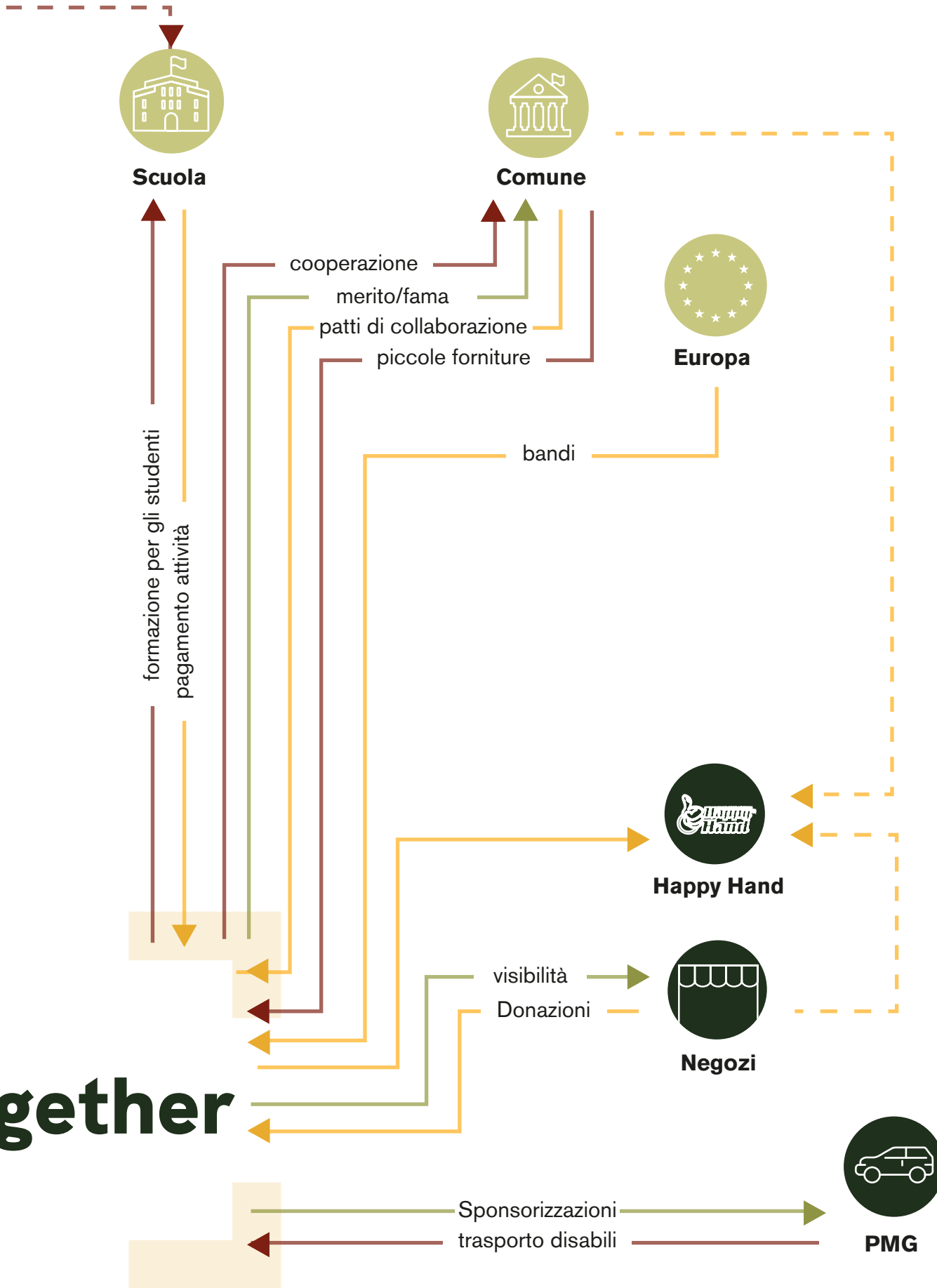


La **System Map** è la rappresentazione sintetica di tutti gli **attori** coinvolti nell'erogazione del servizio e di come, questi, si relazionano tra di loro. Esso, permette di visualizzare anche i **flussi** economici, materiali e di informazioni presenti all'interno di Together, a partire dall'azione di educazione e sensibilizzazione nelle scuole, passando per il coinvolgimento delle associazioni sportive per ragazzi disabili e della comunità di quartiere, fino alla gestione del **denaro** per le varie attività previste nell'esperienza del servizio che si vuole offrire.



- Singoli utenti
- Pubblici
- Privati

- Servizio
- Visibilità
- Flussi di denaro
- - - Flussi indipendenti



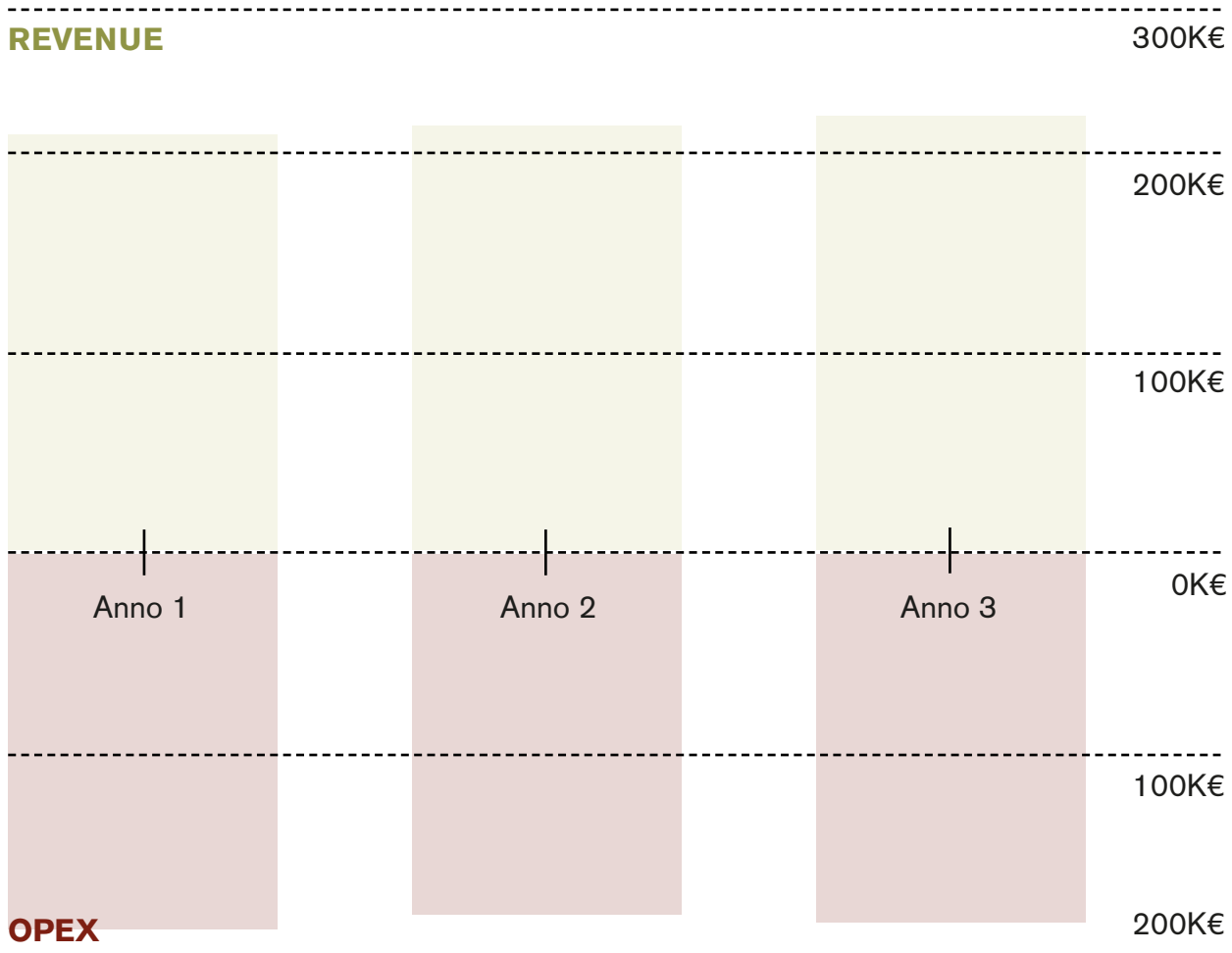
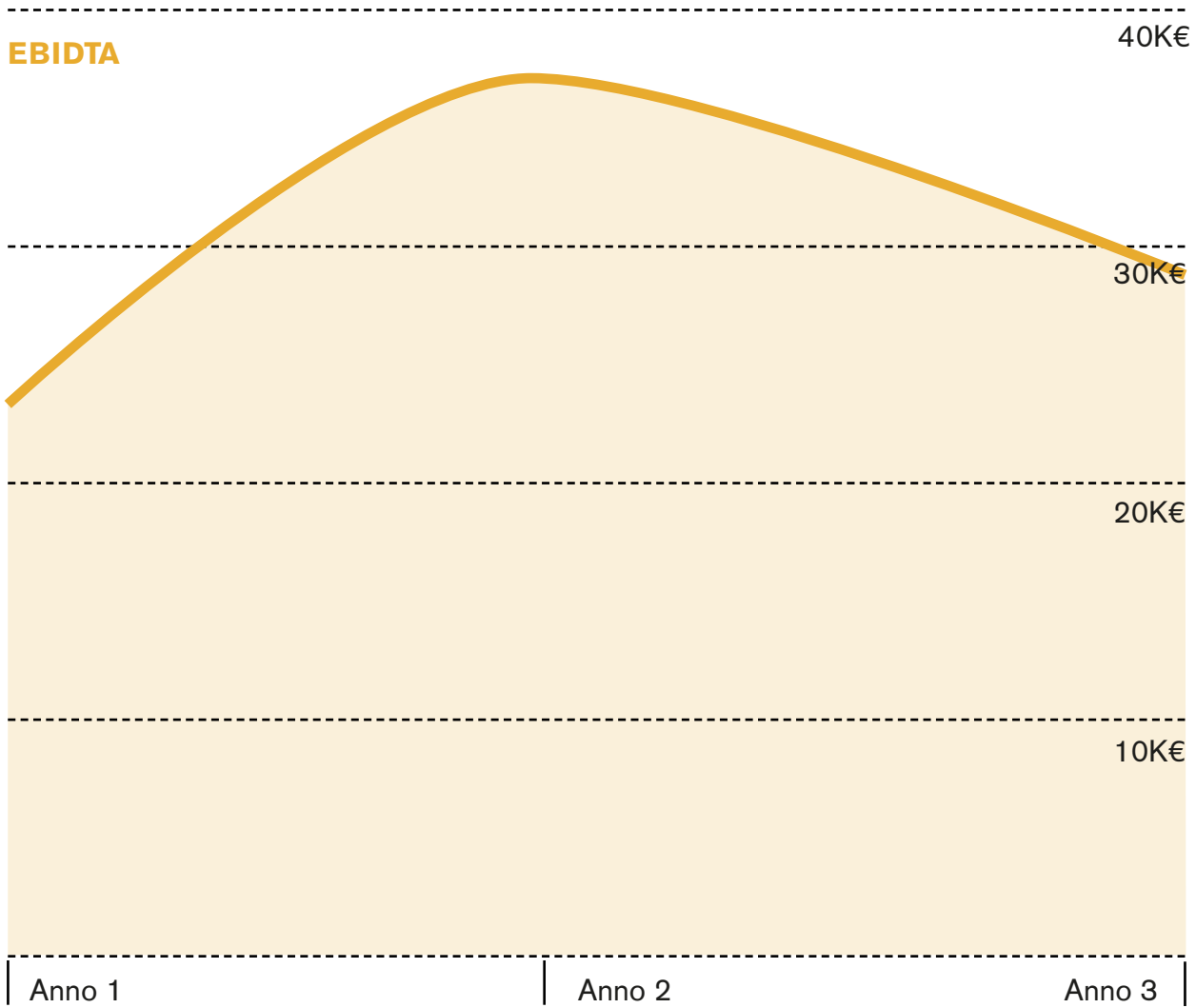
gether

Il **Business Plan** qui riportato analizza quelle che sono le caratteristiche e i contenuti del progetto Together, valutandone la **pianificazione**, la gestione, quindi gli obiettivi del progetto, nonché anche le **previsioni finanziarie** per i prossimi tre anni, di come il servizio potrebbe evolversi, in un'ottica generativa e aperta.



*Link allo schema completo del
Business Plan:*

[https://docs.google.com/spreadsheets/
d/1C89JxYlECN910zm2-
pl29uEkElZRm3sKepKTjeiuj8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1C89JxYlECN910zm2-pl29uEkElZRm3sKepKTjeiuj8/edit?usp=sharing)

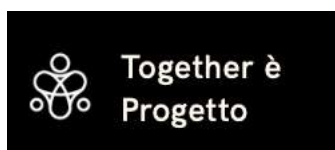




font: **Hanken Grotesk Black**

namings: il nome dato al progetto è un termine inglese "Together" che letteralmente significa **insieme**: è sulla base di un'azione **collettiva** che nasce, infatti, il servizio, per muovere e far muovere più persone che, insieme, partecipano ad un momento di **condivisione, conoscenza e divertimento**. Together si rivolge a bambini, ragazzi e adulti con uno sguardo leggero, ma importante, perchè pone al centro la sfida di mettersi in gioco attraverso lo sport come unica arma comune, in cui tutti sono uguali e possono fare squadra in un'esperienza collettiva e condivisa.

identità: i tre cerchi rappresentati nel logo stanno ad indicare i tre **attori principali** che il servizio coinvolge, dunque i ragazzi di associazioni sportive per disabili, gli studenti e la comunità di quartiere. Il simbolo centrale, invece, oltre a richiamare la lettera T del naming, indica l'**abbraccio simbolico** della community generata da Together. Inoltre, capovolgendo il logo si ottiene invece la A di "analisi" e in quel caso il logo è stato utilizzato all'interno del sito di OpenData per distinguere il simbolo da quello ufficiale del progetto.



palette:



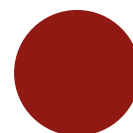
#FFE61B



#FEAD15



#E7511D



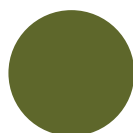
#911808



#551217



#092C15



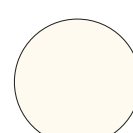
#5D672A



#90973B



#C8C97C



#FFFAEF

