

Attività nel quartiere: incontro ragazzi e ragazze

Giovedì, 3 novembre 2022

Restituzione sintetica dell'incontro

Premessa

Questa restituzione è stata elaborata dallo staff della co-coordinatrice per permettere di illustrare quanto avvenuto durante l'incontro dedicato alle ragazze e ai ragazzi, grazie ad un lavoro di sintesi.

Introduzione

Durante l'incontro, svolto all'interno dello Stadio Meazza, si è vista la partecipazione di 87 cittadini e cittadine milanesi dai 15 ai 18 anni che hanno potuto disegnare il quartiere del futuro attraverso un gioco a squadre e una visita guidata.

I/le partecipanti provenivano dall'Istituto Galilei Luxembourg, dal Liceo Tenca e dal centro educativo diurno della cooperativa Età insieme, e sono stati invitati dal Garante dei Diritti per l'Infanzia e l'Adolescenza e dagli uffici competenti del Comune di Milano.

L'incontro è stato introdotto dalla co-coordinatrice del dibattito pubblico Francesca Fazio che ha spiegato ai/alle partecipanti il funzionamento e l'utilità del dibattito pubblico nella fase precedente alla costruzione di una nuova opera, contestualizzandolo al caso dello Stadio San Siro e al quartiere circostante. Ha specificato che è la prima volta che un dibattito pubblico prevede un incontro dedicato in modo specifico ai giovani e ha invitato i presenti a sfruttare l'occasione per esprimere le proprie osservazioni ed avanzare le proprie proposte.

In seguito, l'Assessora Martina Riva, ha valorizzato il contributo dei ragazzi nel disegnare il futuro della città, con l'obiettivo di rendere il quartiere San Siro di Milano un contesto sociale ed urbanistico che sia utilizzato e vissuto dalla comunità tutti i giorni della settimana.

Sono inoltre intervenuti Silvio Premoli, Garante dei Diritti per l'Infanzia e l'Adolescenza del Comune di Milano, e Mark Van Huuksloot, Direttore Operativo della F.C. Inter.

L'Ing. Patrizia Polenghi ha infine spiegato quante variabili e portatori di interesse entrano in gioco nel corso del dibattito pubblico e nella fase di ideazione del progetto, tra le variabili principali per il quartiere ci sono la sostenibilità ambientale, sostenibilità sociale ed economica. L'obiettivo della riqualificazione dell'intera area è quello di fare del quartiere un vero e proprio polo sociale che abbia come elemento di aggregazione urbana lo sport.

È arrivato poi il momento del gioco, introdotto da Maddalena Rossi di Avventura Urbana, durante il quale ragazzi e ragazze sono stati divisi in gruppi e ai quali si è chiesto di lavorare come delle squadre di progetto che, supportate da facilitatori e facilitatrici, hanno contribuito ad ideare il quartiere che verrà.

Regole del gioco

Lo scopo del gioco proposto è stato infatti quello di progettare, in un'ora e mezza di tempo, le funzioni collettive del centro polivalente che dovrebbe nascere accanto al nuovo Stadio Milano, inteso quale luogo di interazione tra la nuova infrastruttura sportiva e i quartieri limitrofi.

Il kit del gioco era composto da una scheda gioco "Il nostro progetto" divisa in due sezioni, una per ogni fase di lavoro, che ha guidato l'intero corso dell'attività e ha permesso di restituire la sintesi del lavoro di ogni gruppo. Insieme alla scheda gioco, ogni gruppo aveva a disposizione delle carte Macro-funzioni ("sportive"; "culturali e ricreative"; oppure, "spazi per il quartiere") e delle carte che indicavano le funzioni specifiche, che sono state elaborate insieme ai progettisti e al Comune di Milano sulla base di quanto emerso nel corso del dibattito pubblico e tenendo in considerazione in particolare l'inclusione sociale, la sostenibilità ambientale e la parità di genere. I/le partecipanti hanno comunque potuto scegliere e aggiungere ulteriori funzioni non comprese nella lista.

Alle carte funzioni era associato un listino indicante i relativi costi, ed erano presenti delle carte probabilità e imprevisti per animare ulteriormente il gioco. Inoltre, ad ogni partecipante sono stati distribuiti 10 gettoni che servivano per acquistare le funzioni durante il corso della partita.

Prima dell'inizio del gioco, ogni gruppo ha eletto un/a rappresentante e un/a tesoriere che avevano il compito di presentare il progetto alla fine del gioco e di tenere traccia della contabilità del progetto. Poi, nella prima fase del gioco è stato avviato un momento di confronto e dialogo durante il quale i/le partecipanti potevano esprimersi sui propri sogni e desideri, ovvero su ciò che avrebbero voluto inserire nell'area di progetto. Durante la seconda fase, invece, i/le partecipanti sono stati chiamati a progettare al meglio lo spazio a partire dall'estrazione a turno delle carte Macro-funzioni e funzioni che hanno guidato la scelta del progetto finale di ogni gruppo.

Inoltre, ogni gruppo ha avuto la possibilità di comprare dei bonus relativi alla sostenibilità ambientale e sociale da affiancare a delle funzioni scelte e posizionate sul tabellone di gioco.

Infine, i progetti migliori sono stati premiati in base alla creatività, la collaborazione, la sostenibilità economica, sociale e ambientale del progetto proposto. Un premio speciale è stato aggiunto per “il pensiero critico”.

Di seguito viene riportato quanto emerso nei tavoli di lavoro con i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato all’incontro.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.1

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 1 era formato da 5 studenti e 3 studentesse del Liceo delle Scienze Umane con opzione Economico Sociale dell’Istituto Tenca, sito nel quartiere Moscova di Milano.

I/le partecipanti provenivano dai seguenti quartieri: Moscova, Comasina, Boifava, Vimodrone, Lambrate, Arco, Cenisio, City Life.

Clima del tavolo

La sessione di lavoro e di gioco ha visto la partecipazione attiva di tutti i componenti del gruppo. Prima di iniziare, un partecipante ha chiesto chiarimenti sul perché sia necessario abbattere il Meazza. Una volta ottenuta una spiegazione su questo aspetto, il gruppo ha acconsentito ad iniziare il gioco.

Se all’inizio ciascuno ha preferito acquistare le funzioni di sua preferenza in maniera autonoma, ad un certo punto il gruppo ha cominciato a collaborare mettendo a disposizione i propri gettoni collettivamente e confrontandosi in maniera accesa sulle diverse scelte. Nel corso del dibattito, è successo anche che le funzioni richieste da alcuni fossero eliminate o rifiutate da altri. Al fine di restituire tutte le esigenze dei ragazzi e delle ragazze coinvolte, al di là delle regole del gioco, si riportano qui anche le funzioni scartate e le riflessioni che ne hanno accompagnato la scelta.

Funzioni proposte

Prima di selezionare le singole funzioni da collocare nel comparto plurivalente adiacente al futuro stadio, i ragazzi e le ragazze sedute al tavolo hanno espresso alcuni desideri sulle caratteristiche generali che quest’area dovrebbe assumere. Si sono immaginati un luogo verde, aperto, innovativo, sportivo, all’interno del quale trovare spazi dedicati anche allo svago, al cibo e agli animali.

Nelle aree di confine tra il comparto plurivalente e le aree limitrofe (quindi su via Harar a sud e su via Achille a nord), i/le partecipanti hanno collocato servizi e negozi per il quartiere e per la città:

- un ristorante;



- un negozio di magliette e gadget originali delle due squadre;
- un "Sisar matchpoint" (centro scommesse);
- un tabacchino;
- dei servizi igienici (su questa funzione è stato aggiunto il bonus "sostenibilità sociale");
- un "bangladino" (minimarket);
- un bar;
- un parrucchiere uomo/donna (questa funzione, proposta da un ragazzo, è stata molto discussa e alla fine è stata inserita con l'aggiunta di un centro estetico).

All'interno dell'area, sono state inserite – in egual misura - funzioni sportive e funzioni per la comunità, con l'aggiunta di alcune funzioni ricreative. Le funzioni sono state collocate nella planimetria distinguendo tra le attività si vorrebbero in corrispondenza del centro commerciale, e quelle a cui si immagina di accedere liberamente al di sotto.

In corrispondenza del centro commerciale (quindi al di sopra o all'interno), i/le partecipanti si sono immaginati:

- un cinema all'aperto;
- uno spazio biodiversità (a questa funzione è stato aggiunto il bonus "sostenibilità ambientale");
- dei pannelli solari (questa funzione è stata inventata dai/dalle partecipanti, a cui hanno aggiunto il bonus "sostenibilità ambientale").
- un'area fitness attrezzata;
- un'area fitness spaziosa;
- una piscina;
- un centro per l'impiego;
- un negozio di abbigliamento;
- un'infermeria (inizialmente, la funzione proposta era il consultorio; la discussione del gruppo ha portato a scegliere l'infermeria perché "più adatta a tutti", immaginando comunque che l'infermeria possa fornire anche i servizi propri del consultorio).

Nell'area ad accesso libero (al di fuori del centro commerciale), sono stati collocati:

- un parcheggio per le bici;
- un'area pic nic e barbecue;
- un campo da beach volley;
- un parco giochi attrezzato (su questa funzione è stato aggiunto il bonus "sostenibilità sociale");
- un campo da calcetto a 5;
- un campo da padel;
- un campo da minitennis;
- uno spazio per lo street basketball.



Infine, in corrispondenza della torre uffici, i/le partecipanti hanno collocato uno spazio per le associazioni.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.2

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 2 era formato da ragazzi e ragazze provenienti dall'Istituto Tecnico Tecnologico Galilei Galileo, sito nel quartiere di San Siro, e da due ragazzi provenienti da un centro diurno. Una parte consistente del tavolo - 4 partecipanti - proveniva dal quartiere di San Siro, interessato dall'intervento, mentre gli altri membri provenivano da altri quartieri della città (Forze armate - Sella Nuova e Villapizzone) e fuori dai confini comunali (Rozzano).

Clima del tavolo

Il clima del tavolo è stato particolarmente positivo e rilassato. I ragazzi hanno mostrato subito entusiasmo rispetto alle attività della mattinata. Vi sono state solo circoscritte manifestazioni di diffidenza rispetto alle attività proposte che si sono però stemperate appena entrati nel vivo del gioco-laboratorio.

Complessivamente vi è stata una forte collaborazione fra tutti i partecipanti del tavolo, che hanno mostrato una spiccata tendenza a condividere insieme le scelte circa le funzioni da inserire nello spazio polivalente. In particolare, la possibilità di condividere la spesa (gettoni) per finanziare gli interventi ha entusiasmato i ragazzi e le ragazze che hanno spontaneamente co-finanziato tutte le attività implementate, anche quando non erano inizialmente del tutto convinti della scelta da parte del giocatore, garantendo così che ognuno sentisse il supporto del gruppo nelle sue decisioni.

Si segnala che nel tavolo era presente un partecipante di origine straniera con forti difficoltà nella lingua italiana e che i ragazzi hanno mostrato un forte impegno per il suo coinvolgimento nel gioco, che è stato coadiuvato da una traduzione in lingua inglese durante il corso delle attività sia dalle figure di facilitazione del tavolo che dai progettisti.

Rispetto alla progettazione delle funzioni proposte i partecipanti hanno deciso di realizzare un comparto sportivo attorno ad un punto di rifornimento dell'acqua, mentre hanno poi dedicato il resto del comparto polivalente all'implementazione dei servizi ritenuti essenziali per il quartiere e per la fruizione dello stadio.

Funzioni proposte

Di seguito vengono elencate le funzioni che sono state scelte dal gruppo:

- negozio di vestiti;
- punto rifornimento acqua (Bonus sostenibilità ambientale);



- parco giochi attrezzato;
- parcheggio interrato (Jolly – Bonus sostenibilità sociale);
- mercato agricolo;
- spazio corsi;
- bagni;
- infermeria;
- bar;
- spazio biodiversità (Bonus sostenibilità ambientale);
- game caffè (Jolly – Bonus sostenibilità sociale);
- campo basket;
- area fitness;
- campo da Calcio a 5;
- libreria.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.3

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 3 era formato da 10 ragazzi, 7 provenienti dall'Istituto Tecnico Tecnologico Galilei Galileo, sito nel quartiere di San Siro, e 3 provenienti da un centro diurno. Otto ragazzi provenivano da Milano, uno da Settimo Milanese e uno da Paderno Dugnano.

I ragazzi hanno espresso i loro desideri sul comparto plurivalente con le seguenti parole: "colore rosso", "storia", "sostenibile", "socialità", "cibo", "funzionale", "sicuro", "svago" e "attraente".

Clima del tavolo

All'inizio della sessione v'è stata una breve discussione sul progetto del nuovo stadio presentato dalle squadre nel corso della quale quasi tutti hanno espresso il loro apprezzamento per il progetto. Alcuni, sebbene non abbiano manifestato contrarietà all'idea del progetto, hanno manifestato qualche perplessità sul previsto abbattimento dello Stadio Meazza che è visto come un simbolo per il calcio. Solo uno dei ragazzi non ha voluto partecipare al gioco da tavolo ideato per l'occasione. I nove ragazzi che hanno partecipato sono stati cooperativi. Una parte di loro, apparentemente un gruppo di amici, hanno assunto un ruolo più proattivo, a tratti dominante. Altri sono stati meno propositivi ma comunque hanno contribuito con le loro idee e desiderata a costruire le funzioni del comparto polivalente.

Si è colto un sentimento di competizione con gli altri tavoli di gioco e l'obiettivo è presto diventato quello di vincere i premi che erano previsti. Dopo un inizio ove i ragazzi prendevano decisioni senza confrontarsi con gli altri è seguita una fase in cui hanno compreso, sollecitati dal facilitatore, che la collaborazione e il confronto era l'approccio ideale per trovare soluzioni

che fossero accettate dal gruppo. Hanno quindi creato una cassa comune per condividere le spese delle varie funzioni e proseguito con il metodo collaborativo sino alla conclusione del gioco.

Funzioni proposte

Si è percepito da parte di alcuni la volontà di presentare un progetto alla giuria che fosse attrattivo e originale allo stesso tempo. Dopo una fase dove le funzioni corrispondevano piuttosto alle preferenze personali di pochi, che riuscivano a convincere gli altri sulla bontà delle loro proposte, si è passati ad una fase ove la scelta delle funzioni ricadeva su quelle che, a parer loro, potevano piacere alla collettività o ad essere in qualche modo originali.

Durante il gioco, i ragazzi si sono preoccupati esclusivamente di individuare le funzioni e non la loro disposizione. Solo per una funzione è stata data rilevanza alla sua disposizione nell'area interessata. Le funzioni, come sopra individuate, sono state quindi le seguenti:

- pista di go-kart elettrica (possibilmente attorno allo stadio);
- parco giochi attrezzato;
- area fitness spaziosa;
- campo da calcetto a 5;
- caffè letterario;
- street basket;
- spazio corsi di quartiere;
- campo da padel;
- mercato agricolo;
- spazio boulder,
- football arcade.

Da segnalare l'acquisto da parte dei ragazzi di tutti i "plus" ovvero incentivi alla sostenibilità ambientale e sociale. La sostenibilità ambientale è stata enfatizzata per la pista di go-kart elettrica e il mercato agricolo per il quale si è proposto la connotazione di "biologico". La sostenibilità sociale è stata invece concepita per tornei sportivi inclusivi di calcio a 5 e padel.

Note

Il tavolo ha vinto il premio per il progetto più economico.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.4

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 4 era formato da 10 studentesse della classe 2E del Liceo delle Scienze Umane con opzione Economico Sociale dell'Istituto Tenca, sito nel quartiere Moscova di Milano.

Una sola partecipante risiedeva nel quartiere di San Siro, mentre le altre nove provenivano dai seguenti quartieri: Bollate, Centrale, City Life, Cologno, Dergano, Lima, QT8, Sesto San Giovanni, Vimodrone.

Clima del tavolo

La sessione di lavoro e di gioco si è svolta in un clima propositivo e collaborativo. Le partecipanti hanno fin da subito mostrato interesse per il gioco sebbene, prima di iniziarlo, alcune studentesse abbiano espresso il loro dispiacere per l'abbattimento dello stadio Meazza, ritenuto un simbolo per la città di Milano. Ciò nonostante, all'unanimità hanno sostenuto la necessità di riqualificare e rendere più attrattivo e sicuro il quartiere di San Siro.

Dal momento che la quasi totalità delle partecipanti non abita il quartiere, la loro riflessione è stata proprio quella di come poter far venire in loco i giovani milanesi loro coetanei indipendentemente dagli eventi organizzati nello stadio.

Il gruppo ha collaborato per ogni azione e per tutti gli acquisti delle funzioni scelte e, se non d'accordo tra loro, le partecipanti hanno messo ai voti le decisioni da prendere arrivando ad un consenso collettivo per ogni decisione presa. La creatività di ognuna si è confrontata con la volontà collettiva, e ciò ha portato a giocare divertendosi e collaborando fino alla fine della partita.

Funzioni proposte

Il punto di partenza prefissato dal gruppo, e che ha guidato il gioco durante tutta la mattinata, è stato quello di riflettere sulle funzioni che renderebbero San Siro maggiormente attrattivo dall'esterno e più vivibile per gli abitanti del quartiere. A tal fine, le partecipanti hanno riflettuto sulle funzioni che, a loro parere, ad oggi risultano essere poco presenti nella città di Milano e che, se situate a San Siro, invoglierebbero in particolare i giovani loro coetanei a spostarsi per "vivere" il quartiere.

Il lavoro svolto dal gruppo, inoltre, è stato di vera pianificazione urbana. Le partecipanti al gioco, infatti, hanno deciso di suddividere l'area di interesse in tre zone distinte, ognuna con una destinazione differente, pensata in relazione con il contesto. Le funzioni che sono state scelte e situate sul tabellone di gioco sono pertanto riportate di seguito suddivise in tre macroaree.

Nell'area centrale, adiacente allo stadio, le partecipanti hanno localizzato le funzioni a destinazione sportiva, cercando di valorizzare gli sport ritenuti da loro non convenzionali:

- un'area parkour;
- uno skatepark;
- un'area destinata allo street basket;
- un'area fitness spaziosa;
- un'area destinata al tiro con l'arco;



- un campo da beach volley;
- un'area bowling;
- dei negozi sportivi.

Nell'area situata a sud rispetto all'area destinata allo sport, sono state inserite le funzioni destinate all'intrattenimento e al divertimento:

- dei locali serali per i giovani della loro età;
- dei ristoranti etnici;
- una sala concerti;
- uno spazio musica di quartiere.

A nord rispetto all'area sportiva, invece, le partecipanti hanno deciso di localizzare i servizi per il quartiere e per la città:

- un parco giochi attrezzato;
- un'area cani;
- un cinema all'aperto;
- un caffè letterario;
- uno spazio della biodiversità;
- una libreria;
- e un mercatino vintage e di seconda mano.

Note

Grazie al lavoro svolto dalle partecipanti, che hanno deciso di inserire all'interno dell'area delle funzioni originali, riflettendo alla loro localizzazione e alla relazione con il contesto, il gruppo ha vinto il premio per "Il progetto più creativo".

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.5

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 5 era composto da 12 ragazzi della classe 3 HR dell'Istituto di Istruzione Superiore Galilei - Luxemburg nel quartiere degli Olmi a Milano. La maggior parte dei ragazzi era residente fuori Milano, mentre due di loro vivevano nel quartiere di San Siro.

Clima del tavolo

Nella fase plenaria dell'incontro il gruppo non si è dimostrato molto interessato e collaborativo, ma dopo la prima parte del gioco ha cominciato a sentirsi più coinvolto. Nessuno di loro ha posto domande o fatto emergere perplessità sui lavori previsti dalla proposta progettuale per il nuovo stadio, per cui il gruppo si è concentrato sui desideri e sulle proposte per immaginare lo spazio polivalente.



Dopo un'ulteriore spiegazione delle regole e dopo aver compreso il funzionamento del gioco, i ragazzi hanno iniziato a dimostrare un interesse sempre maggiore e hanno fatto emergere i propri desideri e idee. Hanno immediatamente compreso che per raggiungere gli obiettivi e localizzare le diverse funzioni avrebbero dovuto lavorare insieme e compartecipare alle spese, per cui per ogni funzione hanno contribuito diverse persone. Spesso chi non contribuiva, però, esprimeva la propria opinione sull'utilità e sul posizionamento delle funzioni. Perciò, le decisioni sono state pressoché tutte condivise e sono state prese in esame le posizioni di tutti.

Inoltre, i partecipanti hanno fatto delle scelte strategiche per aggirare le regole del gioco e per riuscire a risparmiare gettoni installando funzioni costose sfruttando le carte jolly. Se inizialmente, queste non sono state considerate una risorsa da parte della totalità del gruppo, in seguito sono state messe in comune per poter apporre gli ultimi cambiamenti tutti insieme.

Funzioni proposte

I partecipanti hanno proposto funzioni prevalentemente sportive e culturali, dando meno importanza alle funzioni per la comunità. Dal confronto è emerso un grande interesse per le attività culturali, che animerebbero il quartiere e lo renderebbero maggiormente attrattivo per i giovani.

Di seguito vengono riportate le funzioni scelte dal gruppo:

- area Fitness spaziosa;
- street Basketball;
- skatepark;
- spazio Parkour;
- spazio Boulder;
- pista da 200 metri;
- piscina;
- infermeria;
- servizi igienici;
- bar;
- area pic-nic e barbecue;
- area cani;
- cinema all'aperto;
- laboratorio artistico;
- una sala concerti;
- spazio musica di quartiere.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.6

Partecipanti



Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 6 era formato da 9 studentesse e studenti della classe 2E del Liceo delle Scienze Umane con opzione Economico Sociale dell'Istituto Tenca, sito nel quartiere Moscova di Milano.

Alcuni partecipanti provenivano dai quartieri Lanza, Portello, Niguarda, Giambellino e Sant'Agostino. Altri provenivano dai comuni di Cormano, Vimodrone, Cesate e Buccinasco.

Clima del tavolo

I ragazzi e le ragazze hanno accettato di giocare, nonostante alcuni ritenessero necessario preservare lo stadio attuale. Per prima cosa, si è trovato subito un accordo rispetto alla scelta di una portavoce e di un tesoriere. La dinamica del gioco è stata, fin dall'inizio, collaborativa. Tutti e tutte le partecipanti hanno scelto insieme le funzioni da inserire, discutendo in modo critico delle relazioni tra le diverse funzioni selezionate e con la presenza dello stadio. Inoltre, sono sempre state condivise le spese delle funzioni, che in tutti i casi sono state finanziate tramite la collaborazione di più partecipanti.

Nelle ultime fasi di gioco si è scelto di porre dei plus di sostenibilità ambientale e sociale su alcune funzioni. I ragazzi e le ragazze hanno scelto insieme su quali funzioni porre i plus e hanno stabilito la motivazione che li ha spinti a selezionarle.

Funzioni proposte

I/le partecipanti al tavolo hanno scelto un ventaglio ampio di funzioni da inserire nel comparto plurivalente dello stadio. Sono state selezionate diverse funzioni sportive, quali:

- il campo da calcio a 1;
- un'area fitness;
- un campo da basket;
- un campo da beach volley.

Tutte le funzioni sportive sono state collocate in aree non molto vicine allo stadio, in modo che non ci fossero interferenze tra queste e le funzionalità dello stadio. La discussione rispetto alla collocazione nello spazio delle funzioni sportive è stata molto viva e si è scelto di porle vicine tra loro, in modo da creare una zona del comparto plurivalente dedicata allo sport per il quartiere.

Tra gli spazi per il quartiere si è scelto di inserire un'infermeria, posta molto vicina allo stadio, che potesse essere a servizio sia dello stadio sia del quartiere e degli utenti del comparto plurivalente. Inoltre, si è scelto di collocare, ai confini dello spazio, un centro antiviolenza. La scelta della collocazione è stata fatta per permettere un facile accesso a questo servizio.

Inoltre, si è scelto di collocare un negozio di abbigliamento in un'area compresa tra lo stadio e le strade d'accesso ad esso. Si è scelto di collocare in questa posizione una funzione che non avrebbe subito particolari disagi dal rumore, ascoltando i suggerimenti dei progettisti in sala.

Inoltre, i ragazzi e le ragazze hanno scelto di realizzare, in una posizione centrale dello spazio, un bar con coworking, ritenendolo un servizio utile per l'area.

Infine, sono state collocate tre funzioni su cui sono stati posti i plus di sostenibilità ambientale e sociale. Si è quindi scelto di inserire nell'area uno spazio per la biodiversità sul quale si è posto un plus di sostenibilità ambientale e si è deciso di realizzare uno spazio per la musica di quartiere, sul quale è stato posto il plus di sostenibilità sociale nell'ottica di renderlo un luogo aperto il più possibile per promuovere l'inclusione attraverso la musica, e un'area giochi inclusiva, sulla quale il plus di sostenibilità sociale è stato declinato nella direzione di permettere la massima accessibilità ai disabili con attrezzature adatte.

Di seguito viene riportato il riassunto delle funzioni proposte:

- cinema all'aperto (esclusa per imprevisto);
- negozio d'abbigliamento;
- spazio musica di quartiere (Aggiunto plus sostenibilità sociale);
- area fitness di modeste dimensioni;
- campo da calcio a 11;
- infermeria;
- street Basket;
- campo da beach volley;
- area giochi attrezzata (Aggiunto plus sostenibilità sociale);
- bar di co-working (Selezionata dai partecipanti con carta jolly);
- sportello antiviolenza;
- spazio Biodiversità (aggiunto plus di sostenibilità ambientale).

Note

Le ragazze e i ragazzi al tavolo hanno apprezzato l'attività ed hanno partecipato attivamente. Uno dei temi prevalenti durante le discussioni è stato quello della sostenibilità sociale dell'intervento e dell'accessibilità per tutti allo spazio.

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.7

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 7 era formato da 8 ragazzi provenienti dall'Istituto Galilei-Luxemburg. I partecipanti risiedevano nei seguenti quartieri: Baggio (2), Porta Genova, Piazzale Loreto, San Siro (2), Corsico e Melegnano.

Clima del tavolo

I partecipanti - tutti maschi - erano estremamente disattenti e disinteressati nella parte iniziale della giornata durante la fase di plenaria. Tranne due ragazzi, rispettivamente rappresentante di tavolo e tesoriere, nessuno si è interessato al progetto o ha posto domande sul funzionamento del dibattito pubblico. Dall'inizio dei lavori, in seguito a una

seconda spiegazione relativa al funzionamento del gioco fatta dal facilitatore, i ragazzi hanno invece partecipato al gioco con grandissimo entusiasmo, attenzione e serietà.

C'è stata fin da subito volontà a collaborare, a mettersi in discussione e ad ascoltare i suggerimenti e le critiche degli altri, come dimostrato dal premio collaborazione assegnato dalla regia alla fine della giornata. In aggiunta, quando qualcuno proponeva una funzione, i ragazzi si interrogavano su quanto avrebbero effettivamente fruito di quella funzione in qualità di city-user. Ciò ha permesso di scartare alcune funzioni, inizialmente scelte in maniera superficiale, dando valore alla loro esperienza personale rispetto agli spazi pubblici della città. Infine, è stato fondamentale l'incentivo del premio per stimolare i ragazzi a partecipare attivamente come squadra e non individualmente.

Funzioni proposte

Le funzioni sono state proposte seguendo una logica spaziale. Funzioni che richiedono ampiezza di spazi e il cui utilizzo non può intersecarsi con le folle dello stadio sono stati inseriti in aree più lontane dallo stadio, come ad esempio l'area picnic e barbecue, affiancata da un parco giochi attrezzato, per permettere alle famiglie un'area sicura dove intrattenersi e far giocare i bambini. Servizi, invece, più legati all'uso dello stadio, come i servizi igienici, il ristorante e la stazione di ricarica dei cellulari sono stati posizionati in zone più prossime alla struttura.

Grande enfasi è stata messa sull'eterogeneità delle funzioni proposte, che vogliono rispondere ad esigenze di un pubblico diverso per genere, età e interessi; si sono dunque proposte funzioni come uno spazio per la biodiversità in prossimità a uno spazio musicale e a uno spazio spiritualità.

Infine, le carte jolly hanno permesso di uscire dagli schemi proposti dal listino funzioni e hanno fatto emergere alcune funzioni nuove, come la discoteca al chiuso o la piscina. Anche tutti i bonus sostenibilità sociale e ambientale sono stati spesi: ad esempio si è voluto rimarcare l'importanza di una piscina che sia uno spazio sano ed inclusivo per tutti, essendo uno spazio dove gli utenti si rendono vulnerabili e si è voluto che il ristorante faccia attenzione alla circolarità del cibo venduto, evitando sprechi alimentari.

Di seguito viene riportata la lista delle funzioni scelte dal gruppo:

- parco giochi attrezzato;
- piscina al chiuso (jolly)
- discoteca al chiuso (jolly)
- area fitness attrezzata molto spaziosa;
- spazio musica rap;
- spazio biodiversità;
- spazio corsi di quartiere;
- spazio spiritualità;

- ristorante;
- servizi igienici;
- stazione ricarica cellulare (con pannello solare).

Restituzione sintetica tavolo di lavoro n.8

Partecipanti

Il gruppo che ha partecipato alla sessione di lavoro e di gioco del tavolo 8 era formato da 11 partecipanti provenienti dall' Istituto Tecnico Tecnologico "Galileo Galilei" e facente parti della stessa classe. Il gruppo, di soli minorenni, era composto da 2 ragazze e 9 ragazzi. Gli studenti e le studentesse provenivano dai seguenti quartieri: San Siro, Cerchiate, Vigevano, San Leonardo, Baggio, Trezzano sul Naviglio, Bruzzano e Magenta.

I membri del gruppo hanno insistito nel rimanere seduti allo stesso tavolo nonostante siano stati invitati a mischiarsi con le altre classi.

Clima del tavolo

Si è rilevata una certa difficoltà nel convincere i ragazzi e le ragazze a giocare per varie ragioni:

- tutti i componenti del tavolo si sono mostrati contrari alla realizzazione del nuovo progetto, definendo lo Stadio di San Siro come un'icona di Milano a cui tutti sono legati;
- i membri del gruppo hanno messo in atto comportamenti conflittuali reciproci;
- i ragazzi e le ragazze non presentavano un reale interesse a partecipare all'evento.

Tali elementi, sommati tra di loro, inizialmente hanno influito ad instaurare un clima teso e non cooperativo. Tuttavia, grazie al lavoro di facilitazione delle figure esperte di Avventura Urbana, il gruppo è poi riuscito a veicolare le proprie osservazioni all'interno del gioco, aggiudicandosi alla fine un premio speciale per "il pensiero critico".

Funzioni proposte

Prima di procedere con il gioco, per dare riscontro alle osservazioni dei/delle partecipanti al tavolo, si è scelto di scrivere sulla mappa di gioco la frase "Meazza rimane". Quindi si è optato di ragionare non in termini di nuova area polivalente del nuovo stadio, bensì in termini di nuova area polivalente adiacente allo Stadio Meazza. I/le partecipanti, dunque, si sono mostrati più interessati a giocare secondo questo nuovo schema proposto.

Nonostante il clima negativo registrato nella fase iniziale, i/le partecipanti hanno mostrato un buon grado di cooperazione soprattutto nel contribuire con i propri gettoni all'acquisto delle funzioni, e confrontandosi sulle singole scelte.

I/le partecipanti hanno bilanciato le loro scelte tra funzioni sportive, ludiche e sociali.

Le funzioni selezionate sono state le seguenti:



- campo calcio a 5;
- bar;
- musica all'aperto;
- campo di padel;
- area Fitness;
- servizi igienici;
- piscina chiusa;
- kebabbaro;
- sala giochi;
- centro benessere;
- tabacchi;
- centro anti violenza*;
- area relax;
- cinema all'aperto;
- parco attrezzato;
- area cani;
- parco basket;
- area picnic.

*La funzione "centro anti violenza" è stata intesa dagli/le studenti/esse come luogo indirizzare le persone in caso di atti di violenza vicino lo stadio.

Inoltre, sono stati utilizzati tutti i bonus di sostenibilità sociale e ambientale.

Note

Il gruppo ha utilizzato 83 gettoni su un totale di 110 che avevano a disposizione. Il gruppo, inoltre, ha vinto un premio speciale per il "pensiero critico".