

Progetto “Il Parco di  
tutti”

PERCORSO DIDATTICO  
SCUOLA DELL’INFANZIA E PRIMA PRIMARIA

Enrica Polato, Sabrina Stefani

## **Premessa**

Il punto forte del presente percorso sta proprio nel suo punto di partenza, che costituisce il suo orizzonte di senso e il suo punto di arrivo.

Si tratta di coinvolgere i bambini in una “situazione problema”, intesa come “un problema da risolvere in un dato contesto operativo, all’interno dei vincoli e delle risorse poste dal contesto stesso (Castoldi, M., 2011, *Progettare per competenze: Percorsi e strumenti*. Roma: Carocci editore).

La situazione problema consiste nella necessità di progettare un parco inclusivo o di riprogettarne uno già esistente, rendendolo “di tutti”.

Nel caso di Padova, i bambini sono stati coinvolti nella progettazione di un parco cittadino in via di costruzione, mentre nel caso di Cannero il mandato è stato quello di riprogettare un parco già esistente.

I bambini hanno ricevuto il mandato alla progettazione/riprogettazione nel primo caso dall’Assessore alle politiche educative e scolastiche di Padova, nel secondo caso dal Sindaco di Cannero Riviera, tramite un video a loro indirizzato.

Siamo ben consapevoli che non sempre sarà possibile proporre una situazione problema di questo tipo: tuttavia, si possono coinvolgere le Autorità locali ricevendo da loro un mandato per realizzare, con i bambini, delle “Linee guida per i parchi inclusivi” da utilizzarsi quando sarà necessario sostituire un gioco, modificare in parte un parco esistente o realizzarne uno ex novo.

La nostra esperienza ci insegna che le Autorità sono spesso interessate a raccogliere le opinioni e i desiderata dei bambini, favorendone l’avvio alla partecipazione alla vita pubblica e all’uso responsabile e consapevole degli spazi e dei beni comuni. Il mondo dell’educazione può inoltre vedere in questo progetto un’occasione per rendere concreta l’educazione civica recentemente valorizzata nelle scuole.

È importante che le opinioni, i desiderata dei bambini e le loro idee per la progettazione di un Parco inclusivo vengano raccolte e esposte alla comunità locale e, per quanto possibile, realizzate.

Nel caso di Padova e Cannero Riviera, sono state organizzate delle mostre inaugurate e visitate da Autorità locali, tecnici progettisti, scolaresche e famiglie. Le indicazioni date dai bambini serviranno come prontuario per la realizzazione di nuovi parchi o la loro ristrutturazione, parziale o totale.

## **Introduzione**

A cura di Enrica Polato e Sabrina Stefani

Il presente percorso è strutturato in 4 moduli, ciascuno dei quali corrisponde a un nucleo concettuale che si intende promuovere con i bambini della sezione/classe.

Un modulo può essere declinato in uno o più incontri, a seconda dell'età e delle caratteristiche dei bambini, nonché del tempo di cui si dispone per realizzare il percorso.

Ciascun modulo è corredato, in calce, da allegati contenenti materiali didattici (domande-guida, schede, griglie di raccolta di opinioni dei bambini ecc.). Si tratta di strumenti di lavoro che ciascun insegnante o educatore potrà decidere se e come utilizzare, modificandoli e/o ampliandoli.

### **Primo modulo: in sezione/classe**

- Presentazione animata del libro
- Lettura della storia
- Attività per la comprensione della storia
- Approfondimento sui personaggi: caratteristiche e funzionamenti
- Dai personaggi al sé: le mie caratteristiche, i miei funzionamenti

### **Secondo modulo: in sezione/classe**

- Lancio della situazione-problema (video dell'Assessore e/o arrivo dell'ingegnere)
- «Il parco per noi» (confronto tra bambini su come dovrebbe essere un parco "per loro" e sui loro desiderata)
- «Il parco di tutti»:
  - recupero dei funzionamenti caratteristici degli animali presenti nella storia;
  - recupero delle conoscenze/esperienze dei bambini relative a persone che presentano funzionamenti simili;
  - consegna della mappa e lancio del compito autentico.
- Progettazione dell'uscita al parco, relativamente a:
  - suddivisione in gruppi;
  - simulazione dei funzionamenti;
  - eventuali modalità di registrazione delle osservazioni (integrative rispetto alle registrazioni effettuate dagli adulti).

### **Terzo modulo: al parco**

- Visita guidata e rilevazione di eventuali giochi inclusivi già presenti
- Divisione in sottogruppi:
  - i bambini vivono tutta l'uscita al parco (gioco libero, merenda, uso del bagno....) mantenendo il funzionamento e rispettando i turni concordati;
  - l'esperienza viene documentata (dagli adulti ed eventualmente dai bambini).

### **Quarto modulo: in sezione/classe**

- Presentazione dei problemi e delle ipotesi di soluzione emersi nel corso dell'uscita
- Progettazione del parco, alla luce

- dei desiderata individuali (vedi modulo 2)
- delle soluzioni individuate nel corso dell'uscita
- Sintesi delle indicazioni emerse tramite svariate modalità di presentazione (disegni, plastico, elaborato scritto dall'insegnante ...)

## PRIMO MODULO - in sezione/classe

Attività	Materiali
<p><b>Introduzione</b></p> <p>I bambini trovano in sezione/classe un libro strano, con tre lingue infilate tra le pagine.</p> <p>Le insegnanti sollecitano le inferenze dei bambini: di cosa si tratta? A cosa servono? Forse è un libro scritto in tre lingue diverse, magari in italiano, inglese e spagnolo? Si tratta forse di un libro sulle lingue (umane, canine, feline...)? Oppure di un libro sui chupa chups?</p>	<p>3 segnalibri a forma di lingua, fronte tattilmente diversificata, retro con il titolo della storia scritto con:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Icone PCS</li><li>• Scrittura in nero</li><li>• Braille</li></ul>
<p><b>Lettura del libro da parte dell'insegnante</b>, nella versione in nero ampia</p>	<p>Libro</p>
<p><b>Attività per la comprensione della storia</b></p> <p>Conversazione per ricostruire la successione cronologica dell'evento, usando le immagini scansionate contenute nei materiali e alcune tra le domande guida fornite.</p> <p>E' importante che i bambini focalizzino la loro attenzione sui seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- i 5 personaggi giocano in un parco INCLUSIVO</li><li>- il parco è FANTASTICO: non esiste ancora!</li><li>- i messaggi fondamentali contenuti nel testo sono: "L'UNIONE FA LA FORZA" e "IL TESORO SIAMO NOI"</li></ul>	<p>Immagini della storia stampate</p> <p>Domande guida (v. allegato 1)</p>
<p><b>Approfondimento sui personaggi: cosa sappiamo di loro?</b></p> <p>Nel corso di questa attività (svolta in grande gruppo) i bambini focalizzano la loro attenzione su ciascun personaggio, identificandone:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• caratteristiche fisiche e caratteriali</li><li>• funzionamenti, definiti come "punti di debolezza" e "punti di forza"</li></ul> <p>Qualora i bambini ne avessero la necessità, l'insegnante potrà rileggere le parti del testo riguardanti i vari personaggi.</p> <p>Gli esiti della conversazione potranno essere raccolti in un cartellone (v. allegato 2 - I personaggi: cosa sappiamo di loro?)</p>	<p>Cartellone (v. allegato 2 - I personaggi: cosa sappiamo di loro?)</p>
<p><b>Riflessione su di sé</b></p> <p>Le insegnanti spostano l'attenzione degli alunni sui propri funzionamenti, attraverso domande-guida quali: come funziono io? Quali sono i miei punti di forza? Quali quelli di debolezza? Come li affronto?</p> <p>Nel corso di un circle time, viene quindi proposta ai bambini una conversazione sulle cose che riescono loro facili e difficili, quindi sulle eventuali strategie che ciascuno adotta per compensare. La conversazione potrà essere guidata dalle seguenti affermazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "mi riesce facile ...."</li><li>• "mi riesce difficile....ma, siccome sono furbo, ogni tanto...."</li></ul> <p>La conversazione potrà essere arricchita da esempi non presenti</p>	<p>Registratore</p>

<p>nella storia, tratti da cartoni animati (es. a Dory di “Alla ricerca di Nemo” riesce difficile ricordare le cose), fiabe, vissuti personali dell’insegnante. L’attività potrà concludersi con un disegno nel quale ogni bambino si rappresenta con una o più delle caratteristiche sopra individuate.</p>	
--	--

## **Allegato 1 - DOMANDE-GUIDA**

L’insegnante potrà utilizzare questa traccia a propria discrezione, a seconda dell’età dei bambini e della composizione della sezione/ classe. Deciderà quindi quali e quante domande utilizzare, anche modificandone la formulazione.

Immagine 1

- Perché Tommy è triste?

Immagine 2

- Cosa gli propone di fare zia Susanna, per confortarlo?

Immagine 3

- Dov’è ambientata la storia raccontata nel libro di zia Susanna?
- Perché quel parco è fantastico, diverso?

Immagine 4

- Qual è la prima regola del parco?

Immagini 5,6,7,8,9

- Chi gioca nel parco? (Red, Gaia, Pino, Valentino e Lola)

Immagine 10

- Un giorno i 5 amici trovano un cartello con l’indicazione di un nuovo gioco: qual è?
- Sapete cos’è un labirinto?

Immagine 11

(se viene letto il testo semplificato)

- Una volta scoperto il labirinto cosa inizia a fare ogni personaggio?
- La tartaruga Gaia cosa dice loro?

(se viene letto il testo lungo)

- All’inizio ogni personaggio prova a entrare nel labirinto da solo, poi Gaia dice loro che devono andare tutti insieme: perché?

Immagini 12, 13, 14, 15, 16

(con i bambini più piccoli)

- C’è un solo personaggio che guida gli altri?
- Che cosa fanno i diversi personaggi per aiutare il gruppo ad arrivare al centro del labirinto?

(con i bambini più grandi)

- Come aiuta l'uccellino Red?
- Come aiuta la tartaruga Gaia?
- Come aiuta la talpa Pino?
- Come aiuta il riccio Valentino?
- Come aiuta la gatta Lola?

Immagini 17, 18

- Arrivati al centro del labirinto, i cinque amici cosa trovano?
- Chi aiuta a trovare la porticina segreta?

Immagini 19, 20

- Cos'è il tesoro?
- Perché sono loro il tesoro?

Immagine 21

- Zia Susanna, una volta raccontata la storia, cosa propone ai bambini di fare?
- Ma esiste davvero un parco fatto così?

Sapete bambini: nel prossimo incontro verrà qualcuno a chiedere il nostro aiuto per pensare come deve essere fatto un parco inclusivo!

## **Allegato 2 - I PERSONAGGI: COSA SAPPIAMO DI LORO?**

Per i bambini di prima, seconda ed eventualmente terza sezione gli esiti della conversazione potranno venir sintetizzati utilizzando un cartellone come quello a seguire:

<b>COME FUNZIONA</b>	<b>PERSONAGGIO</b>	<b>COME AIUTA</b>
	Immagine o disegno dell'uccellino Red	
	Immagine o disegno della Tartaruga Gaia	
	Immagine o disegno del talpone Pino	
	Immagine o disegno del riccio Valentino	
	Immagine o disegno della gatta Lola	

Per i bambini di terza sezione e prima primaria gli esiti della conversazione potranno essere sintetizzati in un cartellone come quello a seguire:

Chi sono?	Come sono?		Come funzionano?	
	Caratteristiche fisiche	Caratteristiche caratteriali	Punti di debolezza "Cosa gli riesce difficile"	Punti di forza "Cosa gli riesce facile"
Red (pettirosso)				
Gaia (tartaruga)				
Pino (talpa)				
Valentino (riccio)				
Lola (gatta)				
Tommy (bambino con la gamba rotta)				

### Istruzioni per la compilazione

- Nella colonna "Chi sono", oltre al nome scritto potrà essere posizionata l'immagine del personaggio, presa dai materiali in dotazione.
- Tutte le altre colonne verranno compilate dall'insegnante, riportando le opinioni dei bambini.
- Le "caratteristiche fisiche" potranno inoltre essere corredate dai disegni dai bambini.



## SECONDO MODULO - in sezione/classe

<b>Attività</b>	<b>Materiali</b>
<p><b>Lancio della situazione-problema</b></p> <p>In sezione/classe arriva un ingegnere, cioè un genitore, zio o nonno abbigliato con caschetto e valigetta ventiquattrore. Porta con sé dei rotoloni, contenenti la mappa del parco. Dice ai bambini che ha ricevuto l'incarico da parte del suo "capo" di progettare un "parco inclusivo" ma, non avendo figli né nipoti a cui chiedere consulenza, chiede il loro aiuto. L'ingegnere fa poi vedere ai bambini il video dell'Assessore o del Sindaco, nel quale questi dà loro il mandato di progettare/riprogettare un parco inclusivo.</p>	<p>Travestimento per l'ingegnere</p> <p>Video dell'Assessore o del Sindaco</p>
<p><b>Il parco per noi</b></p> <p>L'ingegnere dimostra interesse per le presentazioni che i bambini hanno fatto di sé nel primo modulo. Partendo dalle proprie caratteristiche i bambini gli raccontano come dovrebbe essere fatto il loro parco ideale: cose che piacciono, da potenziare e aspetti che non piacciono, da modificare. Possono inoltre disegnare il loro parco, aventi le caratteristiche desiderate.</p>	<p>Registratore</p>
<p><b>Il parco di tutti</b></p> <p>L'insegnante recupera con i bambini le caratteristiche degli animali evidenziate nel primo modulo, chiedendo poi loro se conoscono persone che abbiano le medesime caratteristiche (un nonno con problemi motori che usa una carrozzina o il bastone, una zia sorda...).</p> <p>Eventualmente, i bambini possono fare con l'ingegnere il gioco dei mimi: dopo aver concordato con l'insegnante il funzionamento che vogliono imitare, fanno il mimo davanti ai compagni che devono indovinare, insieme all'ingegnere.</p>	
<p><b>Lancio del compito autentico: come dovrebbe essere fatto un parco per essere inclusivo?</b></p> <p>L'insegnante riflette con i bambini sui giochi inclusivi. Partendo da quelli presenti nel testo (altalena a guscio, scivolo su collina senza scala), magari mostrati su LIM o con un videoproiettore, l'insegnante chiede loro se li hanno mai visti e se ne conoscono altri. L'insegnante lancia quindi la sfida di progettare un parco inclusivo reale, basandosi sugli spazi delineati nella mappa consegnata e presentata dall'ingegnere.</p>	<p>Immagini di giochi inclusivi</p> <p>Mappa del Parco</p>
<p><b>La progettazione dell'uscita al parco</b></p> <p>L'insegnante propone ai bambini di effettuare un'uscita in un parco raggiungibile per sperimentare come può essere vissuta</p>	

<p>con funzionamenti diversi.</p> <p>Nel corso di un circle time, l'insegnante recupera i funzionamenti presenti nel libro e altri possibili, evidenziati dai bambini nel corso della conversazione precedente.</p> <p>Propone quindi loro diversi modi per simulare questi funzionamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• per deficit motorio: uso della carrozzina, di un carrello da supermercato, di un passeggino vecchio...? Di bastone, stampelle...?</li> <li>• per deficit visivo: uso di bende, di occhiali modificati...?</li> <li>• per deficit uditivo: uso di cuffiette con musica, di tappi, di cuffie antirumore...?</li> </ul> <p>Non è necessario recuperare l'autismo o l'iperattività, se i bambini non li conoscono. Magari possono inferire necessità più generali, come quella di mettere un recinto attorno al parco per la sicurezza di tutti (es. bambini piccoli).</p> <p>Gli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• decidono la modalità di simulazione dei vari funzionamenti;</li> <li>• dichiarano la propria disponibilità o meno a simularne uno nel corso dell'uscita (alcuni bambini potrebbero non essere disponibili a simulare la cecità perché non vogliono essere bendati).</li> </ul>	
---	--

Successivamente, l'insegnante dovrà:

- individuare un parco
- pianificare le modalità di spostamento
- trovare accompagnatori in numero adeguato (almeno uno per ogni sottogruppo)
- creare i sottogruppi
- reperire i materiali necessari per simulare i funzionamenti;
- individuare chi documenta e le modalità di documentazione (riprese audio e/o video, foto, appunti, disegni....)

### TERZO MODULO - uscita al parco

<b>Attività</b>	<b>Materiali</b>
<b>Presentazione del parco</b> I bambini effettuano un giro guidato del parco, rilevando gli eventuali giochi inclusivi già presenti.	
<b>Lavoro in sottogruppi</b> I bambini vivono tutta l'uscita al parco (gioco libero, merenda, uso del bagno....) divisi in sottogruppi (quello di Pino che simula la cecità, quello di Gaia che simula il deficit motorio ecc.) mantenendo il funzionamento assegnato e rispettando i turni che si erano dati.  Quando i bambini fanno emergere una difficoltà e/o un'ipotesi di soluzione, l'adulto le documenta, tramite: <ul style="list-style-type: none"><li>- registrazioni audio, foto, video</li><li>- eventuale compilazione della Scheda di registrazione (v. allegato 3)</li></ul>	Materiali per simulare i funzionamenti  Allegato 3  Materiali per documentare

Nel tempo intercorrente tra terzo e quarto modulo gli adulti selezionano all'interno dei materiali di documentazione raccolti le difficoltà e le eventuali ipotesi di soluzione individuate dai bambini.

### Allegato 3 - SCHEDA DI REGISTRAZIONE

Gruppo	(nome dell'animale della storia, es. Red, Gaia, Pino...o altro)
--------	---

Luogo	
Difficoltà	
Ipotesi di soluzione	

Luogo	
Difficoltà	
Ipotesi di soluzione	

## QUARTO MODULO - in sezione/classe

<b>Attività</b>	<b>Materiali</b>
<p><b>Presentazione dei problemi e delle ipotesi di soluzione emersi nel corso dell'uscita</b></p> <p>Le insegnanti presentano le difficoltà e le ipotesi di soluzione individuate dai bambini, gruppo per gruppo. Per tale presentazione è possibile usare come format l'allegato 3, corredato da immagini e video che facilitino il ricordo dei bambini.</p> <p>Se emergono difficoltà senza ipotesi di soluzione, queste possono essere condivise con l'intera sezione/classe, stimolando il confronto.</p>	
<p><b>Progettazione del "Parco di tutti", alla luce:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- dei desiderata individuali (vedi attività "Il parco per noi", nel modulo 2)</li><li>- delle difficoltà e delle ipotesi di soluzione individuate nel corso dell'uscita</li></ul> <p>Le modalità di presentazione del lavoro potranno essere le più svariate, l'importante è che vengano accompagnate dalla Proposta di progettazione (vedi allegato 4)</p>	Allegato 4
<p><b>Invio del Progetto al Comune di appartenenza</b></p> <p>Il Progetto potrà essere consegnato all'ingegnere "fittizio" nel corso di un incontro conclusivo o inviato direttamente al Comune.</p>	

## Allegato 4 - PROPOSTA DI PROGETTAZIONE

Luogo o gioco	
Non va bene così perché..	
Va fatto così	
Perché	