POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Architetture per l’educazione all’aperto. Spazi progettati con chi li vive

Original
Architetture per l’educazione all’aperto. Spazi progettati con chi li vive / Thiebat, F., Savio, L. - In: Progettare spazi inclusivi all’aperto. Contesti resilienti per comunità in trasformazione / Schenetti M.. - ELETTRONICO. - [s.l] : Edizioni Junior, 2025. - ISBN 9791256351428. - pp. 128-134

Availability:
This version is available at: 11583/3007442 since: 2026-02-23T10:18:16Z

Publisher:
Edizioni Junior

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)

28 November 2026



Michela Schenetti

PROGETTARE SPAZI INCLUSIVI ALL'APERTO

ej edizioni junior

Michela Schenetti

PROGETTARE SPAZI INCLUSIVI ALL'APERTO

Contesti resilienti per comunità in trasformazione

edizioni junior

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

Pubblicato con licenza Creative Commons - Attribuzione 4.0 Internazionale (CC-BY 4.0).
Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.it

ISBN 979-12-5635-142-8

© 2025 Edizioni Junior

In copertina:
Alberto Donadoni e Lavinia Fabrizi per LePasseggiateDiAgata

Coordinamento editoriale: Diego Tavazzi

Impaginazione: Martina Zonca

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

Indice

Introduzione 9

Direzioni di senso

Spazi aperti, pensiero ecologico, educazione inclusiva 15
Una visione per il futuro
Il Manifesto "Progettare Spazi Inclusivi all'Aperto"
Michela Schenetti

Gli spazi che si abitano 29
Progettazione universale, valorizzazione
delle differenze e coevoluzione
Elena Malaguti

Il potere educativo della partecipazione nel progettare 39
Stefania Bertolini

Sguardi e possibilità

Ambienti educativi a cielo aperto 51
Direzioni di senso e pratiche di progettazione
Lucia Lancerin

Suoli per giocare 58
Verso una città giocabile, continua e aperta
Anna Costa

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

Esperienza in natura e didattica dei territori 64
Piergiuseppe Ellerani

Spazi educativi nella storia dell'educazione tra passato e presente 70
Mirella D'Ascenzo

Abitare gli spazi con l'Outdoor Learning 76
Alessandro Bortolotti

Le dimensioni della salute mentale in relazione agli spazi e all'ambiente 82
Francesca Agostini

Micro-paesaggi educanti: le piante a scuola 91
Beate Weyland

Spazi aperti, segni visibili 98
Il valore della pannellistica nel paesaggio
Sara Vincetti

L'alleanza mondiale per la difesa dei giardini scolastici 105
Matteo Mazzoni

Pensare lo spazio, trasformare la pratica

Progettare spazi biofilici dolcemente accidentati 115
Educare alla natura, al rischio e alla libertà
Christian Mancini

Per uno spazio che include 121
Le Seven Cs tra gioco, libertà e relazione
Milena Masseretti

Architetture per l'educazione all'aperto 128
Spazi progettati con chi li vive
Francesca Thièbat e Lorenzo Savio

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

La scuola è fuori! 135
Metodi e tecniche per co-progettare
in maniera sostenibile lo spazio esterno
Valentina Dessì

Vivere la formazione, trasformare il pensiero e le azioni

Sguardi che cambiano 147
La formazione interdisciplinare e riflessiva
come spazio di ricerca e trasformazione
Nina Cerneka e Michela Schenetti

**Le proposte progettuali attivate
all'interno del Corso di Alta Formazione**

Spazio Verde, Foglio Bianco, Fango Tanto 160

Verso nuove prospettive per i giardini dei servizi educativi 162
26 sostituzioni di arredi scolastici nel Comune di Bologna
*Pietro Antolini, Francesca Benni, Agata Bucci, Elena Burzacchi, Cinzia Cometti,
Anna Depietri, Manuela Moscatelli, Noemi Piccinelli, Francesca Zannoni*

POLO 0-99 164
*Carolina Ferriani, Annalisa Franceschelli, Giovanna Lolli, Filippo Bruno Palazzari,
Ludovico Quarticelli, Stefania Sandri, Alessandra Vaccari*

Il giardino è di tutti 166
*Valentina Bergonzoni, Renata Marino, Mariangela Melandri, Sara Rubri, c
on la partecipazione di Valentina Bacchini*

Kalipè. Processo partecipativo per il giardino 168
della scuola Carracci
*Roberto Calzolari, Giorgia Gallivanoni, Michela Luise, Matteo Mazzoni,
Pasqualina Morzillo, Stefano Negroni, Noemi Policicchio*

Clessidra. Spazi inclusivi didattico-ricreativi aperti a Cles 170
*Roberta Bianconcini, Alice Birindelli, Laura Macherozzi, Eleonora Mandes,
Carlo Mariani, Sara Nicolini, Valentina Rizzuti*

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

La voce dell'esperienza

Il Set Parco Grosso 175
Uno spazio all'aperto, aperto al territorio
Paolo Donati

Le Passeggiate di Agata 180
Accessibilità in gioco oltre le Barriere
Anna Baldoni

Giardini Virtuosi 186
Un progetto di ReMida Bologna_Terre d'Acqua
e Cose Comunicanti
Carlotta Ferrozzi

La Borsa di Bo 193
Il valore dei materiali nell'allestimento degli spazi
Pietro Antolini

Storie di natura tra scuola e ospedali 202
Martina Alemanno e Pasqualina Morzillo – WWF

Di pagine in parole

Letture illustrate 211
tra ambiente urbano e naturale
Agnes Magyar

Testi di approfondimento 217
tra progettazione ed educazione all'aperto
Nina Cerneka

Biografie 223

Copyright © 2025 Edizioni Junior, ISBN 9791256351428

Architetture per l'educazione all'aperto

Spazi progettati con chi li vive

Francesca Thièbat e Lorenzo Savio

L'ambiente e gli utenti nel progetto di architettura

Promuovere la collaborazione tra la dimensione pedagogica e quella architettonica (Weyland e Attia, 2015) significa evidenziare l'importanza di un approccio esigenziale-prestazionale nella progettazione degli spazi di apprendimento. Tale approccio, in linea con i principi dell'*User-Centered Design*, si pone l'obiettivo di identificare soluzioni progettuali che rispondano a requisiti ambientali e tecnologici specifici, come stabilito dalla norma UNI 8289. La definizione della "domanda", che raccoglie le esigenze di una pluralità di utenti, si configura come un passaggio fondamentale per garantire che il progetto fornisca una risposta adeguata e soddisfacente.

Nel contesto delle esperienze di apprendimento all'aperto sembra quindi necessario ripensare il processo progettuale per tenere conto delle numerose variabili in gioco, tra cui le caratteristiche dell'ambiente in cui si svolgono le attività, le prospettive di bambini, educatori, gestori, genitori e le peculiarità di ciascun utente.

L'ambiente, al tempo stesso vincolo e stimolo per il progetto, richiede una riflessione approfondita. Se fino agli anni Settanta il concetto di ambiente era inteso esclusivamente come spazio naturale, oggi si estende al "sistema di interrelazioni strutturali tra un soggetto e il suo spazio di pertinenza" (Terzi, 2001). Tale concetto può essere ricondotto all'approccio sperimentale alla progettazione, che prende avvio nella seconda metà del Novecento, e che si fonda sulla relazione dinamica tra ambiente e architettura, caratterizzata

dalla reciproca trasformabilità e adattabilità.[1] Superando la semplice idea di protezione dalla o della natura, tale approccio promuove la costruzione di un sistema di interrelazioni tra persone, architettura e ambiente. In questo contesto, secondo la visione di Yona Friedman (2020), l'abitante diventa il principale artefice dei propri spazi abitativi, all'interno di una struttura spaziale che consente variazioni individuali.

In ambito educativo, l'ambiente gioca un ruolo centrale: l'educazione deve prevederne la continua trasformazione, la possibilità di modificare e riadattare gli spazi, per creare situazioni ed esperienze stimolanti e variegate, attraverso la novità, la sorpresa e la non-routine (Ceciliani, 2019). La metafora dello spazio come "terzo insegnante" indicata da Loris Malaguzzi connota bene l'importante ruolo che l'ambiente, anche quello esterno, può ricoprire nel sistema educativo (Borri, 2016).

Il MIUR, attraverso le *Norme Tecniche: Linee Guida per l'Edilizia Scolastica* (INDIRE, 2013), delinea una visione della scuola del futuro polifunzionale e flessibile. In questo scenario, l'aula si trasforma in uno spazio di apprendimento dinamico, capace di superare i suoi confini tradizionali per estendersi a tutti i luoghi idonei a ospitare esperienze educative.

Anche lo spazio per l'apprendimento esterno, "senza pareti", arricchito da arredi e attrezzature, può quindi essere pensato come un ambiente inclusivo e flessibile, capace di adattarsi alle esigenze dei diversi utenti, spesso non prevedibili a priori, alle sollecitazioni di bambini e insegnanti, nonché alle variabili ambientali e climatiche del luogo.

Il *Design for all* per un ambiente educativo inclusivo

L'approccio del *design for all* nella progettazione architettonica richiede di superare il concetto di utente standard come unico riferimento antropometrico per dimensionare gli spazi e progettare il comfort e di interpretare un quadro di bisogni più complesso, che contempli tutti gli utenti, anche quelli con bisogni speciali. Questo obiettivo è estremamente sfidante e richiede ai

[1] Nel 1956, al X Congresso Internazionale di Architettura Moderna a Dubrovnik, l'architetto Yona Friedman presentò il *Manifeste de l'architecture mobile*, introducendo i principi di un'architettura capace di adattarsi alle continue trasformazioni della società.

progettisti di interpretare il progetto accessibile e inclusivo non tanto (o non solo) come una risposta univoca a un problema chiaramente determinato, ma piuttosto come un'offerta molteplice di *affordance* positive, che possano essere percepite e colte da tutti, in modo diverso, secondo le capacità e abilità di ciascuno. Il concetto di *affordance*, introdotto da Gibson nel 1979, è un nodo di collegamento della ricerca multidisciplinare tra le scienze sociali e quelle progettuali (Flach, 2017).

L'*affordance*, (neologismo dal verbo *to afford*, in lingua inglese "offrire, fornire") è nel design un'opportunità o un invito che un ambiente o un oggetto offrono a un soggetto di compiere determinate azioni senza incorrere in difficoltà o rischi di conseguenze indesiderabili. Durante lo sviluppo, un bambino impara cogliendo spontaneamente le *affordance* dell'ambiente e degli oggetti con cui ha esperienze sensoriali, manipolandoli e percependo i loro stimoli e interpretandone le opportunità di utilizzo. Il bambino impara per somiglianza, come nuovi oggetti possono favorire azioni simili ad altri che ha già sperimentato e, utilizzando gli artefatti e muovendosi nello spazio, comprende le pratiche condivise della società diventandone parte (Subiaul, 2023). L'ambiente costruito indoor e outdoor ha una funzione educativa fondamentale e può essere progettato non solo per garantire il comfort, ma anche per stimolare esperienze educative attive e passive, oltre che per garantire le necessarie condizioni di benessere psicofisico.

Questo approccio è strettamente connesso a quanto riportato nelle *Linee pedagogiche per il sistema integrato "zerosei"* (MIUR, 2021), "un contesto educativo è, infatti, inclusivo quando valorizza le differenze, riconosce e sviluppa potenzialità e attitudini, risponde adeguatamente alle caratteristiche e ai bisogni individuali, mette la persona al centro e fa sentire ciascuno attivo e partecipe al proprio percorso di vita".

"Una giornata fuori scuola": un'esperienza di co-progettazione

Spesso si tende a interpretare gli spazi esterni come il luogo dello svago piuttosto che come un luogo di apprendimento. Perché possa attivarsi questo cambio di paradigma è fondamentale che gli adulti si considerino al centro di questo cambiamento (Schenetti, 2024). Nell'ambito del corso di Alta Formazione "Progettare spazi inclusivi all'aperto" organizzato dall'Universi-

tà di Bologna, è stata condotta un'attività di tipo role-playing per simulare la co-progettazione di uno spazio per l'apprendimento all'aperto. Attraverso l'uso di uno strumento virtuale di collaborazione (Padlet), sono stati discussi i punti di vista dei partecipanti, ciascuno direttamente coinvolto nel campo dell'educazione all'aperto, ma con ruoli diversi. Architetti, pedagogisti, insegnanti, educatori/trici, tecnici, agronomi e responsabili scolastici sono stati suddivisi in quattro tavoli eterogenei con l'obiettivo di favorire il confronto e incoraggiare l'esplorazione di prospettive non convenzionali.

Nella prima parte del workshop è stato chiesto ai gruppi di immaginare e descrivere un ambiente di apprendimento all'aperto "ideale" adatto a bambine e bambini dai 3 ai 6 anni (figura 1). L'obiettivo è stato quello di riflettere sulle caratteristiche di un ipotetico spazio esterno, considerando vari elementi come il contesto urbano o naturale, le condizioni climatiche, la presenza di ripari, i suoni percepibili, la luminosità e gli elementi visivi presenti. L'attività era finalizzata a esplorare dai diversi punti di vista come questi fattori possano influenzare l'esperienza educativa e il benessere dei bambini.

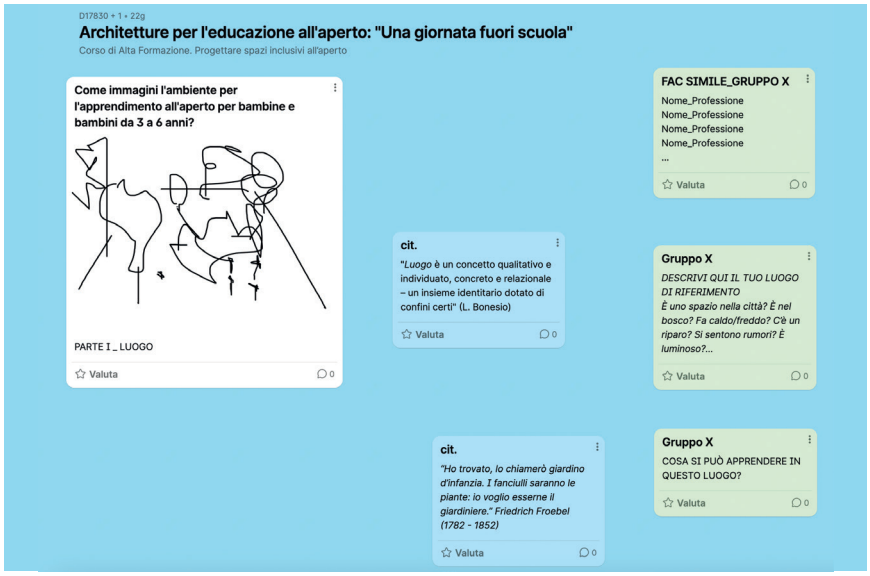


Figura 1. Prima parte del workshop. Come immagini l'ambiente per l'apprendimento all'aperto per bambine e bambini da 3 a 6 anni

Gli esiti di questa fase hanno evidenziato la diversità nelle scelte degli ambienti da parte dei quattro gruppi di lavoro.

Un cortile scolastico ampio e luminoso, con zone verdeggianti e zone più terrose, con grandi prati e alcune collinette, con luoghi di riparo e rifugi come siepi e piccole tane.

Un luogo scolastico in città, caldo in estate e umido in inverno, caratterizzato da alcune zone vegetate degradate, pochi alberi, rumoroso, nei pressi di strade ad alto traffico, luminoso, spazioso, con la presenza di collinette. In questo luogo i bambini collaborano tra di loro, sperimentano ciò che il luogo offre, cercano insetti, giocano con il fango, percepiscono i cambiamenti delle stagioni.

Una scuola dell'infanzia che affaccia su uno spazio pavimentato condiviso con una scuola primaria. Un giardino scolastico con un bacino idrico che costituisce l'elemento di connessione tra architettura-natura-pedagogia in cui i bambini possono svolgere diverse attività, quali per esempio: osservare l'ambiente acquatico; riflettere sui concetti di sostenibilità/recupero/riciclo; creare e impastare; comprendere la scarsità della risorsa acqua; captare suoni della pioggia; stimolare i sensi; far galleggiare oggetti; osservare flora e fauna acquatica.

Nella seconda parte dell'attività, i gruppi hanno lavorato su un caso studio reale, un giardino di una scuola dell'infanzia di Cuneo, provando a immedesimarsi in bambini, genitori, insegnanti, educatori/trici e responsabili scolastici per costruire "la domanda" da porre a ipotetici progettisti.

I gruppi hanno poi provato a trovare una risposta progettuale che mirasse a una educazione all'aperto realmente inclusiva e sostenibile. La figura 2 riporta la proposta di un gruppo che si è focalizzato sul tema dell'acqua attraverso l'individuazione delle esigenze degli utenti, la definizione di soluzioni progettuali e l'analisi di eventuali criticità.

L'attività didattica partecipativa svolta nel workshop "una giornata fuori scuola" ha permesso di simulare un processo progettuale secondo l'approccio esigenziale-prestazionale per la creazione di ambienti che possano rispondere realmente ai bisogni di tutti.

La progettazione partecipata secondo la definizione di Marco Zanuso (1977) rappresenta la "presa di coscienza dell'impegno progettuale che parte dall'analisi dei bisogni collettivi e dalla ridefinizione dei ruoli". Zanuso sottolinea che il progetto non è un atto isolato, ma il risultato di un

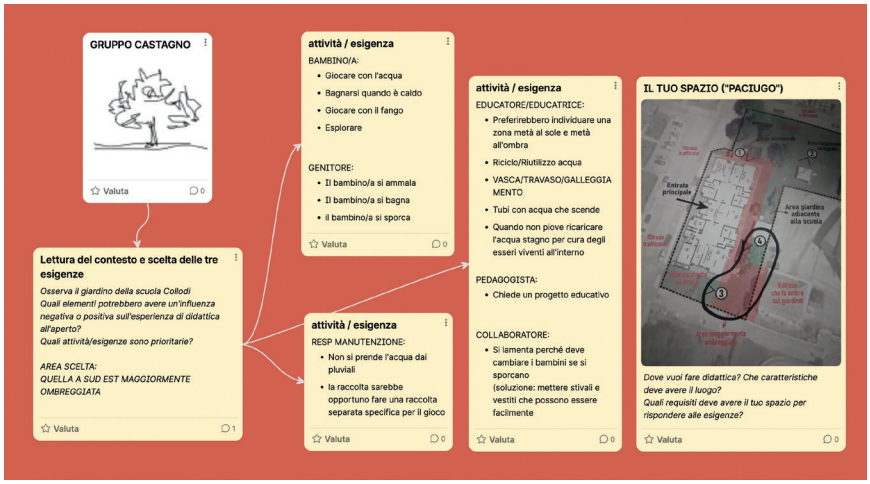


Figura 2. Seconda parte del workshop. Definizione delle esigenze degli utenti: esempio della proposta del gruppo "castagno"

processo creativo complesso, alimentato da molteplici fattori. Ciò significa che la progettazione non può essere un'azione imposta dall'alto, ma deve emergere da una continua interazione tra esigenze, contesto e soluzioni. La progettazione partecipata, in questo senso, diventa uno strumento per garantire che le soluzioni adottate siano realmente efficaci, condivise e sostenibili nel tempo: "un'utopia realistica" (De Carlo, 2015). Questa visione si inserisce nel più ampio dibattito sull'architettura e il design come discipline che rispondono non solo a esigenze estetiche e funzionali, ma anche sociali e culturali.

L'analisi dei bisogni collettivi e la ridefinizione dei ruoli consentono quindi di superare una visione autoreferenziale del progetto, dando spazio a processi più inclusivi e adattivi, in grado di rispondere alle sfide della contemporaneità.

Riferimenti bibliografici

Borri, S. (a cura di). (2016). *Spazi educativi e architetture scolastiche: linee e indirizzi internazionali.* Indire.

Ceciliani, A. (2019). "Spazi e attività per una scuola innovativa". In *Formazione & Insegnamento*, XVII(2), 115-129.

De Carlo G. (2015). *L'architettura della partecipazione*. Quodlibet

Flach, J.M., Stappers, P. J., Voorhorst, F. (2017). "Beyond Affordances: Closing the Generalization Gap Between Design and Cognitive Science". In *Design Issues,* 33, 76-89. (10.1162/DESI_a_00427).

Friedman Y., (2020, 1° ed. 1956). *L'architecture mobile (1958-2020): Vers une cité conçue par ses habitants eux-mêmes.* L'Eclat.

Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.

Norman, D. (1988). "The Psychology of Everyday Things". In Id., *The Design of Everyday Things*. Doubleday.

Schenetti, M. (2024). "L'esterno come risorsa per ripensare tempi, spazi ed esperienze nei poli per l'infanzia". Firenze: Istituto degli Innocenti.

Subiaul, F. (2023). "Varieties of social learning in children: Characterizing the development of imitation, goal emulation and affordance learning within subjects and tasks". In *Cognitive Development*, Vol. 66 (https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101326).

Weyland, B., & Attia, S. (2015). *Progettare scuole tra pedagogia e architettura*. Guerini scientifica.

Zanuso M, Tubi N, Weber H (eds) (1977). *La progettazione integrata per l'edilizia industrializzata*, ITEC, Milano