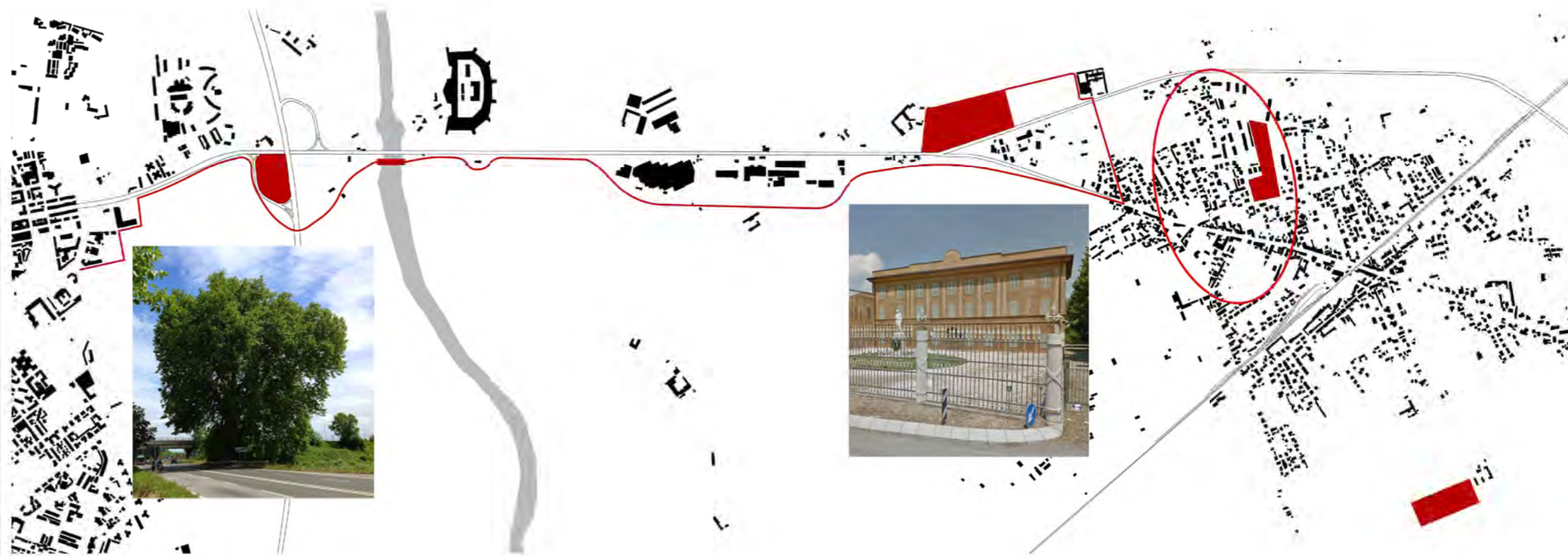


MARENGO HUB. DA PERIFERIA A COMUNITA'

Innovare luoghi pubblici per includere e connettere cittadini e bisogni

DOCUMENTAZIONE GRAFICO-FOTOGRAFICA - Art 5 - comma 2 del bando allegato al D.P.C.M. 25 maggio 2016
pubblicato su G.U. nr. 127 del 01 giugno 2016



CREDITI

FONDAZIONE CR ALESSANDRIA

ARPA PIEMONTE DIPARTIMENTO ALESSANDRIA

C.I.S.S.A.C.A. Consorzio Servizi Sociali Alessandria

LAB121 Coworking e collaborazioni professionali

Dott. Michele VIANELLO
Consulente per processi di digitalizzazione
del Comune di Alessandria

COMITATO dei GENITORI della Scuola di Spinetta M.go

bando per la presentazione di
progetti per la predisposizione del
programma straordinario di
intervento per la riqualificazione
urbana e la sicurezza delle periferie,
di cui all'art 1 comma 978, della
legge 28 dicembre 2015 nr 208
D.P.C.M. 25.05.2016 pubblicato su
G.U. 127 del 01.06.2016

ENTE PROPONENTE



Città di Alessandria
direzione politiche territoriali e infrastrutture

IL SINDACO

F.to Prof.ssa Maria Rita Rossa

Il presente documento è sottoscritto omettendo la firma olografa,
esclusivamente con la firma digitale ai sensi degli artt. 20, 21 e 24 del
D.Lgs 82/2005 e s.m.i. che attribuiscono pieno valore probatorio

IL RESPONSABILE DEL PROCEDIMENTO

Arch. Pierfranco Robotti

Il presente documento è sottoscritto omettendo la firma olografa,
esclusivamente con la firma digitale ai sensi degli artt. 20, 21 e 24 del
D.Lgs 82/2005 e s.m.i. che attribuiscono pieno valore probatorio

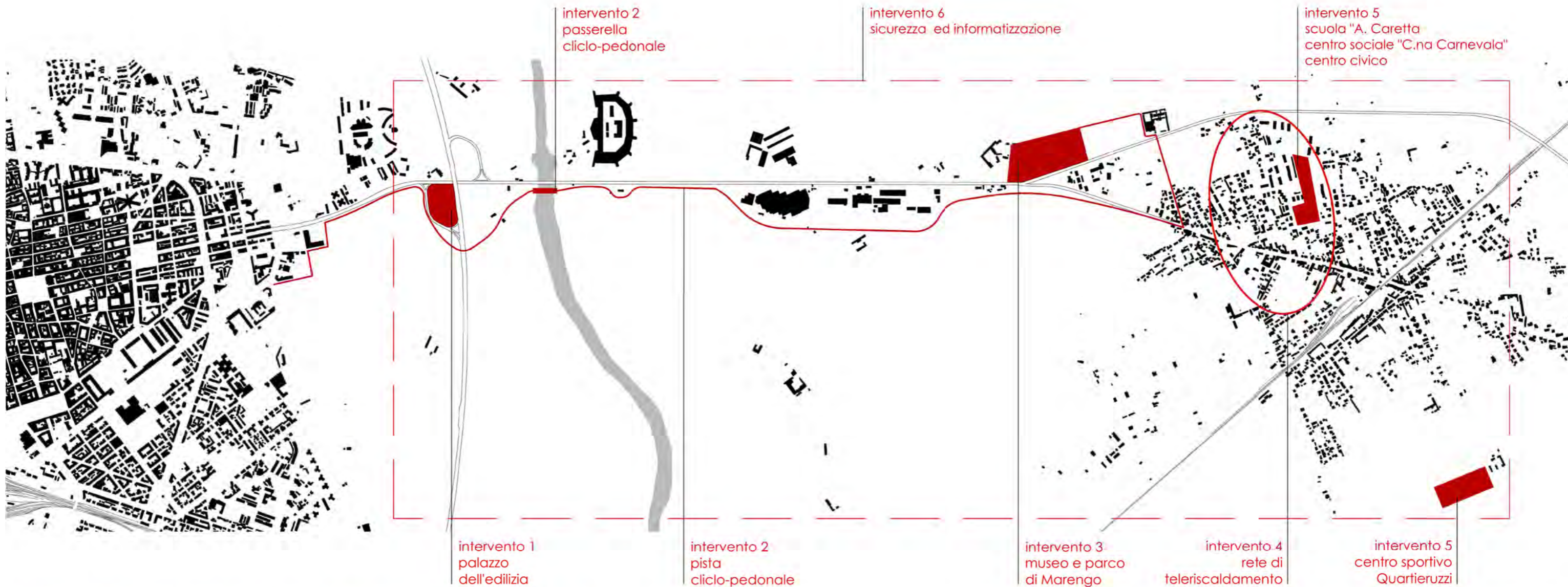
STUDIO BELLORA

Progetto e coordinamento
Ach. Paolo Bellora
via Firenze 22 - 15121 Alessandria
info@studiobellora.eu T +39 0131 443542



Presidenza
del Consiglio dei Ministri

ENTE BANDITORE



Il progetto presentato dal Comune di Alessandria prevede più interventi di riqualificazione ambientale/culturale/sociale che si inseriscono all'interno di un programma pensato in lotti funzionali tra loro collegati sia dal punto di vista concettuale che fisico. Il progetto racchiude in sé differenti tipologie di intervento e di azione ed in particolare: progetti di miglioramento della qualità del decoro urbano, progetti di manutenzione, riuso e rifunzionalizzazione di aree pubbliche e di strutture edilizie esistenti, per finalità di interesse pubblico, progetti rivolti all'accrescimento della sicurezza territoriale e della capacità di resilienza urbana, progetti per il potenziamento delle prestazioni e dei servizi di scala urbana, tra i quali lo sviluppo di pratiche del terzo settore e del servizio civile, per l'inclusione sociale e la realizzazione di nuovi modelli di welfare metropolitano e urbano e progetti per la mobilità sostenibile e l'adeguamento delle infrastrutture destinate ai servizi sociali e culturali, educativi e didattici, nonché alle attività culturali ed educative promosse da soggetti pubblici e privati.

Il contesto a cui ci si riferisce è di tipo periferico caratterizzato da marginalità economica e sociale, degrado edilizio e carenza di servizi; la riqualificazione urbana si attua così attraverso lavori mirati di carattere edilizio e/o ambientale ed attraverso progetti relativi a servizi sociali legati al concetto di resilienza urbana. Dal punto di vista dell'innovatività gestionale, il progetto globale mira a stimolare processi di coinvolgimento, co-progettazione ed empowerment delle famiglie, responsabilizzate a prendere parte alle decisioni riguardanti i servizi, gli spazi cittadini a disposizione e dalla necessità di utilizzarli al massimo delle loro potenzialità. Il progetto mira ad instaurare processi di inclusione delle famiglie straniere attraverso momenti di socializzazione e formazione, che si realizzano dalla comunicazione nei servizi territoriali, alla condivisione delle idee, fino ad arrivare a laboratori e momenti formativi con un approccio interdisciplinare e multidimensionale, valorizzando, integrando e ottimizzando le risorse presenti, con la logica di "andare oltre le mura" per creare reti, co-costruire azioni innovative e partecipate, sperimentare metodologie inclusive. L'area periferica di Alessandria denominata Spinetta Marengo, polarità significativa all'interno della città, è andata trasformandosi negli anni passando da una dimensione "di borgo" a quella di periferia con evidenti problemi relativi all'inclusione sociale, all'economia ed al degrado ambientale. La realizzazione di una pista ciclo pedonale di connessione tra la "porta" della Città ("il Platano di Napoleone") e il Museo della Battaglia di Marengo che raggiunge l'area periferica in direzione Genova e corrispondente al quartiere di Spinetta Marengo rappresenta l'asse strutturante su cui si innestano le aree di intervento. Dall'ingresso della città il percorso si snoda attraverso le aree già antropizzate senza ulteriore consumo di suolo e parallelamente alla strada Statale congiungendo diversi punti che afferiscono a diverse tipologie di servizi, destinazioni d'uso e caratteristiche ambientali e architettoniche e che necessitano di una riqualificazione funzionale al miglioramento della qualità della vita e della sicurezza. Trasversalmente a tutti gli interventi si collocano le azioni sul sociale punto focale della riqualificazione. **Il progetto è unitario ma comprendente sei interventi così definiti:**

- intervento 1: realizzazione del Palazzo dell'edilizia, del Parco del Platano di Napoleone e del primo tratto della nuova pista ciclo-pedonale;
- intervento 2: realizzazione della pista ciclo-pedonale e della passerella sul fiume Bormida;
- intervento 3: riqualificazione del Museo della Battaglia di Marengo e del parco;
- intervento 4: realizzazione di rete di teleriscaldamento in Spinetta Marengo;
- intervento 5: riqualificazione della Scuola "Caretta, del Centro gioco-famiglia Bianconiglio, del Centro Civico/Comando Vigili urbani, Centro Sportivo Quartieruzzi;
- intervento 6: progetto "Sicurezza ed informatizzazione".



Il primo intervento si attua attraverso la compartecipazione tra il Comune e di SEAL srl-Sistema Edile della Provincia di Alessandria (creato nel 2006 con accordo fra le parti sociali per coordinare, razionalizzare e ottimizzare l'attività dei tre enti paritetici: Cassa Edile, Comitato Paritetico Territoriale e Scuola Edile).

Esso consiste nella realizzazione del nuovo Palazzo dell' Edilizia a firma dell'architetto di fama internazionale Daniel Libeskind, il Palazzo è già oggi in costruzione ed in fase critica di realizzazione a seguito di fase di contenzioso, del parco di pertinenza del Platano di Napoleone che sarà ad uso pubblico con uno spazio interattivo/info point per la popolazione in connessione con il Marengo HUB. Questo intervento prevede inoltre la realizzazione del primo tratto della pista ciclo-pedonale che connette la rete già esistente in città con il Palazzo dell'Edilizia dove sarà presente il primo punto di bike-sharing. La pista proseguirà verso Spinetta Marengo ad opera del Comune di Alessandria.

L'area in oggetto si trova tra il centro storico cittadino (ad ovest) ed il parco fluviale del Bormida (ad est), nelle vicinanze dello storico campo di battaglia di Marengo e del Platano di Napoleone.

Il platano che la tradizione vuole sia stato piantato nel 1800 da Napoleone per onorare i circa 2.000 soldati morti il giorno della battaglia e i 10.000 feriti di entrambi gli schieramenti di cui 7000 morirono successivamente a causa delle gravi ferite e infezioni che la medicina del tempo non poté curare. Una targa vicino a questo platano ne attesta la storicità. L'albero è proprietà del Comune di Alessandria e protetto dalla Soprintendenza locale.

L'area è interessata dal fitto sistema stradale della tangenziale di Alessandria e aspira a diventare il nuovo ingresso della città. Il progetto del Palazzo nasce da una rilettura della cultura e dalla storia del territorio che si pone come obiettivo la promozione del futuro della città.

Alessandria una città di grande energia ed un importante insediamento per la storia locale e nazionale. La famosa cittadella militare, con il sistema di fortificazioni annesse e, la memoria della battaglia di Marengo, sono così popolari da essere state in grado di valicare il confine territoriale per diventare parte della storia del mondo occidentale.

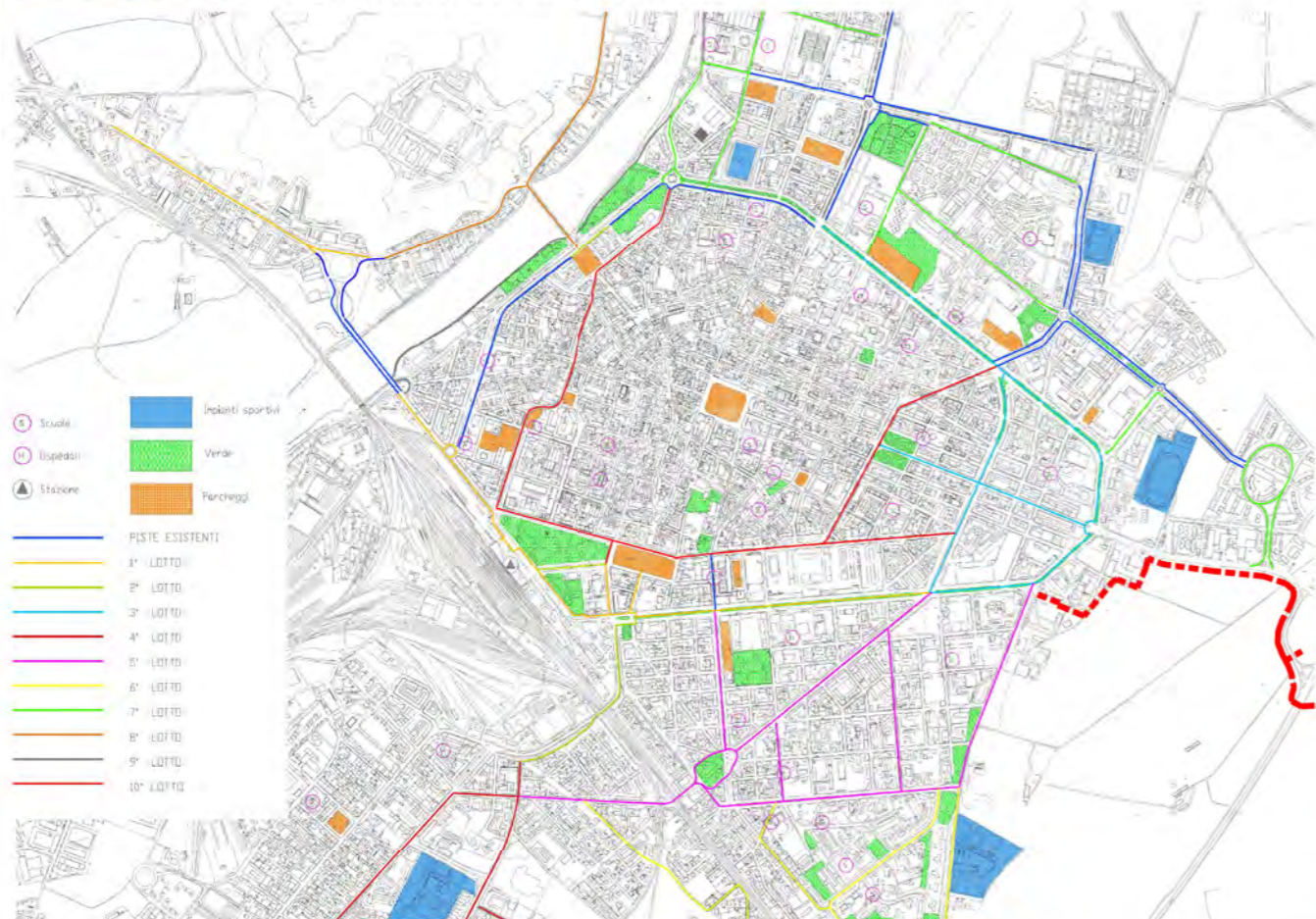
Il progetto di Libeskind, per tanto, nasce come un "eco" e un supporto alle differenti letture della memoria del sito che, grazie alla magnifica presenza dell'albero di Napoleone, si propone allo stesso tempo come simbolo della natura e della cultura. Per tanto, con la progettazione della nuova sede del Palazzo dell'Edilizia, si pone l'obiettivo di definire il nuovo "ingresso urbano" della città che, grazie alla forma dell'edificio stesso e dall'ipotesi di riorganizzazione urbanistica dell'area circostante, è in grado di creare un forte segnale di modernità ed ecologia.

Elenco opere da realizzare:

- costruzione del Palazzo dell'Edilizia e del portale di ingresso alla città;
- realizzazione del Parco pubblico del parco del Platano di Napoleone;
- realizzazione del primo tratto della pista ciclo-pedonale;
- realizzazione di spazio interattivo-info point.

RETE DELLE PISTE CICLOPEDONALI GIÀ ESISTENTI IN CITTÀ'

----- PRIMO TRATTO PISTA CICLOPEDONALE IN PROGETTO



bando per la presentazione di progetti per la predisposizione del programma straordinario di intervento per la riqualificazione urbana e la sicurezza delle periferie, di cui all'art 1 comma 978, della legge 28 dicembre 2015 nr 208 D.P.C.M. 25.05.2016 pubblicato su G.U. 127 del 01.06.2016

DATA: 22 agosto 2016

TAVOLA:

3

INTERVENTO nr 1:
REALIZZAZIONE DEL PALAZZO DELL'EDILIZIA, DEL PARCO PUBBLICO DEL PLATANO DI NAPOLEONE E DEL PRIMO TRATTO DELLA PISTA CICLO-PEDONALE
progetto architettonico Arch D. Libeskind

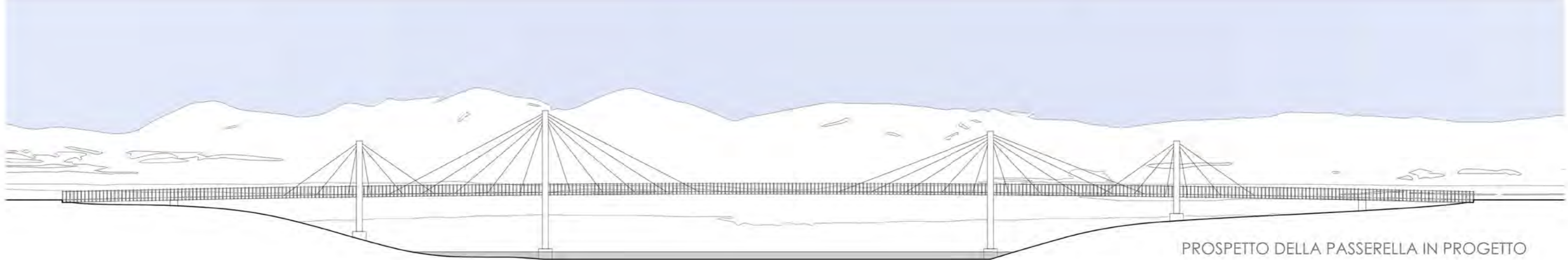
STUDIO LIBESKIND

150 Broadway 18th Floor
10038 New York, USA
info@libeskind.com
T +1 212 497 9100
F +1 212 285 2130

INTERVENTO nr 2:
REALIZZAZIONE DI PISTA CICLO-PEDONALE E PASSERELLA SUL FIUME BORMIDA

STUDIO BELLORA

Progetto e coordinamento
Ach. Paola Bellora
via Firenze 22 - 15121 Alessandria
info@studiobellora.eu T +39 0131 443542

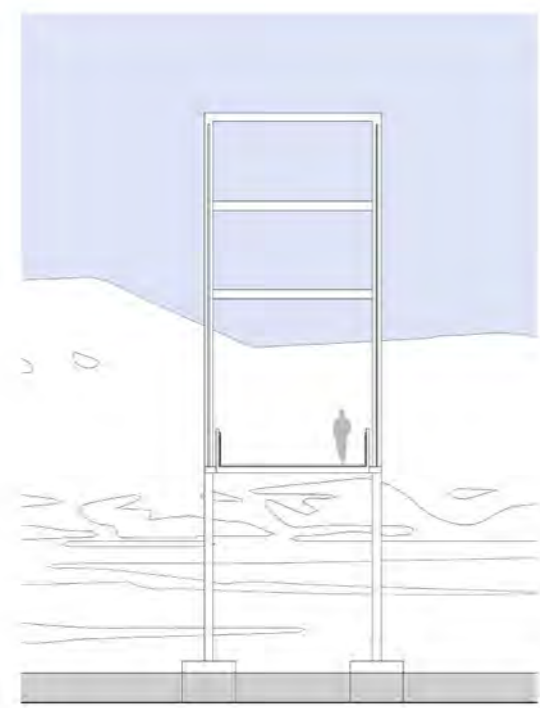


PROSPETTO DELLA PASSERELLA IN PROGETTO

In accordo con le richieste del Bando di Concorso, relativamente alla mobilità sostenibile il secondo intervento all'interno del progetto generale, denominato **"Intervento 2"** riguarda la realizzazione della pista ciclo-pedonale e della passerella sul fiume Bormida per collegare la città e il quartiere periferico di Spinetta Marengo. Alessandria come molte città italiane e straniere, ha sposato nell'ultimo decennio una politica sostenibile e quindi la realizzazione di piste ciclo-pedonali in diverse aree della città. In particolare seguirà parallelamente il tracciato della Strada Statale per Genova impostandosi lateralmente ad essa sui sedimi agricoli confinanti. Sarà necessaria la realizzazione di nuovi rilevati per portare la pista stessa ad una quota funzionale alle corrette regole di progettazione e riferite alla pendenza, alla larghezza e non da ultimo alla qualità della percorrenza. **L'idea di progetto è quella di impostare la pista ad una quota intermedia tra la strada Statale e il fondo agricolo per migliorare la qualità visiva, acustica e di sicurezza dei ciclisti e dei pedoni. Il percorso si svilupperà in ambiente naturale, con brevi tratti coincidenti con la strada veicolare, entrando in contatto con il fiume Bormida, con vecchie cascine e con la campagna. Il progetto prevede infatti la realizzazione di un ponte ciclo-pedonale sul fiume da cui si potrà ammirare il bel paesaggio. Le tappe principali della pista saranno il Palazzo dell'Edilizia (ora in fase di cantiere) progettato dall'importante architetto Libeskind con il parco urbano, il sobborgo di Spinetta Marengo, il Cimitero, concludendosi con il Museo di Marengo contenente interessanti documenti riferiti alle Battaglia Napoleonica. La pista si svilupperà per circa sette chilometri. La pista è costituita da due corsie per le biciclette ed una corsia pedonale per una larghezza totale di circa cinque metri. La pista dotata di aree di sosta attrezzate. In particolare ogni area di sosta circolare sarà dotata di un totem digitale, di telecamera di sicurezza e di illuminazione funzionanti anche mediante il contributo di due pannelli fotovoltaici. Nell'area sono presenti anche due sedute, degli stralli porta-bici e due fontane.**

Elenco opere da realizzare:

- realizzazione pista;
- cavidotti + acqua;
- realizzazione passerella;
- bike-sharing;
- illuminazione;
- sicurezza.



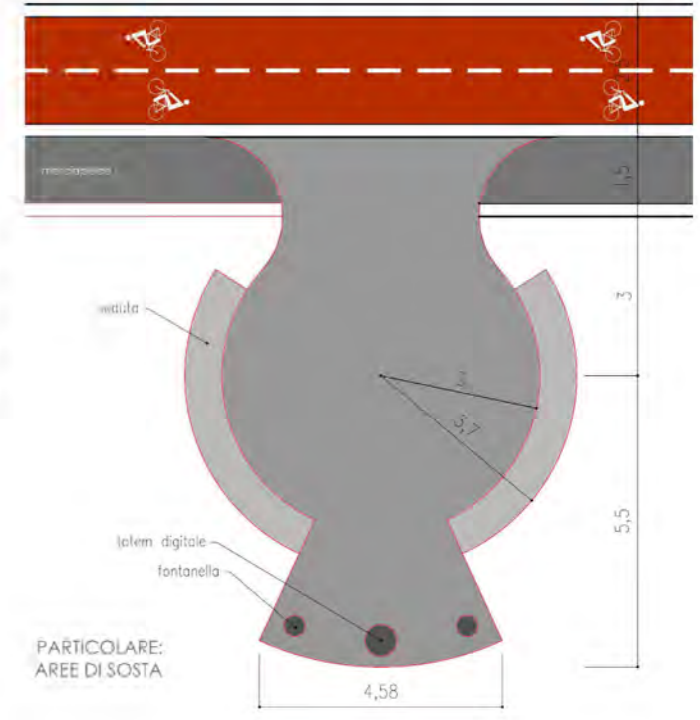
SEZIONE DELLA PASSERELLA IN PROGETTO

SEZIONI TIPO

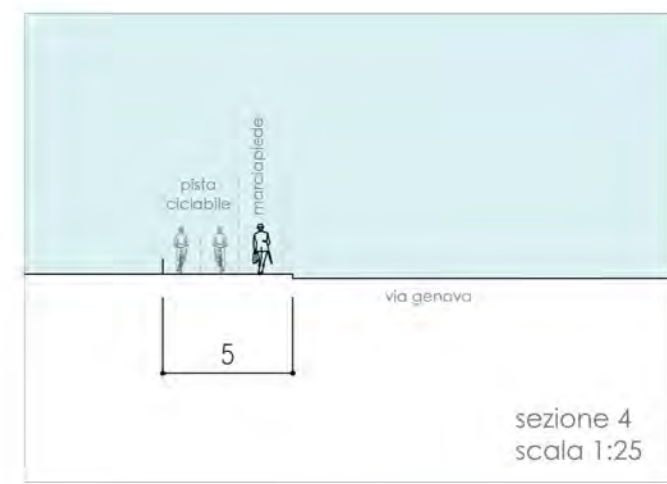
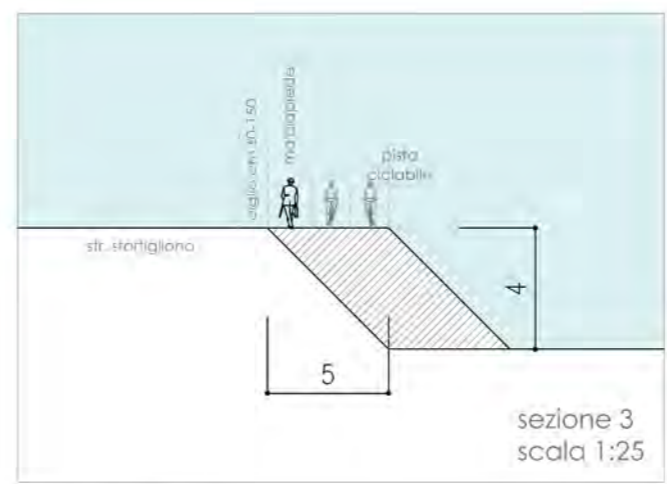
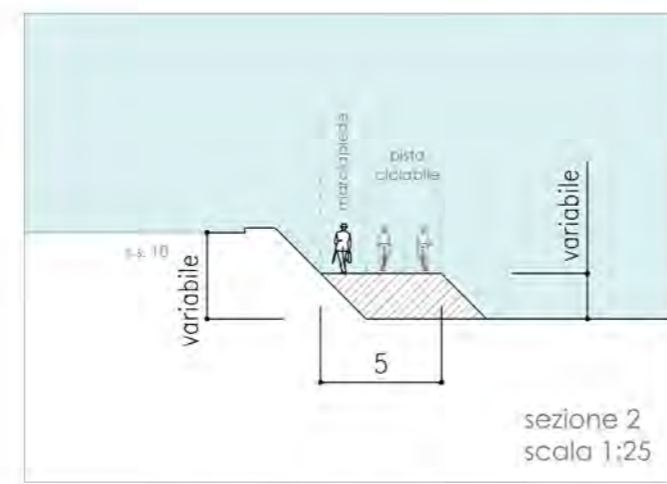
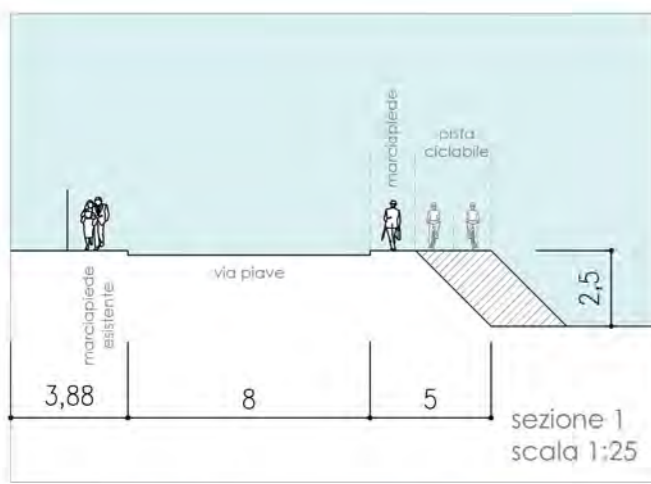
PISTE CICLABILI, PERCORSI GOLF E PEDONALI



- BIOSTRASSE: 5 cm
- misto granulometricamente stabilizzato o stabilizzato a cemento min 25 cm
- rilevato



PARTICOLARE: AREE DI SOSTA



bando per la presentazione di progetti per la predisposizione del programma straordinario di intervento per la riqualificazione urbana e la sicurezza delle periferie, di cui all'art 1 comma 978, della legge 28 dicembre 2015 nr 208 D.P.C.M. 25.05.2016 pubblicato su G.U. 127 del 01.06.2016

DATA: 22 agosto 2016

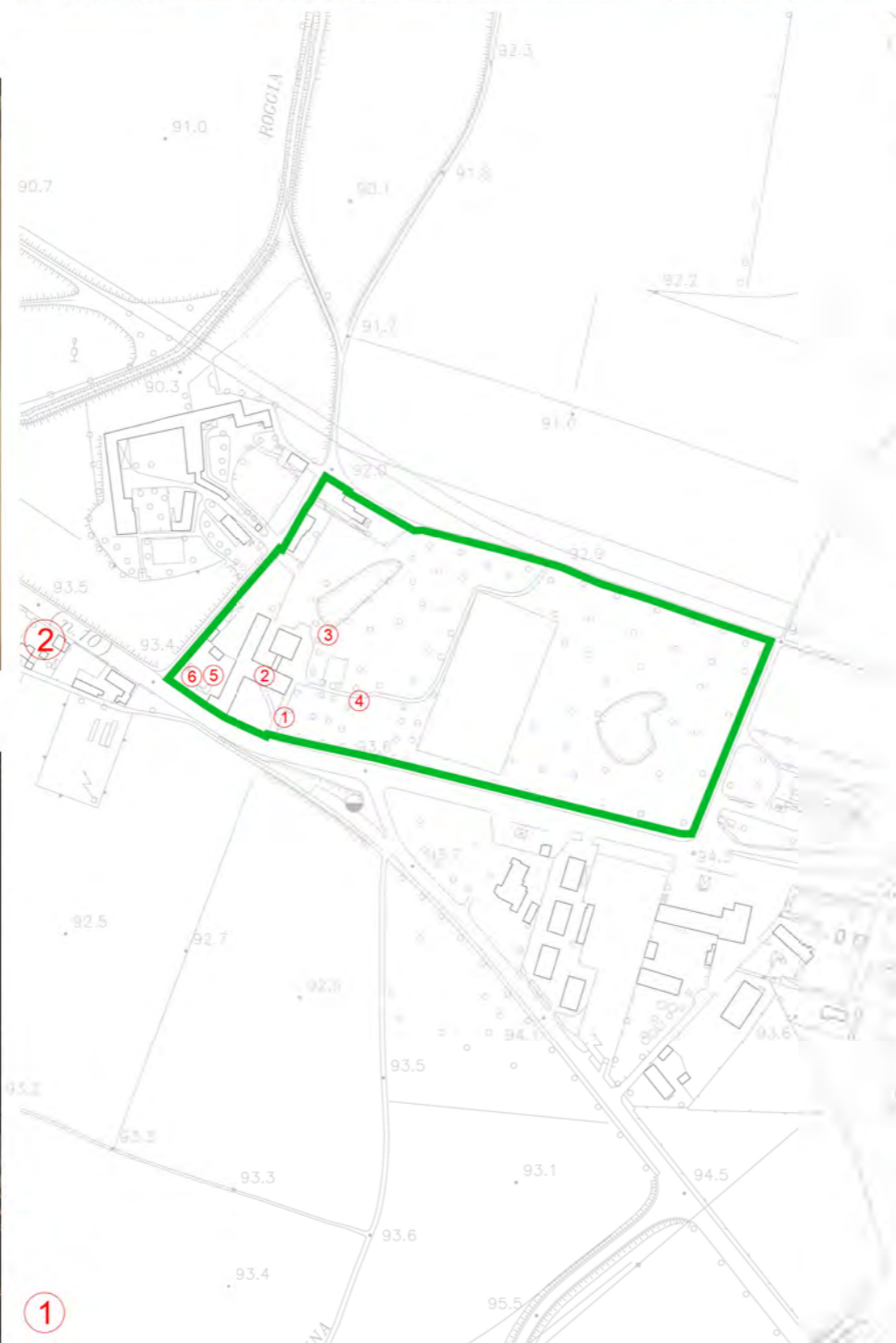
TAVOLA:

4

INTERVENTO nr 2:
REALIZZAZIONE DI PISTA CICLO-PEDONALE E PASSERELLA

OGGETTO:
PROGETTO DELLA PASSERELLA SUL FIUME BORMIDA E PARTICOLARI COSTRUTTIVI





L'intervento prevede la rigenerazione dell'area del Castello di Marengo attraverso la riqualificazione del Parco, la digitalizzazione del Museo di Marengo. A Spinetta Marengo, frazione di Alessandria, sorge il Marengo Museum, situato all'interno di Villa Delavo. Il Museo della battaglia di Marengo è il più antico museo napoleonico al mondo, nato nel 1847 all'interno di Villa Delavo a Spinetta Marengo; racconta la preparazione politica e militare all'evento del 14 giugno 1800, e analizza le cause e gli effetti della battaglia, sia per l'Italia pre-unificazione sia per l'Europa intera. La battaglia di Marengo fu combattuta il 14 giugno 1800 nel corso della seconda campagna d'Italia, durante la guerra della seconda coalizione, tra le truppe francesi dell'Armata di riserva, guidate dal Primo console Napoleone Bonaparte. Il Primo console concluse la battaglia con una grande vittoria. La battaglia divenne subito uno degli eventi più importanti della leggenda napoleonica. Il Museo ha grande valore culturale come testimonianza storica; l'area è particolarmente cara agli Alessandrini sia per la significatività dell'evento sia per la piacevolezza del parco. Il Museo fu riorganizzato e risistemato dalla Provincia di Alessandria, ma oggi necessità di opere di manutenzione e di miglioramento. Il parco, di grande valore ambientale e botanico, necessita di una riqualificazione complessiva.

PARCO

Il Museo possiede un parco recintato con al suo interno una cappella del milite ignoto contenente alcuni resti dei 2.000 soldati morti solo nella giornata del 14 giugno 1800 nella battaglia. Il parco rappresenta una grande ricchezza per il valore ambientale e la biodiversità. Il parco oggi necessita di opere di manutenzione e riqualificazione. Il nostro intervento prevede il restauro e l'inserimento di essenze arboree seguendo la tipologia di quelle già presenti, la realizzazione di nuovi percorsi con aree di sosta. Sarà realizzato un nuovo impianto di illuminazione, di sicurezza; verranno inseriti totem digitali interattivi.

Elenco opere da realizzare:

- riqualificazione del parco mediante la manutenzione dello stesso ed inserimento di nuove essenze arboree;
- realizzazione di aree di sosta e anfiteatro "verde" per eventi;
- impianto di illuminazione;
- impianto di sicurezza.

MUSEO

Il Museo della battaglia di Marengo presenta straordinarie potenzialità ad oggi inespresse. L'intervento propone la trasformazione dello stesso in laboratorio di nuove tecnologie digitali. Il compendio del Museo della battaglia di Marengo va inteso come un assieme di spazi museali, di uffici, di sale conferenza, di aree di ospitalità. I principali musei nel mondo (v. ad es. MOMA e Rijksmuseum, o un museo specializzato come Ars Electronica Center) sono diventati poli di attrazione e di innovazione. Ciò è potuto avvenire perché chi li ha diretti ha ridefinito la propria mission, da quella originale finalizzata alla valorizzazione di spazi espositivi, al trasformarsi in luoghi di condivisione del sapere e di esposizione (nel caso di Ars Electronica a Lnz la mission è sempre stata l'innovazione e l'interazione). Nei luoghi così descritti il visitatore non si limita a "godere" del bene storico/artistico/culturale, secondo un ordine predisposto dai curatori. In questi luoghi si partecipa alla "costruzione" del sapere e si interagisce con i layout museali

Si propone di intervenire seguendo i seguenti filoni:

- **Trasformazione delle modalità di fruizione del Museo della battaglia di Marengo.** Realizzazione di una Augmented Reality APP per rendere esperienziale il percorso museale. La App permetterà al visitatore di inquadrare con la telecamera dello smartphone o del tablet (proprio o del museo) degli elementi grafici/fotografici del percorso espositivo e visualizzare dei contributi multimediali 2D/3D coerentemente alla scena inquadrata



- **Realizzazione di una Multitouch Gallery: per coinvolgere il visitatore a individuare temi e particolari del percorso museale che andrà a scoprire.** La Multitouch Gallery" consentirà di esplorare in modo coinvolgente "gallery" di elementi visivi (immagini, foto, grafiche, scritte testuali...) raffigurata in un mosaico animato su tutta l'area del display per presentare in una modalità interattiva coinvolgente differenti collezioni di elementi/oggetti del percorso espositivo del Museo e provenienti da altre fonti legate al circuito culturale locale, nazionale e internazionale.

- **Realizzazione di una Mobile App dedicata alla fruizione di tutti gli eventi in corso,** che integri il patrimonio informativo degli appuntamenti ai contenuti che vengono prodotti e incanalati nei canali social attraverso la «Comunità di Marengo». L'applicazione sarà basata su logiche di proximity e permetterà al visitatore presente sui territori della battaglia di partecipare in maniera organica alla produzione di contenuti, e di venir informato istantaneamente sulla base della sua posizione di iniziative in corso.

- **L'area di innovazione andrebbe inoltre dotata di tavoli interattivi per favorire le attività esperienziali;** la battaglia di Marengo (e altri eventi bellici e non solo) possono essere vissuti e simulati dai visitatori. Si tratta di una killer application (i tavoli interattivi) che valorizza e implementa l'attrattività del museo e la ricchezza del coworking e del fablab.

Elenco opere da realizzare:

- **realizzazione di nuova scala di sicurezza;**
- **interventi di adeguamento degli impianti della Piramide (reception del Museo);**
- **allestimenti interattivi del museo;**
- **informatizzazione;**
- **impianto di sicurezza.**

CENTRO SERVIZI - MANICA RUSTICA

Il Museo della battaglia di Marengo possiede spazi ad oggi inutilizzati con destinazione ad uffici presso l'edificio aderente alla Villa e definito "della manica rustica" che potranno essere trasformati in:

- **incubatore tematico di imprese** (stimare inizialmente 4 start-up da selezionare in tutto il territorio nazionale). L'incubatore tematico avrà come scopo quello sviluppare imprese specializzate nella valorizzazione dei beni culturali e museali. Il Museo diventerà esso stesso il laboratorio di sperimentazione.
- **spazio di coworking per la popolazione** (soprattutto professionisti) di Spinetta Marengo ma, anche per chi, nel basso Piemonte, vorrà fruirne. Grazie all'ottima logistica il luogo si presta particolarmente bene a servire un ampio bacino.
- **spazio di fab lab che integra perfettamente il coworking,** soprattutto si pone come uno spazio a disposizione delle scuole di Spinetta Marengo e in generale di un'area territoriale più vasta. Come si capirà l'insieme di queste attività, parte integrante di uno spazio museale di nuova generazione, rende Spinetta Marengo un luogo unico e accelera le iniziative di inclusione sociale e di innovazione.

Elenco opere da realizzare:

- **ristrutturazione completa dell'immobile;**
- **completamento delle opere di ristrutturazione/rifunzionalizzazione del piano sottotetto;**
- **adeguamento degli impianti di condizionamento e riscaldamento dell'Ala sala Congressi e galleria di collegamento;**
- **adeguamento centrale termica del complesso;**
- **riqualificazione impianti di riscaldamento e condizionamento della Piramide (reception del Museo).**



1

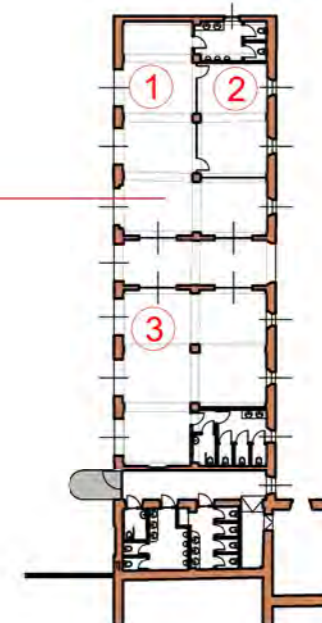
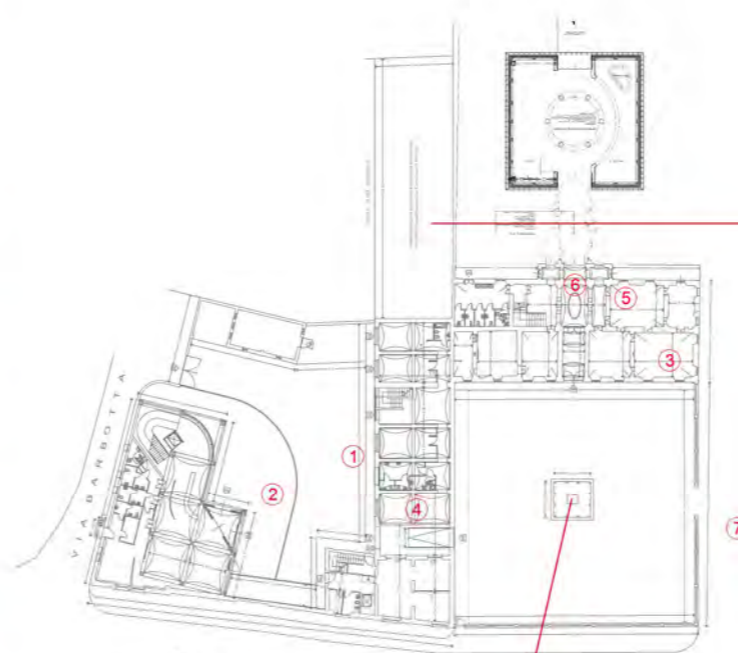
2

3

4

5

6



- 1 - centro servizi
- 2 - sala riunioni
- 3 - sala polifunzionale



	acacia		carrubo
	tiglio		pioppo
	olmo		ippocastano
	pino		faggio-querzia
	abete		prugno
	platano		sambuco
	cipresso		carrubo
	acero		faggio

- A - Anfiteatro all'aperto
- B - area di sosta
- C - gioco bimbi
- D - fontana
- E - percorsi
- F - monumento



bando per la presentazione di progetti per la predisposizione del programma straordinario di intervento per la riqualificazione urbana e la sicurezza delle periferie, di cui all'art 1 comma 978, della legge 28 dicembre 2015 nr 208 D.P.C.M. 25.05.2016 pubblicato su G.U. 127 del 01.06.2016

DATA: 22 agosto 2016

TAVOLA:

6

INTERVENTO nr 3:
RIQUALIFICAZIONE DEL MUSEO DELLA BATTAGLIA DI MARENGO E DEL PARCO

OGGETTO:
PROGETTO DELLE SALE DEL MUSEO, DELLA MANICA RUSTICA E DEL PARCO URBANO

STUDIO BELLORA
Progetto e coordinamento
Ach. Paolo Bellora
via Firenze 22 - 15121 Alessandria
info@studiobellora.eu T +39 0131 443542



L'intervento in oggetto prevede la riqualificazione dell'area del complesso scolastico Caretta che comprende l'edificio scolastico, il Centro Gioco - Spazio Famiglie Bianconiglio, il Centro civico con annesso il Comando dei Vigili urbani, il centro sportivo Quartieruzzi e le aree verdi esterne di pertinenza. Gli immobili suddetti rappresentano non solo contenitori di funzioni ma anche servizi e punto di riferimento per la popolazione di Spinetta Marengo.

SCUOLA CARETTA

Descrizione
La Scuola "Caretta" è una scuola per l'istruzione primaria già oggetto di alcune opere di consolidamento e di adeguamento. Come meglio descritto dal book in allegato è evidente lo stato di degrado sia dell'edificio sia delle aree esterne. L'idea è di ridare a questa polarità la dovuta importanza sul piano sociale e funzionale mediante i lavori di completamento per la ristrutturazione ed il ridisegno delle parti esterne inserendo un'area per gli orti didattici, un'area gioco, un campo da calcetto ed uno spazio polifunzionale esterno e pubblico adiacente al Centro civico.

Elenco opere da realizzare:

- completamento opere di ristrutturazione;
- sistemazione aree verdi esterne;
- impianto di sicurezza.

CENTRO CIVICO/COMANDO VIGILI URBANI

Descrizione
All'interno dell'area del complesso scolastico insiste anche l'edificio del Centro civico, sede del Comando dei Vigili urbani di quartiere. Un tempo veniva utilizzato anche dalla popolazione ma il degrado di oggi non ne rende più possibile l'uso. L'edificio necessita di una ristrutturazione completa per poter essere destinato ad alcune attività per i residenti (adulti e ragazzi) come incontri, attività ricreative, ludiche e di aggregazione sociale. Il Comando dei Vigili urbani necessita di infrastrutture informatiche a supporto delle normali attività e per la realizzazione di una nuova Centrale di controllo per la sicurezza.

Elenco opere da realizzare:

- ristrutturazione completa dell'immobile;
- impianto di sicurezza;
- realizzazione di centro di controllo per la sicurezza.

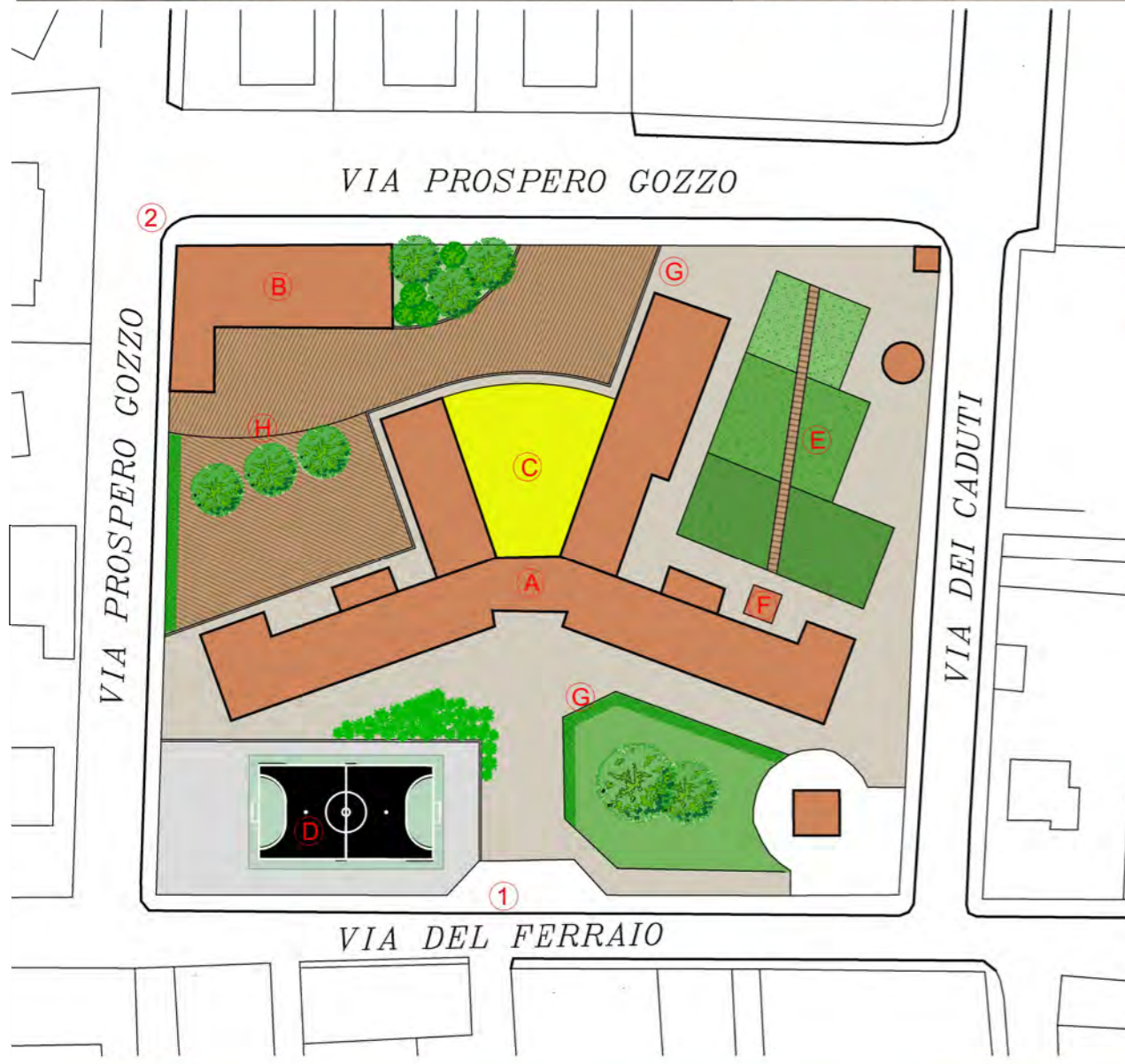
CENTRO GIOCO - SPAZIO FAMIGLIA BIANCONIGLIO

Descrizione
L'immobile è disposto su due piani. Al piano terra è presente l'asilo nido mentre a primo piano si colloca lo Centro Gioco - Spazio Famiglia Bianconiglio. Il nostro progetto prevede alcune opere sull'edificio stesso e la riqualificazione degli spazi esterni che potranno così essere utilizzati dai bambini e dai residenti. In particolare è prevista la realizzazione di spazi gioco esterni e la realizzazione di un area per gli orti sociali che potranno essere assegnati alla popolazione.

Elenco delle opere da realizzare:

- realizzazione impianto di condizionamento presso l'asilo nido (piano terra);
- intervento di manutenzione tetto;
- sistemazione aree verdi esterne (asilo nido e spazio gioco Bianconiglio);
- realizzazione di orti sociali;
- impianto di sicurezza.

Al Centro Gioco sono legati progetti a carattere sociale meglio esplicitati nella tavola successiva.



- (A) scuola "A. Caretta"
- (B) Centro Civico
- (C) area giochi
- (D) campo da calcetto
- (E) orti didattici
- (F) casetta attrezzi
- (G) videocamera
- (H) spazio aperto ad uso pubblico



- ① orti sociali
- ② orti didattici
- ③ area giochi
- ④ spazi verdi
- ⑤ orti didattici
- ⑥ casetta attrezzi
- ⑦ videocamera



I progetti sociali riguardano le tipologie di azione come indicato dal Bando:

- progetti rivolti all'accrescimento della sicurezza territoriale e della capacità di resilienza urbana (Progetto "Incontri di progettazione partecipata" Obiettivi: garantire un reale processo di partecipazione dal basso e di sviluppo di azioni che rispondano il più possibile ai bisogni del territorio. Favorire la l'interazione degli esperti);
- progetti per il potenziamento delle prestazioni e dei servizi di scala urbana, tra i quali lo sviluppo di pratiche del terzo settore e del servizio civile, per l'inclusione sociale e la realizzazione di nuovi modelli di welfare metropolitano e urbano (Progetto "Educativa territoriale itinerante" Obiettivi: favorire la socializzazione e la prevenzione del disagio minorile attraverso l'animazione nelle aree periferiche; Progetto "Potenziamento mobilità territoriale" Obiettivi: favorire la mobilità nei sobborghi e i collegamenti con la città con attenzione particolare ai minori in obbligo scolastico in particolare stato di disagio e rischio di esclusione sociale);
- sperimentare forme di car sharing fra cittadini disponibili a scambiare aiuti nella direzione del miglioramento della qualità della vita e della diminuzione del costo delle spese di trasporto (Progetto "Integrazione della misura SIA (Sostegno Inclusione Attiva) con le azioni di manutenzione e valorizzazione dei beni comuni " Obiettivi: garantire occasioni di welfare generativo a cittadini in stato di povertà ed esclusione sociale attraverso il loro impiego nei servizi di manutenzione del parco urbano, dei servizi museali e della pista ciclopedonale).

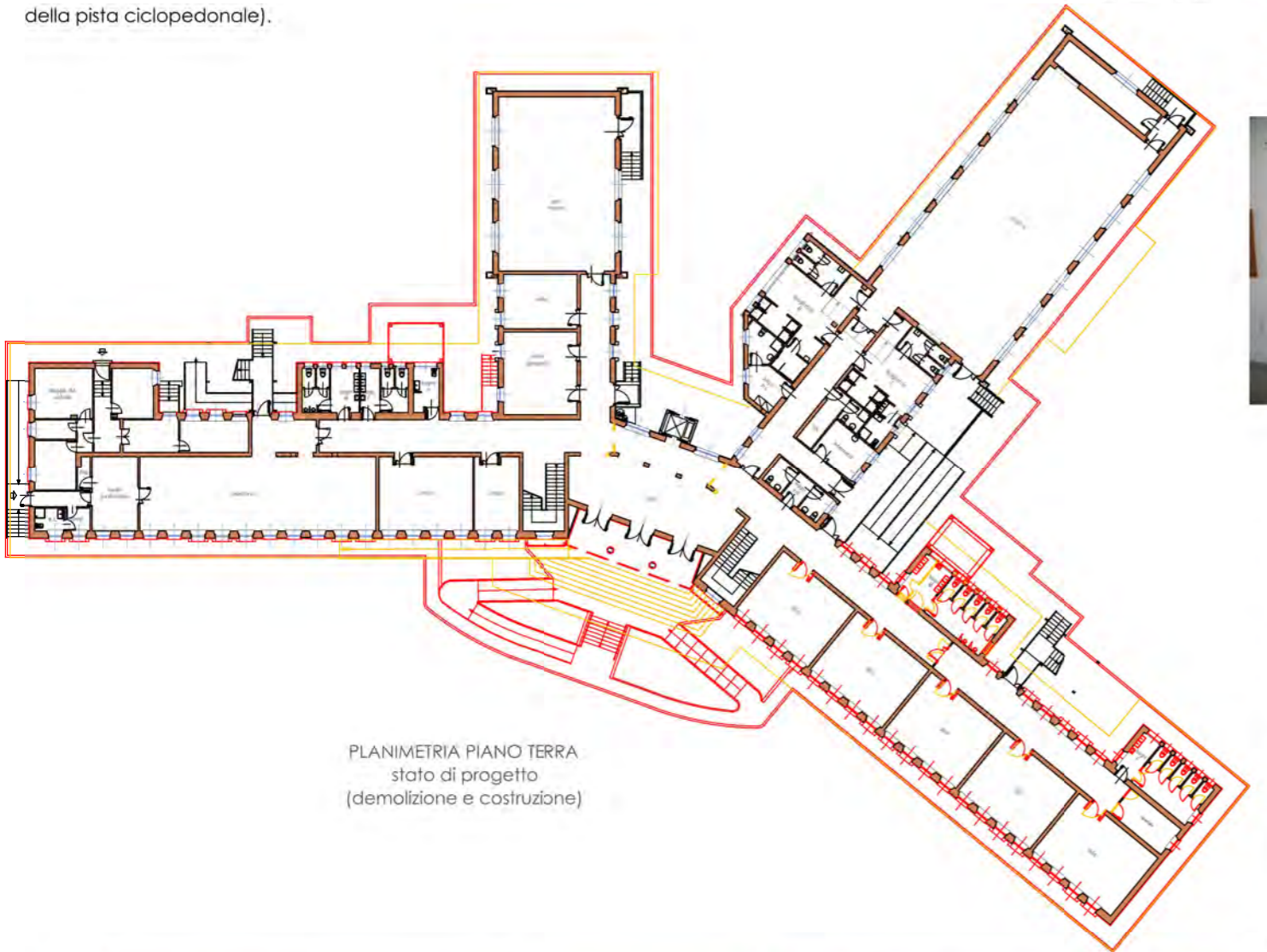
CENTRO SPORTIVO QUARTIERUZZI

Il Centro sportivo Quartieruzzi di Spinetta Marengo rappresenta un luogo di gioco, svago e socialità per i ragazzi di Spinetta Marengo. Esso è costituito da più campi di calcio e calcetto. La struttura, come evidenziato in relazione fotografica, evidenzia un forte degrado sia dal punto di vista funzionale che visivo nonché della sicurezza.

L'intervento prevede la riqualificazione dei campi, della tensostruttura e degli edifici che contengono gli spogliatoi, i servizi ed il bar.

Elenco delle opere da realizzare:

- rifacimento fondo del campo da bocce, del campo polivalente, del campo dal calcetto, della pista da ballo;
- sistemazione delle recinzioni del campo da calcetto, del campo da calcio e delle tribune esistenti;
- realizzazione di impianto di illuminazione del campo da calcio;
- rifacimento telo della Tensostruttura esistente;
- riqualificazione spogliatoi, servizi e manutenzione della centrale termica;
- realizzazione di isolamento termico del bar e della sala annessa.



PLANIMETRIA PIANO TERRA
stato di progetto
(demolizione e costruzione)



PROSPETTO PRINCIPALE
stato di progetto
(demolizione e costruzione)



