



**PLANET
CHANGE**

Crossover città-cibo: I Fase - Analisi e mappatura

Manuale per gli insegnanti



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

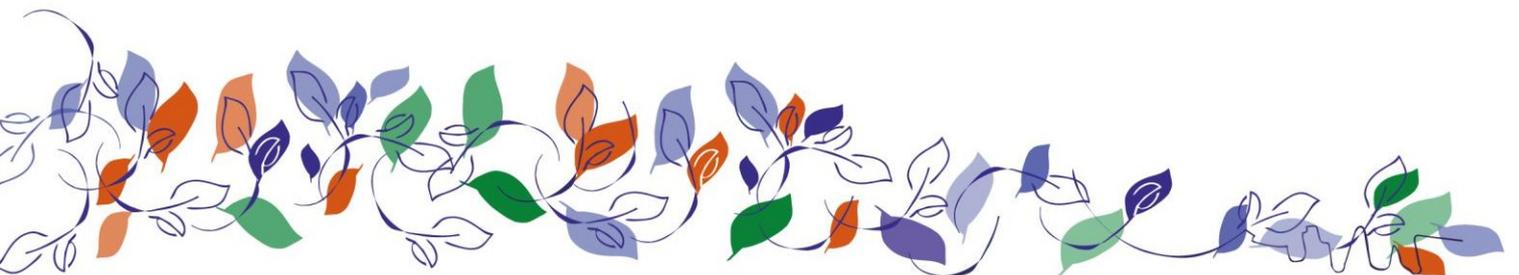
Planet change is the short name of an EU Erasmus+ project aimed at VET teachers and their students. With small activities, the idea is to create awareness about sustainability and acquire 21st century skills. All this is done in a technical context, mostly from space technology.

www.planetchange.eu



Contenuti:

1. Informazioni generali	4
Argomento	4
Attività	4
2. Introduzione	6
Descrizione dell'attività	7
Descrizione dell'attività	9
3. Materiali aggiuntivi	



1. Informazioni generali

Durata: 240 minuti in totale

Gruppo target: 18+ anni.

Quadro europeo delle qualifiche Livello: 4-6

Preparazione dell'insegnante: studio delle informazioni di base, dei materiali indicati nell'attività.

Argomento

Temi: rischio spaziale, costruzione, secondo ciclo di vita

Parole chiave: sostenibilità, innovazione, fabbricazione, abilità artistiche, ICT, rifiuti alimentari, seconda vita, nuovi materiali, inclusività sociale

Attività

Obiettivi

L'attività affronta le priorità del progetto nello sviluppo e nell'implementazione di iniziative culturali innovative, con particolare attenzione ai temi del cibo, collegandoli allo spazio urbano, all'impegno attivo e alle azioni di co-creazione. In particolare, l'attività si concentrerà sull'identificazione di spazi inutilizzati o abbandonati all'interno della città per mapparli al fine di attirare l'attenzione dei comuni sul potenziale di questi spazi attraverso azioni artistiche e di design.

La fase I consiste nella mappatura di strutture o edifici abbandonati o dismessi che necessitano di riabilitazione, rigenerazione e rivitalizzazione all'interno del contesto urbano.

Gli studenti/partecipanti dovranno:

- 1) comprendere l'importanza di riqualificare aree o edifici urbani attraverso l'architettura sostenibile;
- 2) riconoscere l'impatto degli spazi abbandonati/utilizzati contesto urbano a livello sociale, economico e ambientale;
- 3) accrescere la consapevolezza e la conoscenza del dibattito e delle problematiche alimentari e della rigenerazione urbana, in particolare del potenziale tra cibo, design e città;
- 4) comprendere il potenziale dell'utilizzo di un software satellitare per la mappatura degli spazi abbandonati/utilizzati all'interno della città;
- 5) rafforzare le capacità e le competenze relative a:



- a. elaborazione dei dati
- b. lettura e creazione di mappe digitali
- c. lavoro di squadra

Sintesi

Il laboratorio creativo nel suo complesso si svilupperà attraverso 3 fasi complementari, ma non necessariamente consecutive. Le 3 fasi sono: **(1) I fase: Analisi e mappatura, (2) II fase: Concetto e visione e (3) III fase: Creazione e prototipazione.**

Sarà possibile sviluppare, ad esempio, la prima e la seconda fase, ma non la terza, oppure la seconda e la terza, ma non la prima, a seconda della volontà e dei tempi dell'insegnante.

La prima fase del laboratorio creativo - **I Fase: Analisi e mappatura** - si concentrerà sull'analisi e l'identificazione degli spazi abbandonati o inutilizzati della città censiti attraverso l'uso di software di visualizzazione satellitare - come Google Earth e Copernicus Browser - e di mappe fornite dalle amministrazioni comunali. In questa prima fase verranno mappati tutti gli edifici e/o gli spazi abbandonati, inutilizzati o degradati della città in cui si svolgerà il laboratorio creativo.

Il lavoro sarà svolto in gruppi (da 3 a 5 persone) e durerà circa 240 minuti, con il supporto di educatori che forniranno le linee guida per il laboratorio creativo. Al termine dei 240 minuti ogni gruppo dovrà produrre l'output previsto.



2. Introduzione

La città non è solo una realtà, è anche un progetto. Un progetto sempre più condiviso che descrive allo stesso tempo nuove consapevolezze ecologiche, coesione sociale, biodiversità culturale e forze di co-creazione. Oggi il termine "città" si riferisce a un viaggio nell'innovazione, moltiplicando geometrie variabili di contaminazioni locali e internazionali che combinano funzionalità e sostenibilità con l'estetica attraverso la funzione sociale dell'architettura e delle arti.

Tuttavia, le città stanno diventando sia le cause e le soluzioni delle attuali urgenze ambientali, sia il campo d'azione centrale della crisi sociale, che ha a che fare con spazi e risorse urbane limitate. Infatti, con l'ingresso dell'Europa nell'era post-industriale, i processi contraddittori di suburbanizzazione e di riconfigurazione dello spazio immobiliare della condizione urbana contemporanea hanno portato alla produzione entropica di edifici pubblici vuoti, aree commerciali sfitte e relativi spazi pubblici e aperti inutilizzati. Come presentato alla Biennale di Architettura di Venezia del 2010, la mostra "Vacant NL" di Rietveld Landscape rappresenta con un modello di città in schiuma blu, sospeso nella metà superiore del padiglione olandese, gli oltre 6 milioni di m² di edifici pubblici sfitti esistenti nei Paesi Bassi (3,6% del patrimonio edilizio nazionale). Questa percentuale è ancora più alta ad Amsterdam, dove raggiunge l'1,8%, l'equivalente di 1,3 milioni di m². Nel frattempo, il destino degli edifici pubblici ha raggiunto molte altre tipologie di edifici, come scuole, fabbriche, negozi e abitazioni in tutta Europa. Per far fronte a queste sfide è essenziale un cambio di paradigma nella rigenerazione urbana convenzionale, tuttavia la radicale ristrutturazione dell'economia globale degli ultimi decenni ha portato a un'esplosione del numero di questi spazi.

In questo scenario, il concetto di riuso, riattivazione e riciclo applicato all'architettura, allo spazio urbano e al paesaggio appare come una strategia multiscalar, capace di reinterpretare gli spazi urbani e gli edifici inutilizzati attraverso la sovrapposizione di funzioni non convenzionali, usi temporanei e programmi misti.

La promozione di pratiche di riciclo urbano attraverso l'architettura e le arti contribuirà ad accelerare le trasformazioni urbane e garantire un'urbanizzazione più sostenibile, proponendo diversi livelli di interpretazione delle strategie di rigenerazione in un processo continuo di scambio e apprendimento tra spazio e società. Poiché queste aree rappresentano una grande opportunità per la città europea, il riciclo e il riutilizzo di questi spazi urbani abbandonati può essere un percorso per una maggiore efficienza delle risorse e una nuova crescita sostenibile, come importante contributo per un'Europa efficiente sotto il profilo delle risorse.

In linea con il Green Deal europeo, fare leva sulla funzione sociale dell'architettura, delle arti e del design, con l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale, l'accessibilità e contribuire alla diffusione di una cultura della sostenibilità, rappresenta una risposta concreta all'abbandono urbano attraverso: (1) sostenendo una struttura insediativa compatta e il rinnovamento urbano; (2) spingendo verso città più efficienti dal punto di vista delle risorse, utilizzando l'energia grigia del patrimonio edilizio esistente invece di costruirne uno nuovo; (3) fornendo spazio per usi economici, sociali, culturali e ambientali e per le funzioni necessarie nella città/quartiere; (4) proteggendo il patrimonio culturale europeo, in quanto questi edifici sfitti hanno spesso valori culturali; (5) sviluppando nuovi processi di pianificazione cooperativa tra l'amministrazione comunale, i cittadini, le ONG e gli operatori economici per dare loro un ruolo attivo nel plasmare lo sviluppo urbano attraverso la rivitalizzazione di tali edifici, spazi aperti e contesti correlati.



Esaminare le trasformazioni urbane guidate dalla cultura ed esplorare nuovi percorsi di cooperazione tra le parti interessate, comprese le PMI e le ICC, interessate a progettare un nuovo stile di vita europeo in linea con la Nuova Bauhaus Europea, rappresenta un impatto sociale fondamentale della pianificazione odierna. Poiché i siti abbandonati e gli edifici pubblici vuoti non hanno più un uso ufficiale e sono quindi "aperti" per qualcosa di nuovo, interpretando i valori estetici di transizione come forma o processo, l'architettura e le arti possono contribuire a trasformare la città in uno spazio sociale condiviso di coesistenza, terreno comune e place-branding.

Descrizione dell'attività

Parte 1: Lavoro preliminare e analisi

Durante la fase preliminare della fase I del laboratorio creativo, verrà individuata una città su cui lavorare. Dopo aver scelto la città, gli insegnanti spiegheranno come leggere e interpretare una mappa e come ottenere dati da software di visualizzazione satellitare, come Google Earth e Copernicus Browser.

Parte 2: Mappatura e rappresentazione grafica

Dopo aver acquisito le competenze di base nell'uso del software e nella comprensione delle mappe cartografiche, gli studenti lavoreranno al computer con il software fornito per analizzare e mappare gli spazi abbandonati o inutilizzati della città. Si può trattare di edifici abbandonati/inutilizzati o di spazi pubblici come piazze-giardini-vie degradate.

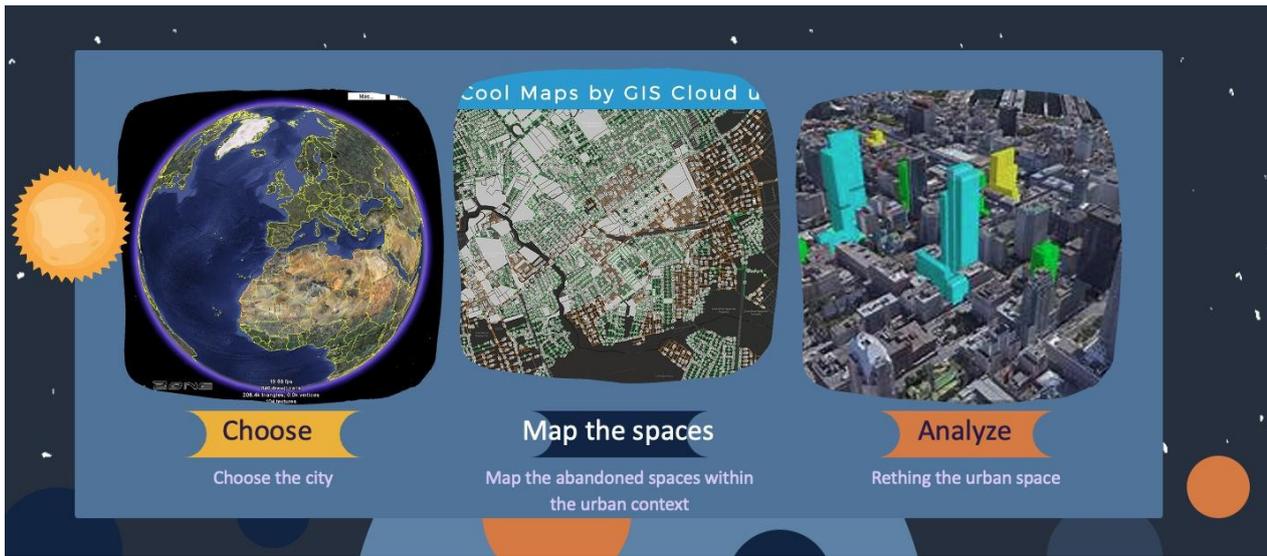
L'output che verrà prodotto alla fine di questo compito sarà una mappatura completa degli spazi abbandonati, inutilizzati o degradati all'interno del contesto urbano, con un conteggio volumetrico.

Il lavoro sarà svolto in gruppi (da 3 a 5 persone) e durerà circa 240 minuti, con il supporto di educatori che forniranno le linee guida per il laboratorio creativo. Al termine dei 240 minuti ogni gruppo dovrà produrre l'output previsto.

Parte 3: Considerazioni sull'uscita

Nella fase finale di questa attività di mappatura e analisi gli studenti ragioneranno sulle strategie di rigenerazione e riciclo creativo applicate all'architettura e allo spazio urbano come significativo campo di intervento e investimento. Questo tema è confermato anche dalla Commissione Europea, che promuove una "ondata di rigenerazione di qualità" in Europa, rafforzando un settore creativo che conta quasi 600.000 professionisti nell'Europa a 31, come afferma il Rapporto dell'Architectural Council of Europe (ACE 2020-21). In questo approccio olistico, la dimensione culturale è centrale. Gli studenti discuteranno l'approccio culturale alla base dell'iniziativa New European Bauhaus, per esempio, in cui la strategia Renovation Wave esprime 7 principi chiave, tra cui il pensiero del ciclo di vita e la circolarità, l'inclusione sociale e la co-progettazione, gli elevati standard ambientali, il rispetto per l'estetica e la qualità architettonica.





Come adattare l'attività a un gruppo di studenti di 12-18 anni?

Descrizione dell'attività

Parte 1: Lavori preliminari e mappatura

In questo , l'attività si nella città in cui si la scuola, per facilitare gli spostamenti degli studenti.

Durante la fase preliminare del laboratorio creativo, gli insegnanti, insieme agli studenti, utilizzeranno Google Earth per esplorare virtualmente la città e mappare (utilizzando gli strumenti di mappatura personalizzati di Google Earth) gli spazi urbani abbandonati o in disuso (piazze, edifici, lotti, strade...) della loro città.

Parte 2: Sessione esplorativa

Dopo aver acquisito le competenze di base nell'uso del software e nella comprensione delle mappe cartografiche, gli insegnanti insieme agli studenti sceglieranno uno degli spazi urbani abbandonati/disusati che mappato digitalmente per organizzare una visita esplorativa del sito.

Il risultato al termine di questa sessione esplorativa sarà una mappatura completa dello spazio abbandonato/inutilizzato/scartato scelto all'interno del contesto urbano, con un reportage fotografico sullo stato del luogo.

Il lavoro sarà svolto in gruppi (da 3 a 5 studenti) e durerà circa 240 minuti, con supporto degli educatori che forniranno le linee guida per il laboratorio creativo. Al termine dei 240 minuti ogni gruppo dovrà produrre l'output previsto (relazione fotografica e mappa con misure).

Parte 3: Restituzione grafica

Dopo aver svolto la ricerca sul campo e completato la fase di mappatura e reportage fotografico, gli studenti, sempre divisi in gruppi, rifletteranno sulle possibili strategie/soluzioni per migliorare e rigenerare lo spazio urbano scelto e produrranno un elaborato grafico che rappresenti la loro idea.

Con l'aiuto dei loro insegnanti, cercare ispirazione online in termini di progetti di riqualificazione urbana, street art, installazioni temporanee, eventi inclusivi, ecc.

Una volta sviluppate le possibili idee creative, gli studenti produrranno l'opera grafica frutto del laboratorio creativo.

I lavori possono essere collage di foto reali (scattate sul posto) con l'aggiunta di ritagli di giornale, altre foto, schizzi e disegni a mano libera, ecc.



Gli studenti in gruppo (da 3 a 5 studenti) avranno a disposizione 240 minuti, suddivisi approssimativamente in 60-90 minuti per ricercare idee/ispirazioni online, 160-180 minuti per sviluppare il progetto grafico.





Materiale aggiuntivo

Come trasformare i rifiuti in materiali da costruzione (ad esempio, uso di materiali compostabili in architettura)

1. Cosa significa adottare i rifiuti nel settore delle costruzioni?

<https://www.archdaily.com/893552/8-biodegradable-materials-the-construction-industry-needs-to-know-su>

2. "Indovina cosa A":

Una serie di scenari o semplici immagini che mostrano spazi urbani o edifici in cui sono stati utilizzati/integrati materiali sostenibili per restaurare/ristrutturare/creare: indovina qual è l'immagine corretta (ad esempio, indica tra le seguenti immagini quali sono quelle in cui puoi riconoscere l'integrazione/utilizzo di materiali sostenibili): indovina qual è l'immagine corretta (ad esempio, indica tra le seguenti immagini quali sono quelle in cui puoi riconoscere l'integrazione/utilizzo di materiali sostenibili) (esempio: <https://sevenprojectstudio.com/architettura-e-sostenibilita/5-progetti-di-architettura-realizzati-con-materiali-riciclati-e-di-recupero>)

3. "Indovina cosa B":

Una serie di scenari o semplici immagini che mostrano uno spazio urbano o un edificio nel suo aspetto fatiscente o abbandonato e dopo il suo restauro/ristrutturazione, indovinare qual è l'immagine corretta in cui i materiali sostenibili sono stati utilizzati/integrati per il processo (ad esempio, rappresentazione grafica/visiva su: "com'era e com'ora", cambiamento di materiali, colori, forma, ecc.)

