

MODULO 5

Spazi esterni ed edifici



Rispetto e inclusione
sociale

Spazi esterni
ed edifici

Partecipazione
sociale

Alloggi

Trasporti

Comunità e
assistenza sanitaria

Linee guida europee per le comunità a misura di anziani

MODULO: SPAZI ESTERNI ED EDIFICI

INTRODUZIONE TEORICA

La progettazione e la manutenzione degli spazi esterni e degli edifici sono fondamentali per creare comunità inclusive, sicure e socialmente vivaci per gli anziani. Basandosi su modelli consolidati e principi interdisciplinari, i seguenti concetti sono alla base di questo modulo:

La progettazione urbana a misura di anziani, come definita dall'iniziativa "Città amiche degli anziani" dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, pone l'accento sull'accesso equo alle infrastrutture pubbliche. Questo approccio privilegia elementi come percorsi senza barriere architettoniche, aree di sosta con sedute e un'illuminazione adeguata per garantire che le persone anziane possano muoversi autonomamente per strade, parchi ed edifici. Ad esempio, la pavimentazione tattile e le rampe non solo aiutano le persone con difficoltà motorie, ma creano anche ambienti che risultano vantaggiosi per i genitori con passeggini o per le persone con infortuni temporanei, incarnando il principio della progettazione universale.

La progettazione universale va oltre la semplice conformità ai requisiti di accessibilità, promuovendo spazi intrinsecamente fruibili da persone di tutte le età e abilità. Gli elementi chiave includono segnaletica intuitiva, superfici antiscivolo e sedute ergonomiche, che riducono lo sforzo fisico e prevengono gli incidenti. Questa filosofia si allinea al modello sociale della disabilità, riconoscendo che sono gli ambienti, e non le limitazioni individuali, a creare l'esclusione.

Il rapporto "Inclusione sociale attraverso gli spazi pubblici" evidenzia il ruolo di parchi, piazze e centri di aggregazione nel promuovere i legami intergenerazionali. Spazi ben progettati incoraggiano attività come gruppi di camminata, mercati all'aperto o eventi culturali, che contrastano la solitudine e promuovono il benessere mentale. Ad esempio, la disposizione di sedute intergenerazionali nei parchi può facilitare le interazioni spontanee tra anziani e giovani residenti, rafforzando i legami comunitari.

Il programma Sicurezza e Mobilità affronta le barriere fisiche e psicologiche che impediscono agli anziani di interagire con gli ambienti esterni. Marciapiedi mal tenuti, superfici irregolari e illuminazione inadeguata contribuiscono alla paura di cadere, una delle principali cause di ricovero ospedaliero tra gli anziani. Misure proattive come regolari verifiche dei rischi, sistemi di orientamento chiari e trasporti pubblici accessibili sono fondamentali per infondere fiducia e incoraggiare stili di vita attivi.

STATUS QUO

Nonostante la crescente consapevolezza dei principi di edilizia a misura di anziani, permangono lacune significative negli spazi esterni e negli edifici europei, come rivelato da focus group condotti in Irlanda, Italia e Spagna:

- **Accessibilità fisica:** marciapiedi crepati, cordoli ripidi e superfici irregolari rimangono diffusi, soprattutto nelle aree rurali e nei centri urbani storici. In Irlanda, i partecipanti hanno segnalato la scarsa manutenzione dei sentieri, dove le persone anziane evitano di camminare a causa del rischio di inciampare.
- **Carenze di servizi:** panchine pubbliche, zone ombreggiate e servizi igienici pubblici sono scarsi. A Dublino, gli anziani hanno segnalato la mancanza di posti a sedere nei parchi, che costringe i visitatori ad accorciare le passeggiate.
- **Inaccessibilità degli edifici:** molti edifici pubblici, comprese le strutture sanitarie, sono privi di rampe, ascensori o porte automatiche. In Spagna, gli anziani di Valencia hanno segnalato difficoltà nell'accesso alle cliniche situate ai piani superiori di edifici datati.
- **Esclusione digitale:** i sistemi di trasporto si affidano sempre più alla biglietteria tramite app, svantaggiando le persone anziane che non hanno familiarità con gli smartphone. Alcuni focus group irlandesi hanno criticato il passaggio di Dublin Bus ai biglietti esclusivamente digitali, che rende i passeggeri anziani dipendenti dagli altri per i loro spostamenti.
- **Problemi di sicurezza:** la scarsa illuminazione stradale e i percorsi isolati scoraggiano le uscite serali. I partecipanti italiani hanno riferito di evitare le passeggiate notturne per paura di furti o cadute.

RISULTATI SPECIFICI PER PAESE

- **Irlanda:** le carenze nei trasporti nelle zone rurali e la difficoltà di accesso agli ambulatori dei medici di base sono le principali preoccupazioni. Gli anziani di Cork hanno sottolineato le lunghe attese per i contributi destinati all'adattamento delle abitazioni, che ritardano interventi fondamentali come l'installazione di montascale.
- **Italia:** città storiche come Firenze si trovano a dover affrontare il problema delle strade acciottolate e irregolari e della mancanza di ascensori negli edifici storici, che isolano i residenti più anziani negli appartamenti ai piani superiori.
- **Spagna:** Gli anziani che vivono in città come Madrid e Barcellona devono ora dotarsi di biglietti digitali obbligatori per autobus e treni, mentre quelli che risiedono in località costiere come Malaga hanno segnalato la mancanza di aree di sosta ombreggiate sui lungomare.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Descrizione dei principali obiettivi di apprendimento e dei risultati da conseguire in termini di conoscenze, abilità e attitudini attraverso:

Anziani:

- *Acquisire la capacità di esprimere requisiti specifici per gli spazi pubblici (ad esempio, design delle panchine, segnalazione dei pericoli) attraverso attività partecipative.*
- *Sviluppare competenze per identificare i rischi per la sicurezza (ad esempio, pavimentazione irregolare, scarsa illuminazione) e collaborare alla ricerca di soluzioni concrete utilizzando gli strumenti a disposizione.*

Parti interessate e attori locali:

- *Impara a condurre audit di accessibilità e a co-progettare piani di miglioramento con gli anziani, garantendo una pianificazione urbana inclusiva.*
- *Mentalità inclusiva: riconoscere e contrastare gli stereotipi legati all'età attraverso simulazioni di ruolo, promuovendo politiche che diano priorità all'equità.*

Educatori:

- *Padroneggia i principi della Progettazione Universale (UD) e le linee guida dell'OMS per insegnare agli altri come creare spazi esterni accessibili.*
- *Progettare e promuovere progetti comunitari inclusivi, come ad esempio giardini, che colmino il divario generazionale e contrastino l'isolamento sociale.*



STRUMENTI DIDATTICI

Attività 1: Audit collaborativo dell'accesso e pianificazione del miglioramento

Destinatari: stakeholder e attori locali

Durata

2 ore

Materiali*

1. Liste di controllo per l'autovalutazione dell'accessibilità (dall'Appendice 1 di Great Outdoors: A guide for accessibility).
<https://www.sportireland.ie/sites/default/files/2019-10/great-outdoors-a-guide-for-accessibility.pdf>
2. Mappe/foto stampate di un luogo all'aperto della zona (ad esempio, parco, centro comunitario).
3. Post-it, pennarelli e fogli di carta di grandi dimensioni.
4. Casi di studio tratti dall'Irish Wheelchair Association (Access Advisory Team) o da CARA.

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Obiettivo: fornire al personale gli strumenti per identificare le barriere all'accessibilità e per progettare soluzioni in collaborazione con gli anziani.

1. Discussione del caso di studio (30 minuti):

- Iniziate con una breve sessione di formazione sull'uguaglianza delle persone con disabilità, utilizzando casi di studio (ad esempio, "Come i percorsi disuguali escludono gli anziani"). Discutete il modello sociale della disabilità (le barriere sono sociali, non individuali).
- Condividi esempi di interventi di miglioramento dell'accessibilità andati a buon fine (ad esempio, la riprogettazione dei parchi da parte dell'IWA).

2. Audit collaborativo (1 ora):

- Dividete i partecipanti in piccoli gruppi. Fornite a ciascuno una lista di controllo e una mappa del sito.
- Mettetevi nei panni di "detective dell'accessibilità": individuate le barriere (ad esempio, marciapiedi ripidi, mancanza di posti a sedere) e segnalatele sulla mappa.
- Coinvolgete gli anziani: invitate 2-3 anziani a unirsi a ciascun gruppo e a condividere le proprie esperienze (ad esempio, "Evito questo sentiero perché è troppo scivoloso").

	3. Progettazione congiunta della soluzione (1 ora): • I gruppi elaborano un piano di miglioramento dell'accessibilità utilizzando dei post-it: ◦ Soluzioni a breve termine: dipingere i cordoli di giallo per una maggiore visibilità. ◦ Miglioramenti a lungo termine: installare rampe o panchine. • Presentate i piani al gruppo. Utilizzate un formato simile a quello del "Dragon's Den", in cui i dirigenti/le parti interessate pongono domande. 4. Impegni d'azione (30 minuti): ◦ Ciascun partecipante scrive un'azione concreta (ad esempio, "Segnalare i pericoli tramite "FixMyStreet" o "Richiedere i finanziamenti IWA").
Consigli per gli allenatori	Affiancate il personale ai responsabili senior durante le verifiche e assegnate responsabilità chiare per ogni fase di miglioramento (ad esempio, "Maria invia un'e-mail al consiglio comunale in merito ai marciapiedi danneggiati").
*Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività Materiali di supporto: • Liste di controllo: utilizzare i modelli dell'Appendice 1 disponibili all'indirizzo https://www.sportireland.ie/sites/default/files/2019-10/great-outdoors-a-guide-for-accessibility.pdf • Casi di studio: scarica le guide dell'IWA sui parchi accessibili o i moduli di formazione inclusiva per l'avventura di CARA. • Risorse per i finanziamenti: condividi i link ai programmi di finanziamento dei consigli comunali locali.	





Attività 2: Laboratorio di gioco di ruolo "Rompere gli stereotipi"

Destinatari: stakeholder e attori locali

Durata

60 minuti

Materiali*

Schede con scenari (ad esempio, "Una persona anziana vorrebbe unirsi a un gruppo di escursionisti ma teme di essere esclusa"). Vedi il materiale di supporto qui sotto.

**Descrizione
(2000
caratteri):**

Obiettivo: sfidare i preconcetti sull'invecchiamento e la disabilità e integrare pratiche inclusive.

Passaggi:

1. Scenari di gioco di ruolo (1 ora):

- I gruppi mettono in scena degli scenari (vedi gli scenari qui sotto).

2. Riprogettazione delle politiche (1 ora):

- Rivedi le politiche attualmente in vigore nella tua organizzazione.
 - Riscrivi una politica (ad esempio, quella relativa alla pianificazione di eventi) per includere il contributo dei dirigenti.

3. Muro degli impegni:

- I partecipanti affiggono delle promesse su una parete (ad esempio, "Consulterò sempre gli anziani quando pianifico le attività").

**Consigli per gli
allenatori**

Ruotare i ruoli

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*

Materiale di supporto:

Scenario 1: Il dilemma della biglietteria digitale

Contesto:

Una persona anziana desidera partecipare a un evento comunitario, ma deve prenotare i biglietti online.

Risposta stereotipata:

Un membro dello staff sospira e dice: "Ormai tutti usano le app. Magari potresti chiedere a un familiare di farlo per te?"

**Risposta inclusiva:**

Un membro dello staff si offre di prenotare i biglietti per loro conto e suggerisce di introdurre biglietti cartacei per gli eventi futuri. "Possiamo anche attivare la prenotazione telefonica: ne parlerò con il team."

Domande per la discussione:

- In che modo l'esclusione digitale limita la partecipazione? Quali alternative possono garantire pari accesso?

Scenario 2: La panchina irraggiungibile del parco Contesto:

Una persona anziana con problemi di mobilità fa notare che la panchina più vicina si trova a 200 metri di distanza, rendendo impossibile riposarsi durante le passeggiate.

Risposta stereotipata:

Un membro dello staff dice: "Non possiamo aggiungere altre panchine, è un parco storico. Forse dovrete fare passeggiate più brevi?"

Risposta inclusiva:

Un membro dello staff prende atto della preoccupazione e suggerisce di installare posti a sedere temporanei (ad esempio, sgabelli portatili) mentre si fa pressione per ottenere panchine permanenti. "Tracciamo il tuo percorso pedonale per individuare i punti prioritari."

Domande per la discussione:

- In che modo le ipotesi sulla "conservazione del patrimonio" escludono gli anziani?
- Quali soluzioni a basso costo possono colmare le lacune in attesa di soluzioni a lungo termine?

Scenario 3: La passeggiata nella natura "troppo rischiosa" Contesto:

Un anziano esprime interesse a unirsi a un gruppo escursionistico locale, ma gli viene risposto: "Il sentiero è troppo impegnativo per una persona della sua età".

Risposta stereotipata:

L'organizzatore dice: "Non vogliamo che nessuno rallenti il gruppo. Perché non provate invece la nostra lezione di yoga dolce?"

Risposta inclusiva:

L'organizzatore adatta il percorso (ad esempio, accorciando l'anello o rendendolo più agevole) e affianca l'anziano a un compagno. "Proviamo insieme il percorso modificato la prossima settimana!"

Domande per la discussione:

- In che modo gli stereotipi sull'invecchiamento limitano le opportunità? Come si possono adattare le attività senza trattare i partecipanti con condiscendenza?



Scenario 4: L'ambulatorio medico invisibile. Contesto:

Una persona anziana ha difficoltà ad accedere all'ambulatorio del medico di base al primo piano, sprovvisto di ascensore. Chiede quindi aiuto alla receptionist.

Risposta stereotipata:

La receptionist dice: "Siamo qui da decenni, dovrete arrangiarvi con le scale o trovare un'altra clinica."

Risposta inclusiva:

La receptionist prenota una sala per le consultazioni al piano terra e si impegna a fare in modo che venga installato un ascensore. "Oggi le illustrerò anche le opzioni per le visite a domicilio."

Domande per la discussione:

- In che modo l'inazione normalizza l'esclusione?
- Quali soluzioni provvisorie possono offrire le organizzazioni in attesa di cambiamenti strutturali?





Attività 1: Progetta la panchina dei tuoi sogni

Destinatari: anziani

Durata

1 ora

Materiali*

Grandi fogli di carta, pennarelli colorati e adesivi

Descrizione (2000 caratteri):

Obiettivo: consentire agli anziani di esprimere le proprie esigenze in materia di posti a sedere negli spazi pubblici.

Passaggi:

1. **Discussione:** chiedete agli anziani di condividere le loro frustrazioni riguardo alle panchine attuali (ad esempio, "Troppo basse per alzarsi").
2. **Sessione di progettazione:** in piccoli gruppi, disegnatte una "panchina ideale" che includa elementi come schienale, braccioli o fioriere integrate.
3. **Presentazione:** i gruppi presentano i loro progetti, spiegando come ogni caratteristica migliori l'accessibilità.

Consigli per gli allenatori

Suggerimento per il formatore: utilizzate dei post-it per votare le caratteristiche di design più apprezzate.

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*

Attività 2: Individuazione e risoluzione dei pericoli

Destinatari: anziani

Durata

1 ora

Materiali*

- Mappe localizzate: mappe stampate/digitali di un parco in ciascun paese partner (ad esempio, il Phoenix Park di Dublino, i Giardini del Turia di Valencia, il Parco delle Cascine di Firenze).
- Segnaletica di pericolo: adesivi/icone colorate (ad esempio, triangoli rossi per marciapiedi screpolati, punti blu per scarsa illuminazione).
- Lavagna delle soluzioni: una lavagna condivisa per il brainstorming di soluzioni (adesivi, penne, post-it).
- Schede degli strumenti di segnalazione: versioni localizzate (ad esempio, FixMyStreet Irlanda).

Descrizione (2000 caratteri):

Obiettivo: identificare e dare priorità ai pericoli esterni attraverso una mappatura collaborativa, giungendo a soluzioni concrete.

Passaggi:

1. Caccia al pericolo (20 minuti):

- Gli anziani esplorano la mappa, posizionando dei segnalini nei punti in cui hanno riscontrato dei pericoli.

2. Mappe e modelli (15 minuti):

- Raggruppa i token simili. Discuti le tendenze: "Perché i pericoli sono concentrati vicino all'ingresso del parco di Dublino?"

3. Soluzione rapida (25 minuti):

- I piccoli gruppi propongono soluzioni per i 3 principali rischi. Utilizzate la bacheca delle soluzioni per categorizzare:
 - Soluzione rapida.
 - A lungo termine.
- Vota le soluzioni migliori da implementare per prime.

Consigli per gli allenatori

- *Localizzazione: Collaborare con le amministrazioni locali per fornire mappe e strumenti di reporting specifici per ogni paese.*
- *Coinvolgere gli anziani nella narrazione*

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*



Attività 1: Workshop di formazione su progettazione universale e città a misura di anziani

Destinatari: educatori

Durata

1 ora

Materiali*

Diapositive PPT con materiale di supporto informativo

Descrizione (2000 caratteri):

Obiettivo: fornire agli educatori e agli operatori sanitari di comunità gli strumenti per insegnare e applicare i principi dell'Universal Design e le linee guida dell'OMS al fine di migliorare gli spazi esterni per gli anziani.

Fasi del workshop

1. Materiale per la lezione e la discussione:

- Diapositive che riassumono i principi della Dichiarazione Universale e gli obiettivi dell'OMS.
- Esempi di casi studio sono le panchine a misura di anziani di Dublino, https://www.dublincity.ie/sites/default/files/media/file-uploads/2018-07/AF_PublicRealm_online-1.pdf

Passaggi:

- Insegnare i principi fondamentali dell'UD: utilizzare le diapositive per spiegare i 7 principi (vedere il foglio di riferimento allegato).
- Collegamento agli obiettivi dell'OMS: mostrare come UD si allinei con le città amiche degli anziani, ad esempio, "Tolleranza all'errore" = meno cadute. (Vedere gli obiettivi dell'OMS nel foglio di riferimento allegato).
- Discussione del caso di studio: Chiedere: "In che modo le zone pedonali nella contea di Meath possono migliorare la mobilità degli anziani?"

Consigli per gli allenatori

- *Preparazione: Salva in anticipo tutti i link e le diapositive della presentazione PowerPoint tra i preferiti.*

**Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività*

Foglio di riferimento supplementare

Principi di base della progettazione universale (UD)

(Adattato dai 7 principi dell'UD): <https://universaldesign.ie/about-universal-design/the-7-principles>

1. **Uso equo:** la progettazione è utile alle persone con diverse abilità (ad esempio, rampe accanto alle scale).
2. **Flessibilità d'uso:** si adatta alle preferenze individuali (ad esempio, sedili con o senza braccioli).
3. **Semplice e intuitivo:** facile da capire (ad esempio, segnaletica chiara con icone).
4. **Informazioni percepibili:** comunicare in modo efficace (ad esempio, pavimentazione tattile per i non vedenti).
5. **Tolleranza all'errore:** ridurre al minimo i rischi (ad esempio, superfici antiscivolo).
6. **Minimo sforzo fisico:** ridurre la tensione (ad esempio, con panche ergonomiche).
7. **Dimensioni e spazio per l'accesso/l'utilizzo:** garantire l'accessibilità a tutte le corporature e a chiunque utilizzi ausili per la mobilità.

Obiettivi chiave dell'OMS per le città a misura di anziani in relazione agli spazi esterni:

- **Sicurezza:** percorsi ben illuminati, superfici uniformi.
- **Comfort:** posti a sedere adeguati, zone ombreggiate.
- **Inclusione sociale:** spazi per l'interazione intergenerazionale.
- **Accessibilità:** accesso senza barriere a parchi, trasporti ed edifici.

(Fonte: Guida dell'OMS alle città amiche degli anziani)





Attività 2: Progettare orti comunitari intergenerazionali

Destinatari: educatori

Durata

2 ore

Materiali*

1. Risorse AARP:
- Creare orti comunitari per tutte le età: <https://www.aarp.org/livable-communities/tool-kits-resources/info-2023/creating-community-gardens.html>
 - Fogli di lavoro: <https://www.aarp.org/content/dam/aarp/livable-communities/tool-kits-resources/2023/Creating%20Community%20Gardens-worksheet-0-Collection-012423.pdf>
 - Video:
 - Creare un orto in Oklahoma: <https://www.aarp.org/livable-communities/community-challenge/info-2019/2019-community-challenge-video-anadarko-ok.html>
 - Coltivare cibo a Providence, Rhode Island: <https://www.aarp.org/livable-communities/community-challenge/info-2021/2021-community-challenge-video-providence-rhode-island.html>

Descrizione (2000 caratteri):

Obiettivo: formare gli educatori alla progettazione di orti comunitari inclusivi e adatti a tutte le età, utilizzando gli strumenti e le risorse video dell'AARP.

Fasi dell'attività:

1. Introduzione e proiezione video (20 minuti)

- **Guarda:** Mostra uno dei video dell'AARP
- **Discutere:**
 - Quali fattori hanno contribuito al successo di questi giardini?
 - Come hanno affrontato le esigenze intergenerazionali?
 - Quali sfide hanno dovuto affrontare e come sono state risolte?

2. Sfida di progettazione del giardino (60 minuti)

- Scenario: "Progettare un orto comunitario per un quartiere con spazi verdi limitati, elevato isolamento degli anziani e insicurezza alimentare."



	• Compito di gruppo: 1. Pianificazione tramite fogli di lavoro: ▪ Utilizza il foglio di lavoro per la disposizione del giardino per disegnare gli elementi accessibili (ad esempio, sentieri ampi, aree con posti a sedere). ▪ Utilizza il foglio di lavoro per la ricerca di finanziamenti per individuare opportunità di sovvenzione (ad esempio, AARP Community Challenge). 2. Integrare la progettazione universale (UD): ▪ Garantire che i percorsi siano accessibili alle sedie a rotelle (Principio UD 1: Uso equo). ▪ Includere segnaletica con icone e testo di grandi dimensioni (Principio UD 4: Informazioni percepibili). 3. Presentazione: I gruppi presentano il loro progetto di giardino, spiegando come soddisfa gli obiettivi dell'OMS per un ambiente a misura di anziano (sicurezza, accessibilità, inclusione sociale). • Riflettere: ◦ In che modo i giardini possono contrastare l'isolamento sociale tra gli anziani? ◦ Quali collaborazioni (con enti locali, scuole) sono fondamentali per la sostenibilità?
Consigli per gli allenatori	• Preparazione: Salva i link dei video tra i preferiti e stampa in anticipo le schede di lavoro. • Relatore ospite: Invita un coordinatore di giardini locale a condividere spunti e consigli pratici.
<i>*Se necessario, aggiungere qui tabelle, immagini o altro materiale da utilizzare per l'attività</i> Materiali di supporto: • Casi di studio AARP: Condividiamo estratti da esempi locali, come città ordinate, per offrire spunti di riflessione. • Lista di controllo UD: allinea gli elementi del giardino ai 7 principi del design universale: https://universaldesign.ie/about-universal-design/the-7-principles	

RISORSE DI FORMAZIONE

CITTÀ PER L'IN VECCHIAMENTO ATTIVO	Presenta le linee guida dell'OMS e le riflessioni italiane su come rendere le città a misura di anziani attraverso ambienti accessibili, mobilità, inclusione e partecipazione intergenerazionale.	http://www.abitareeziani.it/wp-content/uploads/2017/03/AeA_Magazine_02.pdf
SPAZI PER L'ATTIVITÀ FISICA PER TUTTE LE GENERAZIONI	Guida svizzera alla progettazione di spazi esterni per attività intergenerazionali, con particolare attenzione alla progettazione partecipativa, all'accessibilità, all'uso condiviso e alla promozione della salute per tutte le fasce d'età.	https://www.hopp-la.ch/wp-content/uploads/2022/04/Guida-spazi-per-lattivita-fisica-per-tutte-le-generazioni.pdf
GUIDA ALL'ACCESSIBILITÀ NEGLI SPAZI PUBBLICI URBANI	Il documento ha lo scopo di chiarire i criteri che hanno regolato il processo di revisione dell'Ordinanza in generale, nonché altre questioni ritenute utili per la comprensione del suo contenuto. Tra le altre cose, ne spiega la natura di norma di base, i criteri adottati in relazione alle norme citate nel testo e il riferimento ad altre norme regolamentari.	https://cdn.mitma.gob.es/portal-web-drupal/estudios_y_publicaciones/guia_accessibilidad.pdf
GUIDA ALLE BUONE PRATICHE PER L'ACCESSIBILITÀ UNIVERSALE NEGLI ENTI LOCALI	L'accessibilità è un concetto in continua evoluzione, che da semplice mezzo per migliorare le condizioni di vita delle persone con disabilità è diventato un elemento fondamentale per garantire la piena partecipazione di tutti i cittadini alla società odierna.	https://fundacionacs.com/descarga/guia-de-buenas-practicas-de-accetibilidad-en-municipios.pdf



BIBLIOGRAFIA

OMS – Organizzazione Mondiale della Sanità (2007), Città amiche degli anziani nel mondo: una guida, <https://www.who.int/publications/i/item/9789241547307>

OMS – Organizzazione Mondiale della Sanità (2015), Rapporto mondiale sull'invecchiamento e la salute, <https://www.who.int/publications/i/item/9789241565042>

Sport Ireland (2019), Grandi attività all'aria aperta: una guida all'accessibilità, <https://www.sportireland.ie/sites/default/files/2019-10/great-outdoors-a-guide-for-accessibility.pdf>

IWA – Irish Wheelchair Association (n.d.), Linee guida per l'accesso ai grandi spazi aperti, <https://www.iwa.ie/access-guidelines/great-outdoors-access-guidelines/>

Consiglio comunale di Dublino (2018), Spazi pubblici a misura di anziani: Linee guida per la pianificazione degli spazi esterni, https://www.dublincity.ie/sites/default/files/media/file-uploads/2018-07/AF_PublicRealm_online-1.pdf

Centro di eccellenza per la progettazione universale (n.d.), I 7 principi della progettazione universale, <https://universaldesign.ie/about-universal-design/the-7-principles>

AARP – American Association of Retired Persons (2023), Creare orti comunitari per tutte le età, <https://www.aarp.org/livable-communities/tool-kits-resources/info-2023/creating-community-gardens.html>

AARP – American Association of Retired Persons (2023), Community Gardens Worksheet, <https://www.aarp.org/content/dam/aarp/livable-communities/tool-kits-resources/2023/Creating%20Community%20Gardens-worksheet-0-Collection-012423.pdf>

AARP – American Association of Retired Persons (2019), Piantare un giardino in Oklahoma [Video], <https://www.aarp.org/livable-communities/community-challenge/info-2019/2019-community-challenge-video-anadarko-ok.html>

AARP – American Association of Retired Persons (2021), Coltivare cibo a Providence, Rhode Island [Video], <https://www.aarp.org/livable-communities/community-challenge/info-2021/2021-community-challenge-video-providence-rhode-island.html>

Sezione Valutazioni



MODULO: SPAZI ESTERNI ED EDIFICI

EDUCATORI

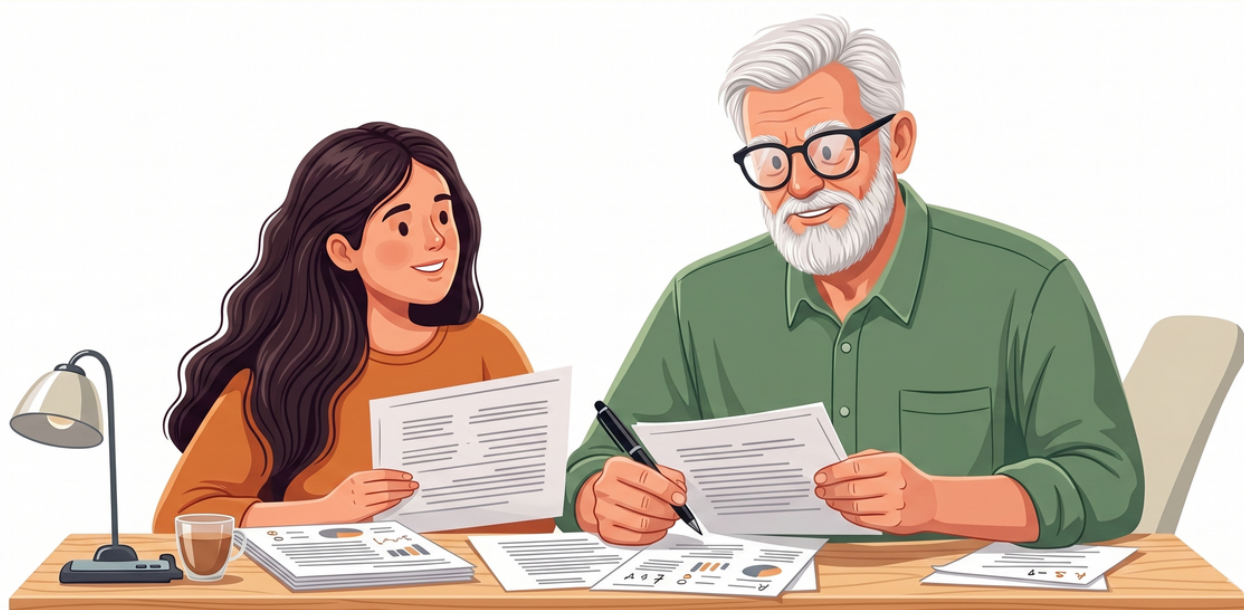
Tema: Progettazione universale e inclusione urbana

1. Qual è l'obiettivo principale del Design Universale?
 - A. Rispettare gli standard legali per le rampe
 - B. Progettare solo per giovani famiglie
 - C. Creare ambienti fruibili da tutte le persone indipendentemente dalle capacità
 - D. Ridurre al minimo i costi di costruzione

2. Quale di questi è un principio del Design Universale?
 - A. Punti di accesso monouso
 - B. Percorsi di navigazione complessi
 - C. Informazioni percepibili e segnaletica intuitiva
 - D. Superfici che richiedono elevata manutenzione

3. Vero o falso: il design universale avvantaggia solo gli anziani.
– Si / No

4. Ti senti sicuro/a di applicare le linee guida dell'OMS per gli spazi esterni a misura di anziano al tuo insegnamento o al tuo lavoro di comunità?
– Si / No



MODULO: SPAZI ESTERNI ED EDIFICI

STAKEHOLDERS E ATTORI LOCALI

Tema: Audit di accessibilità e politiche inclusive

5. Quale delle seguenti caratteristiche rende gli spazi pubblici adatti alle persone anziane?
- A. Marciapiedi screpolati
 - B. Panchine non ombreggiate
 - C. Accesso senza gradini con corrimano
 - D. Scale ripide
6. Vero o falso: solo cambiamenti strutturali a lungo termine possono migliorare l'accessibilità.
– Si / No
7. Quale approccio rispecchia il modello sociale della disabilità?
- A. Incolpare gli anziani per la ridotta mobilità
 - B. Evitare la ristrutturazione dei parchi a causa dei costi
 - C. Identificare le barriere ambientali e risolverle
 - D. Dare priorità all'estetica rispetto alla funzionalità
8. Ti impegneresti a consultare gli anziani nella riprogettazione degli spazi pubblici nella tua zona?
– Si / No



MODULO: SPAZI ESTERNI ED EDIFICI

ANZIANI

Tema: Autonomia e sicurezza negli spazi aperti

9. Quale di questi rappresenta un ostacolo comune all'utilizzo degli spazi esterni?
- A. Percorsi chiaramente segnalati
 - B. Ampia disponibilità di posti a sedere all'ombra
 - C. Marciapiedi irregolari e scarsa illuminazione
 - D. Servizi igienici accessibili
10. Vero o falso: il tuo feedback su panchine e sentieri è prezioso per la progettazione degli spazi pubblici.
- Si / No
11. Sai come segnalare un pericolo (come un sentiero interrotto) al tuo comune o all'ufficio di quartiere?
- Si / No
12. Quali di queste caratteristiche includeresti nella tua "panca dei sogni"?
- A. Sedute basse senza braccioli
 - B. Superficie in legno scivolosa
 - C. Schienale e braccioli
 - D. Spazio ristretto tra le panche
13. Ti piacerebbe partecipare a un'analisi dei percorsi pedonali locali o a una valutazione dei parchi con la tua comunità?
- Si / No

