

# ITINERARIO A GIOVINAZZO



## Viaggio accessibile in quattro modalità: storico, letterario, laboratoriale-artistico e ludico

La proposta intende dare vita a un itinerario poliedrico che ha l'obiettivo di raccontare il territorio giovinazzese attraverso la storia, la letteratura locale, l'arte e il gioco. L'itinerario proposto, dunque, non è, semplicemente, realizzato attraverso tappe fisiche, ma è costituito da esperienze diverse e coinvolgenti, che spaziano dalla passeggiata letteraria al gioco da tavolo nell'ottica di una fruizione inclusiva e accessibile alle diverse disabilità.

### TAPPE:

1)Piazza Vittorio Emanuele II: la piazza nasce alla fine del Settecento per agevolare il passaggio dei Reali di Borbone in visita alla Cattedrale. Pavimentata nella seconda metà del Novecento ha una forma trapezoidale ed è circondata da interessanti monumenti; su di un lato sorge la settecentesca chiesa di San Domenico con l'imponente convento dei Domenicani, ora Istituto Vittorio Emanuele II; sugli altri lati si affacciano palazzi ottocenteschi, quali ad esempio, Palazzo Siciliani di Rende dalle eleganti forme neoclassiche.

2)Fontana dei Tritoni: la fontana sorge al centro della piazza e fu realizzata nel 1933 dallo scultore Tommaso Piscitelli. Si compone di una vasca di marmo trilobata e di un interessante gruppo scultoreo formato da tre telamoni che sorreggono delle conchiglie e da tre tritoni. L'opera è un chiaro rimando al legame profondo della città con il suo mare.

3)Arco Traiano: situato in piazza Umberto I, rappresenta la porta d'ingresso al centro antico. L'arco medievale deve il proprio nome alle quattro colonne miliari del II secolo d.C. provenienti dalla Via Traiana che collegava Benevento a Brindisi. Sulle colonne sono presenti epigrafi, oggi appena visibili, che menzionano l'imperatore e il suo cursus honorum.

4)Chiesa di Santa Maria e Piazza di Costantinopoli: Piazza Costantinopoli fino alla costruzione di Piazza Vittorio Emanuele II, ha rappresentato la principale piazza della città, la cui vita fino all'Ottocento, si concentrava nel centro antico. Sulla piazza sorge la chiesa rinascimentale di Santa Maria di Costantinopoli, il cui nome sembra evocare legami commerciali con l'antica Bisanzio. Dello stesso autore è la statua di San Michele Arcangelo, che si trova dall'altro lato della piazza. Sul fianco sinistro della chiesa, svetta lo stemma di San Tommaso Apostolo, patrono della città.

5)Cattedrale: la Concattedrale di Santa Maria Assunta fu edificata a partire dalla metà del XII secolo sul modello della Basilica di San Nicola, con due torri nella zona absidale chiusa da un muro rettilineo. La costruzione fu terminata nella seconda metà del Duecento; l'edificio ha subito sin dal Trecento numerosi rimaneggiamenti e importanti trasformazioni. L'aspetto romanico è stato mantenuto solo nella cripta, mentre l'interno della cattedrale fu completamente modificato nel Settecento. L'esterno conserva l'aspetto romanico con interventi barocchi nel portale della facciata che volge verso il mare. Il fianco prospiciente la piazza è dominato da un imponente rosone.

6)Palazzo Ducale: fu commissionato dal duca Nicolò Giudice di Cellamare all'architetto napoletano Francesco Antonio Picchiatti e edificato nel Seicento in piazza Duomo, fiancheggiando l'imponente cattedrale romanica, a ricordare l'atavica contrapposizione tra potere temporale della chiesa e della nobiltà. Interessante il lato nord che doveva inizialmente protendersi sul mare con una balconata di cui restano poche porzioni. Il lato sulla piazza conserva la sua imponenza ed i segni di incasso dell'antico portale di accesso alla dimora ducale.

7)Chiesa dello Spirito Santo: la chiesa fu costruita alla fine del Trecento per volere del vescovo Pavone Griffi e godeva del privilegio di dipendere direttamente dalla Santa Sede. Il portale ad arco a sesto leggermente acuto è sormontato da un baldacchino leggermente aggettante.

L'attività è progettata per essere accessibile a persone con difficoltà motorie, attraverso una pianificazione attenta degli spazi, dei contenuti e delle modalità di fruizione.

## Misure di accessibilità previste

### 1. Accessibilità fisica

- Si specifica, preventivamente, che la ZTL di Giovinazzo è un'area del centro storico della città in cui l'accesso dei veicoli è limitato o vietato per tutelare la vivibilità e ridurre il traffico.
- Verifica preventiva del percorso, con analisi di pendenze, pavimentazione e larghezza dei passaggi
- Individuazione e creazione di "punti di sosta inclusivi" individuati lungo il tragitto per garantire pause e comfort

## 2. Strumenti per l'accessibilità culturale

- Mappe del centro storico per favorire l'orientamento e la comprensione spaziale

### 1. PASSEGGIATA LETTERARIA

La Passeggiata Letteraria di Giovinazzo – “Parole tra i vicoli e il mare” - è un itinerario culturale in tappe, segnalate da targhette affisse nei luoghi del borgo individuati, pensato per essere accessibile a tutte e tutti, senza barriere fisiche, sensoriali o digitali. La proposta intende valorizzare la produzione letteraria di autori locali.

La passeggiata letteraria parte dall'Arco Traiano e si conclude alla Porta Nuova, le tappe intermedie sono Piazza Costantinopoli, Via Marina, Palazzo Ducale, Vedetta, Lungomare di Levante, Piazza San Salvatore e Palazzo Zurlo.

Prototipo della targa che include un brano di autore locale e il QR code il cui contenuto è l'audio del brano, la parafrasi del brano e i ricordi dei giovinazzesi legati ai luoghi di riferimento:



### 1. Accessibilità fisica del percorso

Il percorso può essere sia autonomo che guidato e il tracciato è progettato secondo i principi della progettazione universale, con

- Mappatura dei percorsi accessibili a persone con mobilità ridotta
- Indicazione chiara di eventuali dislivelli o tratti con pavimentazione irregolare

- Possibilità di seguire un itinerario alternativo privo di barriere
- Installazione delle targhette a un'altezza accessibile anche a persone in carrozzina

## 2. Accessibilità sensoriale

Ogni tappa è segnalata da una targhetta che riporta un brano letterario ispirato al luogo, accompagnata da:

- Testo in alta leggibilità (caratteri ad alto contrasto e dimensione adeguata)
- Un QR code in rilievo, progettato per essere percepito attraverso il tatto, così da renderlo riconoscibile anche alle persone non vedenti. Il QR code offre, inoltre, traccia audio dei brani.

## 3. Accessibilità cognitiva e linguistica

Per favorire la partecipazione più ampia possibile, il progetto prevede:

- Versioni dei contenuti in linguaggio semplificato (parafrasi delle poesie)
- Struttura chiara e gerarchia visiva facilitata
- Mappe intuitive con icone esplicative
- Possibilità di fruire del percorso anche integralmente online

## 2. ESPERIENZA CREATIVA

Il laboratorio creativo offre ai partecipanti l'opportunità di dipingere shopper bag personalizzate, ispirate ai bellissimi scorci di Giovinazzo. Il laboratorio non si limiterà solo alla pittura, ma sarà anche un'occasione di riflessione e scoperta della storia locale, che intreccia arte visiva e patrimonio culturale. Il laboratorio è destinato a utenti con particolari problematiche.

I motivi pittorici da riprodurre saranno scorci rappresentativi del borgo giovinazzese sia dal punto di vista paesaggistico nonché storico-monumentale come, ad esempio, i gozzi del porto, i campanili delle chiese, scorci del centro storico, la fontana etc.



## 1. Accessibilità fisica

L'esperienza è progettata secondo principi di inclusione, con un kit creativo adattato, comprensivo di:

- Pennelli ergonomici
- Supporti facilitanti la presa e la stabilità

Postazioni organizzate per garantire:

- Spazi fruibili anche da persone con mobilità ridotta
- Libertà di movimento e utilizzo agevole dei materiali

## 2. Accessibilità cognitiva

- Istruzioni chiare e brevi, supportate da immagini o dimostrazioni pratiche

### 3. ESPERIENZA LUDICA

L'utilizzo di un gioco da tavola, "Auè(je)", concepito come strumento di interazione, inclusività e partecipazione attiva, favorisce la conoscenza del territorio, della sua storia e della sua cultura. "Auè(je)" rappresenta un valido supporto sia per i bisogni educativi speciali sia per il mantenimento attivo delle funzioni cognitive.

"Aué(je)" è un gioco da tavolo che offre un'esperienza interattiva e coinvolgente, combinando i diversi aspetti educativi attraverso missioni, quiz e sfide creative. Questa dinamica mista permette ai giocatori di scoprire il territorio: dalla sua storia millenaria alla bellezza naturale, dalle tradizioni popolari alla ricchezza artistica.



#### Tematiche del Gioco:

**Storia e Cultura:** i giocatori dovranno portare a termine piccole missioni, rispondendo a domande sulla storia e la cultura del territorio.

**Ambiente e Sostenibilità:** ogni casella presenterà piccole missioni legate alla natura e alla sostenibilità. Alcune riguarderanno la biodiversità locale pugliese, altre si articoleranno in "giochi ecologici", volti a promuovere comportamenti virtuosi (ad esempio, ridurre i rifiuti e saperli differenziare nel giusto contenitore, per tutelare i parchi e il mare).

**Tradizione e socialità:** in questo contesto, i giocatori saranno chiamati a esplorare usanze e tradizioni culinarie. I partecipanti dovranno completare i testi delle canzoni popolari, indovinare gli ingredienti e le curiosità sui piatti tipici locali.

**Inclusività:** il gioco favorirà la cooperazione tra persone di tutte le età e con diversi livelli di abilità. Ogni attività è facilmente adattabile sia per bambini sia per anziani. Ogni partecipante avrà l'opportunità di essere coinvolto attivamente, contribuendo in modo significativo all'esperienza collettiva.

Ogni incontro prevede un numero massimo di 6 partecipanti.

## ELEMENTI DI ACCESSIBILITÀ DEL GIOCO

### 1. Accessibilità cognitiva

- Regole semplici e facilmente adattabili
- Istruzioni supportate da icone, immagini e dimostrazioni pratiche

### 2. Accessibilità visiva e sensoriale

- Carte e tabellone con colori ad alto contrasto e caratteri leggibili e simboli chiari in affiancamento al testo