

Stato di attuazione del Programma Dateci Spazio: il confronto tra i casi di Bologna, Roma e Bari

Original

Stato di attuazione del Programma Dateci Spazio: il confronto tra i casi di Bologna, Roma e Bari / Andreotti, Jacopo; Finucci, Fabrizio; Masanotti, Antonella G.; Solazzo, Michele (CLUSTER ACCESSIBILITÀ AMBIENTALE). - In: Strade per la gente: Le persone negli spazi aperti: progetti, pratiche e ricerche per il benessere psicofisico / Streets for people: Individuals in outdoor environments: projects, practices and research for the psychophysical well-being / Cellucci C., Revellini R., Tatano V., Trabucco D.. - STAMPA. - Conegliano : Anteferma Edizioni srl, 2025. - ISBN 9791259532008. - pp. 368-377

Availability:

This version is available at: 11583/3004323 since: 2025-10-21T10:43:21Z

Publisher:

Anteferma Edizioni srl

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

**GREEN SPACES
FOR THE
WELL-BEING**
SPAZI VERDI PER
IL BENESSERE

The natural environment is, by definition, the one least transformed by human intervention. Here, obstacles of progressive complexity can be found: from the uneven paving of a green area to the overhanging rock walls that only a few climbers are able to defeat, the natural world attracts human beings precisely because of its uncontrolled beauty. In the urban context, the correlation between quality of life and access to green areas has been known for centuries – at least empirically – making possible, as early as the 1800s, the creation of urban parks and the opening of private gardens to the public in major European metropolises, followed by American cities later (Schuyler, 1988).

The benefits provided by green spaces, initially not measurable, have now been extensively documented through both qualitative and quantitative methods, examined from numerous specialist and multidisciplinary perspectives. Research in this field has been synthesized in a wide-ranging bibliography made available by the World Health Organization through the publication *Urban green spaces and health. A review of evidence* (WHO, 2016). Yet, especially in Italy, parks often make the news with stories that drive away – rather than attract – those population groups for whom they are primarily intended: children, families, and the elderly. The link between the design quality and maintenance of parks, and the related issues of social safety and hygiene, is well established (Sypion, 2023). Consequently, many local governments have attempted to improve the quality of urban green spaces through *Piani comunali del verde* (Municipal Green Plans) (ISPRA, 2024), that explicitly adopt the dual strategy of physical and social regeneration demanded by citizens, particularly evident in the post-pandemic period.

Proximity to well-maintained green areas also increases the economic value of both public and private buildings, while performing important environmental functions: enhancing biodiversity, helping mitigate the effects of urban heat islands, reducing air pollutant concentrations, absorbing street noise, and improving soil permeability. This array of positive systemic effects makes their neglect difficult to justify – socially, environmentally, and arguably even economically.

The United Nations' *Agenda for Sustainable Development* establishes in Target 11.7 the objective of achieving, by 2030, “universal access to safe, inclusive and accessible, green and public spaces, in particular for women and children, older persons and persons with disabilities”. The writings presented in this section of the book focus precisely on highlighting, through case studies, the benefits derived from the use from all of private gardens, public parks, and natural green areas, as well as on the study of technical and regulatory solutions to promote their inclusivity for the broadest segments of the population.

References

- ISPRA (2024). *I Piani comunali del Verde: strumenti per riportare la natura nella nostra vita? Quaderni Ambiente e Società*, n. 33.
- Schuyler, D. (1988). *The new Urban Landscape: The redefinition of City Form in the Nineteenth Century America*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Sypion, N. (2023). Exploring the Impact of Green Areas on Crime Rates in Urban Environments. *European Research Studies Journal*, vol. XXVI, n. 4, pp. 456-461.
- World Health Organization, Regional Office for Europe (2016). *Urban green spaces and health. A review of evidence*. Copenhagen: WHO Press.

Stato di attuazione del Programma Dateci Spazio: il confronto tra i casi di Bologna, Roma e Bari

Implementation Status of Dateci Spazio Program: the Comparison Between Bologna, Rome and Bari

Providing accessible, inclusive, and safe environments constitutes a fundamental prerequisite for fostering children and adolescents' holistic development, physical, cognitive, emotional, and social. The design of an innovative playground, wherein users are free to choose whether to engage alone or with others, in structured or unstructured, competitive or collaborative modalities, entails a rigorous needs-based analysis of potential beneficiaries. In this regard, adopting design principles grounded in Universal Design, Community Engagement, and environmental sensitivity represents a strategic approach to align with national and European funding frameworks supporting the implementation of inclusive playgrounds. Within this policy context, the experimental programme Datecispazio, with a financial endowment of €5,000,000.00, promotes the realisation of inclusive playgrounds characterised by innovation. The eleven projects selected for funding must address multidimensional criteria, including social accessibility, user safety, and the technical and performance quality of materials employed. Accordingly, an ex-ante multi-criteria evaluation methodology was applied to support the comparative analysis of proposals. Despite its partially reductionist nature, this approach enables a systematic and integrated appraisal of alternatives in response to a multifaceted decision-making landscape. To provide a preliminary assessment of implementation progress, this contribution examines three case studies: Giardino dei Pioppi (Bologna), the inclusive park Parco Modesto di Veglia (Roma), and Parcobaleno (Bari). Specifically, it presents a comparative analysis of the projects' advancement by integrating ex-post output evaluations. This juxtaposition of ex-ante and operational phase performances, measured against consistent evaluative criteria, allows for identifying deviations between planned and actual outcomes, thereby informing future practices.

KEYWORDS: PARCHI GIOCO INNOVATIVI, VALUTAZIONE EX-POST, INCLUSIONE SOCIALE

Jacopo Andreotti Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design. PhD in Progettazione tecnologica e ambientale dell'architettura (XXXVII Ciclo) e assegnista di ricerca presso il Politecnico di Torino. Svolge attività di ricerca nell'ampio alveo della sostenibilità ambientale e sociale dei processi edilizi e dello sviluppo di componenti e prodotti.

Fabrizio Finucci Università degli Studi Roma Tre, Dipartimento di Architettura. Architetto, PhD in Riqualificazione e recupero insediativo (XXII Ciclo), professore associato di Estimo presso l'Università degli Studi Roma Tre. Consolida l'attività di ricerca nell'ambito delle tecniche di valutazione implementate da approcci partecipativi e deliberativi.

Antonella G. Masanotti Università degli Studi Roma Tre, Dipartimento di Architettura. Architetto, PhD in Estimo (XXXVII Ciclo) e assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi Roma Tre. Svolge attività di ricerca su metodi e tecniche di valutazione multi-criteriale, in particolare nelle applicazioni in programmi complessi e partecipati.

Michele Solazzo Politecnico di Bari, Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design. Architetto, PhD student (XXXIX Ciclo) in Progettazione tecnologica e ambientale dell'architettura presso il Politecnico di Bari. Svolge attività di ricerca finalizzata al riconoscimento e alla definizione delle forme costruttive nell'architettura in pietra di Gilles Perraudin.

Il parco giochi: verso una progettazione accessibile e inclusiva

Il coinvolgimento in un ambiente accessibile, inclusivo e sicuro assume un ruolo prioritario per bambini e adolescenti (OMS, 2007) poiché esso ne influenza le modalità di interazione e lo sviluppo delle facoltà fisiche, cognitive, emozionali e sociali (Baratta, 2024). Tralasciando gli spazi con vocazione residenziale e culturale, le attività sociali ricreative che coinvolgono la popolazione in età evolutiva si concentrano nelle aree adibite al gioco. Esso è inteso come: “qualsiasi comportamento, attività o processo avviato, controllato e strutturato dai giovani; svolto ogni volta e ovunque si presentino opportunità [...]” (UNHCR, 2013); il gioco è un diritto fondamentale previsto dalla Convenzione sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza del 1989, recepita in Italia con la Legge n. 176 del 27 maggio 1991, e ribadito dalle Nazioni Unite nella convenzione sui diritti delle persone con disabilità (UN, 2008). Se da un lato, il progresso tecnologico ha portato a un graduale trasferimento delle attività ludiche verso uno spazio digitale e meta-fisico, i cui problemi e benefici sono oggetto di discussione da parte della comunità scientifica (Singh, 2019; Ren *et al.*, 2023), dall’altro lato, le attività svolte all’aria aperta favoriscono il benessere psico-fisico dei giovani, agendo sulla salute mentale e fisica, sulla riduzione dei fattori di stress e dei comportamenti aggressivi e sulla capacità di relazionarsi con l’ambiente e la società (Fermin *et al.*, 2024). Il parco giochi assume così una particolare rilevanza nel contesto sociale e richiede un attento studio di bisogni e rischi dei suoi possibili fruitori, siano essi bambini o adolescenti e con essi le persone responsabili della loro supervisione. Si rende quindi necessario progettare spazi accessibili e utilizzabili, in grado di offrire libertà nel tipo e nelle modalità di svago (da soli o in compagnia, in forma competitiva o collaborativa, etc.) non solo a tutti i giovani con e senza disabilità ma anche interazioni tra persone di età differente (Wenger *et al.*, 2021). L’adozione di un insieme di principi, dall’*Universal Design* al *Community Engagement* fino alla progettazione attenta alle dinamiche ambientali, è l’elemento chiave per rispondere alle esigenze dei possibili fruitori di un parco inclusivo, le cui dinamiche vanno ben oltre il superamento delle barriere architettoniche o cognitive e richiedono una mediazione tra istanze diverse (Lauria, 2023) nell’ottica di migliorare la salute, il benessere e l’inclusione di quante più possibili persone (Moore *et al.*, 2023). Il contesto italiano, pur considerando l’attenzione sociale e progettuale verso queste tematiche è contraddistinto da un quadro insufficiente, nel quale si identificano spazi privi di stimoli, dati dall’aggregazione di attrezzature poco inclusive (Lauria e Montalti, 2015).

In questo contesto, sono diversi i bandi di finanziamento a livello europeo (come l’European Social Fund - EFS, Creative Europe, etc.) e nazionale, il cui fine ultimo è il supporto nella realizzazione di aree ludico-ricreative, tra cui i parchi gioco accessibili e inclusivi. Il contributo si concentra sull’indagine di tre interventi di parchi inclusivi, oggetto di finanziamento nell’ambito del programma sperimentale nazionale Dateci Spazio, nello specifico nelle città di Bologna, Roma e Bari.

Il Programma Dateci Spazio

Nel contesto delle politiche pubbliche rivolte alla valorizzazione degli spazi urbani e alla promozione dell’inclusione sociale, il Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti ha promosso il Programma sperimentale “Dateci Spazio” (MIT, 2022) che, con una dotazione finanziaria pari a 5.000.000 di euro, si è configurato come un’iniziativa di particolare rilevanza; nello specifico, le risorse erano destinate a Comuni con popolazione superiore a 300.000 abitanti. Il Programma si è posto l’obiettivo di incentivare la realizzazione di parchi gioco innovativi, intesi non solo come spazi ludici, ma come dispositivi urbani capaci di generare coesione sociale, garantire accessibilità e contribuire al benessere psico-fisico dell’infanzia. Le undici proposte progettuali ammesse a finanziamento sono state selezionate sulla base della loro capacità di ri-

STRADE PER LA GENTE / STREETS FOR PEOPLE

Posizione graduatoria	Punteggio attribuito	Stazione appaltante	€ Finanziamento totale	€ Di cui dal Programma Dateci Spazio	€ Altri finanziamenti	€ Importo corrisposto (al 2025)	% Importo corrisposto (al 2025)
1	100	Milano	1.500.000	500.000	co-finanziamento a carico dell'ente	400.000	80
2	98	Firenze	850.000	500.000	co-finanziamento a carico dell'ente	300.000	60
3	96	Genova	500.000	500.000	-	€ 450.000	90
4	92	Napoli	n.d.	500.000	n.d.	€ 300.000	60
5	91	Napoli	n.d.	500.000	n.d.		n.d.
6	90	Bologna	500.000	500.000		€ 400.000	80
7	87	Bari	500.000	100.000	PON Metro	€ 90.000	90
8	86	Bari	400.000	400.000	-	€ 320.000	80
9	84	Catania	500.000	500.000	-	€ 150.000	30
10	83	Roma	500.000	500.000	-	€ 150.000	30
11	80	Roma	500.000	500.000	-	€ 150.000	30

Tab.01 Quadro generale degli interventi finanziati e degli importi erogati.

spondere ai criteri di valutazione stabiliti dal Bando, ponendo l'attenzione sull'inclusività sociale, la sicurezza d'uso delle attrezzature e la qualità prestazionale dei materiali impiegati (Baratta e Calcagnini, 2024). Queste tre dimensioni valutative, tra loro interconnesse, hanno richiesto un approccio integrato e multidimensionale, capace di considerare la complessità insita nelle scelte pubbliche. Per questo, l'elaborazione e l'adozione di un set strutturato di criteri per l'implementazione dei processi di *public procurement* ha rappresentato un presupposto metodologico per assicurare un'allocazione delle risorse pubbliche efficiente, equa e trasparente (Mimović e Krstić, 2016). I metodi di valutazione multi-criteriale, intesi come strumenti di analisi che permettono di considerare simultaneamente una pluralità di criteri eterogenei utili a orientare il processo decisionale (Greco *et al.*, 2016), hanno consentito di strutturare e confrontare le alternative dei Comuni proponenti, supportando la formulazione dei *ranking* di scelta.

Dall'assegnazione delle risorse, avvenuta a luglio 2023 (MIT, 2023), risulta che non tutto l'importo del finanziamento è stato erogato. Nei migliori casi, ovvero nei comuni di Genova e Bari, l'importo corrisposto dal MIT al 2025 equivale al 90% del finanziamento totale (Tab. 01)¹. Le stazioni appaltanti del Comune di Milano, insieme a quelle di Bologna, Firenze e Bari, hanno ricevuto invece l'80% di risorse da parte del MIT. Tra gli interventi che non raggiungono neanche la metà dell'importo totale vi sono i parchi inclusivi siti nel Comune di Napoli, che prevede un doppio finanziamento pari a 1.000.000 €, in contrapposizione all'importo erogato dal MIT pari a 300.000 €. Infine, le stazioni appaltanti del Comune di Roma e di Catania raggiungono il 30% delle risorse erogate dal MIT.

¹ I dati fanno riferimento agli atti dei pagamenti per ogni Codice Unico di Progetto (CUP) pubblicati sul Portale Amministrazione Trasparente (PAT) del MIT, disponibile da: <https://trasparenza.mit.gov.it/> (consultato in settembre 2025).

Intervento	Esito gara per lavori	€ Importo lavori a base di gara	€ Importo lavori aggiudicato	Stipula contratto	Inizio Lavori	Fine lavori	Coerenza con progetto	Conflitti innescati	Comunità attesa	Comunità frequentante
Giardino dei Pioppi	Marzo 2024	384.583	378.429	Marzo 2024	Marzo 2024	n.d.	Alta	Petizione popolare (giugno 2024)	1-99 anni	0-14 anni e accompagnatori
Parco Modesto di Veglia	Ottobre 2024	322.269	246.961	Gennaio 2025	Gennaio 2025	Aprile 2025 (prevista)	Alta	Nessuno	1-99 anni	1-99 anni
Parcoba-leno	a. Luglio 2024 b. agosto 2024	a. 353.770 b. 77.770	a. 254.4258 b. 53.707	n.d.	a. 09/2024 b. 10/2024	Dicembre 2024 (prevista)	Media	Nessuno	1-14 anni e accompagnatori	1-14 anni e accompagnatori

Tab.02 Quadro generale dei tre interventi a confronto.

Per l'affidamento dei lavori, la procedura negoziata senza pubblicazione del bando di gara è stata applicata dalla maggior parte delle stazioni appaltanti come Milano, Firenze, Catania e Roma. Solo la metà delle procedure di affidamento però è stata chiusa nel primo semestre del 2024. La pubblicazione degli esiti delle procedure è avvenuta in un arco temporale compreso tra marzo 2024 e gennaio 2025. Milano e Genova, ad esempio, hanno proceduto più speditamente, concludendo le rispettive procedure tra maggio e aprile 2024. Bologna ha concluso la procedura nel marzo 2024, mentre Firenze a gennaio 2025. In casi particolari, come Bari, si è fatto ricorso all'affidamento diretto, consentendo una maggiore celerità nella determinazione dell'esito dell'aggiudicazione che si è conclusa ad agosto 2024. Roma, invece, ha impiegato tempi maggiori portando a termine la procedura di affidamento a ottobre 2024. Le tempistiche di avvio dei lavori seguono in modo lineare i tempi della pubblicazione degli esiti, al netto del tempo necessario per la stipula del contratto. Milano si distingue per tempestività, con i lavori iniziati già a maggio del 2024. Al contrario, Roma ha dilatato maggiormente i tempi con avvisi stimati tra dicembre 2024 e gennaio 2025. In alcuni casi, come per Napoli, non sono disponibili maggiori informazioni in merito all'inizio dei lavori. Le stime dei tempi di fine lavori, tutte a oggi disattese, hanno evidenziato durate medie dei cantieri comprese tra i 4 e gli 8 mesi: Milano e Genova avevano previsto la chiusura rispettivamente entro ottobre o settembre 2024. Diversamente, altri interventi come Roma e Firenze avevano previsto la conclusione dei lavori per gennaio o marzo 2025, lasciando riscontrare una maggiore estensione temporale. Nel complesso, l'analisi comparata delle tempistiche di esito, avvio e conclusione dei lavori rivela disomogeneità tra i Comuni, quale riflesso di diverse strategie amministrative, capacità gestionali e complessità operative. A oggi, malgrado alcuni parchi siano in esercizio, non sono disponibili informazioni relative ai collaudi parziali o totali delle opere.

Tre casi di studio a confronto

La selezione dei casi studio di Bologna, Roma e Bari risponde a criteri di rappresentatività geografica e differenziazione nei livelli di finanziamento effettivamente corrisposto al 2025 da parte del MIT (Tab. 02)². Le tre città rappresentano idealmente una tassonomia amministrativa che rispecchi aree di intervento a Nord, Centro e Sud Italia, consentendo un confronto sulle modalità gestionali delle risorse pubbliche e sulla loro capacità di essere messe a terra. Inoltre, si vuole restituire un aggiornamento sul loro stato di avanzamento tramite il supporto della valutazione *ex-post* degli *output* al fine di rilevare eventuali discrepanze tra progetti e interventi.

L'intervento di Bologna, localizzato nel quartiere di Borgo Panigale, prevede un progetto ramificato su due aree: Giardino dei Pioppi e Giardino Popieluszko. La valutazione si concentra sul primo intervento, poiché, in esso risiedono le operazioni ascrivibili al parco giochi inclusivo, mentre il secondo è oggetto di un ammodernamento delle attrezzature esistenti.

Sebbene la città di Roma abbia beneficiato del finanziamento di due proposte distinte si è scelto di valutare gli *output* di Parco Modesto di Veglia nel Municipio V poiché risulta essere in uno stato più avanzato dei lavori.

Nel caso di Bari, il contributo si concentra sul progetto Parcobaleno, interamente finanziato con fondi ministeriali, poiché l'intervento previsto in Via Amendola afferisce a un più ampio programma comunale supportato da ulteriori risorse europee.

Bologna: Giardino dei Pioppi

Il parco giochi inclusivo e innovativo Giardino dei Pioppi di Bologna, sito nel Villaggio INA in Via Legnano, è un primo tassello di un più ampio mosaico di trasformazioni che il Comune ha previsto per il quartiere Borgo Panigale. Un aspetto virtuoso dell'azione progettuale riguarda il coinvolgimento attivo della comunità di quartiere, di concerto con il Comune di Bologna e la Fondazione IU Rusconi Ghigi. L'intervento, infatti, deriva proprio da un'esperienza di progettazione partecipata, condiviso su "Bologna Partecipa", una piattaforma digitale del Comune di Bologna per la partecipazione e la collaborazione civica e la cura dei beni comuni, che già nel 2017 aveva affrontato il tema di questo progetto, successivamente implementato per rispondere al bando Dateci Spazio. Il progetto ha ricevuto un punteggio di 90/100, dato il mancato coinvolgimento di associazioni senza scopo di lucro, come si evince dalla lettura incrociata tra le figure coinvolte nel progetto (Comune di Bologna e Fondazione IU Rusconi Ghigi) con l'Art.4, comma 1, criterio g) istituito dal bando (MIT, 2022). Con l'obiettivo di sensibilizzare i giovani verso la salvaguardia dell'ambiente, il progetto si traduce in una serie di installazioni interattive che stimolano la partecipazione e l'inclusione di persone con disabilità motoria, cognitiva, visiva e uditiva, distribuite su un impianto la cui forma organica ricorda un organismo vegetale. Tuttavia, nonostante la presenza di 10 installazioni pensate per utenti da 1 a 99 anni, si segnala che: solo 4 sono liberamente fruibili da tutti gli utenti (anche con disabilità motoria), 2 necessitano dell'assistenza di un tutore e le restanti 4 incentivano lo sviluppo dell'equilibrio, rendendole - di fatto - poco adatte per tutte le utenze previste dal progetto.

I lavori sono stati conclusi in un anno con l'inaugurazione ufficiale tenutasi il 9 dicembre 2024, sebbene sul sito del Comune di Bologna non vi sia riscontro di documenti che attestano la conclusione dei lavori e il collaudo. Il parco giochi Giardino dei Pioppi è stato realizzato nel rispetto della proposta finanziata e dei costi previsti; la comunità ha apprezzato il progetto che, pertanto, risulta molto frequentato proprio in virtù delle attività di coinvolgimento della cittadinanza. Malgrado ciò, si segnala che a giugno 2024 alcuni abitanti del quartiere avevano avanzato una pe-

2 I dati sono stati recepiti dalla Banca Dati Nazionale dei Concorsi Pubblici, rispettivamente per ogni intervento disponibile da: <https://dati.anticorruzione.it/superset/dashboard/appalti/> (consultato in settembre 2025).



Fig.01 Ante operam e post operam dei tre interventi a confronto. Dall'alto verso il basso: Bologna, Roma e Bari.

tizione popolare per richiedere alcune modifiche dell'assetto progettuale, poiché, a loro avviso, la collocazione di alcuni elementi non sfruttava l'ombreggiatura delle alberature ed eliminava una porzione di spazio per il gioco libero. In conclusione, se da un lato le performance dell'intervento – verificate attraverso la lettura della documentazione di progetto e delle schede tecniche delle singole attrezzature – hanno rispettato i criteri del bando, dall'altro le considerazioni popolari evidenziano alcuni limiti che riducono la fruibilità del parco.

Roma: Parco Modesto di Veglia

Il Parco Modesto di Veglia si colloca nel quartiere denominato Quarticciolo, progettato negli anni '30 del Novecento da Roberto Nicolini (Villani, 2012). Il progetto si inserisce nel già precedente "Parchetto Modesto di Veglia", toponimo riconosciuto dalla collettività in memoria del partigiano impegnato nella divulgazione presso le scuole del quartiere e inaugurato il 24 aprile 2021 (Abitare a Roma, 2021). L'area selezionata dal Comune di Roma non rappresenta una scelta casuale, bensì, risponde ai processi di appropriazione, valorizzazione e autor-ganizzazione (Pontoriero, 2024) già in atto da parte della comunità locale. In particolare,

durante e dopo il periodo pandemico, lo spazio è stato oggetto di una progressiva riattivazione da parte dei cittadini, anche grazie alla prossimità con la Casa di Quartiere, realtà associativa particolarmente dinamica che coinvolge diverse fasce della popolazione. Tale contesto ha favorito un processo di cura e custodia condivisa del luogo, che si configura oggi come risorsa territoriale strategica anche nella prospettiva futura del nuovo intervento. Il progetto presentato per la richiesta di finanziamento, pertanto, è il risultato di un virtuoso processo di co-progettazione attuato con il Laboratorio di Quartiere guidato dal Laboratorio di Studi Urbani (LabSU)³ e sostenuto da Roma Capitale. L'intervento si sviluppa su una morfologia semplice e regolare, riconducibile a un quadrato di circa 50 metri per lato, delimitato da quattro elementi urbani distinti: la Casa di Quartiere, due blocchi di edilizia ERP, una fascia di servizi essenziali e un ampio vuoto urbano; inoltre, dal centro del lotto si apre una chiara direttrice visiva verso l'Istituto Sacro Cuore delle Suore di San Giovanni Battista. La disposizione naturale delle alberature ha definito il progetto dell'area giochi inclusiva, il cui disegno può ricordare forme organiche. L'area giochi centrale attraversa il lotto in diagonale, evitando salti di quota, inserendo le attrezzature e permettendo di liberare l'area gioco da barriere fisiche. Per quanto riguarda le attrezzature previste, tra quelle inclusive sono state individuate un'altalena pentagonale con cinque posti, di cui uno a cesto, una giostra a livello del pavimento e un percorso attrezzato per stimolare l'attività motoria. Le sedute lineari, tuttavia, non stimolano il dialogo e lo scambio intergenerazionale tra i fruitori del parco rappresentando così un'opportunità mancata per l'intervento. La procedura per l'affidamento dei lavori si è conclusa a gennaio 2025 e la fine lavori sarebbe dovuta avvenire ad aprile 2025. Il ritardo, tra le cause concorrenti, è imputabile all'opportunità di riqualificare il vuoto urbano, convertendolo in una *dog area* e un'area dedicata allo sport, entrambe volte a soddisfare un quadro esigenziale emerso durante il processo di co-progettazione.

L'intervento dell'area giochi, prossimo alla fine lavori, si presenta coerente al progetto; col fine di garantire una fruizione dello spazio pubblico, evitando di delimitare il parco con delle barriere e scongiurare atti vandalici, è stato stipulato un Patto di Collaborazione tra il Municipio e il consorzio di associazioni locali. È stata data così l'opportunità alla comunità coinvolta, e agli enti del terzo settore, di organizzare e gestire eventi sul suolo del parco pubblico, lasciando la manutenzione ordinaria e straordinaria a Roma Capitale.

Bari: Parcobaleno

L'intervento dell'area ludica Parcobaleno rappresenta il più recente tentativo di riqualificazione della Pineta San Francesco, spazio significativo per la comunità del quartiere San Girolamo e per l'intera cittadinanza barese. Il Comune di Bari ha più volte cercato di dotare quello che cronologicamente è il primo dei due grandi polmoni della città di tutti i servizi necessari per favorire una fruizione continuativa e multigenerazionale. L'opportunità offerta dal Programma Dateci Spazio è stata colta prontamente dall'amministrazione, che ha proposto un'area gioco inclusiva per favorire svago e socializzazione tra i più piccoli, con particolare attenzione ai bisogni e alle necessità dei bambini con disturbo dello spettro autistico.

L'area, il cui nome è ispirato dalla variopinta pavimentazione antitrauma, si trova al centro della cosiddetta "pineta piccola" ed è suddivisa in tre campi funzionali: un'area dinamica dominata dall'alta torre-scivolo, un'area sensoriale con elementi ludici per la stimolazione percettiva, e un'area che offre spazi gioco pensati per chi preferisce giocare al riparo da stimoli esterni. La scelta delle attrezzature e la distribuzione di queste nell'area favoriscono la condivisione

3 Il LabSU è un Laboratorio del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale (Sapienza Università di Roma) ed è diretto dal Prof. Carlo Cellamare.

Obiettivi del Programma		Giardino dei Pioppi	Parco Modesto di Veglia	Parcobaleno
Inclusività sociale	Potenzialità	Attrezzature capaci di coinvolgere tutte le persone (1-99 anni) e dotate di stimoli sensoriali tattili (2 installazioni) e visivi (3 installazioni).	Percorsi privi di dislivelli, alcune attrezzature inclusive.	Aree funzionali con attrezzature selezionate in base al livello di socialità desiderato, garantendo l'utilizzo anche a bambini con disabilità.
	Criticità	Nessuna area dedicata al gioco libero; non presenza di spazi per stimolare olfatto e udito.	Attrezzature prive di stimoli sensoriali, tavoli e sedute non inclusive.	Mancanza di tavoli e sedute adeguatamente integrati nella configurazione dell'area giochi.
Sicurezza nell'uso delle attrezzature	Potenzialità	Materiali resistenti a urti, tempo e atti vandalici, come l'area giochi.	Pavimentazione antitrauma per area gioco.	Attrezzature e pavimentazione antitrauma.
	Criticità	Carenza di ombreggiatura può rendere non sicuro l'uso di alcune attrezzature nel periodo estivo.	Presenza di sedute rivestite in lastre di travertino.	Alcuni episodi vandalici legati allo scarso livello di sorveglianza del parco hanno già compromesso l'utilizzo in sicurezza di alcune attrezzature.
Qualità dei materiali impiegati	Potenzialità	Materiali certificati secondo normativa CAM.	Nella maggior parte dell'area sono stati utilizzati materiali drenanti.	Materiali riciclati e verifica delle emissioni sono certificati dall'azienda produttrice.
	Criticità	Non rilevate.	Non rilevate.	Non rilevate.
Impatto ambientale	Potenzialità	Aree limitrofe potenzialmente oggetto di intervento.	Pavimentazione drenante e superficie vegetale già esistente riqualificata con il mantenimento dei Lecci esistenti.	Pavimentazione antitrauma con buona drenabilità; impatto ambientale delle attrezzature certificato considerando tutte le emissioni indirette lungo il loro ciclo di vita.
	Criticità	Mancata piantumazione di specie arboree atte all'ombreggiamento o allo sviluppo degli stimoli olfattivi.	Non rilevate.	Non rilevate.

Tab.03 I tre interventi a confronto in relazione agli obiettivi del Programma Dateci Spazio.

del momento di gioco tra bambini con diverse abilità (9 attrezzature su 12 possono essere utilizzate anche da bambini con disabilità motorie), e la presenza di alcune panchine già esistenti garantisce ai genitori la possibilità di sorvegliare comodamente i propri figli. Suddiviso in due lotti funzionali, l'intervento è stato realizzato tra settembre 2024 e aprile 2025 da due imprese incaricate nell'ambito di un precedente accordo quadro. Sulla base delle poche immagini disponibili del presunto progetto vincitore del finanziamento, diffuse da testate locali online, sembra che l'intervento sia stato modificato nella fase esecutiva. In particolare, si evidenziano: lo spostamento dell'area giochi – con la conseguente eliminazione di una zona dotata di pavimentazione gommata, ormai in cattivo stato di conservazione – la riorganizzazione degli spazi funzionali e la riduzione del numero di vasche destinate agli orti didattici. Il progetto, classificato all'ottavo posto della graduatoria, ha ricevuto valutazioni meno favorevoli per i criteri C6 e C7, relativi al coinvolgimento della comunità. Tuttavia, rappresentanti dell'ASL e del Centro Autismo cittadino hanno accolto positivamente il nuovo parco giochi, considerandolo parte di una strategia terapeutica sempre più extra-ambulatoriale. Anche i residenti hanno espresso entusiasmo, pur riconoscendo la necessità di un sistema più strutturato di interventi per garantire una rigenerazione efficace dell'area.

Conclusioni

Il confronto di questi tre casi di studio conferma come il tema della valutazione *ex-post* degli *output* in contesti segnati da una forte eterogeneità dei dati presenti due criticità metodologiche principali. La prima riguarda la difficoltà di garantire la comparabilità tra output generati in condizioni, contesti e con strumenti molto differenti, che può riguardare differenze tra contesti territoriali, istituzionali ed elementi operativi. Ne deriva un rischio concreto di formulare giudizi valutativi fortemente dipendenti dalle specificità locali, con la conseguente non confrontabilità tra i dati. La seconda riguarda la necessità di progettare la valutazione *ex-post* già in fase *ex-ante* necessaria per la comparabilità tra i dati necessari, e per la costruzione di indicatori pertinenti utili alla predisposizione del monitoraggio. Una sintesi preliminare della valutazione *ex-post* degli *output* è riportata nella Tabella 03, in cui per ogni obiettivo del Programma Dateci Spazio è riportata una riflessione su potenzialità e criticità dei tre casi di studio a confronto.

I tre casi di studio per il confronto dello stato di avanzamento confermano le criticità appena discusse e, al contempo, lanciano uno sguardo sul possibile motore rigenerante dei contesti in cui si inseriscono. Il Giardino dei Pioppi a Bologna è un'esperienza significativa di co-progettazione con la comunità locale, capace di proporre soluzioni accessibili e inclusive ma dove il processo partecipato appare derivare dall'alto e tramite un sistema codificato, ovvero, la piattaforma istituzionale del Comune. Il Parco Modesto di Veglia si inserisce in un più ampio processo di rigenerazione autorganizzato che, anche con il Piano redatto nell'ambito del LabSU, gode di un presidio costante dell'associazionismo locale, il cui motore è però dal basso verso l'alto (*bottom up*) con la mediazione tecnica, sociale e culturale dell'Università, nel pieno del suo ruolo di Terza missione. Infine, il Parcobaleno di Bari, nonostante sia stato oggetto di atti vandalici durante la sua realizzazione, incarna le speranze dei cittadini per il rilancio di un parco urbano ancora ai margini della vita comunitaria.

Il Programma Dateci Spazio può essere interpretato non solo come un'opportunità per l'equità nell'accesso a un diritto fondamentale e universale, quale quello al gioco, ma anche come uno strumento strategico per innescare processi di rigenerazione urbana e sociale. Dal confronto dei casi di studio, è emerso come un catalizzatore di dinamiche *bottom-up*. La formalizzazione di spazi ludici accessibili, inclusivi e condivisi diventa così uno strumento attraverso cui ripensare il rapporto tra spazio pubblico e abitanti, in una prospettiva di equità e coesione socio-territoriale.

Riferimenti bibliografici

- Abitare a Roma (2021). *Quarticcio. Inaugurazione del Parchetto Modesto di Veglia* (online). Disponibile su: www.abitarearoma.it/quarticcio-inaugurazione-del-parchetto-modesto-di-veglia/ (consultato in maggio 2025).
- Baratta, A.F.L. (2024). Il diritto al gioco. In Calcagnini, L. (a cura di), *Uno spazio inclusivo universale a Roma. Parco Schuster*. Conegliano: Anteferma, pp. 36-55.
- Baratta, A.F.L., Calcagnini, L. (2024). Metodi e strumenti a supporto del programma sperimentale Dateci spazio. *TECHNE - Journal of Technology for Architecture and Environment*, n. 28, pp. 280-288.
- Barmin, C., Perez, M., Obee, A.F., Hart, K.C. (2024). Benefits of Time Spent Outdoors in Early Childhood Education: A Systematic Review. *FIU Undergraduate Research Journal*, n. 2(1).
- Greco, S., Ehr Gott, M., Figueira, J.R. (2016) (a cura di). *Multiple Criteria Decision Analysis. State of the art Surveys*. New York: Springer.
- MIT (2022). Decreto Interministeriale n. 352 del 27 ottobre 2022, in materia di “Approvazione delle modalità attuative e di monitoraggio del programma sperimentale denominato Dateci spazio”.
- MIT (2023). Provvedimento Dirigenziale n. 20160 del 17 luglio 2023, in materia di “Approvazione dell’elenco delle proposte ammesse a finanziamento per l’attuazione del programma sperimentale denominato Dateci Spazio destinato ai comuni con popolazione superiore a 300.000 abitanti”.
- Mimović, P., Krstić, A. (2016). Application of multi-criteria analysis in the public procurement process optimization. *Economic Themes*, n. 54(1), pp. 103-128.
- Moore, A., Boyle, B., Lynh, H. (2023). Designing for inclusion in public playgrounds: a scoping review of definitions, and utilization of universal design. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, n. 18(8), pp. 1453-1465.
- Lauria, A. (2023). Alcune riflessioni sulle strategie di progettazione universale. In De Santis, M., Marzi, L., Secchi, S., Setola, N. (a cura di), *Specie di Spazi. Promuovere il benessere psico-fisico attraverso il progetto*. Conegliano: Anteferma, pp. 396-405.
- Lauria, A., Montalti, M. (2015). Il playground come laboratorio di creatività e di inclusione. *Research for landscapearchitecture*, n. 1, pp. 112-129.
- Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) (2007). *International Classification of Functioning, Disability and Health - Children & Youth Version (ICF-CY)*. Ginevra: WHO Press.
- Ren, X., Wu, Q., Cui, N., Zhao, J., Bi, H. (2023). Effectiveness of digital game-based trainings in children with neurodevelopmental disorders: A meta-analysis. *Research in Developmental Disabilities*, n. 133, 104418.
- Singh, M. (2019). Compulsive Digital Gaming: An Emerging Mental Health Disorder in Children. *The Indian Journal of Pediatrics*, n. 86, pp. 171-173.
- United Nations (UN) (2008). *Convention On The Rights Of Persons With Disabilities (CRPD)*. Disponibile su: www.social.desa.un.org/issues/disability (consultato in maggio 2025).
- United Nations Committee on the Rights of the Child (UNHCR) (2013). *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts*. Disponibile su: www.refworld.org/legal/general/crc/2013/en/96090 (consultato in maggio 2025).
- Villani, L. (2012). *Le borgate del fascismo: Storia urbana, politica e sociale della periferia romana*, Milano: Ledizioni.
- Wenger, I., Schulze, C., Lundström, U., Prellwitz, M. (2021). Children’s perceptions of playing on inclusive playgrounds: A qualitative study. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, n. 28(2), pp. 136-146.