



Agli/alle insegnanti interessati/e  
della scuola primaria  
anno scolastico 2018/2019

visita  
[www.dirittoalgioco.it](http://www.dirittoalgioco.it)

## OGGETTO: presentazione del progetto DIRITTI IN GIOCO

Laboratorio scolastico di ricerca-azione a promozione dei Diritti dei bambini/e, partire dall'articolo 31

Questa proposta di laboratorio è parte integrante del progetto della Festa del diritto al gioco di Ravenna, e mira alla promozione dei Diritti dei bambini e delle bambine nella scuola, a partire dall'art. 31 (il Diritto al gioco) così essenziale per la crescita delle nuove generazioni (vedere il video dal titolo [This is me](#) – YouTube). In continuità e recuperando pratiche e risultati ottenuti in simili laboratori condotti a partire dagli anni scolastici 2013/2014 in diverse scuole primarie di Ravenna, la proposta di laboratorio si differenzia per modellarsi alle esigenze dei gruppi classe che vi hanno già aderito e quelli nuovi, tra percorsi brevi e lunghi, più centrati al confronto e quelli sulla pratica del diritto al gioco, coinvolgendo e facendo comunità.

Sarà in infatti essenziale il coinvolgimento attivo ed esperienziale della comunità scolastica (genitori, bambini/e, insegnanti) in una iniziale ricerca-azione che si avvia dalla **definizione degli ostacoli al “gioco libero e all’aperto”, nonché sulle accessibili e realistiche forme per un loro superamento, il tutto a partire dal protagonismo dei/delle diretti/e interessati/e.** (vedere documento dell'indagine [LINK 1](#))

Il progetto vuole stimolare sia il pensiero critico che quello costruttivo, facilitando l'assunzione di pratiche per definire ed indagare sui problemi, nonché contribuire a risolverli e a migliorare la condizione di vita dell'infanzia (tanto nel micro, delle relazioni con i compagni/e di banco, che nel macro, nella comunità di riferimento), eventualmente anche divenendo portavoce di una nuova cultura dell'infanzia che valica la soglia della classe per uscire dalla scuola. Il diritto alla partecipazione, in linea con la Convenzione sui diritti dell'infanzia/adolescenza, l'opera degli adulti che vogliono legittimare le nuove generazioni ad esprimere opinioni che li riguardano e a contribuire alla cultura dei diritti, affermando la cittadinanza al pari degli adulti.

L'adulto, mantenendo compiti di prevenzione, tutela e protezione, anche spetta il ruolo di colui che predispone situazioni affinché si promuova autonomia e protagonismo, superando così uno dei paradossi dell'educazione (per cui i minorenni che aspirano a superiori forme di autonomia lo possono fare se gli adulti facilitano questo).

Un più specifico tema d'indagine, sempre attinente all'estensione del concetto dei “Stessi diritti per tutti/e”, è quello del **“gioco e l'inclusione sociale”** della persona con bisogni speciali, o di chiunque altro soggetto che - per la diversità di cui è portatore/trice - viene discriminato/a in uno o più dei suoi diritti fondamentali (non ultimo quello della cultura di genere che sottilmente si insinua nel negare ai maschi che alle femmine possibilità di “essere nel gioco”).

Prendere questa direzione significa voler ampliare la possibilità di dare voce a chi fa ancora più fatica ad essere ascoltato nonostante ne sia nel diritto, riconoscendo che questo non potrà che portar benefici alla comunità tutta.

L'avvio per il gruppo classe sarà con un nuovo quesito d'indagine: *perché nei nostri parchi cittadini è così raro incontrare e/o vedere giocare persone con disabilità?*

Durante la ricerca di soluzioni al problema dell'inclusione sociale nel gioco, sarà facile osservare come si è indotti a cadere nel “tranello identitario” delle attività PER “loro” (i diversamente abili), e le attività CON loro. Questa è un'avvincente sfida, che va nella direzione del “sano egoismo”, del trovare il modo di “non negarsi” ma di condividere il piacere di giocare assieme e non del compiacere.

Ci siamo accorti che il logo stesso del Progetto/Festa del diritto al gioco di Ravenna è incompleto, non del tutto rappresentativo la diversità. **Il ricorso al simbolico** potrà essere un altro stimolante percorso di ricerca che vedrà il confronto di “immaginarsi” tra bambini/e e ragazzi/e del Liceo artistico Nervi/Severini, che nell'aprile/giugno 2018 hanno contribuito a rigenerare il logo (vedere 2 pagine del sito internet [Dirittoalgioco.it](http://Dirittoalgioco.it): [LINK 2](#) e [LINK 3](#)).

Al simbolico e all'immaginario si è fatto appello anche quando alcune classi hanno concorso ad arricchire la festa finale elaborando slogan (vedi [LINK 4](#)) a promozione del diritto al gioco, consegnando manufatti che ricorrendo al testo ed al colore fanno sentire con altra forma espressiva la voce dei bambini/e.

Rivolgendo l'attenzione ai nostri **parchi cittadini** (Ravenna è una delle città più verdi d'Italia) li si scoprirà anch'essi parzialmente “parchi per tutti” (anche se confermiamo che, al seguito di una nostra azione di sensibilizzazione e formazione, è in corso un progetto sperimentale per “un'area giochi inclusiva” anche a Ravenna, vedi [LINK 5](#)). In tutto questo i bambini/e potranno scoprirsi ideatori di possibili soluzioni, sicuramente co-costruttori di significati



per la promozione dell'inclusione sociale.

Su questo aspetto del laboratorio si potrebbe contemplare la presenza in classe di Rosa, mamma di Sofia (bambina con gravi deficit) e presidente dell'associazione [La Ruota Magica](#), che ci racconterà la sua "fatica" ad *includere e a farsi includere*, nel gioco come nella vita.

Questo laboratorio ha anche preso altre due vie, che portano al "fuori dalla scuola". La prima quella della "**piccola festa del gioco decentrata**" (che anticipa, prepara, all'ultimo evento del progetto – la Festa del diritto al gioco al parco Manifiorite, quest'anno prevista per il 26 maggio 2019 - pomeriggio) nel giardino scolastico, o in un luogo limitrofo (un giardino e perché non in una strada/piazza preventivamente chiusa al traffico o pedonalizzata).

Un evento questo che (vedere [LINK 6](#)) viene preparato in classe – con un laboratorio "lungo" – costruendo strumenti ludici e di ambientazione, ideando i contenuti della piccola festa del gioco, aprendo e promuovendo la stessa all'adesione di altre classi, in cui i bambini/e più grandi si fanno guide che conducono a varie postazioni ludiche e che insegnano ad altri (verso bambini/e più piccoli) cosa e come giocare i giochi da loro inventati... anche sperimentando sulla pelle (e riflettendo assieme) la "fatica, complessità ed il piacere" di insegnare, comunicare, apprendere, imparando a "so-stare" nella reciprocità dell'interazione (tra persone /ruoli, insegnante/discente).

Altro possibile percorso che porta il gruppo classe fuori dalla scuola è quello che vede le nuove generazioni **vestire i panni di "reporter in erba"**, soggetti che entrano nello spazio pubblico della strada e piazza per intervistare gli adulti sulle questioni che riguardano i bambini/e, appunto sugli "ostacoli al gioco e all'inclusione", per rilevare il punto di vista altro dal loro, della gente per strada, del passante con cui imparare ad interagire (vedere [LINK 7](#)).

Su tutto questo resta valido il supporto del conduttore del laboratorio per quanto concerne il **fare da megafono**, possibili ulteriori evoluzioni, quali un bollettino, lettera, volantino, giornalino scolastico che restituiscono i risultati dell'esperienza di laboratorio agli altri/e, o ancora verso i video e la radio locale.

### OBIETTIVI SPECIFICI

- Indagine e ricerca di soluzioni agli ostacoli che impediscono il compimento dell'articolo 31 (Diritto al gioco)
- Sviluppo pensiero critico e costruttivo
- Promozione di un'immagine d'infanzia pro-attiva nei riguardi dei propri/altrui diritti-problemi
- Lasciare traccia del proprio passaggio, agendo nel quotidiano

### DESCRIZIONE STRUMENTI E METODOLOGIE

- Brevi lezioni frontali mixate ad attività di confronto e ricerca tra pari e con gli adulti di riferimento;
- ... giochi d'interazione, senso percezione, attenzione, motori e collaborativi
- Attività ludico espressive a piccoli gruppi: gioco teatro, teatro-immagine e teatro forum;
- Utilizzo di materiale informativo: il libretto dal titolo "I Diritti dei bambini/e in parole semplici" (UNICEF Italia), il video, proiezione Power Point per immagini e testi.
- Utilizzo delle risorse della scuola (per la proiezione di video, cartelloni, pennarelli, ambiente classe e/o altra stanza più grande, il giardino)

### RISULTATI ATTESI

Assunzione di un ruolo attivo dei portatori del problema (bambini/e) rispetto al proprio ed altrui (inclusione sociale dei bambini/e con bisogni speciali) problema

Consapevolizzazione dei genitori ed insegnanti rispetto l'importanza di riconoscere un ruolo attivo ai bambini/e, nonché dell'adozione di una metodologia coerente ed attiva d'insegnamento dei diritti umani

Espansione dell'indagine sugli "Ostacoli al diritto al gioco all'aperto", definiti anche dal punto di vista anche degli adulti, e del tema dell'inclusione sociale.

### FORME DI VALUTAZIONE

- schede di valutazione gradimento per gli insegnanti
- feedback ed opinioni dei bambini/e proposti secondo modalità inter-attive durante il laboratorio;
- prodotti realizzati (documentazione cartacea, foto del laboratorio, relazione conclusiva).

Il progetto concorrerà nell'arricchire ed integrare la settima edizione della Festa del Diritto al Gioco (programmata per il 26 maggio 2019), realizzato con il principale contributo del Comune di Ravenna e di un accantonamento di fondi del Primo Premio assegnato da ConCittadini della Regione Emilia-Romagna all'edizione del 2018.

Ravenna, 01 ottobre 2018

**Renzo Laporta** - 3391714686

Referente del progetto La festa del diritto al gioco, [ciao@dirittoalgioco.it](mailto:ciao@dirittoalgioco.it)

Per conoscere il progetto "La festa del diritto al gioco", con le sue attività, visitare [www.dirittoalgioco.it](http://www.dirittoalgioco.it)



**Parchi per tutti e tutte:**  
*come garantire il diritto  
al gioco e l'inclusione  
sociale?*

immagine gentilmente concessa da  
[www.parchipertutti.com](http://www.parchipertutti.com)