



Città di Savonno

La progettazione dell'area SKATE PARK

AREA DI INTERVENTO:

Skate Park, via Leonardo da Vinci

CLASSI COINVOLTE:

III A, III B, III C, III D Scuola Secondaria di Primo Grado ALDO MORO

TIPOLOGIA PERCORSO PROPOSTO:

Ciclo di incontri che hanno alternato attività in classe a sopralluoghi all'esterno per valutare le caratteristiche del contesto progettuale



Il contesto

L'area, localizzata in via Leonardo da Vinci, si presenta come uno spazio fortemente caratterizzato dalla presenza di rampe ed ostacoli per skate e pattini in linea.

I laboratori di progettazione partecipata, in accordo con gli intenti del Comune, hanno avuto come tema centrale l'analisi di tale contesto, con particolare riferimento allo spazio di accesso all'area da via Da Vinci, attualmente libero, al fine di raccogliere, attraverso il coinvolgimento degli studenti, idee e suggestioni in merito alle modalità di organizzazione degli spazi di aggregazione e socialità.

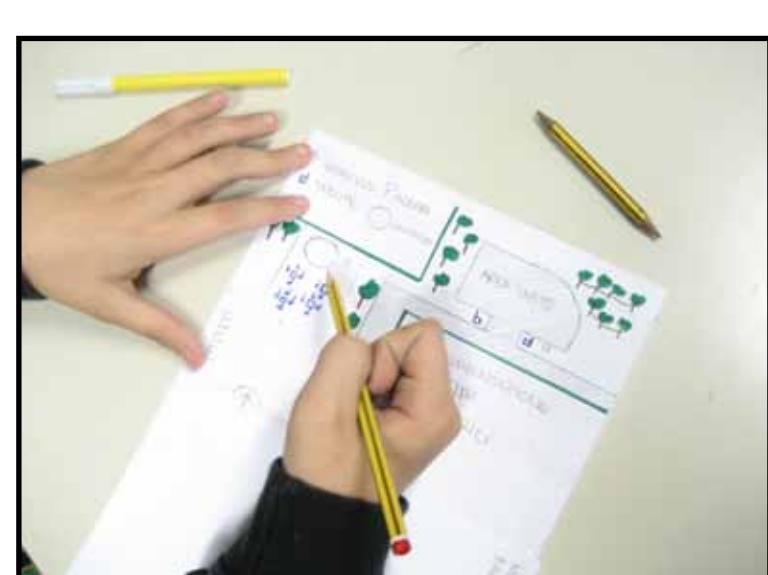
Il laboratorio progettuale

Il percorso proposto è stato così articolato:

prima fase: analisi delle modalità di fruizione degli spazi verdi e del contesto progettuale attraverso sopralluogo.

In questa prima fase gli studenti hanno avuto modo di familiarizzare con l'area progettuale e di focalizzare l'attenzione sulle proprie esigenze e necessità in un contesto così strutturato. Durante il sopralluogo si sono raccolti i primi spunti e suggestioni, con particolare riferimento alle modalità di aggregazione e alle funzioni secondarie da affiancare alla funzione principale già determinata dalla presenza di rampe per skate e pattini.

seconda fase: definizione degli scenari progettuali e di trasformazione attraverso il confronto con le esigenze di tutti gli studenti coinvolti e le caratteristiche morfologiche dello spazio a disposizione.



Risultati ottenuti

Dal confronto e dalla composizione delle esigenze degli studenti coinvolti emerge un primo scenario di trasformazione che raccoglie e contestualizza le proposte nate durante il ciclo di incontri.

Gli studenti propongono soluzioni progettuali finalizzate al potenziamento dell'attrattività dello skate park, affiancando alla funzione principale, spazi di aggregazione e gioco.

In tal senso assume fondamentale importanza l'ingresso all'area e i percorsi interni, che necessariamente devono poter essere effettuati con pattini e skate.

Di seguito descrizione puntuale dello scenario progettuale emerso.



Città di Saronno

La progettazione dell'area SKATE PARK



PUNTI DI FORZA

rampe skate: funzione fortemente apprezzata da ragazzi della fascia 14-18

PUNTI DI DEBOLEZZA

scarsa visibilità: inserita in un contesto prevalentemente residenziale, l'area ha scarsi rapporti con la zona limitrofa e viene percepita come grigia e poco vitale

Ingressi

per aumentare accessibilità e visibilità dello spazio, favorendo la fruizione, gli studenti prevedono la creazione di un unico ingresso all'area, da via Leonardo da Vinci. Tale ingresso, si caratterizza per la presenza di un portale d'accesso, con insegne e cartellonistica specifica. Di fondamentale importanza in tal senso è il rapporto tra ingresso e area di parcheggio antistante: si propone la riduzione dell'area adibita a parcheggio auto per creare uno spazio più ampio, di invito all'entrata con apposita pavimentazione e raccordo con il marciapiede preesistente. Nello spazio di parcheggio è necessario prevedere di riservare stalli per ciclomotori e rastrelliere per biclette.

Percorsi

l'area è attraversata da percorso pavimentato adatto a skate e roller.

Spazi di aggregazione e attrattive

per consentire l'aggregazione e l'incontro gli studenti propongono di localizzare sedute e tavoli nei pressi dei percorsi. In tal modo si possono creare molteplici punti di incontro dai quali però è sempre possibile l'interazione con l'intero spazio. Di grande importanza la caratterizzazione degli arredi attraverso l'uso di colori forti e di forme che richiamino la funzione principale all'interno dell'area (es. panchine a forma di skate). Dall'analisi delle abitudini degli studenti coinvolti emerge quale caratteristica fondamentale per la frequentazione di uno spazio verde la presenza di un punto di ristoro. La possibilità di localizzare anche in questo contesto un piccolo chiosco viene discussa a lungo dai gruppi di lavoro. L'area infatti non sembra adatta alla localizzazione di un'attività commerciale strutturata, per questo gli studenti propongono in alternativa l'installazione di distributori di snack e vivande, nei pressi dei quali localizzare anche panchine e tavoli per creare un vitale punto d'incontro.

Inoltre per aumentare l'attrattività dello skatepark, si propone di affiancare alla funzione principale dell'area altri spazi di gioco che sfruttino le caratteristiche del contesto: la presenza dei muri perimetrali offre supporto adatto all'installazione di un cesto da basket e una parete per l'arrampicata.

Un tocco di colore...

tra i diversi aspetti dell'attuale conformazione dell'area uno in particolare ha colpito immediatamente gran parte degli studenti durante il sopralluogo. La presenza di ampi muri perimetrali, prevalentemente grigi ed incombenti sugli spazi verdi, già imbrattati in maniera informale e poco armonica. Si prospetta qui la possibilità di caratterizzare tali muri con l'uso di colore e murales, seguendo esperienze simili (ad esempio Comune di Cinisello Balsamo, Castello di Rivoli) e coinvolgendo direttamente bambini e ragazzi nella progettazione di soggetti e modalità della decorazione. In tal modo si potrebbe caratterizzare positivamente l'area grazie all'uso del colore e, allo stesso tempo, scoraggiare l'imbrattamento di muri con tags e graffiti informali. Anche le rampe potrebbero diventare superfici adatte alla decorazione.

