

## **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 giunta alla sua ottava edizione, a promozione dei Diritti dei bambini e delle bambine nella scuola e nell'ambiente di vita quotidiana. Il Progetto trova la sua coerenza 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 negli anni scolastici dal 2013/2014, realizzato in diverse scuole primarie di Ravenna e forese. Avendo una lunga storia, la proposta di laboratorio si può differenziare per modellarsi alle esigenze dei gruppi classe sia per quelli che vi hanno già aderito e sia per i nuovi, tra percorsi brevi e lunghi, più centrati sul 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 e fanciullezza (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 e adolescenza, funziona se gli adulti vogliono legittimare le nuove generazioni ad esprimere le loro opinioni in merito alle questioni che riguardano, contribuendo così alla “cultura dei diritti per tutti”, affermando la cittadinanza al pari degli adulti, assumendo la responsabilità che **per affermare i propri si deve collaborare per gli altrui diritti.** All'adulto, pur mantenendo compiti di prevenzione, tutela e protezione, spetta anche 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).

### DIFFERENZIARE I PERCORSI

Un più specifico tema d'indagine, sempre attinente all'estensione del concetto “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 tanto ai maschi che alle femmine possibilità di “essere nel gioco”, la libera scelta fuori dagli stereotipi).

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.

Nel 2017 ci siamo accorti che il logo stesso del Progetto/Festa del diritto al gioco di Ravenna era incompleto, non del tutto rappresentativo la diversità. **Il ricorso al simbolico** potrà essere un altro stimolante percorso di ricerca che ha visto il confronto di “immaginarsi” tra bambini/e e ragazzi/e del Liceo artistico Nervi/Severini, che tra aprile e giugno 2018 hanno rigenerato il logo (vedere 2 pagine del sito internet [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 hanno fatto sentire la loro voce con altra forma espressiva.

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/le 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 24 maggio 2020 - 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 li riguardano, appunto sugli "ostacoli al gioco e all'inclusione", per rilevare il punto di vista altro dal loro, del passante che non si conosce 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 l'ottava edizione della Festa del Diritto al Gioco (programmata per il 24 maggio 2020), realizzato con il principale contributo del Comune di Ravenna e di un accantonamento di fondi del secondo Premio assegnato l'anno scorso da ConCittadini della dell'Assemblea Legislativa Emilia-Romagna.

Ravenna, 03 settembre 2020

**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)