

Progetto “Il Parco di  
tutti”

PERCORSO DIDATTICO  
SCUOLA PRIMARIA 2<sup>^</sup>, 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>

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.

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

A cura di Enrica Polato e Sabrina Stefani

date dai bambini serviranno come prontuario per la realizzazione di nuovi parchi o la loro ristrutturazione, parziale o totale.

## **Introduzione**

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 classe**

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

### **Secondo modulo: in classe**

- Lancio della situazione-problema (video dell'assessore e/o l'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
  - (per i bambini della primaria II° ciclo) recupero delle conoscenze/esperienze dei bambini relative ai giochi inclusivi.
  - Consegna della mappa e lancio del compito autentico
- Progettazione dell'uscita al parco, relativamente a:
  - suddivisione in gruppi
  - simulazione dei funzionamenti
  - modalità di registrazione delle osservazioni

### **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 (dai bambini o dagli adulti)

#### Quarto modulo: in classe

- Presentazione dei problemi e delle ipotesi di soluzione emersi nel corso dell'uscita
- Progettazione del parco, alla luce
  - dei desiderata individuali (vedi incontro 2)
  - delle soluzioni individuate nel corso dell'uscita
- Sintesi delle indicazioni tramite svariate modalità di presentazione (elaborato scritto, disegni, plastico...)

#### PRIMO MODULO

<p><b>Introduzione</b> I bambini trovano in classe un libro strano, con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dei segnalibri con scritto il titolo del libro in nero, icone PCS, Braille oppure (meglio) con delle copertine sovrapposte con scritto il titolo del libro in nero, icone PCS, Braille</li> </ul> <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?</p>	<p>3 segnalibri fatti a forma di lingua o 3 copertine che si scartano in cui il titolo della storia scritto con tre codici comunicativi differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Icone PCS</li> <li>• Scrittura nero</li> <li>• Braille (INCOLLA RE)</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> L'insegnante riprende il racconto del libro sottolineando alcune parole chiave della storia, cioè:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parco inclusivo</li> <li>- Tesoro (o "il tesoro siamo noi")</li> <li>- Unione (o "l'unione fa la forza")</li> <li>- Ostacolo (ergo barriera)</li> <li>- Aiuto (ergo facilitatore)</li> </ul> <p>Le parole potranno essere scritte su post-it, mollette di legno o altri supporti. Le insegnanti chiederanno ai bambini di utilizzarle posizionandole nei giusti punti della storia (nelle immagini stampate o nelle pagine del libro)</p>	<p>Immagini della storia stampate</p>

<p>È 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><b>Approfondimento sui personaggi: cosa sappiamo di loro?</b></p> <p>Nel corso di questa attività, per ciascun personaggio, i bambini focalizzano la loro attenzione su:</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>Gli esiti della conversazione potranno essere raccolti in un cartellone (v. allegato 1 - I personaggi: cosa sappiamo di loro?)</p> <p>I bambini più piccoli potrebbero essere divisi in piccoli gruppi, a ciascuno dei quali verrà assegnato un personaggio sul quale riflettere. Ovviamente verrà sempre lasciata la possibilità di tornare al testo da soli o con l’aiuto dell’insegnante. Al termine ciascun gruppo potrà condividere il proprio lavoro con il grande gruppo.</p> <p>Per i bambini più grandi il lavoro potrà essere svolto interamente con il grande gruppo.</p>	<p>Cartellone (v. allegato 1 - I personaggi: cosa sappiamo di loro?)</p>
<p><b>Riflessione su di sé</b></p> <p>Gli 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>Si chiederà ai bambini di fare una riflessione su di sé utilizzando gli indicatori dell’allegato 2, quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• come sono (fisicamente e caratterialmente)</li> <li>• come funziono (punti di forza e punti di debolezza)</li> <li>• quali strategie uso per compensare i miei punti di debolezza.</li> </ul> <p>Per sintetizzare quanto emerso potrà essere usato il format della carta d’identità.</p>	<p>Registratore</p> <p>v. allegato 2</p>

## Allegato 1 - I PERSONAGGI: COSA SAPPIAMO DI LORO?

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

- I bambini compileranno lo schema utilizzando scritte e disegni a piacere

## Allegato 2 - CHI SONO IO?

Chi sono?	Come sono?		Come funzionano?		
	Caratteristiche fisiche	Caratteristiche caratteriali	Punti di forza "cosa gli riesce facile"	Punti di debolezza "Cosa gli riesce difficile"	Quali strategie utilizzo?
PROPRIO NOME E/O RITRATTO					

## SECONDO MODULO - in classe

<p><b>Lancio della situazione-problema</b> 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 Sindaco.</p>	<p>Travestimento per l'ingegnere</p> <p>Video dell'Assessore o del Sindaco (da procurarsi)</p>
<p><b>Il parco per noi</b> L'ingegnere dimostra interesse per le presentazioni che i bambini hanno fatto su di sé nel primo modulo. Partendo dalle loro caratteristiche i bambini raccontano all'ingegnere come dovrebbe essere fatto il loro parco ideale: cose che piacciono, da potenziare e aspetti che non piacciono, da modificare. Possono disegnare o scrivere</p>	<p>Registratore</p>
<p><b>Il parco di tutti</b> Recupero delle caratteristiche degli animali evidenziate nel primo modulo: conoscete persone che abbiano queste caratteristiche (nonno in carrozzina, zia sorda...)?</p> <p>Eventualmente, gioco dei mimi: i bambini concordano con l'insegnante il funzionamento che vogliono imitare, fanno il mimo davanti alla classe, che insieme all'ingegnere deve indovinare.</p>	
<p><b>Lancio del compito autentico</b> Cosa dovrebbe avere un parco per essere utilizzato da tutti? 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 o piantina del Parco</p>
<p><b>La progettazione dell'uscita al parco</b> L'insegnante propone alla classe un'uscita in un parco raggiungibile per sperimentare come può essere vissuta con funzionamenti diversi.</p> <p><u>Conversazione in grande gruppo</u> Partendo dai funzionamenti presentati nel libro, ipotizziamo anche altre difficoltà nei funzionamenti e decidiamo come simularle</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- per deficit motorio: uso della carrozzina o di un passeggino vecchio?</li><li>- per deficit visivo: uso di bende o di occhiali modificati?</li></ul>	

<p>- per deficit uditivo: uso di cuffiette con musica?</p> <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><u>Lavoro di progettazione divisi in sottogruppi</u></p> <p>I bambini di ciascun sottogruppo decidono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- come simulare il deficit ("la cosa che riesce difficile" e "la fatica")</li> <li>- l'organizzazione (i turni di chi simula e di chi documenta)</li> <li>- (per i bambini più grandi) le modalità di documentazione (registrazioni audio o video? Foto? Scritture individuali o collettive?)</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>Presentazione del parco</b> Giro guidato del parco rilevando la presenza di giochi inclusivi ed eventuale gioco libero.	
<b>Lavoro in sottogruppi</b> I bambini vivono tutta l'uscita al parco (gioco libero, merenda, uso del bagno....) 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> Per i bambini più grandi la documentazione (registrazione, compilazione della scheda) può essere effettuata dai bambini stessi.	Materiali per simulare i funzionamenti  Allegato 3  Materiali per documentare

Nel tempo intercorrente tra terzo e quarto modulo gli adulti, eventualmente aiutati dai bambini del secondo ciclo della primaria, selezionano i materiali attestanti i problemi (es. foto o traccia audio o video) e individuano le possibili soluzioni.



### Allegato 3 - SCHEDA DI REGISTRAZIONE

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

Luogo	
Difficoltà	
Ipotesi di soluzione	

Luogo	
Difficoltà	
Ipotesi di soluzione	

## QUARTO MODULO - in classe

<p><b>Presentazione dei problemi e delle ipotesi di soluzione emersi nel corso dell'uscita</b></p> <p>Ogni sottogruppo presenta il proprio lavoro ai compagni. Per tale presentazione è possibile usare come formato l'allegato 3. Per i più piccoli si possono utilizzare 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 classe, stimolando il confronto.</p>	
<p><b>Progettazione del parco, alla luce</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- dei desiderata individuali (vedi attività "il parco per noi" - modulo 2)</li><li>- delle soluzioni 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 - proposta di progettazione
<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 di appartenenza.</p>	

## **Allegato n° 4 - PROPOSTA DI PROGETTAZIONE**

Luogo o gioco	
Va fatto così	
Perché	