

**LO SPAZIO PUBBLICO
I BAMBINI
IL GIOCO**

020

**Rivista
monografica
online**

ISBN: 978-88-7603-217-2
Euro 0,00 (Ebook)

INU
Edizioni

a cura di
**Elena Andreoni
Michela Rota**

LO SPAZIO PUBBLICO I BAMBINI IL GIOCO

**Elena Andreoni
Michela Rota**

**Questa pubblicazione è stata realizzata
grazie al contributo della Fondazione Paolo Bulgari**



Fondazione Paolo Bulgari

Il gioco come elemento trasformatore degli spazi pubblici
ELENA ANDREONI **6**

Tra gioco e sviluppo sostenibile nei musei
MICHELA ROTA **10**

IL GIOCO NELLO SPAZIO URBANO E VIRTUALE

Il valore dell'esperienza educativa e formativa di Paratissima Torino. Progetti a confronto
ROBERTO ALBANO - PARATISSIMA **16**

Eiron
FERMIN G. BLANCO (trad. Elena Belgrano) - SISTEMA LUPO / LUDANTIA **18**

Maestra de Obra
FERMIN G. BLANCO (trad. Elena Belgrano) - SISTEMA LUPO / LUDANTIA **20**

Festival Sens Arts Week_A Coruna
FERMIN G. BLANCO (trad. Elena Belgrano) - SISTEMA LUPO / LUDANTIA **22**

La ciudad en mis manos
MICO / LUDANTIA **24**

Riportiamo il gioco e lo sport nel piano
LUCIA NUCCI - ROMA TRE INU LAZIO **26**

Paideia: occasioni e spazi per il benessere e l'inclusione
FEDERICA PISANO - FONDAZIONE PAIDEIA ONLUS **28**

Juegos y creatividad en ruta
ELENA RODRÍGUEZ LABORRA - DETALLERES / LUDANTIA **30**

Alghero Città che Gioca
FABIO VIOLA - FONDAZIONE ALGHERO **32**

IL GIOCO E LA SCUOLA

Take care of it, it is yours
GIOVANNI CASTAGNO **36**

Patios escolares coeducativos
EQUAL SAREE (trad. Giulia Condulmari) **38**

Rinaturalizzazione di spazi e ambienti educativi. Il diritto a una città abitabile
EL GLOBUS VERMELL / LUDANTIA **40**

Don Sardelli Garden. Come realizzare un giardino pubblico di essenze odorose in onore di Don Roberto Sardelli
DANIELE MANCINI - UNPACKED **42**

L'aula in più
DANIELE MANCINI - UNPACKED **44**

La Pecora Elettrica e altri Androidi Urbani
DANIELE MANCINI - UNPACKED **46**

El poder del juego. Transformación de espacios educativos
GUAYARMINA RIJO MOLINA - LITTLE GURIMO / LUDANTIA **48**

Essere corpo, essere spazio, fare scuola
BENEDETTA RODEGHIRO - LEMUR **50**

IL GIOCO, LE ASSOCIAZIONI E LE ISTITUZIONI CULTURALI

In gioco sull'isola LILLY CACACE - LEGAMBIENTE	54
Rischio di gusto: dall'outdoor all'uso della città CLAUDIO TOSI - I CEMEA DEL MEZZOGIORNO	56
Piazza CEMEA al Tocati. Uno spazio per giocare assieme e dialogare di educazione LUCIANO FRANCESCHI - FEDERAZIONE ITALIANA DEI CEMEA	58
Il parco dei nostri sogni ANNALISA LOLLO E LAURA BERNARDINI - HORS GABARIT	60
La città ai bambini e alle bambine ANNALISA LOLLO E LAURA BERNARDINI - HORS GABARIT	62
Una capanna come un nido ANNALISA LOLLO E LAURA BERNARDINI - HORS GABARIT	66
Un giardino sospeso per l'infanzia LETIZIA MONTALBANO - IL GIARDINO DEL GUASTO	68
Le Biblionavette. Un progetto di Biblioteche di Roma ELENA PAUTASSO - ISTITUZIONE BIBLIOTECHE ROMA CAPITALE	70
Sciame ANNA LISA PECORIELLO - LA CITTA' BAMBINA	72
La relazione con la Terra: educare all'amore, al rispetto e alla gratitudine per la vita IXCHEL RUZ - ASSOCIAZIONE CULTURALE CHAKARUNA PONTE TRA I MONDI	74

IL GIOCO NEI MUSEI

Gli spazi per il gioco nelle ville di Roma ALBERTA CAMPITELLI - ICOM ITALIA	78
Guardare l'arte come fanno i bambini EMANUELA LANCIANESE - SOVRINTENDENZA CAPITOLINA AI BENI CULTURALI	80
Giochiamo a salvare il mondo? ROSSELLA LUCCO NAVEI - MACA MUSEO A COME AMBIENTE	82
"Il giro del Mondo in 60 minuti": laboratorio di educazione al patrimonio e all'alterità ERIKA GRASSO E GIANLUIGI MANGIAPANE - MAET	84
Educazione in gioco. Metodologia ed esperienze del MAXXI MARTA MORELLI - FONDAZIONE MAXXI	86
Dall'esplorazione alla riscoperta, dalla relazione all'educazione MONICA SPAGOLLA- MUSE - MUSEO DELLE SCIENZE DI TRENTO	88

Il volume *Lo Spazio Pubblico. I bambini. Il gioco* è frutto del lavoro congiunto di Elena Andreoni, architetto urbanista, membro del Direttivo INU Lazio e del Direttivo Biennale dello Spazio Pubblico e di Michela Rota, architetto, membro dell'ICOM Working Group on Sustainability, Coordinatrice ICOM Piemonte e Valle D'Aosta. Nello specifico tutte le schede sono state curate da Elena Andreoni, tranne *Il valore dell'esperienza educativa e formativa di Paratissima Torino. Progetti a confronto, Paideia: occasioni e spazi per il benessere e l'inclusione*, *La relazione con la Terra: educare all'amore, al rispetto e alla gratitudine per la vita*, *Gli spazi per il gioco nelle ville di Roma*, *Guardare l'arte come fanno i bambini*, *Giochiamo a salvare il mondo?*, *"Il giro del Mondo in 60 minuti": laboratorio di educazione al patrimonio e all'alterità*, *Dall'esplorazione alla riscoperta, dalla relazione all'educazione* che sono state curate da Michela Rota.

Il gioco come elemento trasformatore degli spazi pubblici

ELENA ANDREONI

Il tema del gioco nello spazio pubblico è un tema particolarmente interessante e ricco per le sue connessioni con gli aspetti sociali, pedagogici e didattici della vita urbana. Questa pubblicazione nasce per diffondere gli esiti del progetto Mettiamoci in gioco, sviluppato all'interno dei lavori della VI Edizione della Biennale dello Spazio Pubblico, dedicata ai bambini e al loro rapporto con gli spazi pubblici.

La scelta di avere questo focus è nata prima dell'emergenza sanitaria da Covid-19 ma l'attraversare una situazione così drammatica non ha fatto altro che rafforzare la decisione presa, proprio perché i bambini sono stati i soggetti più trascurati e coloro che più hanno sofferto le condizioni di limitazioni imposte a causa della pandemia. Progettare una città migliore per i bambini vuol dire inserire nelle trasformazioni quei soggetti fragili che raramente hanno la possibilità di far ascoltare la propria voce ed esprimere i propri bisogni in un'ottica di progettazione inclusiva e partecipata, trasformandoli in soggetti attivi e cittadini consapevoli.

Mettiamoci in gioco ha riunito attorno a quattro tavoli virtuali ben 29 soggetti - tra istituzioni, enti, musei, professionisti singoli e associati - chiamandoli a confrontarsi sul tema del gioco nelle sue declinazioni indoor, outdoor e virtuali. Di grande rilevanza è stata la collaborazione con la rete ICOM- International Council of Museums e con la rete spagnola di Ludantia, associazione che unisce soggetti e gruppi che operano sui temi dell'educazione, infanzia e architettura. I tavoli sono stati organizzati in modo tale da consentire ad ogni relatore di raccontare il proprio approccio e condividere gli obiettivi posti alla base del proprio operato tramite la scelta di alcune parole chiave tra quelle proposte. All'interno di questa pubblicazione le troverete precedute da un hashtag ed evidenziate in rosso, al termine di ogni scheda. Le parole scelte rappresentano gli obiettivi cui si vuole tendere con le azioni e gli interventi messi in campo, da raggiungere con strategie differenti a seconda del soggetto protagonista.

Il primo elemento emerso durante gli incontri prepa-

ratori alla Biennale è l'estrema ricchezza di contributi e di modalità con cui i vari soggetti declinano il tema del gioco nello spazio pubblico, modalità e metodi che si sviluppano in modo indipendente rispetto alla sua collocazione in presenza - all'interno o all'esterno - o online. La creatività che si riscontra complessivamente in questo ambito di intervento non è comune ad altri settori di progettazione dello spazio pubblico.

Il secondo elemento rilevante è che il gioco viene analizzato, valutato e programmato dai soggetti adulti, il che è forse - sottolineo forse - inevitabile. Ma anche laddove sono gli adulti a discuterne e in conclusione a progettare gli spazi al gioco dedicati, o l'organizzazione degli stessi, emerge con chiarezza che le soluzioni migliori si hanno quando l'equipe che lavora ha il coraggio di mettersi in secondo piano, per lasciare lo spazio ai veri protagonisti, ai bambini. Gli esempi qui raccolti raccontano proprio questo: il coraggio e le possibilità insite nel gioco.

Le schede sono strutturate tutte nello stesso modo, al fine di rendere più agevole un confronto tra le varie esperienze proposte: a una sintetica descrizione del soggetto che presenta l'esperienza segue la narrazione dell'attività presentata. Seguono poi le indicazioni che ogni soggetto propone per il futuro del lavoro con il gioco nel proprio ambito e infine una raccolta di consigli di letture, siti web o film per approfondire l'approccio avanzato.

Il gioco è infatti per noi adulti fondamentalmente un approccio, utilizzato proficuamente per raggiungere vari obiettivi; attraverso il gioco ad esempio posso educare, avvicinando i bambini a contenuti anche molto complessi. I bambini giocando riescono a comprendere cos'è un ecosistema, o quali sono i diversi tipi di paesaggio, approfondendo così il tema dell'interdipendenza e dell'effetto delle nostre azioni sul mondo che ci circonda. Giocando li guidiamo a guardarsi attorno per osservare l'ambiente in cui vivono, e riusciamo in tal modo a comunicare loro concetti altrimenti troppo teorici. Il gioco quindi si fa strumento, attraverso il quale educo, conosco, scopro.

Ma il gioco può essere utilizzato con grandi risultati anche per promuovere l'inclusione: la condivisione di spazi ed esperienze diventa agevolmente il terreno su cui far crescere l'accettazione di ciò che non conosciamo e che è diverso o lontano da noi. La scelta del gruppo di gioco - delle persone con cui stiamo giocando - e la scoperta di qualcosa che non conosciamo e di cui facciamo esperienza giocando, porta con sé un messaggio profondo di apertura al mondo, di accettazione dell'altro. Questo aiuta a superare stereotipi e convenzioni e pone le basi affinché ogni bambina e bambino acquisiscano la possibilità di costruire un pensiero critico. L'obiettivo inclusione può essere raggiunto tramite la progettazione di spazi gioco condivisi per bambini con diverse abilità, ma anche tramite una visita virtuale a un museo di antropologia ed etnografia che mostri attraverso il gioco realtà molto lontane



CREDITS @ MARCO TANFI

dalla nostra e le renda più familiari, scardinando alcune ingenuie convinzioni che appartengono non solo ai bambini. Come sempre gli obiettivi possono essere raggiunti attraverso strategie diverse, tutte ugualmente valide se strutturate e organizzate in modo adeguato. Il gioco porta con sé l'accettazione di regole che devono essere condivise tra i vari partecipanti e che, una volta accettate, divengono, per il periodo in cui si gioca, legge. Divengono legge perché il trasgredirle comporta l'automatica esclusione dal gioco, le lamentele degli altri giocatori, l'accusa di scarsa correttezza. E questa costruzione di regole condivise altro non è che allenamento civico, scelta consapevole di porsi dei limiti affinché il gioco proceda senza problemi e la relazione che si crea continui a funzionare.

Il gioco è anche tanto altro, è funzionale a tanto altro come mostrano i numerosi interventi ospitati in questo volume. Ma il gioco per i bambini cos'è? e soprattutto, come architetti e urbanisti che lavorano per e nella città, cosa siamo chiamati a fare? Che relazione c'è con il gioco?

Abbiamo visto come il gioco possa essere approccio e metodologia, in determinati ambiti e con ottimi risultati. Ma il gioco è - e deve essere - per i bambini anche fine a se stesso. Come diceva Caillois e come spesso ricordato da Francesco Tonucci - da ultimo nel suo intervento alla Biennale dello Spazio Pubblico 2021 - il gioco non deve produrre nulla, si propone come libera scelta, attività di lusso e mai dovuta. Privo di obiettivi se non quello di giocare, rappresenta l'atto in sé che si autolegittima, la presenza nell'*hic et nunc* di Orazio, il gioco praticato per il piacere e il desiderio di farlo. Questo carattere del gioco, fondamentale per i bambini, non esclude che il gioco possa essere latore di conseguenze, e io ritengo che queste siano particolar-

mente importanti e rilevanti negli spazi pubblici: quando il gioco spontaneo, il gioco libero invade gli spazi pubblici questi ne escono trasformati.

Si tratta di un effetto che potremmo definire collaterale, ma non per questo marginale o secondario. Molte volte non viene previsto né ricercato, ma è indiscutibilmente reale e concreto: nel momento in cui i bambini occupano uno spazio con il gioco questo spazio non resta più lo stesso. La trasformazione può essere temporanea, limitata nel tempo, potremmo probabilmente parlare di architettura effimera o di urbanistica tattica, ossia di quelle trasformazioni spesso reversibili che hanno una durata limitata e che hanno costi limitati, con un coinvolgimento diretto dei cittadini. Ma ritengo vi siano ancora potenzialità maggiori da approfondire.

L'uso degli spazi pubblici per il gioco è innanzitutto la possibilità di vedere quel luogo con occhi diversi, di pensarlo in una nuova luce, con una nuova funzione nella città e per la cittadinanza. E di conseguenza di pensarlo e progettarlo in modo diverso. Cambiare il punto di vista porta con sé conseguenze spesso interessanti. Così il gioco diventa strumento di trasformazione dello spazio pubblico, giacché la creatività e la libertà che sono nel gioco consentono di prefigurare e di immaginare qualcosa di diverso per le nostre città. Il gioco infatti non è certamente solo aree ludiche, con giochi preconfezionati collocati all'interno di aree con tale destinazione e poi recintate, ma siamo comunque chiamati come architetti e urbanisti ad individuare un luogo e uno spazio per il gioco nelle nostre città. Per farlo è necessario farsi contaminare dallo stato d'animo con cui i bambini si avvicinano al gioco. Tutto è possibile, anche scoprire che una duna nasconda un drago, che un muro sia fatto per arrampicarsi o che

con un cerchio fatto a terra con un gessetto si acceda ad un mondo incantato.

La prima lezione è dunque quella di liberare la nostra mente e imparare dai bambini. E per farlo dobbiamo coinvolgerli, rendendoli attori nelle nostre città e nelle nostre scelte pianificatorie. Quindi il gioco non è solo lo strumento per raggiungere un obiettivo altro, ma anche una pratica valida in sé, per le sue enormi potenzialità trasformative.

Nel momento in cui si parla di riqualificare con interventi che abbiano consumo di suolo pari a zero, di recupero delle aree dismesse, abbandonate o sottoutilizzate, è necessario pensare che sia possibile farlo anche attraverso il gioco, condividendo lo spazio con i bambini: si tratta di apprendere a guardare le nostre città da un altro punto di vista. Ovviamente tutto questo deve poi diventare progetto, deve tramutarsi in procedura e non può restare atto episodico o evento dimostrativo.

La vera e grande innovazione è il mettere a sistema i principi sopra descritti, creando reti che lavorino su questi aspetti attualmente poco valorizzati. Il primo elemento su cui lavorare è certamente partecipazione, dei bambini nello specifico e dei cittadini più in generale.

Lavorare sulla partecipazione alle trasformazioni della città non vuol dire soltanto seguire i vari regolamenti o indirizzi esistenti in materia, ma adoperarsi affinché chi arriva al tavolo di confronto abbia quegli strumenti di conoscenza che gli permettano di esprimersi in modo consapevole. È pertanto necessario costruire un percorso che sia continuo e non episodico, ed avere la possibilità e la capacità di mettere in discussione realmente e non solo formalmente le scelte.

Il coinvolgimento dei vari soggetti interessati parte prima di un evento - ludico, trasformativo, sociale - e prosegue dopo, creando così un legame di relazione. E' certamente diffusa la consapevolezza che quando i cittadini sono parte attiva nella città e sanno di poterne condizionare la trasformazione, diventano anche più consapevoli e responsabili nelle scelte di ogni giorno. Avere l'opportunità di prendersi cura dei luoghi fa sì che i beni diventino realmente beni comuni. Ci sono vari esempi noti in Italia di questo, ma non ancora sufficienti e soprattutto non ancora diffusi come prassi.



CREDITS @ MARCO TANFI

Nel caso della partecipazione dei bambini è poi fondamentale che essa non sia vista dagli adulti decisa come un mero esercizio di stile, come una minima soddisfazione data a chi in realtà non può fornire contributi validi. In realtà infatti l'approccio dei bambini e il lavoro fatto insieme a loro è realmente in grado di arricchire un progetto, fornendo una chiave di lettura su cui lavorare.

Il secondo elemento sul quale lavorare, oltre alla partecipazione, è la necessità di inserire il gioco nella progettazione degli spazi pubblici considerandolo in modo più ampio e strutturato e non limitandolo alla sola scelta dei giochi certificati da inserire all'interno di aree verdi. I tecnici che lavorano nell'amministrazione pubblica e progettano e realizzano aree ludiche sono molto vincolati dalle normative sempre assai stringenti sulla sicurezza e sui lavori pubblici e pertanto dovranno essere coinvolti in un proficuo rapporto di confronto e collaborazione. La necessità di aprire questo dialogo con l'amministrazione pubblica locale è emersa con grande forza durante i tavoli di preparazione alla Biennale. Anche se vi sono delle eccezioni, troppo spesso le associazioni e realtà che lavorano sul territorio sono ancora troppo distanti e si sentono inascoltate dalle Amministrazioni, mentre chi lavora nel pubblico deve poter trovare un percorso di fattibilità all'interno di regole ben precise. Il confronto con i soggetti pubblici, decisori e tecnici è fondamentale anche per proporre, costruire insieme e sviluppare modelli diversi di aree per il gioco, più integrate negli spazi urbani e ibride nella loro identità, meno stereotipate e più aderenti e relazionate al contesto nel quale si inseriscono. È quindi necessario sia ascoltare i bambini e coinvolgerli nei progetti che vengono sviluppati, sia confrontarsi con chi a questi progetti deve dare le gambe per camminare.

Un elemento di grande rilevanza è la diffusione della consapevolezza che il gioco non deve essere necessariamente collocato in una griglia all'interno della quale posizionare prodotti certificati, ma possiede potenzialità molto più ampie ed è anche un modo per riappropriarsi del proprio territorio, conoscerlo e farlo nostro. Attraverso il gioco la città si trasforma anche diventando più familiare; l'uso dello spazio pubblico da parte dei bambini è un uso pervasivo, immediato, attivo, in grado di rendere più sicuri i luoghi della città, in quanto più frequentati e con una modalità meno rapida, più stanziale. I luoghi del gioco sono infatti luoghi dello stare, in cui i bambini corrono, si muovono, si arrampicano e gli adulti siedono, leggono, guardano, supervisionano. Non è la città da attraversare velocemente, con altre destinazioni e obiettivi in mente, è la città in cui sostare. E così i luoghi divengono luoghi più frequentati e conseguentemente più sicuri e vivibili, aumentando la qualità degli spazi di prossimità.

Questa riflessione coinvolge di necessità anche il tema degli standard urbanistici. Quelle quote di verde pubblico e parcheggi e servizi introdotte nel 1968 nelle nostre città con accanto ad ogni abitante insediato un valore numerico che ne racconta l'esigenza di avere un giardino, un parcheggio e una scuola o un centro sociale, sono oggetto da tempo di riflessione e proposte di revisione, soprattutto per cercare di considerare aspetti qualitativi oltre che quantitativi. Credo che l' inadeguatezza della destinazione a "verde pubblico per il giuoco dei bambini" - come spesso è indicato nei



CREDITS @ MATILDE AUTORE

piani urbanistici - sia evidente e, pur rendendoci conto del ruolo fondamentale che gli standard del DM 1444 hanno avuto nelle nostre città, sia giunto il momento di aggiornarli recependo questioni come la flessibilità dell'uso degli spazi, gli usi temporanei e anche il concetto che gli spazi per il gioco possono essere inseriti in una piazza, in una strada, in uno spazio verde, con modalità diverse dal recinto e che questo contribuisce a costruire la qualità degli standard necessari per le nostre città. Gli spazi delle scuole, comprendendo in questa definizione sia il sedime dell'edificio scolastico che i cortili e gli spazi attorno alla scuola stessa, appaiono come una grande opportunità su cui lavorare proprio in termini di aggiornamento del concetto di standard urbanistico, di relazione con il territorio e di servizi di prossimità, anche in applicazione delle modifiche introdotte nel settembre 2020 al Codice della Strada in merito alle "Zone Scolastiche".

I bambini hanno la capacità di accompagnare i genitori e più in generale gli adulti, a scoprire le potenzialità inesprese dei luoghi, grazie al loro sguardo nuovo e alla loro capacità creativa. All'interno dei contributi che seguono vi sono numerosi esempi di questa capacità, esempi a volte anche molto complessi, che hanno richiesto un lavoro costante e continuativo, ma con esiti straordinari in quanto a ricchezza e valore. Come sempre è di fondamentale importanza costruire nuove reti e trasformare le singole esperienze in prassi, affinché la condivisione riesca ad essere elemento generatore di idee e di nuovi spazi, fisici e mentali. Mettiamoci in gioco!

Tra gioco e sviluppo sostenibile nei musei

MICHELA ROTA

Nel progetto Mettiamoci in Gioco sono stati coinvolti numerosi enti culturali e museali che hanno partecipato portando le loro esperienze e riflessioni, declinando il tema del gioco con diverse sfaccettature e finalità.

Il percorso è stato supportato da ICOM - Italia e in particolare dal Coordinamento regionale ICOM Piemonte e Val D'Aosta, che ha aggiunto la voce dei musei e di altri enti culturali al partecipato programma. ICOM - International Council of Museums è l'associazione internazionale dei musei con un Comitato in Italia e la presenza di Coordinamenti in diverse Regioni, sostiene lo sviluppo di una comunità di professionisti museali e stimola lo studio e il dibattito sui principali temi della museologia.

Nell'ultimo anno, i musei hanno messo in campo una grande capacità di reazione alla luce della crisi pandemica e si è assistito ed è in corso un grande fermento, determinatezza e capacità creativa del comparto culturale per assicurare la presenza e dimostrare la rilevanza all'interno della società sui temi di attualità e per trovare soluzioni per ovviare alle crisi. Nonostante la quasi totalità dei musei tra il 2020 e il 2021 siano stati chiusi a livello globale, gli enti hanno iniziato a sperimentare diverse soluzioni per rimanere in contatto con i pubblici e le iniziative hanno trovato un'ampia cassa di risonanza grazie al digitale e ad una rafforzata presenza online, a cui gli enti si sono convertiti con estrema rapidità, alimentando una serie di esperienze e sperimentando nuove soluzioni. I musei hanno cercato nuovi modi di rapportarsi con i loro pubblici e di giocare con loro, ampliando spesso anche i contatti e il bacino di persone, andando a declinare attività sui piani dell'online, onsite e onlife, quest'ultimo con una distinzione non netta tra reale e virtuale.

I musei da alcuni anni si stanno re-immaginando da diversi punti di vista, per essere al servizio delle persone e delle comunità. Lo stesso tema della Giornata Internazionale dei Musei - IMD, che si tiene ogni anno il 18 maggio, ha riguardato nel 2021 "Il futuro dei musei: rigenerarsi e reinventarsi", concentrando tutti gli eventi sul ripensamento in corso per affrontare le

sfide del presente e aprendo a nuove visioni sui futuri possibili. Ma è un percorso iniziato da tempo che promuove delle innovazioni fondamentali, con maggiore attenzione alla digitalizzazione e la creazione di nuove forme di esperienze e di divulgazione che vedono la centralità della partecipazione del pubblico, dei bambini e delle comunità, anche con un approccio inter-generazionale.

È un momento cruciale per la nostra società e si chiede al comparto della cultura e ai musei di essere attori del cambiamento; si ripensa nei musei la relazione con le comunità, di cui i musei sono al servizio, per sperimentare modelli di esperienza culturale e affermare il loro valore essenziale nella costruzione di un futuro equo e sostenibile. La cultura ha infatti un potenziale creativo come motore per il rilancio e l'innovazione dell'era post-Covid.

E attraverso il gioco, il settore museale ha uno strumento per contribuire al cambiamento, partecipare come facilitatore del dialogo tra i diversi attori, in collaborazione con il mondo dell'educazione, del terzo settore, delle imprese culturali e creative, con i cittadini per affrontare i temi e ipotizzare soluzioni da testare nei diversi contesti.

Attraverso il gioco si è in grado di plasmare il modo in cui percepiamo, diamo un senso, ci comportiamo e ci relazioniamo alla realtà in cambiamento. Dà significato alle nostre percezioni, ci riunisce attraverso emozioni, immaginazione, pensieri. Questo succede per i bambini, ma anche per gli adulti che si mettono in gioco.

Con la lente dell'arte e della cultura, unendo scienza e innovazione digitale, i musei nelle diverse tipologie possono aiutare adulti e bambini a essere attivi e prendere parte alla vita pubblica; a esplorare i futuri desiderabili; a comprendere le sfide in atto, non ultima quella del cambiamento climatico e della salvaguardia dell'ambiente e del perché sia così centrale e con quali effetti impatta sul nostro futuro; a cercare nuovi significati e testare la rigenerazione prima di tutto del linguaggio; a creare nuove metriche narrative. E sempre più spesso si assiste a progetti di rigenerazione urbana o di sviluppo territoriale che partono dai luoghi della cultura.

I musei affrontano sfide relative a problematiche sociali, economiche ed ecologiche. Testimoni del passato e custodi della memoria e dei valori dell'umanità per le future generazioni giocano un ruolo chiave per lo sviluppo sostenibile.

Infatti un tema che è emerso con forza in diverse esperienze presentate nei tavoli di discussione e a cui i musei e i luoghi della cultura stanno prendendo parte in numero sempre maggiore riguarda l'impegno verso l'Agenda 2030 (1) delle Nazioni Unite e gli Accordi di Parigi (2). L'Agenda 2030 declina una serie di temi



CREDITS @ MARCO TANFI

(con i 17 obiettivi SDGs e 169 TARGET) per sviluppare quello spazio sicuro e giusto, per vivere in modo dignitoso ed equo, nei limiti del pianeta, senza distruggere i sistemi naturali da cui traiamo le risorse e in equilibrio tra tutti i sistemi viventi. Le sfide riguardano i temi del cambiamento climatico, della perdita di biodiversità, dell'inquinamento dell'aria, del suolo e delle acque, ma anche dell'uguaglianza di genere, della giustizia e della pace sociale e l'apprezzamento della diversità culturale. E' necessario un impegno per la diffusione di conoscenze e di abilità necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile, attraverso l'educazione, la partecipazione e tramite stili di vita sostenibili. A partire dall'Agenda 2030 gli enti impegnati nella sua attuazione hanno lanciato nel 2020 la Decade dell'Azione, chiedendo che sia tutta la società civile e istituzionale a prendere posizione e mettere in atto la trasformazione. Ma se gli obiettivi sono chiari è il percorso per raggiungerli che può essere diverso a seconda degli approcci e dei contesti e il museo è lo spazio fisico e metaforico dove la conoscenza si traduce in esperienza condivisa e collettiva. La grande sfida dello sviluppo sostenibile, della questione ambientale ed ecologica, richiede prese di posizioni anche radicali. Anche ICOM con la sua risoluzione sulla sostenibilità (3), ha riconosciuto le crisi in atto che coinvolgono la società dichiarando la necessità che i musei si occupino degli obiettivi di sviluppo sostenibile. L'UNESCO ha riorganizzato per il settore culturale i temi in quattro macro aree (4), che riguardano ambiente e resilienza; la prosperità e il sostentamento anche con l'economia circolare e la mobilità sostenibile; l'educazione e lo sviluppo di competenze; l'inclusione e la partecipazione, con un orientamento sempre più forte ed olistico

legato al benessere e alla salute delle persone, anche grazie all'attenzione del rapporto con la natura e con i diversi sistemi viventi - umani e non umani.

L'impegno verso pratiche di sostenibilità può essere declinato in tutto lo spettro di attività degli enti, attraverso un'organizzazione efficace, con figure che se ne occupano in modo programmato; inserendolo nella missione e declinandolo nei programmi espositivi e didattici; favorendo l'educazione permanente e l'educazione ambientale e per lo sviluppo sostenibile; introducendo strategie di gamification che con gli strumenti digitali permette di utilizzare il divertimento per raggiungere determinati obiettivi; riducendo l'uso di risorse e avviando processi di decarbonizzazione; nelle forme di relazione e partecipazione con le comunità per costruire percorsi di sensibilizzazione anche volti alla salvaguardia dell'ambiente, alla biodiversità o percorsi di ricerca del tipo citizen science; e in una logica di museo diffuso nel rapporto con il territorio, contribuendo in maniera costruttiva a perseguire i diversi SDGs. Ad esempio con l'SDGs 11, "rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, accessibili, resilienti sostenibili" e il Target 11.4 che esplicita il legame per "rafforzare gli sforzi per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo", ci sono molte possibilità di cambio e trasformazione che possono essere affrontati anche con l'approccio del gioco, per il suo potere formativo e trasformativo.

Numerosi enti partecipanti hanno messo al centro il tema della sostenibilità, dell'inclusione, della partecipazione. Interessante rilevare come sia stato evidenziato da più enti la necessità di mettere in campo sinergie e partnership per valorizzare appieno le

esperienze. Spesso escono con le attività dagli edifici e vanno incontro alle comunità e ai bambini, per attivare percorsi di conoscenza e scoperta attraverso il gioco, dimostrando una energia creativa non scontata nel muoversi in spazi esterni, nella natura o talvolta in luoghi interstiziali urbani ricchi di possibilità anche per la trasformazione dello spazio stesso.

I musei scientifici del MUSE e del MaCA hanno messo al centro i temi dello sviluppo sostenibile e l'Agenda 2030. Ad esempio il MUSE, Museo delle Scienze di Trento ha posto il focus sul ruolo educativo del museo per e sul territorio, a servizio di scuole e cittadini. Aprendosi all'outdoor education invita alla scoperta, alla curiosità e al piacere della conoscenza, nell'intento anche di interpretare la natura, pensando a percorsi veri e propri lungo sentieri naturalistici, ma anche aule a cielo aperto dove l'ambiente è la cornice per poter parlare di qualsiasi argomento. Il MaCA - Museo A come Ambiente di Torino riporta la centralità sulla sostenibilità, il tema ambientale e la relazione con il territorio a partire dal limitrofo Parco Dora. Il gioco è un importante veicolo per accendere la curiosità, stimolare la cooperazione e l'inclusione, vivere l'ambiente e gli spazi aperti in maniera sostenibile.

All'aperto e soprattutto in natura, i bambini possono giocare e scoprire in un ambiente ricco di stimoli. Diversi studi (5) hanno fatto emergere il rischio di un comportamento sedentario nei bambini in relazione alla salute fisica, mentre al contrario emergono evidenze positive a seguito di attività ludiche all'aperto e in natura, come un incremento della fiducia in sé stessi, dei livelli di benessere e delle capacità cognitive. Inoltre come conseguenza, con idonei modelli di comportamento, i bambini possono imparare ad avere cura dell'ambiente, dal momento che si creano le condizioni per una connessione più profonda. Come riportato da Ixchel Ruz, dell'Associazione Chakaruna, "i quattro elementi della natura e la relazione con la Terra sono lo strumento per educare all'amore, al rispetto e alla gratitudine per la vita in tutte le sue manifestazioni."

Nelle schede del volume si possono poi cogliere numerosi altri elementi riportati durante Mettiamoci in gioco. Ad esempio viene trattata la rigenerazione di edifici culturali (Ville Borghese e Torlonia a Roma) per creare spazi per il gioco di cui ci ha parlato Alberta Campitelli; oppure con l'esperienza di Paratissima raccontata da Roberto Albano che si differenzia con

le possibilità offerte dall'arte contemporanea sia per attività ludiche ed educative rivolte ai bambini che per avviare la rigenerazione di edifici e zone urbane. La Fondazione Paideia che nel percorso di aiuto a bambini con disabilità e alle loro famiglie nella sede torinese mette a disposizione diversi spazi, tra cui un'area giochi nel parco annesso, liberamente fruibili dai cittadini del quartiere e della città. I Musei Reali di Torino propongono attività ludiche offerte nei percorsi espositivi come il Gioco dell'(arche)Oca al Museo di Antichità nel quale adulti e bambini si mettono alla prova insieme. Uno sguardo al gioco che parte dagli oggetti e da una collezione di giocattoli antichi per la mostra "Per Gioco" (al Museo di Roma di Palazzo Braschi), che si fa strumento di esplorazione ed educazione anche in questo caso intergenerazionale, come riportato da Emanuela Lancianese della Sovrintendenza Capitolina. Il MAXXI Roma, grazie al racconto di Marta Morelli, che tra le numerose ed interessanti esperienze riportate relative ai servizi educativi, ma non solo, focalizza l'attenzione anche sulle modalità partecipate di co-progettazione delle attività insieme al target di riferimento.

Le parole chiave più ricorrenti riportate per i musei riguardano #libertà #scoperta #socialità #inclusione #educazione #partecipazione #relazione #esplorazione #regole #sostenibilità#cooperazione. Emerge un quadro estremamente variegato di opportunità legate al gioco dei bambini, ma non solo, che i musei e più in generale gli enti culturali possono cogliere nel procedere a contribuire a quel processo di re-immaginazione necessario per la società contemporanea, per ricevere stimoli continui e diversi, divertendosi, così da scoprire "buone ed utili" visioni.



CREDITS @ GABRIELE AUTORE

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



NOTE

(1) Agenda 2030, <https://asvis.it/goal-e-target-obiettivi-e-traguardi-per-il-2030/>

(2) Accordo di Parigi, 2015 stabilisce un quadro globale per evitare pericolosi cambiamenti climatici limitando il riscaldamento globale ben al di sotto dei 2°C e proseguendo con gli sforzi per limitarlo a 1,5°C. Inoltre punta a rafforzare la capacità dei paesi di affrontare gli impatti dei cambiamenti climatici e a sostenerli nei loro sforzi. https://ec.europa.eu/clima/policies/international/negotiations/paris_it

(3) ICOM, Resolution n.1 "On sustainability and the implementation of Agenda 2030, Transforming our World, General Conference Kyoto 2019

(4) UNESCO, Culture | 2030 Indicators, <https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators/>

(5) Kandola A, Lewis G, Osborn DPJ, Stubbs B, Hayes JF (2020). Device measured sedentary behaviour and anxiety symptoms during adolescence: a 6-year prospective cohort study. Psychological Medicine 1–10. <https://doi.org/10.1017/S0033291720004948>

PARTE

I

IL GIOCO NELLO SPAZIO URBANO E VIRTUALE

IL VALORE DELL'ESPERIENZA EDUCATIVA E FORMATIVA DI PARATISSIMA TORINO. PROGETTI A CONFRONTO

PARATISSIMA

ROBERTO ALBANO

Paratissima nasce come un evento ibrido e inclusivo che non pone limiti alla creatività: è sia un grande contenitore capace di dare spazio a una pluralità di forme d'arte, sia una cassa di risonanza in grado di amplificarne la voce in maniera adeguata, destando così l'attenzione e la curiosità del grande pubblico.

La definizione di fiera è estremamente riduttiva poiché Paratissima è un'occasione espositiva che permette agli artisti emergenti di ottenere visibilità.

L'ARTiglieria – Con-temporary Art Center" nasce per condividere gli spazi dell'Accademia Artiglieria con la cittadinanza. L'obiettivo è di incubare e rendere autonomi e sostenibili progetti culturali di realtà pubbliche e private che vorranno partecipare alla "chiamata alle arti".



1. L'ATTIVITÀ

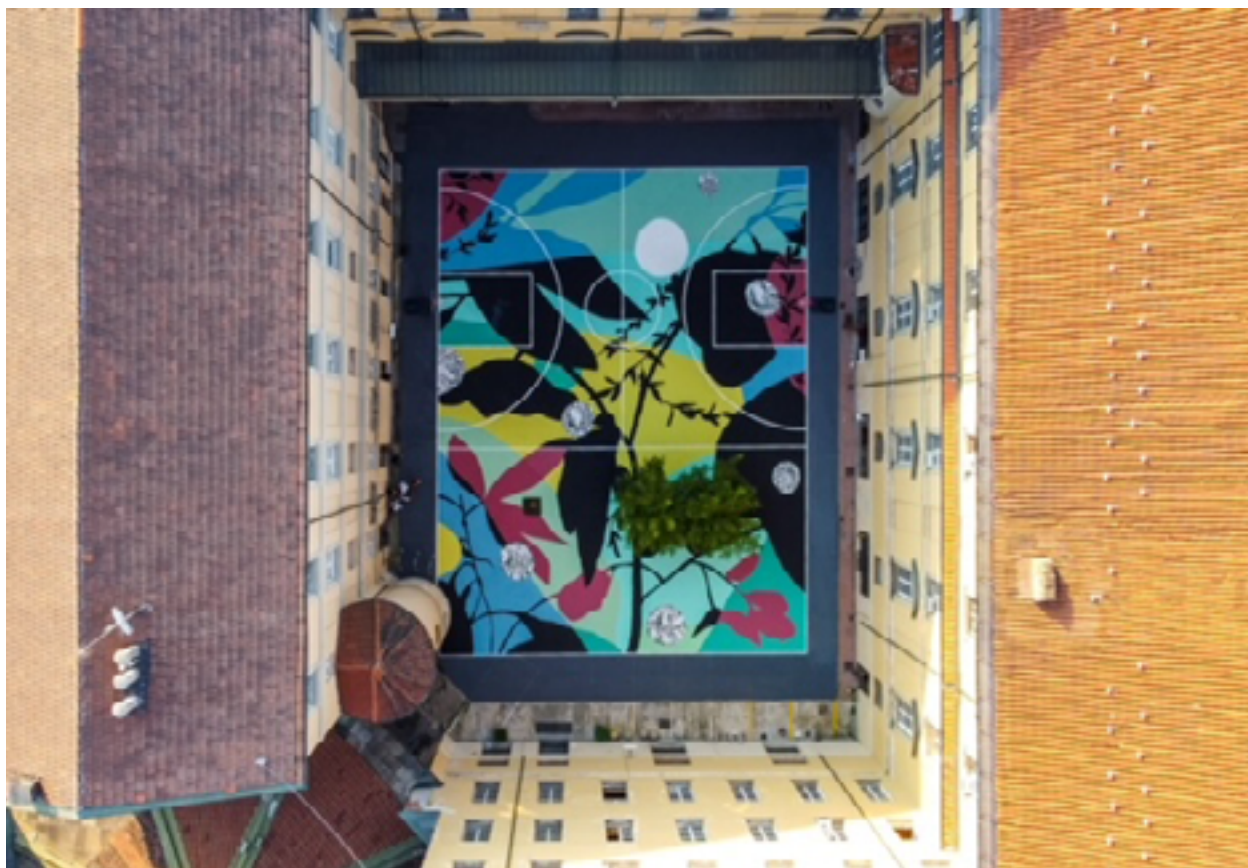
Paratissima è una manifestazione che da oltre 15 anni si occupa della promozione dell'arte a livello urbano, attraverso un evento di picco che nel mese di novembre a Torino, negli ultimi anni, ha accolto oltre 45.000 persone durante la settimana dell'arte contemporanea, in cui Torino diventa la capitale europea dell'arte contemporanea, con la fiera internazionale di Artissima che traina decine di eventi paralleli. L'offerta di Paratissima ormai, in condizioni ottimali, durante l'anno, viene arricchita con numerose occasioni satellite che completano la manifestazione principale con nuovi contenuti, tra i quali, nel 2013, la nascita della sezione Kids, avviata con l'obiettivo di incrementare le relazioni stabili con i soggetti del territorio.

In completo accordo con le fasi di sviluppo della manifestazione, che dai 6 artisti ospitati nella prima edizione è passata agli oltre 400 del 2018, la sezione kids-educational ha avuto una rapida crescita, arrivando al coinvolgimento di oltre 50 scuole e 1.500 famiglie nell'ultima edizione. L'offerta dedicata a questi soggetti si componeva prevalentemente di attività laboratoriali, condotte dagli artisti di Paratissima e di visite guidate alle mostre. L'attività educational si è col tempo ampliata a collaborazioni e progetti esterni, come la realizzazione interattiva e partecipata del cortile di Casa Ugi - un centro dedicato all'accoglienza delle famiglie dei bambini ricoverati al Regina Margherita, la partnership biennale con Fondazione Paideia che ha portato le famiglie legate alla fondazione sui tetti della pista del Lingotto (ex fabbrica FIAT ora centro polifunzionale culturale e del commercio), la visita con reportage fotografico all'ultimo piano del nuovo grattacielo di Intesa San Paolo, o ancora, la collaborazione con l'I.C. Manzoni, che ha condotto a installazioni permanenti nel cortile della scuola attraverso l'intervento artistico di Halo Halo.

Il coinvolgimento del territorio non si è però limitato ai più piccoli. Numerosi workshop e incontri sono stati realizzati con la Fondazione per l'Architettura di Torino e con artisti del calibro di Paolo Grassino: tutti progetti finalizzati alla progettazione e alla costruzione di nuovi spazi e opere artistiche da realizzare all'interno della manifestazione e visibili dal pubblico.

Le parole chiave delle attività svolte sono: contaminazione, partecipazione, public art e, laddove possibile permanenza, in opposizione alla durata effimera di una mostra. Le attività educational hanno infatti condotto alla strutturazione di relazione con soggetti vari che non possiedono un forte legame con l'arte e che si sono messi a disposizione nella ricerca di nuove forme di sperimentazione, con risultati estremamente positivi.





CREDITS @SIMONE DI GIOIA

2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

La sfida per i prossimi anni è sicuramente quella di tornare allo svolgimento delle attività garantendo distanze, ma intraprendendo nuove modalità di rapporti interpersonali, perché tutti questi progetti sono stati resi possibili attraverso il lavoro coordinato di gruppi, anche numerosi, di persone. Inoltre la ricerca del passaggio da evento effimero e con durata temporale limitata a un calendario di attività strutturato e annuale è condizione essenziale per garantire la sopravvivenza dei gruppi di lavoro e della manifestazione stessa. La possibilità di poter disporre di uno spazio agibile nel pieno centro di Torino (Art-iglieria) rafforza questa direzione, ma lo sforzo per una riprogrammazione dopo oltre un anno di inattività è notevole.

3. SUGGERIAMO

Perelli L. (2015), Public art. Arte, interazione e progetto urbano, Milano, FrancoAngeli

Munari B. (2017), Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Bari, Laterza

PARATISSIMA

#gioco

#educazione

#workshop

SISTEMA LUPO

SCHEDA 1/3

Sistema Lupo è un collettivo che, partendo dalla base dell'architettura, sviluppa laboratori per bambine e bambini, brevetta giochi e giocattoli, implementa ricerche su tecniche e materiali e trasforma l'architettura dei centri educativi e degli spazi urbani.



1. L'ATTIVITÀ

Eirón è un progetto di trasformazione di un vuoto urbano, risultato della demolizione degli annessi dell'antica caserma, considerati dal Comune parte del recupero di un percorso che segue le mura della città. Il progetto è stato co-disegnato dalla Comunità educativa in 4 anni, e recentemente approvato dopo mille peripezie amministrative.

EirON rappresenta una riflessione sul presente e il futuro degli spazi pubblici del nostro territorio. Si presenta come uno spazio di relax, rispetto e riposo per godersi il paesaggio con le Mura della Città come sfondo, nel rispetto delle direttrici del Piano Strategico delle Mura e delle altre prescrizioni imposte dalla pubblica amministrazione.

Si propone un parco pubblico con una distribuzione geometrica la cui planimetria allude direttamente alla forma propria delle Mura. È uno spazio disegnato prendendo in considerazione i bambini, ma nel quale si includono ambiti dedicati al tempo libero degli adulti.

La stessa parola eirON rimanda simultaneamente alla nostra tradizione, per la forma dello spazio di lavoro presente nei nostri paesi (l'aia – eira in Galizia), e alla necessità di pensare più coscientemente allo spazio che abitiamo e usiamo quotidianamente. Uno spazio di lavoro nel quale predomina la componente verde e naturale e le attività si svolgono all'aperto, nell'aia. Nei laboratori Nenoarquitectura, realizzati presso la

FERMÍN G. BLANCO

Fondazione Luis Seoane con bambini e bambine in età compresa tra i 4 e i 12 anni, si sono fatte analisi per studiare l'orientamento del parco, i venti dominanti e la protezione rispetto a questi - particolarmente forti nella zona -, la vegetazione esistente e quella suscettibile di adattarsi a questo spazio, il piano della memoria e le forme e i luoghi di gioco che esistevano nella Città Vecchia, la disposizione degli elementi vegetali e la collocazione degli stessi, la presenza massiccia dell'automobile nell'accesso allo spazio anche con la costruzione di un plastico a scala dell'area della proposta.

L'elemento didattico non è mai assente nelle varie fasi progettuali, per questo, per ogni problematica che si presenta, viene preparata una lezione tematica e una parte esperienziale di approfondimento in situ.

A partire da questa fase di analisi preliminare e lavorando sul plastico si crea la proposta per il miglioramento e l'adeguamento dello spazio. In questo modo si espone una metodologia di attuazione basata nella cooperazione e collaborazione tra cittadini, artisti, artigiani, professionisti e imprese.

La creazione di uno spazio, non solamente infantile, di uso pubblico, viene passato al setaccio dalle successive modifiche dell'amministrazione, fino al punto che, secondo le testuali parole dei bambini partecipanti, ci si trova a creare un parco di "astrazioni", ironizzando sul concetto di parco di attrazioni. In effetti, tutti gli elementi esplicitamente destinati al gioco vengono tolti durante l'iter di approvazione, obbligando il progettista a cercare, nel disegno dei propri elementi spaziali e naturali, le opportunità e i suggerimenti per un possibile uso ludico. Il gioco rimane come elemento implicito nel progetto, non apertamente dichiarato nel disegno, ma sempre pensato e tenuto presente.

Si propone una rampa con un 4% di inclinazione che discende dalla quota superiore della strada fino ad una quota inferiore al bordo delle mura. Il piano del suolo viene sprofondato a contatto con le mura, cercando, da un lato, di recuperare la funzione di queste come elemento di protezione e sicurezza e, dall'altra parte, incorporarle come elemento definitorio e generatore di spazio. Le geometrie presenti nel progetto sorgono come prosecuzione delle pieghe presenti nelle mura stesse. Un piccolo bosco di entrata allo spazio richiama l'attenzione rispetto all'accesso dalla strada e si configura come transizione naturale tra gli edifici e le mura. Questo bosco includerà al suo interno una piccola fonte d'acqua e i lampioni a modo d'alberi intervallati tra questi.

A partire da qui, il resto dell'intervento si disegnerà seguendo i principi del giardinaggio esposti nelle lezioni e negli approfondimenti realizzati, ispirandosi al "giardino in movimento" di Gilles Clément, seguendo i criteri del basso costo di mantenimento e senza perdere mai l'aspetto educativo e didattico del progetto.



2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il progetto eirON, dal suo inizio nel 2016, è passato per una moltitudine di fasi. Si tratta di un piano nel quale la cooperazione, la partecipazione e la perseveranza, si sono mantenute dall'inizio e che ha visto coinvolti una grandissima varietà di soggetti differenti. Gli inizi, nei quali si presentarono le basi e le condizioni del progetto, sono stati seguiti da analisi, studi e ricerche portate avanti dai bambini e le bambine, così come dalle riunioni con i diversi collettivi relazionati con l'intorno e con i vari soggetti della pubblica amministrazione per costruire una collaborazione.

Una successione infinita di passi che, in più di un momento, hanno subito un arresto e ci hanno costretti a cambiare la proposta con la finalità di adattarci alle esigenze imposte dell'Amministrazione del Patrimonio o da altri dipartimenti amministrativi.

Al giorno d'oggi il progetto è stato approvato e recepito dall'Amministrazione competente e stiamo aspettando che vengano rilasciati i permessi per poter dare inizio al cantiere con l'obiettivo che, durante quest'anno, si possano realizzare le aspettative e godere della proposta disegnata insieme a tutti gli attori che sono parte di questo processo.

Le varie fasi del processo non rappresentano solo tappe progettuali ma esperienze condivise, stati d'animo, emozioni e apprendimenti che accompagnano la crescita dei cittadini, piccoli e grandi, nei loro diversi ruoli: dal riconoscersi come abitanti, ad imparare ad attuare come tali, appropriandosi dello spazio e legandosi al sito. Dal progetto collettivo al problema di comunicarlo e di relazionarsi con l'amministrazione. Dall'euforia di ottenere risultati concreti alla frustrazio-

ne dei rifiuti amministrativi, per terminare con l'attivazione dei meccanismi della resilienza capaci di fare, del gioco stesso, il vero progetto.

3. SUGGERIAMO

Progetto Eiron: <http://eiron.sistemalupo.com/>

The Social Art of Architecture:
<http://youthmanual.blogspot.com/?m=1>

Stanley King – Chairs for Lovers:
https://www.nfb.ca/film/chairs_for_lovers/

Gilles Clément: <http://www.gillesclement.com/>



#socialità
#progettazione
#scoperta

SISTEMA LUPO

SCHEDA 2/3



1. L'ATTIVITÀ

Come frutto della nostra collaborazione con diversi centri educativi si genera il programma Maestra de obra (Maestra d'opera). La sua nascita è dovuta alla grande domanda di questo genere di servizio proveniente da diversi fronti: i docenti, le famiglie, i bambini o i centri di formazione.

Si tratta di un programma aperto che ha permesso la trasformazione di una serie di centri educativi, tutti di carattere pubblico. Come esperienza pilota è nata attraverso un collettivo che, sotto l'egida di Sistema Lupo, raggruppa professionisti interessati nel binomio architettura - educazione.

Pensiamo convenga fare alcune precisazioni di carattere generale che riteniamo importanti:

1. Una trasformazione deve essere pedagogico-architettonica. Serve a poco trasformare gli spazi se questi non si iscrivono nel progetto pedagogico del centro e non si mettono al servizio di questo.

2. Non esistono trasformazioni "express", quasi niente si può fare in un unico corso scolare e, meno ancora, si possono trasmettere principi e trovare soluzioni attraverso una lezione magistrale: si tratta piuttosto di iniziare un processo di accompagnamento.

3. Una volta che il "virus trasformatore" ha invaso il centro, se "l'inoculazione" è adeguata, non c'è più possibilità di frenare il contagio. La trasformazione non finisce mai perché influisce sui professori, sugli alunni e sulle famiglie: diventa uno stato d'animo, un'attitudine.

È necessario coinvolgere i bambini, le famiglie, il corpo docente e le Amministrazioni. Alle assemblee vengono invitati i rappresentanti dei consigli scolastici, si mostrano loro i possibili obiettivi a corto, medio e lungo termine e si pianificano le azioni da realizzare per raggiungerli. I membri di Sistema Lupo si presentano come "atelieristi" nel centro e, allo stesso tempo, forniscono un'assistenza tecnica specializzata. Si tratta di una consulenza che comprende azioni, didattiche, materiali, formazione, ma anche consulenza legale, tecnica e persino economica. Questa ultima parte è

FERMÍN G. BLANCO

fondamentale: trovare il modo di ottenere o gestire i fondi disponibili per ognuna delle parti coinvolte significa fattibilità dei progetti. In questo senso, la figura dell'equipe direttiva è fondamentale per assicurare la coesione del progetto in ognuno dei suoi ambiti.

Essere parte di un processo di trasformazione degli spazi presuppone tra l'altro una parte di lavoro di gruppo. Le pratiche sviluppate in modo partecipato, in particolar modo quelle relazionate con lo spazio pubblico, hanno un maggior successo in termini di relazioni con l'utente, sono maggiormente accettate e presentano un minor indice di vandalismo, cambiando definitivamente la relazione di uso e di mantenimento. A partire dall'analisi emergono le priorità e i progetti, perché non si manifesta mai un'unica necessità. Le problematiche si succedono, alcune sono specifiche del centro in questione, altre, disgraziatamente, comuni a quasi tutti.

A partire dalla definizione di cause e criticità osservate e, tenendo in conto l'analisi dei punti di forza, cominciamo a lavorare sulle idee di progetto. Prima in aula con i bambini e, parallelamente, con le famiglie e l'amministrazione. A questo punto il progetto si estende alle imprese e al commercio locale, aumentando la connessione multilivello con il tessuto dell'intorno immediato e, a volte, si generano opportunità che arricchiscono le soluzioni, come dimostrano i vari interventi concreti. Una fabbrica che ricicla vecchi contenitori del vetro, un'altra che produce nastri di tela per l'arredamento, un'impresa che si occupa di sostituire le vecchie boe del porto...il contesto locale diventa fonte di ispirazione per il progettista e opportunità concreta di trasformazione per la scuola.

Realizzata l'analisi e pianificati nel tempo gli obiettivi, mettiamo a fuoco i progetti che si materializzeranno in opere fisiche. In queste fasi creeremo una serie di unità didattiche basate sui temi che si trattano in ogni caso specifico.

Possiamo dire che ogni progetto costituisce un'opportunità per applicare contenuti didattici, molti dei quali rientrano nei contenuti curricolari. Allo stesso tempo convertiamo l'edificio in un elemento complementare alle nostre lezioni, generiamo una trasformazione in quest'ultimo, ma soprattutto nella comunità alla quale dà servizio.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Maestra de obra è un programma in continuo sviluppo, ogni anno partecipano una selezione di scuole diverse tra le quali si presentano differenti premesse o problemi da risolvere. Ogni centro è un mondo a sé ed ognuno dei suoi utenti presenta delle aspirazioni particolari che, nell'insieme, configurano caratteristiche specifiche.

Abbiamo cominciato a lavorare con centri educativi della Galizia ma sono sempre di più le scuole di altre regioni che ci chiedono consulenza o partecipazione. I casi realizzati dimostrano che la proposta dell'apertura della scuola al tessuto delle realtà socio-economiche locali apporta soluzioni assolutamente uniche, originali e pensate localmente, creando una connessione speciale tra il mondo della scuola e la realtà specifica nella quale si inserisce, garantendo inoltre la fattibilità e sostenibilità economica sfruttando le risorse presenti nel territorio.

3. SUGGERIAMO

<http://sistemalupo.ferminblanco.com/lupo-transformadores-de-espacios/>

Hoyuelo A. (2013), La estética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi, Barcelona, Octaedro

Hoyuelo A. (2009), La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi, Barcelona, Octaedro

Nair P. (2016), Diseño de espacios educativos. Rediseñar la escuelas para centrar el aprendizaje en el alumno, Madrid, SM (Blueprint For Tomorrow. Redesigning Schools for student-Centered Learning, by Harvard Education Press, 2014.)



#educazione
#socialità
#progettazione

SISTEMA LUPO

SCHEDA 3/3

FERMÍN G. BLANCO



1. L'ATTIVITÀ

Il Progetto Pleamar è un intervento realizzato nel quadro della settimana Sens Art Week che ha avuto luogo a Coruña nell'ultima settimana di maggio 2018. L'evento, realizzato presso la fondazione Luis Seoane, era dedicato all'educazione artistica ed ha visto riuniti specialisti di questo ambito, promuovendo conferenze, laboratori e performance nello spazio pubblico.

L'azione di Sistema Lupo, prende forma attraverso una circostanza specifica del luogo: alla fine degli anni '90 A Coruña ha cominciato a proteggersi dai temporali invernali accumulando barriere di sabbia nelle spiagge di Riazor e Orzán, creando dune artificiali come muro contro il quale rompessero le onde per evitare che arrivassero alle strade. Le dune fungono da barriere di protezione rispetto ai grandi temporali che soffre questo litorale soprattutto d'inverno. Agiscono dissipando l'energia delle onde grazie alla sua dinamica di movimento e risultano essere un elemento necessario per garantire la stabilità della spiaggia e la protezione della costa. Fino all'arrivo della stagione balneare (più o meno a metà giugno) gli operatori municipali si incaricano della pulizia e del mantenimento delle spiagge urbane. Poi, tra fine maggio e la prima metà di giugno, si procede al disfacimento delle dune di protezione visto che in estate, solitamente, non arrivano temporali, o per lo meno non sono così forti come d'inverno. L'intervento di Sistema Lupo in questo ambito è consistito in una costruzione effimera per creare una nuova topografia ludica, realizzata semplicemente con la sabbia della spiaggia e sfruttando l'alta marea (pleamar) per inondare gli spazi e creare isole e laghi. Un'opera idraulica come quelle che i bambini realizzano abitualmente sulla battigia, ma a 56 grandissima scala. Attraverso il movimento di masse di sabbia si è generato un sistema di cordigliere, isole, pozze, canali e tunnel.

Questa strategia si mette in atto in una zona prossima al limite con l'acqua, identificata in funzione dei dati

di previsione delle maree per poi poter studiare l'azione di queste sul nostro intervento, in funzione del trascorrere delle ore del giorno. L'intervento si basa su codici facilmente identificabili da parte dei bambini. La costruzione di castelli, barriere o ingegni idraulici è una costante nelle spiagge. La sabbia è un materiale didattico per eccellenza e, anche se la sua presenza si sta progressivamente riducendo in parchi e giardini, nella spiaggia continua ad essere la grande protagonista. Questo tipo di costruzioni vengono solitamente create in una zona di gioco, la battigia, che coincide con la macchia d'acqua che aumenta la compattezza della sabbia, e che si amplia significativamente in coincidenza dell'abbassamento della marea. È l'area ibrida dove si gioca anche agli sport di squadra o la linea sulla quale si passeggia lungo la riva...Si tratta di un mondo attivo, complemento di quello che succede sulla sabbia asciutta, dove gli asciugamani si distribuiscono per accogliere chi si gode rilassatamente il sole o la tranquillità dell'ambiente mentre legge un libro o ascolta musica.

La forte variazione delle maree sulla costa atlantica fa sì che questa distribuzione asciutto-bagnato sia in costante evoluzione generando un movimento che accompagna parallelamente il movimento dei bagnanti seguendo il movimento del sole. Questo genera un quadro che sarebbe impossibile comprendere senza considerare il movimento, il processo.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Sistema Lupo scommette sempre su progetti basati sulla cooperazione e la partecipazione e questa ha rappresentato una nuova opportunità in questo senso. Dal programma Nenoarquitectura, abbiamo fatto un appello a tutti i partecipanti, famiglie e amici per unirsi a una giornata di gioco "alla grande".

Puntiamo sempre su questo tipo di giornate ogni fine settimana del nostro programma abituale, con attività adattate alle diverse stagioni e alle didattiche sulle quali abbiamo lavorato, dove le famiglie al completo possano formar parte dei diversi progetti.

Peraltro, basare il nostro intervento sulle topografie ludiche è stato un vero successo. Questa attività ci è servita come progetto pilota attraverso il quale abbiamo potuto verificare il gioco che questo tipo di azioni sono capaci di generare, il coinvolgimento che provocano e la sua adattezza come elemento ludico per qualsiasi età.

A partire da questo evento e mediante cambi di scala, materiali e adattamenti a ogni situazione particolare, il ricorso delle topografie ludiche è stato utilizzato come complemento all'intervento in scuole e parchi, che, a differenza della performance della spiaggia, non sono effimere ma destinate a durare.

3. SUGGERIAMO

http://ferminblanco.com/web/?page_id=3055

Playgrounds. Reinventar la plaza. Museo Reina Sofia
<https://www.museoreinasofia.es/actividades/playgrounds>

Burkhalter G. (2016) (a cura di), The playground Project, Zurich, JRP-Ringier Kunstverlag AG



#partecipazione
 #spazio
 #gioco

MICO

SANDRA PINTOS PÉREZ, ANA SAN FRUTOS VÁZQUEZ, ELENA UTRILLA PERERA

Mico è un gruppo multidisciplinare di architetture e insegnanti spagnole che sviluppa progetti di architettura educativa utilizzando lo spazio e il gioco come strumenti di apprendimento, realizzando progetti per bambini, giovani e professionisti in architettura e istruzione. Cerca di sensibilizzare i bambini e i giovani sull'importanza del loro ambiente, degli spazi in cui sviluppano le loro vite e della città come spazio condiviso attraverso la sperimentazione e il gioco.



1. L'ATTIVITÀ

La città nelle mie mani è un progetto di intervento nello spazio, che intende creare una città più vicina ai più piccoli. Le città sono spazi che tutti condividiamo ogni giorno, e i più piccoli dovrebbero sentire il diritto di essere parte delle decisioni e dei progetti dei luoghi in cui vivono. Per fare questo, devono iniziare a comprendere ciò che li circonda e conoscere la loro città, con i suoi punti di forza e di debolezza, e quindi essere consapevoli della città di cui vogliono far parte. Quale modo migliore per iniziare se non creando una nuova città pilota, trasformando il cortile della scuola e lasciando così la città nelle loro mani? Attraverso la scoperta dell'architettura, dello spazio urbano e persino della costruzione, i bambini fanno la propria proposta di città, lavorando su aspetti come la scala, la geometria, lo sviluppo spaziale, la creatività e soprattutto il processo decisionale, in quanto il gruppo rappresenta l'intera cittadinanza, e possono anche mettere in pratica le proprie competenze sociali.

La città nelle mie mani è stata realizzata a Madrid (Spa-

gna) nei mesi di settembre e ottobre 2017, come primo progetto di Mico. Il gruppo di partecipanti a questo progetto era composto da 28 bambini e bambine di età compresa tra i 6 e gli 8 anni, alcuni con bisogni educativi speciali, e provenienti da paesi come: Colombia, Cina, Ecuador, Spagna, Francia o Romania. Il progetto si è sviluppato in 4 sessioni di 5 ore ciascuna, fuori orario scolastico e si è concluso con una festa in cui bambini e bambine, famiglie e collaboratori hanno inaugurato la nuova città.

Questo progetto ci permette di apprezzare come, attraverso la sperimentazione e il gioco, i più piccoli siano capaci di ripensare e trasformare gli spazi, e in definitiva, di proporre e immaginare la propria città e di esserne parte attiva, dimostrando che il miglior modo di dare loro una voce è lasciarli partecipare e, infine, lasciare che scelgano.

E se da bambino avessero lasciato la città nelle tue mani?

La città nelle mie mani è riuscita a superare i confini del cortile della scuola. I bambini partecipanti hanno coinvolto le loro famiglie grazie alla motivazione dimostrata partecipando alle sessioni ogni fine settimana. Durante la settimana, da soli, hanno immaginato come utilizzare i materiali da portare nel laboratorio e condiviso nuove idee sorprendenti: tingere l'acqua nella fontana, mettere un pannello solare o anche il traffico diretto. Sono diventati più fiduciosi man mano che il progetto avanzava, capendo che qualunque cosa avessero deciso di fare sarebbe stata possibile. Volevano dare vita alla città e ci sono riusciti. Avevano la città nelle loro mani.



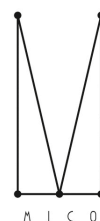


2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

In Mico sviluppiamo attività e progetti per i bambini, prendendo come punto di partenza la città come uno spazio condiviso. Non si tratta del perché insegnare l'architettura ai più piccoli, ma di sapere cosa essa può dare all'infanzia. L'architettura è molto presente nella vita di tutti i giorni e bambini e bambine non fanno eccezione: la loro casa, la scuola, il parco giochi e soprattutto la città nel suo insieme, segnano la loro visione del mondo. Il processo di decisioni congiunto e la necessità di un ascolto attivo, cioè la vita nella società, così come il coordinamento tra tutti, sono aspetti fondamentali per lo sviluppo delle attività che proponiamo. I bambini sono cittadini del presente, e non del futuro, ma saranno loro a prendere le decisioni sul futuro delle nostre città, quindi devono essere dotati di strumenti, e sentirsi capaci e protagonisti della città, per trasformarla e sentirlo proprio. Non c'è modo migliore per promuovere il diritto alla città dei più piccoli, che dare loro spazio e tempo per goderne. Attraverso il gioco e la sperimentazione come strumento di apprendimento continuo, è il modo in cui, noi di Mico, abbiamo lasciato la città nelle loro mani.

3. SUGGERIAMO

Tonucci F. (1996), *La città dei bambini. Un modo nuovo di pensare la città*, Bari, Laterza



ROMA TRE – INU LAZIO

LUCIA NUCCI

Lucia Nucci, direttivo INU Lazio, è professore associato in progettazione urbanistica nel Dipartimento di Architettura Università di Roma Tre. Ha indirizzato le sue ricerche e la sua attività di progettista sui temi relativi al sistema del verde urbano come componente fondativa del piano urbanistico.



1. L'ATTIVITÀ

Il presente contributo vuole porre l'attenzione sulla necessità di riportare nel piano urbanistico una ricchezza di azioni urbane puntuali in materia di gioco e sport per salvaguardare e valorizzare queste attività nella città.

Nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dei bambini (1989), nei documenti dell'UNICEF, della CFCI e della WHO, si richiama l'importanza di avere delle aree per il gioco e per lo sport in prossimità dei luoghi della residenza per consentirne un facile accesso a tutti. Si riconosce come la pratica del gioco e dello sport promuovano: l'attività fisica ed il benessere attivando capacità moto-sensoriali per la comprensione del movimento nello spazio; la creatività, stimolando lo sviluppo di nuove idee, la loro espressione e trasformazione in realtà; la socialità con la condivisione di idee, la negoziazione delle regole e la costruzione di forme di empatia; l'emozionalità, favorendo la gestione e l'espressione delle emozioni; le capacità cognitive come la concentrazione, la capacità di risolvere i problemi ed il pensiero flessibile; il senso di sicurezza in ambiente urbano; il buon umore che deriva dalla gioia del gioco e del movimento.

Nonostante queste caratteristiche, un'attenta osservazione di molte aree urbane mette in luce una progressiva riduzione delle opportunità di gioco e di sport per

i ragazzi. Tra i dati più preoccupanti che emergono su questi temi: i crescenti fenomeni di insicurezza (difficoltà nella socializzazione, nell'affrontare i rischi) e di bullismo tra i ragazzi; la diminuzione del tempo dedicato al gioco libero a favore di quello per accelerare gli ordinari ritmi evolutivi; la perdita della distinzione tra attività al chiuso ed all'aperto; la riduzione delle aree per il gioco e lo sport nel vicinato ed in generale nell'ambiente urbano; una limitata varietà di tipologie di aree attrezzate rispetto alla domanda giovanile; la scarsa accessibilità alle strutture esistenti; la diminuzione del numero di ragazzi che va a scuola a piedi con i noti problemi di scarsa mobilità indipendente, di obesità e di serenità; una distribuzione non equa degli esigui investimenti per il potenziamento delle attrezzature esistenti.

Per rispondere a questa domanda giovanile vi è una nuova tendenza ad elaborare azioni e tattiche fuori dagli strumenti ordinari dell'urbanistica e della programmazione. Si tratta di azioni sul territorio che non prevedono la predisposizione di elaborati grafici, sono spesso realizzate con forme di finanziamento non dedicate (cultura, infrastrutture, ...) pubbliche o private, e non sono costanti ma di carattere episodico nel tempo.

A fronte di un grande entusiasmo che queste azioni provocano nel cittadino e nell'amministrazione che vedono realizzarsi interventi di miglioria in tempi ra-





pidi, il lascito sul territorio rischia nel lungo periodo di non contribuire alla costruzione dell'auspicata qualità complessiva del vivere urbano e degli spazi pubblici. Per contrastare la natura episodica di questi interventi, non coordinata rispetto al disegno complessivo della città, il piano urbanistico dovrebbe tornare ad essere lo strumento sintetico che mette in coerenza e valorizza anche la ricchezza di queste iniziative nella dimensione spaziale e temporale, l'occasione per promuovere una ravvicinata conoscenza, valutazione e progettazione del territorio alle diverse scale.

Tra le questioni di cui si dovrebbe "pre-occupare": censire e monitorare le aree attrezzate, la loro gestione e le realtà imprenditoriali impegnate in esse; avviare un reale processo di partecipazione per comprendere la domande specifiche dei cittadini da analizzare nei loro fattori strutturali (demografici, economici, culturali,...) e nelle attese specifiche legate alla vita quotidiana; incrementare la quantità, l'accessibilità e la qualità di tutte le aree attrezzate; promuovere nuove tipologie di spazi sulla base della domanda dei ragazzi; creare condizioni di gioco intergenerazionale; promuovere nuove forme di finanziamento e di premialità per i progetti innovativi; localizzare le nuove aree per il gioco e lo sport nelle realtà insediative con forti concentrazioni di ragazzi, luoghi che presentano condizioni di deprivazione, di insalubrità e di esclusione sociale che favoriscono la criminalità.

2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il presente contributo dopo aver richiamato l'importanza del gioco e dello sport in ambiente urbano ed aver messo in evidenza alcune criticità ricorrenti, ha formulato alcune proposte in un'ottica di pianificazione urbanistica olistica che sappia lavorare con una logica di struttura per la tutela e valorizzazione delle aree per il gioco e lo sport in città, con un maggiore coinvolgimento delle autorità metropolitane, locali e degli operatori e con una gestione coordinata che monitori nel tempo questi aspetti.

#progettazione
#design
#regole

FONDAZIONE PAIDEIA ONLUS

FEDERICA PISANO

Dal 1993 la Fondazione Paideia onlus opera per offrire sostegno a bambini e famiglie che si trovano in situazione di difficoltà, in collaborazione con enti pubblici e privati, con l'obiettivo di diffondere una cultura dell'infanzia e partecipare alla costruzione di una società più inclusiva e responsabile.



1. L'ATTIVITÀ

Per iniziativa della Fondazione Paideia, nel 2018, nasce a Torino il Centro Paideia, uno spazio che è prima di tutto un luogo di aiuto per famiglie con bambini con disabilità (dal delicato momento della diagnosi, all'accompagnamento nel lavoro di rete con servizi socio-sanitari e scuola, alla scelta delle attività di riabilitazione, sportive e di tempo libero) ma anche un luogo per tutti, con attività sportive, corsi e laboratori aperti a tutta la città.

Il progetto si ispira allo stile e ai processi organizzativi dei centri FCC (Family Centered Care) e ha l'obiettivo di rappresentare un'organizzazione "a misura di famiglia", dove ci possano essere spazi specifici per ciascun suo componente (genitori, fratelli, sorelle, nonni) e non solo per il bambino con problematiche di sviluppo. Le attività promosse al Centro Paideia e gli spazi utilizzati per favorire il gioco e il divertimento nascono dalla conoscenza di tante famiglie con figli in situazione di disabilità incontrate da Paideia nel corso degli anni, a cui sono state proposte occasioni finalizzate a ri-creare spazi di normalità che in situazione di fragilità possono venire a mancare.

Oltre alla caffetteria si evidenziano due spazi aperti al pubblico:

- BIBLIOTECA PER L'INCLUSIONE, entrata di recente a far parte del circuito delle Biblioteche Civiche Torinesi.

Nella biblioteca è possibile accedere a libri e storie che favoriscono la partecipazione di ogni lettore. Inoltre è presente lo scaffale "LIBRI PER TUTTI" con tantissimi libri in simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), silent book, libri con inserti tattili e sonori, audiolibri, libri ad alta leggibilità, storie tradotte nella lingua dei segni italiana (LIS) e tanto altro. Vengono proposte molte attività, tra cui letture di storie e sperimentazione di linguaggi diversi, in modo che ciascun piccolo lettore possa sentirsi a casa.

- AREA GIOCHI, annessa al Centro, è un luogo destinato all'incontro, al divertimento e alla crescita di tutti in uno spazio protetto. E' un parco aperto a tutti i bambini e le famiglie del quartiere e della città, ad accesso libero, negli orari di apertura del Centro Paideia. Un posto di ritrovo in città, un luogo dove sperimentare, concretamente, il valore dell'inclusione quotidiana. La scelta delle giostre è stata guidata dall'ottica inclusiva: l'altalena a guscio, la giostra che gira e la casetta sull'albero accessibile con rampa, tutte fruibili in contemporanea da diversi bambini, e anche per coloro che presentano difficoltà di natura fisica.

Al Centro vengono proposti anche CORSI LABORATORIALI per bambini, adulti e neogenitori, pensati per offrire uno spazio di condivisione e benessere, dove divertirsi e poter fare nuove conoscenze. Nei laboratori rivolti ai bambini viene dedicata attenzione particolare a coloro che hanno difficoltà specifiche, in modo che sia una reale opportunità di inclusione e crescita per tutti. Anche le ATTIVITÀ SPORTIVE sono pensate in senso inclusivo: vengono strutturati percorsi di acquaticità, scuola nuoto, lezioni individuali di nuoto paralimpico, attività in acqua per adulti in una piccola piscina interna al Centro. Vengono proposte anche attività motorie per bimbi con disabilità, boccia paralimpica, danza creativa e di pilates per adulti.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

La Fondazione Paideia lavora sull'implementazione di servizi di aiuto alle famiglie con bambini con disabilità che quotidianamente incontra.

Nei prossimi anni in particolare, lavorerà principalmente su due ambiti:

- sviluppo della progettualità avviata in Fattoria Sociale Paideia, ampliando le possibilità per le famiglie e i bambini del territorio di beneficiare di attività e giornate a contatto con la natura. In questo contesto si avvieranno, inoltre, percorsi volti: al rafforzamento delle autonomie personali per bambini e ragazzi con disabilità, sperimentando percorsi diversificati di autonomia; all'acquisizione di competenze lavorative in ambito agricolo, contribuendo ad aiutare i ragazzi con disabilità e le loro famiglie a definire un progetto di vita coerente con le loro potenzialità ed aspettative. Oltre alla cascina di Baldissero Torinese, queste iniziative verranno sviluppate in un'altra cascina, dislocata nelle campagne del cuneese, in fase di ristrutturazione;

- sviluppo di occasioni culturali di sensibilizzazione sul tema della disabilità e della sua inclusione rivolte alla cittadinanza, e potenziamento di percorsi formativi specializzati su modelli di intervento e strumenti sperimentati e sviluppati nel corso degli anni da Paideia a favore delle famiglie con figli in situazione di disabilità, ma anche agli operatori e al sistema dei servizi sociali, sanitari, educativi e culturali con cui entrano in contatto, in ottica inclusiva.

3. SUGGERIAMO

Dondi A. (2018) Crescere fratelli e sorelle di bambini con disabilità, , Alba (CN), San Paolo

Serra F., Tartaglia F. e Venuti S. (2017) Operatori museali e disabilità. Come favorire una cultura dell'accoglienza, Roma, Carocci

Masini B, Ill. Svetlan Jukanovic (2012) Mia sorella è un quadrifoglio, Milano, Carthusia



#inclusione
#diritto
#socialità

DEALLERES

Detalleres intende scoprire la forza e l'espressione unica proprie del lavoro collettivo, tramite dinamiche e attività che aiutino a precepire il potenziale di ognuno e del gruppo nel suo complesso, a partire dalla creatività, dall'architettura sociale e dai racconti.



1. L'ATTIVITÀ

Dal 2019 collaboro con il programma di diffusione della cultura del patrimonio storico artistico Bilbao Izan (Essere Bilbao n.d.T.), a cura del comune di Bilbao, che dà la possibilità di effettuare percorsi attraverso la storia della città: vengono organizzate visite guidate a piedi per conoscere una parte del nostro passato, approfondendo aneddoti e alcuni momenti storici fondamentali per i quartieri di Bilbao. Con Detalleres mi occupo nello specifico di sviluppare i percorsi destinati alle famiglie. Si tratta di percorsi per conoscere e ri-conoscere i quartieri attraverso indizi, giochi e racconti. Risvegliando uno sguardo pieno di curiosità ci occupiamo di scoprire l'origine e l'evoluzione di ogni quartiere, percorrendo le sue strade, le sue piazze e i suoi angoli nascosti, accompagnati da un kit di esplorazione e di attività creative. Abbiamo già lavorato nei quartieri Olabeaga, Basurto, Masustegi, Zorroza, Deusto, Arangoiti, Ibarrekolanda-Sarriko y San Inazio.

Ho partecipato attivamente a [TXIKIARK](#), collettivo costituito da gruppi che lavorano nell'ambito della formazione sui temi di città, architettura e creatività. Vengono sviluppati vari progetti, di seguito brevemente descritti:

ELENA RODRÍGUEZ LABORRA

- [JUGARK](#) Interventi aventi a tema il gioco tra Bilbao e Santander;
- [TXIKIMAPS](#) è un progetto pedagogico per bambine e bambini con differenti formazioni socio-culturali, che ha come obiettivo principale identificare, analizzare e comprendere la creazione, l'attribuzione di significato e il vivere negli spazi urbani;
- [TRES EN RAYA](#) si sviluppa in tre città: Gijón, Santander e Bilbao, all'interno del bando Tan Cerca 2018 con i percorsi 3X3 per ri-conoscere e percorrere in famiglia lo spazio urbano attraverso l'arte, il gioco e la lettura. Vengono strutturati laboratori che mettono insieme differenti soggetti che operano in ambito culturale nelle tre città, come gallerie d'arte, biblioteche, professionisti e artisti, per offrire un'attività alternativa da vivere in famiglia sui temi della lettura delle esposizioni e delle tecniche artistiche, a partire dal gioco e dalla creatività;
- [PICOVUELA](#) è stato il programma sviluppato nel 2019 con il bando Tan Cerca, che ha come filo conduttore gli uccellini, creando una esposizione itinerante oltre a varie attività per il pubblico delle famiglie.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Nell'estate 2021 torniamo ad effettuare le passeggiate con le famiglie nella città di Bilbao alla scoperta di nuovi quartieri. Come Detalleres ogni anno contatta una persona di rilievo e che ammira nell'ambito dell'illustrazione degli albi, con la quale si sviluppano una serie di laboratori che si svolgono in vari luoghi: dalla Facoltà di Belle Arti alle biblioteche municipali, passando per le librerie specializzate e per le scuole. Inoltre collaboriamo con il programma del Dipartimento di Educazione del Museo delle Belle Arti di Bilbao e con la Sala Rekalde di arte contemporanea sviluppando DIÁLOGOS per ogni esposizione. A partire da uno sguardo "architettonico" e dalla nostra selezione di libri - oggetto, sviluppiamo ogni volta una nuova e diversa collaborazione artistica (danza contemporanea, musica con materiale riciclato, lirica...) per trovare altri modi di godere di ogni esposizione in famiglia e dare l'opportunità ai creativi di apprendere e nutrirsi co-creando.

Con la situazione COVID-19 si sono sviluppate modalità adattate alla normativa vigente, cercando formule nuove e attrattive di mediazione e di lavoro con l'uso di Kit creativi individuali e promuovendo, per quanto possibile, attività in spazi all'aperto.

3. SUGGERIAMO

Numerosi riferimenti culturali e libri sono condivisi nell'account di Instagram

<https://www.instagram.com/elena.detalleres/>

detalleres
 #scoperta
 #relazione
 #esplorazione

FONDAZIONE ALGHERO

Fondazione Alghero (Musei Eventi Turismo Arte) è una Fondazione di Partecipazione del Comune di Alghero. Fondata nel 2010, nasce allo scopo di rispondere in maniera organica e coordinata ad un preciso obiettivo strategico: dotare il territorio di un sistema di promozione e valorizzazione dell'offerta "Alghero" attraverso la promozione integrata delle risorse culturali e turistiche. Nell'ambito del suo territorio di riferimento, la Fondazione esplica la sua attività attraverso la gestione e coordinamento del sistema museale cittadino, la tutela, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale che gestisce, la progettazione e gestione di progetti culturali per favorire lo sviluppo locale, il supporto agli artisti e alle associazioni culturali del territorio e la promozione turistica e organizzazione di eventi pubblici.



1. L'ATTIVITÀ

Trasformare Alghero in una delle prime città europee in grado di essere attrattiva per il bacino di 2.5 miliardi di videogiocatori nel mondo, di cui oltre dodici milioni in Italia, attraverso politiche attive di turismo video ludico ed infrastrutturazione ludica dello spazio urbano. All'interno del progetto MED GAIMS, progetto di cooperazione euro-mediterranea finanziato dal programma ENI CBC MED 2014-2020, che ha come obiettivo quello di rivoluzionare la tradizionale visita ai siti culturali, utilizzando principi e tecnologie della gamification, analogica e digitale, per innovare e rendere unica l'esperienza turistica, la Fondazione Alghere

FABIO VIOLA. MARIA GIOVANNA FARA

ro ha avviato un percorso per interconnettere tanto gli spazi geografici quanto i paesaggi digitali. Oggi l'attrattività di una destinazione passa attraverso l'offerta on-site ma anche attraverso gli immaginari on-line ed è richiesta una strategia in grado di stimolare il dialogo tra fisico e digitale. La crasi tra questi due mondi prende il nome di "phygital" ad intendere esperienze con diversi punti di accesso per favorire cicli di coinvolgimenti dei residenti, stanziali e temporanei (turisti) nelle fasi pre-durante-post visita.

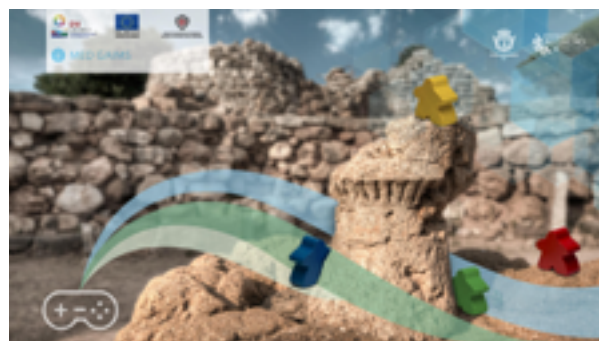
Ed è così che nel 2020 è stata delineata una visione complessiva di *Alghero Città che Gioca*, supportata da dieci progetti da concludersi entro il 2022. La formula prescelta è quella ad autorialità ibrida:

- 5 progetti da concepire e sviluppare internamente a Fondazione Alghero mantenendone il completo controllo autoriale dalla fase di ideazione a quella di esecuzione e gestione. Un album di figurine basato sulla storia di Alghero da collezionare visitando siti reali; una installazione digitale interattiva in una Torre storica dove i disegni dei visitatori prenderanno vita in tempo reale consentendo processi generativi, ed ancora realtà aumentata ed un gioco digitale accompagneranno i percorsi di valorizzazione turistica e culturale della città sarda.
- 5 progetti da realizzarsi per il tramite di due "call for ideas" a cui hanno risposto decine di creativi da tutta Italia. Cinque team sono stati selezionati e supportati con un grant fino a 15.000 euro per la realizzazione dell'idea candidata.

La città intesa come uno spazio che coniuga produzione e consumo ludico, un hub che diventa attrattivo per game designer, game programmer, creativi e maker impegnati nell'immaginare ed eseguire il futuro.

Il gioco, intenso nelle sue più ampie forme (fisico, digitale, di tradizione, innovativo, singolo e collettivo), diventa agente attivo di trasformazione dello spazio urbano e dei rapporti tra i differenti pubblici.

La playable city, quasi in antitesi con l'idea di smart city, pone la tecnologia in posizione secondaria rispetto alle emozioni. Il cittadino, stanziale o temporaneo (turista) diventa centrale nella creazione di nuovi immaginari turistici e culturali ed il gioco prodromico al coinvolgimento.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

L'opportunità generata dal finanziamento europeo attraverso il progetto MED GAIMS costituisce il punto di partenza di una visione e di una strategia complessiva che si intende cristallizzare attraverso la "scrittura" di un Piano (s)Regolatore del gioco: un insieme di obiettivi, azioni e visioni che fanno del gioco un asset per il posizionamento di Alghero nel settore del turismo esperienziale e per la valorizzazione del proprio patrimonio, ma anche come motore attivo di trasformazione urbana e pratica di coinvolgimento e interazione. Il piano declinerà, attraverso il gioco, priorità in ambiti diversi: ambiente, turismo, cultura, economia e vedrà nella comunità locale il motore protagonista del processo. Tra le altre attività che si intende avviare nel futuro, si prevede l'attivazione, in collaborazione con scuole/academy in game design e sviluppo, di summer school e residenze ad Alghero.

3. SUGGERIAMO

Viola F. e Cassone V. I. (2017), *L'Arte del Coinvolgimento*, Milano, Hoepli

Progetto Playable City Bristol – www.playablecity.com

<https://www.techeconomy2030.it/2020/10/30/nuovi-attrattori-e-attivatori-turistici-e-culturali-videogiochi-epaesaggi-digitali/>



#emozione
#coinvolgimento
#phygital

PARTE



IL GIOCO E LA SCUOLA

Giovanni Castagno ha insegnato molti anni alla Scuola dell'infanzia e da ormai qualche anno lavora alla Primaria pur continuando a collaborare con laboratori e progetti nella fascia 0-6. Sta svolgendo attualmente un dottorato in Teorie educative, presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'università Roma Tre. Iscritto al Movimento di Cooperazione Educativa fin dalla metà degli anni Duemila, ha iniziato recentemente a collaborare con la redazione della omonima rivista del movimento.



1. L'ATTIVITÀ

Sulla base delle riflessioni di autrici come Rebecca Solnit e Jane Jacobs, sottolineando il valore culturale e cognitivo del movimento, del camminare (dall'invenzione della bicicletta in poi, anche del pedalare) come modo di stare al mondo con ritmi e tempi più compatibili con uno stile di vita riflessivo, la riflessione che si propone cerca di dimostrare come sia possibile combinare storia, arte, scienze, assumendo la lezione di Rodari, per la quale la fantasia non è evasione dalla realtà, ma un modo per immaginarne una diversa e più bella, stimolo al cambiamento, consapevoli di quello che denuncia La Cecla: "I luoghi pubblici non sono da abitare, ma da consumare nei tempi e modi decisi dalle centrali del consumo".

Attraverso un rapporto più armonico con la città abbiamo cercato di mostrare come sia possibile realizzare un'idea diversa di benessere personale legato all'apprendimento, a partire dal quale stabilire un rapporto positivo con lo spazio, facendo aumentare il desiderio di prendersene cura. Lo spazio, l'ambiente, i

luoghi non sono solo luoghi che attraversiamo, come suggerisce Kery Smith, ma posti da abitare, in linea con una visione attiva della cittadinanza, non quindi intesa come figura giuridica statica e acquisita una volta per tutte, ma come maturazione di comportamenti che portino le nuove generazioni ad avere una diversa attenzione per l'ambiente rispetto alle precedenti e a valorizzare gli ambienti sia dal punto di vista storico-artistico, che da quello naturalistico.

Questo rapporto però è veramente rivoluzionario, se implica un intervento che produce un cambiamento. Per questo la riflessione si è concentrata su quelle esperienze che hanno messo i bambini al centro di una rielaborazione del concetto di spazio. Attraverso la storia pionieristica delle scuole di Reggio Emilia, è possibile oggi sostenere con maggior forza che in passato quanto i bambini e le bambine siano portatori di un pensiero progettuale cui va dato valore e possibilità di espressione.

Una strada possibile su cui sperimentare tutto ciò è quella della re-invenzione dei cartelli stradali: riscrivere "giocando seriamente", prendendo sul serio la funzione creatrice del gioco, non inteso come pura evasione ma come occasione di impegno per il raggiungimento di uno scopo, di un risultato, il codice della strada. Si mescolano esigenze reali e fantasia, perché la strada possa essere un luogo migliore da abitare di quello che è, consapevoli che nella nostra società il gioco acquisisce un valore rivoluzionario, di rottura, eversivo, generante un conflitto non addomesticabile facilmente e che sottrarre questa dimensione alla riflessione dei bambini sarebbe un grave errore dal punto di vista educativo.

Cosa succede quando i bambini si prendono cura dello spazio e lo spazio grazie al loro intervento torna a essere abitabile, a poter ospitare i loro corpi, i loro desideri, il loro bisogno di socialità e gioco? Si aprono degli scenari come abbiamo visto che spiazzano e "straniano". Quando apriamo degli orizzonti di possibilità, e chiediamo ai bambini di superarsi, la guida dell'adulto consente di raggiungere zone di sviluppo prossime, come avrebbe detto Vygotskij, che non sono mai prevedibili a priori e che ci permettono di instaurare una relazione educativa non bancaria, cioè non schiacciata sull'idea che al centro del rapporto debba esserci la trasmissione del sapere, ma la costruzione di un sapere nuovo, che prima dell'esperienza non c'era perché "insegnare è qualcosa di più di un verbo transitivo-relativo".

La riflessione proposta parte da esempi concreti e si muove in questa direzione, mostrando la variabilità degli interventi e delle soluzioni che sta a noi adulti, educatori o semplici cittadini a cui sta a cuore però la dimensione politica della pedagogia, impegnati in organizzazioni formali o informali, consapevoli, insoddisfatti delle relazioni che si instaurano nelle città che abitiamo, implementare.



2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Proporremo nel quartiere di Garbatella la realizzazione di una Pedalata Rodariana: cinque tappe per cinque letture dislocate, perché proprio attraverso il fantastico si possono aprire finestre sul mondo reale molto stimolanti e positive, perché "il racconto fantastico, magico e mitico, può essere propedeutico al 'racconto' geo-cartografico".

Il tentativo sarà quello di far convergere in un unico appuntamento la produzione letteraria di Rodari, usando alcuni dei suoi racconti più interessanti e l'attraversamento urbano per promuovere una visione trasformativa della realtà, non come luogo-museo, ma vero e proprio spazio da significare con il proprio passaggio.

Per ogni tappa verrà letta una storia dalle Favole al telefono.

Il semaforo blu di Rodari;

Il filobus 75;

Il marciapiede mobile;

La strada che non andava in nessun posto;

Giacomo di cristallo.

Dopo aver letto le storie e aver osservato i luoghi che sono stati scenario delle letture, i bambini e le bambine partecipanti saranno invitati a inventare dei nuovi cartelli e a riscrivere il codice della strada mescolando esigenze reali e fantasia, perché la strada possa essere un luogo migliore da abitare di quello che è, che spieghino quale condotta di guida vada tenuta in città e quale comportamento invece devono assumere i pedoni:

- 10, 20, 30 km/h;
- Guidare piano moderando la velocità;
- Attenzione attraversamento pedonale;
- Qui vicino c'è una scuola attenzione;
- Questo marciapiede è di... (un personaggio di una storia di Rodari) attento a non rovinarlo;
- Attenzione bambini creativi in azione.

A questa fase creativa verrà accompagnata una seconda fase in cui verranno recuperate informazioni su storia, arte, natura riguardanti il quartiere. Attraverso questo lavoro di ricerca verrà proposta la realizzazione di una nuova cartellonistica informativa.

Dopo aver individuato alcuni spazi particolarmente significativi verranno organizzati degli approfondimenti che rendano maggiormente note figure particolari del-

la storia del quartiere o della storia generale.

Ponte Spizzichino (Biografia di Settimia Spizzichino e deportazione)

Piazza Michele da Carbonara (Biografia dei martiri e degli eroi della Resistenza)

Piazza Eugenio Biffi (La vita di Fortunata Perugia)

Piazzale 12 ottobre 1492 (La storia del colonialismo)

Parco Cavallo Pazzo (La cultura dei nativi americani e il rispetto per la natura: le piante sacre)

Piazza Attilio Pecile (Navigatori, geografi ed esploratori, fare i conti con la nostra storia)

Circonvallazione Ostiense (Mappatura degli alberi e loro adozione delle aiuole).

3. SUGGERIAMO

Freire P. (2014), *Pedagogia dell'autonomia*. Saperi necessari per la pratica educativa, Torino, Edizioni Gruppo Abele

Jacobs J. (2020), *Città e libertà*, Torino, Eleuthera

Johnson N. (2016), *Unseen City: The Majesty of Pigeons, the Discreet Charm of Snails & Other Wonders of the Urban Wilderness*, Emmaus, Rodale Books

Pasquinelli d'Allegria D. (2015), *Una Geografia da favola. Miti e fiabe per l'apprendimento*, Roma, Carocci

Rodari G. (2014), *La grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi

Smith K. (2018), *Risveglia la città*, Roma, Terre di mezzo

Solnit R. (2018), *Storia del camminare*, Roma, Ponte delle Grazie

Vygotskij L. (2014), *Pensiero e linguaggio*, Bari, Laterza

Zavalloni G. (2019), *La pedagogia della lumaca, per una scuola lenta e non violenta*, Firenze, Giunti

#autonomia
#autogoverno
#identità

PATIOS ESCOLARES COEDUCATIVOS

EQUAL SAREE

HELENA CARDONA TAMAYO, JULIA GOULA MEJÓN, DAFNE SALDAÑA BLASCO

Equal Saree è uno studio di architettura operante nella provincia di Barcellona, il cui approccio alla trasformazione dello spazio segue una prospettiva femminista, ovvero con l'obiettivo di smascherare e combattere tutte le disuguaglianze sociali e di genere, in modo che la città possa essere vissuta con la stessa libertà da tutti e da tutte.



1. L'ATTIVITÀ

Restituendo potere alle categorie più vulnerabili, di cui fanno sicuro parte le donne e i bambini, la progettazione dello spazio può diventare uno strumento fondamentale per garantire una maggiore qualità di vita degli abitanti. Ciò è possibile nel momento in cui viene ascoltata la voce di tutti e viene data la possibilità di prendere parte ai processi decisionali, adottando strumenti di partecipazione attiva e co-creazione.

Questo approccio viene utilizzato anche per gli spazi dell'infanzia, con particolare interesse per gli spazi di gioco, come il cortile scolastico, in cui i bambini imparano ad esprimersi e a socializzare.

Lo studio portato avanti negli ultimi anni ha dimostrato che nella regione della Catalogna i cortili scolastici vengono utilizzati per il 70% per attività sportive competitive e solo per il 30% per altre attività. Come conseguenza a tale conformazione e organizzazione dello spazio, nella maggior parte dei casi si verifica:

- Mancanza di scelta di gioco;
- Marginalizzazione dei bambini e soprattutto delle bambine che non vogliono o non possono partecipare alle attività sportive;
- Predominanza del genere maschile nello spazio centrale.

Questi fattori generano, inconsapevolmente, importanti gerarchie sociali che si andranno a cronicizzare nel tempo durante la crescita del bambino.

Intraprendendo processi partecipativi con i bambini

e le bambine, dando loro potere decisionale in fase di progettazione e trasformazione del loro spazio di gioco, si permette invece di frenare queste dinamiche sociali, avviando un percorso educativo e di acquisizione di consapevolezza, il cui risultato andrà al di là del semplice progetto fisico architettonico.

A tal proposito, l'indagine e sperimentazione di Equal Saree degli ultimi anni ha portato all'elaborazione del manuale "El patio de la escuela en igualdad", una sorta di guida per la progettazione partecipata di cortili scolastici, in cui viene illustrata una successione di step del processo partecipativo:

1. Avviamento del progetto e condivisione: in base al tipo e numero di attori coinvolti, si può definire il tipo di approccio da adottare;
2. Osservazione del cortile: prime considerazioni degli "esperti esterni", le architetture Equal Saree;
3. Ascolto degli alunni: la voce degli utenti dello spazio, come "esperti interni". Questa è la fase di Diagnosi partecipata, in cui, attraverso attività disegnate ad hoc, in base al contesto specifico, si cerca di far emergere problematiche, disuguaglianze, necessità, ecc.;
4. Sintesi dei risultati: analisi di tutte le informazioni emerse e dei risultati delle attività, cercando di raggruppare e localizzare nello spazio i principali bisogni;
5. Definizione della strategia da adottare per lo step successivo;
6. Co-creazione: attraverso nuove attività, sempre adattate alla situazione specifica, si cerca di supportare gli alunni nell'elaborazione collettiva di proposte progettuali;
7. Comunicazione delle proposte per poter avviare il progetto tecnico.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Con lo scoppio della pandemia, i progetti con le scuole sono stati inizialmente sospesi, per l'impossibilità di svolgere le attività partecipative con le classi.

Negli ultimi mesi, lo studio Equal Saree ha adottato nuovi strumenti e strategie che hanno permesso di riavviare questi processi partecipativi riadattandoli alle circostanze attuali.

Puntando a raggiungere lo stesso livello di coinvolgimento delle classi, sono emerse nuove tecniche molto efficaci che, quando si avrà la possibilità di tornare al regolare svolgimento del processo partecipativo, sarebbe interessante integrare ai metodi più tradizionali utilizzati finora.

Per le scuole in cui non è stato possibile svolgere le attività in presenza, sono stati utilizzati nuovi strumenti digitali, come le piattaforme di lavoro simultaneo e video tutorial esplicativi, in cui il ruolo di Equal Saree è stato quello di disegnare la base di lavoro all'interno della piattaforma in modo che fosse di facile comprensione e utilizzo e in grado di far emergere l'opinione di tutti.

La partecipazione digitale, seppur limitata e incompleta, a cui è quindi importante integrare attività in presenza, sembra però agevolare molti aspetti, come ad esempio la raccolta molto più rapida e diretta dei risultati da analizzare.

Perfezionando questi metodi di partecipazione a distanza, si avrebbe la possibilità di allargare i confini di collaborazione internazionale, permettendo di diffondere il metodo di lavoro svolto da Equal Saree e accompagnare processi partecipativi in altre città.

3. SUGGERIAMO

Equal Saree (2017), El patio de la escuela en igualdad. Guía de diagnosis y de intervención con perspectiva de género, <https://equalsaree.org/es/mediateca/>

Ciocoletto, A. (2014), Espacios para la vida cotidiana. Auditoria de Calidad Urbana con perspectiva de Género, Barcelona, Editorial Comanegra

Bofill, A. (2008), Guia per al planejament urbanístic i l'ordenació urbanística amb la incorporació de criteris de gènere, Institut Català de les Dones

Michaud, A. (2003), Guide d'aménagement pour un environnement urbain sécuritaire, CAFSU

Paricio, A. (2019), Manual d'urbanisme de la vida quotidiana. Urbanisme amb perspectiva de gènere. Ajuntament de Barcelona, Àrea d'Ecologia Urbana



#autonomia
#inclusione
#identità

RINATURALIZZAZIONE DI SPAZI E AMBIENTI EDUCATIVI. IL DIRITTO A UNA CITTÀ ABITABILE

EL GLOBUS VERMELL

M. ARTERO, L. GÓMEZ, S. MARTÍNEZ, M. L. DEL TENTO, J. VITÒRIA

El globus vermell è un collettivo che nasce nel 2009 con l'obiettivo di creare una popolazione critica e esigente rispetto all'intorno urbano che la circonda, emancipandola affinché sia attore protagonista nella trasformazione delle città in ambienti più sani, sostenibili e abitabili.



1. L'ATTIVITÀ

Sono molteplici gli studi scientifici che confermano che l'aumento del verde arreca numerosi vantaggi alle città, e, nello specifico, ai centri scolastici. Il contatto quotidiano con la natura e il crescere in ambienti "naturalizzati" permette l'incontro dell'individuo con la sua essenza, cosa che apporta vantaggi cognitivi e psicologici, benefici alla salute in generale, all'uguaglianza di genere, alla comunità e all'ambiente.

Per questo motivo, sono sempre di più le amministrazioni che puntano a rinnovare le strutture scolastiche e gli spazi esterni di pertinenza delle stesse scuole in modo da poterli aggiungere al sistema del verde delle proprie città.

Se, come esercizio, provassimo a disegnare città resilienti, la scuola, vista come parte di un sistema più complesso, - il quartiere, la città...- risulterebbe essere un componente fondamentale per far fronte alla mitigazione delle conseguenze del cambio climatico, attuali e future. La scuola è già un elemento complesso, essendo di per se un sistema formato da una comunità di persone, con delle risorse e degli obiettivi, dentro uno spazio fisico finito e che si trova in relazione con altri sistemi - strade, piazze, parchi, servizi pubblici, tessuto commerciale, etc.-

L'intenzione del programma Patios x Clima, appoggiato dalla Fundación Biodiversidad del Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico e in fun-

zionamento dal 2019, è dunque quella di facilitare la creazione di una piattaforma d'azione e un caposaldo di riferimento nel campo della rinaturalizzazione degli spazi e ambienti educativi da un lato a livello legale-amministrativo, dall'altro riguardo all'azione comunitaria, a questioni pedagogiche e di progetto.

Questo programma è esteso a 6 regioni autonome spagnole secondo le seguenti linee:

- Giornate di divulgazione sulla "Rinaturalizzazione degli spazi educativi" a Barcellona, a Siviglia e a Madrid;
- Formazioni e conferenze;
- Mostre associate alle giornate di Barcellona, Siviglia e Madrid;
- Disegno, coordinazione e contenuto del manuale Patios x Clima;
- Progetti partecipativi di trasformazione di spazi educativi in Andalusia, nella provincia di Aragón, in Catalogna, a Madrid, nei Paesi baschi e nella provincia di Valencia.

Le differenti linee d'azione e le diverse iniziative messe in atto, da un lato permettono la creazione di uno sostrato propizio allo scambio dei saperi tra le varie regioni e province, e dall'alto fanno da cassa di risonanza per la diffusione dei progetti a differente scala che si stanno realizzando a vari livelli (amministrativo locale o provinciale, comunitario, sociale...) nell'ambito urbanistico, educativo e ambientale.

2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Una delle linee d'azione del programma Patios x Clima sono i progetti partecipativi di trasformazione degli spazi educativi, che si realizzano, in forma cooperativa, insieme alla "comunità educativa" (amministrazione locale, direzione del centro, i docenti, le famiglie, gli alunni e gli agenti locali)





Per cercare di riassumere il processo di redazione di questi progetti attraverso una sequenza cronologica di parole potremmo utilizzare le seguenti: partecipazione, informazione, sperimentazione, disegno cooperativo, comunicazione, implementazione, celebrazione, valutazione.

In tutti i progetti il processo di trasformazione è stato diviso in fasi, ciascuna delle quali accompagnata da un preventivo specifico. Attualmente le prime fasi previste di alcuni dei progetti già sono state realizzate o sono in via di realizzazione.

Vogliamo dunque porre in evidenza il caso della comunità educativa della scuola Parque Europa di Utebo, nella provincia di Aragón, che, nonostante faccia un gran uso del parco pubblico che si trova accanto alla scuola per realizzare attività all'aria aperta, si è rimboccata le maniche e ha iniziato a mettere in atto alcuni miglioramenti e introdurre vegetazione nel cortile già prima che fosse finita l'elaborazione del progetto esecutivo della prima fase. Un altro esempio interessante è la scuola S. Ignasi di Manresa, in Catalogna, dove si è trasformata la zona d'ingresso alla scuola facendola divenire un'isola verde che si sta utilizzando come aula all'aria aperta.

Le esperienze portate a termine all'interno del programma sono state eterogenee e hanno dato risultati molto diversi a seconda della coesione delle comunità educative e del grado di implicazione delle amministrazioni locali.

La finalità di questi progetti pilota e, in parallelo, delle azioni realizzate, è gettare la base perché l'amministrazione inizi a creare ponti e strutture necessarie tra i diversi dipartimenti della stessa, affinché si rendano possibili progetti che permettano camminare verso la costruzione di una città educatrice sostenibile.

3. SUGGERIAMO

[Refugios climáticos en las escuelas](#), Comune di Barcellona (2020).

[Protegemos las escuelas](#), Comune di Barcellona (2021).

[Ampliamos Espacios Educativos en los barrios](#), Comune di Barcellona (2021).

[Manual Patios x Clima](#). El globus vermell (2019)

El patio de la escuela en igualdad, Guía de diagnosis e intervención con perspectiva de género, (2017) Ed. Equalsaree. Disponibile in:

<http://equalsaree.org/mediateca/>

[Renaturalización de la ciudad](#), Barcellona: Col·leció Estudis. Diputació de Barcelona.



#autonomia

#diritto

#progetto

DON SARDELLI GARDEN. COME REALIZZARE UN GIARDINO PUBBLICO DI ESSENZE ODOROSE IN ONORE DI DON ROBERTO SARDELLI

UNPACKED

SCHEDA 1/3

DANIELE MANCINI

Daniele Mancini vive a Roma. È architetto e tra una moltitudine di interessi e attività, con lo studio UNPACKED si occupa anche di sviluppare strategie educative basate sull'appropriazione spontanea dello spazio pubblico. Le esperienze creative proposte hanno sempre una finalità ludica e si collocano nel confine indistinto tra il digitale e analogico.



1. L'ATTIVITÀ

È celeberrimo l'aneddoto di Bruno Munari sugli spazi pubblici. Se in Giappone chiedi ad un bambino a chi appartiene il prato dove sta giocando, quello ti risponde "è di tutti". Se invece lo chiedi ad un bambino italiano ti risponde "non è di nessuno!". Lo spazio pubblico in Italia continua ad avere una storia di degrado molto profonda. La scuola stessa, la cui incuria fisica riflette incredibilmente il disinteresse per l'istituzione Scuola e del sistema educativo in generale, è un luogo pubblico, un bene comune, una dimensione di partecipazione negletta e sottovalutata, una no man's land. L'educazione civica o l'educazione alla cittadinanza globale prevede di estirpare la paura dell'altro, cioè la paura di individui diversi da me, o il disinteresse per luoghi estranei al mio orto, al mio recinto privato ed individuale. Bisogna alimentare la cura del bene comune e la sua condivisione come fosse la risorsa fondamentale per un futuro realmente sostenibile, un investimento e non una spesa. Per fare questo le istituzioni (inclusa la Scuola) affidano ai cittadini, grandi e piccoli, gli spazi pubblici, chiedendo loro di prendersene cura mettendo in atto iniziative di appropriazione più o meno permanenti, che prevedano anche una trasformazione fisica degli spazi.

Dal cortile di scuola al parco pubblico proprio di fron-

te al suo ingresso, abbiamo interpretato questa sfida in maniera sperimentale, facendo dei tentativi, delle prove coraggiose che rendessero fluido il rapporto tra quello che succede fuori le aule scolastiche e quello che accade dentro.

Il 19 febbraio 2020 un gruppo di studenti di una scuola romana ha rappresentato il volto di Don Sardelli per commemorare la sua morte avvenuta il 18 febbraio 2019. Lo hanno rappresentato come fosse una icona dei nostri tempi, uno stencil bicromatico come quello del Guerrillero Heroico Ernesto "Che" Guevara. Lo hanno disegnato sul tetto dell'edificio scolastico come se questa immagine fosse un Radio Faro Interstellare per le generazioni future, un messaggio di speranza: che l'Educazione per tutti sia l'arma per cambiare l'universo mondo!

Per realizzarlo non è stato semplice. Prima abbiamo discretizzato l'immagine in punti, poi abbiamo dovuto studiare il sistema per riprodurre i punti su una superficie gigante. Ci lavoriamo per due settimane, settantacinque studenti che si alternano per riprodurre un punto alla volta meticolosamente e pazientemente. Poi chiamiamo Emanuele, che in questi giorni sta portando il suo drone per fare esperimenti di volo. È lo strumento perfetto per vedere come viene il lavoro. Infatti, riprendendo il tutto dall'alto, l'immagine di Don Sardelli si vede proprio bene! Ormai la giornata è passata, abbiamo fatto tantissime fotografie! I nostri compagni ora usciranno... chissà se si accorgeranno di questo lavoro? Ma non importa! Il gesto c'è stato, abbiamo capito molte cose e poco importa se poi "quei momenti andranno persi nel tempo come lacrime nella pioggia!"





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

In novembre planteremo le essenze vegetali odorose per realizzare un giardino: le essenze saranno piantate seguendo la mappa visuale rappresentata dai punti che formano il viso di Don Sardelli. Il giardino verrà realizzato di fronte a scuola, dove c'è un bellissimo parco pubblico cosicché tutti possano prendersene cura. Dopo poco, le piante cresceranno e della forma del viso di Don Sardelli rimarrà solo la memoria.

Sito di documentazione del progetto

<https://blog.unpacked.it/ricordando-don-roberto-sardelli/>

3. SUGGERIAMO

Clément G. (2005), *Manifesto del Terzo Paesaggio*, Macerata, Quodlibet

Clément G. (2011), *Il giardino in movimento*, Macerata, Quodlibet

Clément G. (2012), *Breve storia del giardino*, Macerata, Quodlibet

Clément G. (1999), *Les jardin planétaire. Réconcilier l'homme et la nature*, Albin Michel, 1999, catalogo dell'esposizione *Le jardin planétaire*, Grande Halle della Villette, Parigi, 1999-2000

Mancini, D. (2020), *Basic Design #2. Esperienze di Progettazione e didattica inclusiva*, lulu.com

Scuola 725 (1971), *Non tacere*, Firenze, Libreria Editrice Fiorentina

Sardelli, R. (2012), *Vita di Borgata. Storia di una nuova umanità tra le baracche dell'Acquedotto Felice a Roma*, Lecce, Kurumuny

Visages Villages di JR + Agnès Varda

#identità
#educazione
#inclusion

UNPACKED

SCHEDA 2/3

DANIELE MANCINI



1. L'ATTIVITÀ

Veniteci a cercare a Santa Maria della Pietà, staremo di nuovo tutti insieme. Ci vedrete operosi tra gli alberi del parco, e non più ombre inermi e disadatte. Costruiremo l'Aula in Più, aiutateci!

L'Aula in Più è quel posto che a scuola tutti cercano ma non si trova mai, nonostante ci siano tanti spazi vuoti e inutilizzati. È quel posto dove se sono triste, posso andare e mi sento subito rassicurato e regalo a tutti sorrisi spensierati. È dove, se non voglio farmi vedere, posso scomparire per sottrarmi dagli sguardi malevoli di chi non mi vuole comprendere, per sentirmi protetto per un poco nell'invisibilità, anche se loro dovrebbero scomparire... È dove, se non ho idee per il compito di italiano, mi si illumina la mente e ho subito voglia di scrivere cosa provo, cosa sento, cosa sono e cosa vorrei diventare. Qui vengo perché se la penso diversamente, nessuno mi giudica. Anzi, mi ascoltano con interesse e curiosità, perché io ne ho cose da dire che valgono! Qui posso costruire mondi, fare congetture matematiche, immaginare città e melodie... Insieme ai miei amici ci posso venire a complottare, posso fare finta di essere Napoleone o Lorenz d'Arabia che solca le dune del deserto alla conquista del mondo. Posso insomma immedesimarmi negli altrui panni e sognare un futuro bellissimo. Volete sognarlo insieme a noi? Per realizzare l'Aula in Più, non c'è bisogno di architetti e costruttori! La cosa appassionante è che potremo autocostruirla con semplici canne di bamboo, un po' di ingegno e l'impegno di tutti. Realizzeremo una grande cupola incastrando le canne con la tecnica del giunto reciproco. Non avremo bisogno d'altro: le canne incastrate si autososterranno tra di loro. Abiteremo poi questo spazio così effimero e leggero nella maniera che ci piacerà di più, poeticamente e allegramente... Potremo organizzare una maratona di lettura, un concerto di chitarre, oppure una coreografia di danze, e corteggiare l'esile struttura con nastri colorati o altri esperimenti espressivi. Così impariamo ad abitare in-

sieme un luogo pubblico, che è a disposizione di tutti e per tutti, ci educiamo al rispetto delle nostre peculiarità e differenze e alla collaborazione; esploriamo le infinite possibilità creative che possono nascere solo da una comunità che dialoga, si confronta e procede insieme senza lasciare indietro nessuno...

Il progetto "l'Aula in Più" è stato realizzato da Daniele Mancini (UNPACKED) con gli studenti dell' IC Rosmini, in occasione di "Educata-Mente, l'educazione fa bene alla salute", Prima festa delle scuole di della ASL 1 di Roma, che si è svolta a Santa Maria della Pietà il 9, 10, 11 Maggio 2019.

Educata-Mente 2019 è stata una festa che ha coinvolto le scuole primarie e secondarie con attività educative aperte a tutti nello speciale parco pubblico dell'ex manicomio di Santa Maria della Pietà, una vera e propria centralità urbana, una risorsa straordinaria per tutti i cittadini romani.

Il progetto è stato ispirato da due grandi geni come Yona Friedman e Richard Buckminster Fuller. Entrambi a loro modo ci hanno insegnato che praticare il mondo delle utopie è un esercizio necessario di civiltà per il progresso comune.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Stiamo progettando un playground nel giardino di fronte a scuola insieme ad un "ecocomitato" con il quale abbiamo deciso di destinare uno spazio proprio per la sperimentazione di strutture in autocostruzione usando vari materiali sia di scarto che naturali.

Sito di documentazione dell'esperienza
<https://blog.unpacked.it/aula-in-piu/>

3. SUGGERIAMO

Per maggiori informazioni su Educata-Mente, si può navigare qui: <https://www.aslroma1.it/news/educata-mente-leducazione-fa-bene-alla-salute-1>

Mancini D. (2020), Basic Design #2. Esperienze di Progettazione e didattica inclusiva, lulu.com

Friedman Y. (2003), Utopie realizzabili, Macerata, Quodlibet

Buckminster Fuller, R. (2018), Manuale operativo per nave terra, Milano, Il Saggiatore

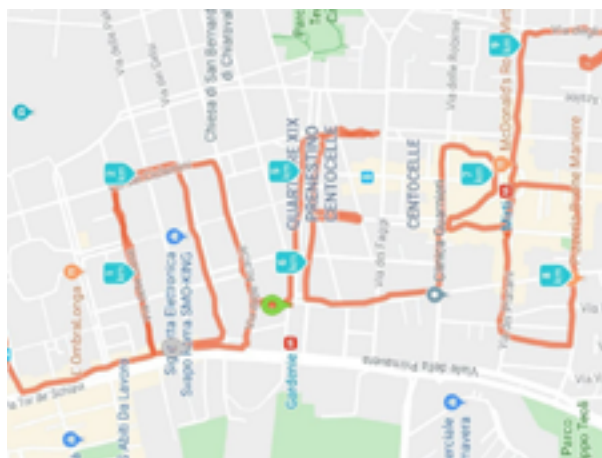
#autocostruzione
 #abitare
 #inclusion

LA PECORA ELETTRICA E ALTRI ANDROIDI URBANI

UNPACKED

SCHEDA 3/3

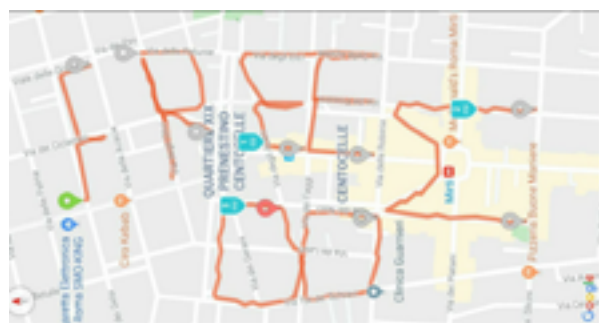
DANIELE MANCINI



1. L'ATTIVITÀ

Andate in giro per un quartiere a scelta della vostra città, andate a zonzo in quello che vi piace di più o quello che vi piace di meno, oppure perdetevi proprio tra le strade di quello che non conoscete per niente, fate finta di essere dei Monsieur Hulot, fragili e inadeguati e pertanto sensibili ad ogni particolare inconsueto. Lasciatevi ispirare, lasciatevi coinvolgere e incuriosire dagli spazi, dalle luci, dagli odori. Se fate attenzione e vi liberate dell'abitudine di considerare ordinario tutto ciò che vedete intorno a voi, potrete invece stupirvi delle potenzialità e delle ricchezze che si celano nel banale, e soprattutto nel negletto, in tutti quei dettagli dello spazio urbano che tendiamo a rimuovere perché li consideriamo appartenenti ad una dimensione estranea, quasi fossero in terra di "nessuno", quasi non ci appartenessero. Se poi riuscissimo a connettere con un "fil rouge" questi dettagli, se riuscissimo a dare senso ad alcuni di essi magari con una parola, un pensiero, una metafora, ma anche un gesto semplice, insomma attraverso una narrazione coerente, allora potremmo trovare il modo di liberare la potenza espressiva del nostro sguardo. Una possibile restituzione di questa flânerie, di questa esperienza di attraversamento urbano, potrebbe essere realizzata con una collezione di immagini evocative... che è già un viaggio, un quasi romanzo, un'idea di film! Ci siamo lasciati orientare dall'eco del Situazionismo ma soprattutto dalle azioni delicate di arte civica di Maria Lai, intimamente pubblica e implicitamente relazionale, che ha per davvero cucito case e cose con fili e nastri di stoffa: le nostre passeggiate "disegnate" per i quartieri di Roma sono una delle possibili restituzioni affettive ed immateriali dell'umano sentire, immagini insomma come fossero cartoline spedite dalla nostra Nave Terra! La città la abiti per affezione: la voce del verbo abitare è solo modo solidale e sostenibile ed è quando metti in comune e non quando togli. La libreria La Pecora Elettrica, un presidio culturale molto attivo nel quartiere di

Centocelle a Roma, è stata devastata da un incendio doloso il 25 aprile 2018 e poi ancora il 5 novembre 2019. Nei giorni successivi molte comunità sensibili al Bene Comune, si sono trovate a manifestare per chiedere maggiore presenza delle istituzioni. Molti, come me, hanno deciso di testimoniare la propria indignazione e soprattutto il proprio ottimismo con un gesto simbolico: sono andato a Centocelle e ho fatto una lunga passeggiata tracciando un percorso che restituisse sul display del mio telefonino la scritta I LOVE ROMA. Qualche giorno dopo la prima performance a Centocelle, ho coinvolto gli studenti in una iniziativa in cui chiedevo di tracciare, sempre nello stesso quartiere, delle immagini significative ed evocative o dei testi usando questo meccanismo della Urban Body-Graphy. Con un gruppo abbiamo voluto "disegnare" una Pecora "Elettrica".





Careri F. (2006), *Walkingscapes*, Torino, Einaudi

47

EL PODER DEL JUEGO TRANSFORMACIÓN DE ESPACIOS EDUCATIVOS

LITTLE GURIMO

GUAYARMINA RIJO MOLINA

Little Gurimo, educación en arquitectura e arte para niños y jóvenes es un proyecto educativo, formado por un equipo multidisciplinar de arquitectos y creativos, que trabaja para y con los niños con la arquitectura como herramienta de transformación del espacio, el espacio y el arte como elementos de aprendizaje y el JUEGO como base del todo el proceso.



1. L'ATTIVITÀ

El Bosque ha sido un proyecto para la transformación del espacio educativo dentro del programa de mediación artística del TEA, Tenerife Espacio de las Artes, Centro de arte contemporáneo del Cabildo de Tenerife, Islas Canarias.

Por tres meses hemos desarrollado, junto a los estudiantes del 6º grado (10-12 años), del CEIP Secundino Delgado de Tenerife, el análisis del centro, la diagnosis y la selección del espacio a transformar para realizar una intervención final. El objetivo era transformar un espacio obsoleto y / o desahogado en un ambiente complementario a la escuela para toda la comunidad educativa. No solo un cambio desde el punto de vista estético, sino también necesario desde el punto de vista emocional, realizado involucrando a toda la comunidad. La escuela se encuentra en el barrio de Añaza, Santa Cruz de Tenerife. Un barrio con más de 9.000 habitantes, construido en 1989, con una población proveniente, en gran parte, de desplazamientos. Es un barrio de bajo nivel de ingresos en el que la droga y la criminalidad eran comunes en los primeros años. A pesar de que la situación haya cambiado, todavía quedan huellas de lo que sucedió. Los estudiantes han vivido y convivido con esta realidad, y por tal motivo este proyecto ha asumido más sentido emocional. Se trata de un trabajo realizado por ellos para los demás.

La transformación se realizó a través de un proceso que se basa en la participación de los estudiantes y en las prácticas artísticas. El cuerpo estudiantil como

equipo en transformación; sus peticiones y las de los docentes, del personal del centro y de las familias, como claves y herramientas para el objetivo.

Han elegido un espacio exterior abandonado en el lado posterior del edificio para transformarlo en un lugar polivalente, respondiendo a las demandas de la necesidad de nuevos espacios para estudiar y para descansar: un aula a cielo abierto que funcionara también como sala de reuniones, una sala de espera, un lugar para las actividades a disposición de todos: estudiantes, docentes, padres y también al personal del centro para comidas o reuniones (personal de limpieza, sala de comedor y custodia). Modificar un espacio natural abierto para la comunidad educativa que, por sus características, decidió llamarlo *El Bosque*, estableciendo así un vínculo entre espacio y cuerpo, incidencia de la presencia de plantas, luz. La naturaleza es la mayor fuente de salud y de inspiración creativa. El proyecto comenzó trabajando para acercarse a los conceptos de arquitectura y espacio en el aula: medidas, escalas, proporciones, espacios que habitamos. Se estudiaron las conexiones de los espacios, primero desde un punto de vista bidimensional, en el papel, para luego trabajar en la tridimensionalidad en los modelos, con el fin de aumentar la escala y trabajar en el espacio escogido, exterior, de noventa metros cuadrados (90mq).

Durante todo el proceso de transformación del espacio *El Bosque*, los estudiantes han trabajado en el aula y en el espacio escogido, en sesiones en las que han organizado y creado acciones de grupo, se han alternado, han elegido, medido, debatido y decidido de forma autónoma. En caso de duda hemos dado libertad de soluciones. Han creado ellos mismos un espacio para la comunidad educativa. No es solo un aporte físico construido, es un aporte emocional, comprometido y responsable que dejará una huella en cada uno de ellos para siempre. Preparar el espacio, construir una gradina, posicionar cercos de seguridad, mesas, una biblioteca, una fuente y casetas para los pajarillos han transformado un ambiente desahogado en un aula a cielo abierto.

Un espacio que, actualmente, con las restricciones impuestas por el covid-19, ha contribuido a resolver las nuevas exigencias del Centro de arte contemporáneo.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Little Gurimo lavora con bambini e giovani per migliorare e trasformare gli spazi educativi, adattandoli al presente e rispondendo alle esigenze pedagogiche, d'uso ed emotive. Nelle scuole dove gli spazi sono diventati obsoleti per i nuovi progetti educativi, la nostra sfida è trasformarli. Lo spazio ha una forte influenza su come ci sentiamo e comunichiamo; può ispirarci e motivarci o, al contrario, causare noia.

Viviamo in un'epoca in cui le restrizioni dovute alla pandemia covid-19 hanno evidenziato la necessità di spazi più ampi e di più spazi all'aperto. Si conferma la necessità di adattarsi alle nuove situazioni e si evidenziano ancor più le questioni relative all'obsolescenza di molti spazi scolastici.

Attualmente stiamo lavorando sui processi di analisi e diagnosi delle scuole primarie e secondarie di Tenerife, Gran Canaria e Fuerteventura -con l'intenzione di estendere l'attività al resto delle isole- per intervenire nelle trasformazioni e modifiche legate alla situazione contingente, includendo l'ambiente attorno al plesso scolastico come parte del centro stesso.

Inoltre stiamo iniziando alcuni progetti di spazi pubblici in diversi comuni della Canarie: tema comune è il diritto dei bambini a partecipare al processo decisionale e intervenendo in città per promuovere la loro autonomia e il gioco libero. Trasformazione e modifica degli spazi urbani per creare ambienti sani e inclusivi e per creare una città più amichevole.

3. SUGGERIAMO

López Gutiérrez S. (2018), Esencia. Diseño de espacios educativos: aprendizaje y creatividad, Madrid, Khaf (Edelvives)

Hudson M. e White T. (2019), Planning Learning Spaces: A Practical Guide for Architects, Designers and School Leaders, London, Laurence King Publishing

Ramachandran V. S. (2008), Los Laberintos del cerebro, Barcelona, La liebre de Marzo

NeuroArchitettura ed educazione:
<https://www.anamombiedro.com/>



#progetto
 #design
 #inclusion

LEMUR – LABORATORIO DI EMERGENZE URBANE

BENEDETTA RODEGHIERO

Lemur è un'associazione interdisciplinare e internazionale con sede a Barcellona che lavora per migliorare il benessere delle persone attraverso la co-creazione di luoghi sani a scala di quartiere.



1. L'ATTIVITÀ

Siamo abituati a pensare allo spazio come a un'entità astratta, separata dalle persone che lo abitano e dall'intorno naturale in cui è immerso. Pensiamo all'essere umano come a una figura standard, "maschile" e rigida, e attraverso questo paradigma misuriamo e progettiamo gli spazi quotidiani della casa, della scuola, della strada... Abbiamo costruito un'idea di comfort basata solo su aspetti tecnico-funzionali.

Durante 10 anni di pratica professionale a Lemur abbiamo voluto portare l'attenzione allo spazio primordiale dell'essere umano, il corpo, ed esplorare, a partire da esso, lo spazio che lo circonda. Il nostro corpo, la nostra presenza, diventano uno strumento essenziale per ascoltare il mondo, comprenderlo e trasformarlo.

Attraverso il gioco libero o semplici proposte sensoriali e di manipolazione, abbiamo sperimentato con bambini e ragazzi lo spazio della scuola e quello della strada che per noi è la sua logica continuazione, essendo l'intero quartiere il vero spazio educante.

Nei nostri processi di ricerca-azione, che possono durare da una settimana a vari mesi, proponiamo ai partecipanti di scoprire gli impulsi che attivano il movimento spontaneo e la risposta del corpo in relazione alle varie caratteristiche degli spazi, mettendone in luce le criticità e le potenzialità. Scopriamo così come l'attivazione della sensorialità ci possa fornire informazioni sensibili e spesso nascoste sui luoghi e ci permetta di acquisire un sapere incarnato e situato. I dati affiorati vengono raccolti dagli adulti in una serie

di mappe sensoriali. La proposta progettuale risponde alla volontà di offrire una traduzione tecnica all'immaginario dei partecipanti che il gioco ha permesso di risvegliare ed esprimere. Il disegno di situazioni di gioco e socializzazione mira alla creazione di ecologie porose, vive e complesse attraverso la rinaturalizzazione degli spazi e la costruzione di dispositivi di gioco multifunzionali e aperti alla sperimentazione di chi li usa. Infine la costruzione partecipata, dove possibile, come l'intero processo, è una opportunità per rafforzare il senso di comunità e promuovere un ruolo proattivo nei partecipanti.

La nostra metodologia di progettazione attraverso il corpo è strumento di diagnosi, prefigurazione e trasformazione dello spazio e, grazie alla predominanza di tecniche non verbali, si è mostrata inclusiva di tutte le diversità. Il ruolo dell'architetto è quello di un facilitatore che accompagna e prepara un ambiente sicuro e idoneo all'ascolto: di sé, degli altri e dell'intorno. Ogni processo diventa così una straordinaria opportunità per acquisire consapevolezza, per condividere e sperimentare, per giocare e collaborare, divertirsi e imparare, anche per sbagliare, insieme.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Attualmente siamo impegnati in un progetto sulla giocabilità della città con i bambini di due scuole elementari del quartiere dell'Eixample di Barcellona, in collaborazione con La Fundició e L'Istituto dell'Infanzia. In una delle zone più contaminate e cariche di traffico della città, la sfida è scoprire, con occhi di bambini, gli spiragli possibili di gioco spontaneo. Come i bambini si appropriano di uno spazio inospitale, dominato dagli adulti, in cui la natura è sempre più residuale? Come questo difficile terreno di gioco può divenire una opportunità per cooperare, essere creativi, aumentare la capacità di resilienza e soprattutto essere felici? In una Barcellona pandemica, abbiamo lanciato una nuova sfida: scoprire quali sono i veri spazi della salute (fisica, mentale, emozionale) in chiave adolescente. Chiediamo ai ragazzi, i meno ascoltati dell'era covid, di scoprire questi luoghi per noi e di mostrarci quali sono i loro criteri per valutarne la qualità. Attraverso l'uso della fotografia, dei telefoni cellulari e di un sistema di geocaching proponiamo di geolocalizzare i luoghi per poterli condividere con i loro pari non prima però di averne avuto una esperienza corporea: sensoriale e motoria.

3. SUGGERIAMO

Hart R. A. (1992), *Children's participation: from tokenism to citizenship*, Florence, UNICEF International Child Development Centre

Hengstenberg E. (2012), *Desplegándose: imágenes y relatos de mi labor con niños*, Barcelona, La liebre de Marzo

Martí A. e Sala J. (2006), *Awareness Through the Body*, Auroville, Sri Aurobindo International Institute

Maturana H. e Varela F. (1998), *The tree of knowledge. The biological roots of human understanding*, Boston, Shambhala

Pikler E. (1984), *Moverse en libertad: desarrollo de la motricidad global*, Madrid, Narcea

Tolja J. e Speciani F. (2014), *Pensare con il corpo*, Milano, Tea

Tonucci F. (1996), *La città dei bambini. Un modo nuovo di pensare la città*, Bari, Laterza

Ward C. (1979), *The child in the city*, Harmondsworth, Penguin



#autonomia
#inclusione
#rischio

PARTE



IL GIOCO, LE ASSOCIAZIONI E LE ISTITUZIONI CULTURALI

LEGAMBIENTE SCUOLA & FORMAZIONE

LILLY CACACE

Legambiente è di gran lunga la maggiore associazione ambientalista italiana per numero di soci e di sedi. È anche una delle più longeve del mondo, avendo compiuto da poco 40 anni.

Legambiente ha sempre messo in primo piano la questione dell'educazione, fondando al proprio interno, dal 2000, Legambiente Scuola e Formazione, associazione professionale di insegnanti, educatori e formatori ambientalisti, con una forte impronta attivistica.

Legambiente Ischia e Procida aggiunge all'impronta attivistica una particolare vocazione per la didattica partecipativa e ludica.



1. L'ATTIVITÀ

L'isola d'Ischia presenta criticità dovute all'edilizia residenziale in parte abusiva, al dissesto idrogeologico, alla pessima gestione degli spazi verdi e alla mancanza di depurazione delle acque reflue. È però ancora ricchissima di biodiversità terrestre e marina e molto interessante sotto il profilo naturalistico e storico-culturale.

Legambiente Ischia e Procida ha una tradizione più che decennale di impegno nell'educazione alla sostenibilità e nella lotta per la salvaguardia, e dal 2016 collabora con l'Area Marina Protetta Regno di Nettuno, nata per salvaguardare le bellissime isole di Ischia e Procida e il loro ecosistema, che ha scelto di fare dell'educazione ambientale uno dei cardini del pro-

prio impegno. Principale frutto di tale collaborazione è *Nettuno va a scuola*, un progetto fortemente innovativo dedicato alle Scuole di ogni ordine e grado, con un'impronta decisamente interdisciplinare e un ampio coinvolgimento del territorio, del mondo della cultura e della società civile.

La scelta di educare attraverso una didattica attiva e ludica è nel DNA di Legambiente Ischia e Procida, che da sempre ha scelto di formare "teste ben fatte" capaci di pensare in termini di sostenibilità, rifiutandosi all'idea di un'educazione come semplice trasmissione di nozioni e principi.

Il gioco può essere una semplice riflessione "sull'ambiente", come ad esempio il gioco della rete dell'amicizia, che può essere giocato anche in un'aula scolastica e che consente di far visualizzare ai ragazzi le relazioni esistenti fra loro, permettendo poi di affrontare con leggerezza il discorso sul legame sistemico che ci unisce all'ecosistema. Oppure può declinarsi come gioco "nell'ambiente", per esempio con Cento Strade per Giocare, iniziativa che porta nella strada, trasformata in isola pedonale, i giochi della tradizione come campana e rubabandiera. Questo tipo di gioco, per il solo fatto di cambiare temporaneamente la destinazione d'uso degli spazi, apre a riflessioni feconde sul rapporto con la città e sul legame ecologico con essa. Infine il "gioco per l'ambiente" permette di prendere contatto con gli ambienti naturali e antropizzati conoscendoli e sviluppando competenze, nonché di passare all'azione per tutelare i primi e risanare i secondi. Un esempio è "traccia un cerchio di pensieri", un'esperienza che permette di scoprire come il nostro punto di osservazione influenzi la nostra visione dei legami con gli ecosistemi. Giocato sulla spiaggia, aiuta a individuare le peculiarità dell'ambiente costiero come "zona di confine".

Anche le numerose azioni di volontariato che Legambiente mette in campo ogni anno, come Puliamo il Mondo, Spiagge e Fondali Puliti o la Festa dell'Albero, vengono di solito vissute con spirito ludico, spesso alternando momenti di gioco vero e proprio alla raccolta dei rifiuti o all'impianto degli alberi e comunque con un atteggiamento degli educatori che permette sempre di accogliere e valorizzare il gioco spontaneo dei ragazzi.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

La legge sull'educazione civica (L. 20 agosto 2019, n.92) ha confermato la necessità di intrecciare strettamente le tematiche dell'educazione alla sostenibilità e al rispetto dell'ambiente con quelle della buona cittadinanza, inserendole direttamente nel curriculum delle Scuole di ogni ordine e grado. L'esperienza realizzata nelle passate annualità di Nettuno va a scuola ha quindi in qualche modo percorso i tempi.

L'emergenza Covid ha poi richiesto un momento di riflessione e di adattamento delle attività, il quale, per un progetto che ha sempre privilegiato la didattica attiva svolta in presenza e sul territorio, ha comportato una serie di modifiche con l'introduzione della DaD e lo sviluppo di attività più agili e di durata più contenuta per rientrare negli orari scolastici che sono stati modificati a causa delle norme anti Covid.

Anche le azioni di volontariato e di Citizen Science sul territorio delle isole di Ischia e Procida, che hanno segnato il passo a causa dell'epidemia, verranno incrementate e, come al solito, realizzate con spirito ludico. Inoltre si sta valutando la possibilità di organizzare seminari formativi per gli insegnanti sulla didattica attiva e ludica, in un'ottica fortemente interdisciplinare e collegata ai tre pilastri dell'Educazione civica: Costituzione, Sostenibilità e Cittadinanza digitale.

3. SUGGERIAMO

<https://www.lanuovaecologia.it/la-strada-dellecofelicit/>

<https://www.sapereambiente.it/bambini/regole-in-gioco/>

<https://www.sapereambiente.it/primo-piano/se-33-ore-ci-sembran-poche-educazione-civica-curricolo-e-innovazione/>



LEGAMBIENTE

educazione

#coinvolgimento

#socialità

I CEMEA DEL MEZZOGIORNO

CLAUDIO TOSI

I Cemea del Mezzogiorno sviluppano attività di formazione e di educazione che permettano ad adulti, giovani, a bambini ed ai loro educatori, di essere attori consapevoli delle scelte che li riguardano e del mondo che li circonda, di contribuire alla sua evoluzione, in una prospettiva di progresso individuale e sociale.



1. L'ATTIVITÀ

“L'occhio bambino ascolta il territorio, ne saggia le possibilità e le esplora. E si prepara a correre negli spazi liberi e piani; sa come nascondersi in curve e strettoie; ama svettare e ruzzolare su dossi e “montarozzi”, gode arrampicarsi su un albero e mette a rischio la sua abilità sfidandosi a camminare in equilibrio su tronchi, cordoli e muretti.

Conoscere le naturali aspirazioni di un essere che si allena a governare la sua forza e affina la calibrazione, guida chi vuole inserire esperienze ludiche nello spazio urbano, a seguire lo stesso processo e, allora, la prima necessaria operazione è piazzare i verbi giusti per un movimento naturale che apra alle possibilità e agli interessi dello sviluppo psicofisico del bambino. Offrire al bambino un accesso a esperienze educative che tengano conto del suo naturale desiderio di interazione e sperimentazione gioiosa e esuberante, gli permette di aumentare la consapevolezza di sé e fonda, nella padronanza del terreno, una crescita che prelude a uno sviluppo sociale e partecipativo nel proprio territorio.

La città, lo sappiamo, viaggia su altre logiche e nel nome della sicurezza limita e blocca tutti quelli che non partecipano alla sua corsa, dalle carrozzine e alle

carrozzelle. Le regole nello spazio urbano sono ancora oggi disegnate intorno ai mezzi di spostamento e questo confina i pedoni e in particolare i minori in spazi omologati, codificati: standard.

Ma l'educatore che propone esperienze ludiche deve avere a cuore la congruità dell'esperienza proposta e calibrarla nelle diverse età, anche aprendo a quanto c'è di non codificato nella città. E allora ci si atterra ad incontrare l'Imprevisto, a frequentare gli spazi interstiziali, a mappare la città dell'adolescenza, quella che invade di skate i sottoponti, che sfida il vuoti con il parkour, che fa delle strutture un uso creativo e alternativo. Come con l'esperienza collettiva “Infanzia alla ribalta, ribalta la città”, in cui Spazi occupati e Movimenti educativi hanno ideato e sperimentato percorsi e pratiche per ritrovare il senso dell'apprendimento, e cioè dell'educazione vista a partire da chi studia piuttosto che da chi insegna per ritrovare quella condizione di scuola viva in cui si va a scuola con piacere, perché la scuola che si mette in gioco prende gli studenti sul serio.

Una scuola in cui, come ci ha insegnato Rodari, non ci sono “né insegnanti, né studenti, ma uomini interi” e che non dimentica che quello che il bambino costruisce in sé è uno sviluppo allo stesso tempo fisico e sociale e che il sapersi muovere fisicamente gli fornisce quell'autonomia di scelta anche emotiva che, con la crescita, si collega all'aspetto sociale, etico, politico e contribuisce a strutturare una presenza civica dei giovani all'interno del proprio territorio.”





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

I Cemea sono attivamente impegnati a rilanciare le pratiche di educazione all'aperto che troppo poco posto hanno nella scuola pubblica e che vengono invece coraggiosamente proposte, soprattutto per la fascia della scuola dell'infanzia, dal variegato movimento dell'"outdoor". In Italia la pratica del movimento libero dei bambini è particolarmente limitata da una mal indirizzata idea di tutela dei bambini che sembra ispirata più all'ideale "rischio zero" dell'assicuratore, che di una più comprensibile preoccupazione per l'incolumità fisica di bambini e ragazzi. Si registrano sovente situazioni in cui i bambini stessi si sentono "imbrigliati" nei movimenti dalla paura di rovinare il vestito, prima ancora che di farsi male. La pandemia, con tutto che lo stare all'aperto sembrerebbe la scelta migliore, ha invece ulteriormente limitato gli spostamenti, per non incorrere in "assembramenti".

Riequilibrare queste storture è possibile solo con un "patto educativo di comunità" che veda l'apporto congiunto di familiari, insegnanti e amministratori e abbia nel terzo settore educativo un supporto esperto per la strutturazione di spazi, esperienze e pratiche, sia educative che familiari, che permettano una liberazione dello spirito di ricerca proprio dell'età evolutiva. La nostra azione formativa, da sempre attenta alla diffusione della pratica ludica e all'uso di spazi naturali non codificati, è impegnata al raggiungimento di questo obiettivo.

3. CONSIGLIAMO

Giangrande A., Guidetti G. e Mortola E. (2016), Spazi didattici all'aperto: Un processo di progettazione partecipata, Roma, Gangemi.

Giocare all'aria aperta, un rischio da correre...senza sudare?

<https://www.cemea.it/?p=1432>

Per una scuola che contenga biodiversità

<https://www.dinamopress.it/news/66585/>



#regole
#autonomia
#socialità

PIAZZA CEMEA AL TOCATÌ. UNO SPAZIO PER GIOCARE ASSIEME E DIALOGARE DI EDUCAZIONE.

FEDERAZIONE ITALIANA DEI CEMEA

LUCIANO FRANCESCHI

Federazione Italiana dei Cemea, movimento educativo internazionale dell'educazione attiva.

Contatto Cemea Veneto: Cooperativa sociale di servizi educativi, appartenente alla Federazione Italiana dei Cemea. Si occupa in modo specifico di educazione, formazione degli adulti, cura di una comunità mamme/bambini in situazioni di difficoltà.



1. L'ATTIVITÀ

Il Tocatì è un festival internazionale di giochi di strada che si svolge dentro il centro storico di Verona ogni terza settimana di settembre. L'attenzione è sul gioco, ma soprattutto sulle comunità che lo praticano. Si tratta di giochi tradizionali molto legati al territorio, spesso tramandati da secoli. Giochi praticati abitualmente da adulti, che hanno saputo difendere e mantenere nella propria vita uno spazio dedicato al gioco, andando contro a un conformismo diffuso che vuole riservare il gioco ai bambini.

Organizzatrice è AGA (Associazione Giochi Antichi) che ha saputo tessere anche relazioni internazionali, invitando ogni anno le comunità ludiche di un paese straniero.

I CEMEA, movimento educativo dell'educazione attiva, trovano nel gioco una delle espressioni più vitali e liberatorie della persona e ha trovato grande facilità nel condividere con AGA alcuni presupposti: la vera vita del gioco sono i giocatori; il gioco è legato al territorio e al contesto dove viene praticato; la scelta di giocare può essere una scelta di consapevolezza e, in un mondo consumistico e commerciale, il gioco è fine a sé stesso.

Da questo dialogo, nato per amicizia, fatto di convegni, laboratori e riflessioni comuni, nel 2014 si consolida una situazione che occupa una intera piazza di Verona che viene ribattezzata, nei giorni del Tocatì, Piazza CEMEA. Il luogo diviene possibilità di espressione per i partecipanti alle attività e spettatori, una occasione per approfondire gli argomenti che collegano l'educazione al gioco.

La riflessione negli anni ha portato a gestire la piazza con alcuni punti fermi e la scelta di attività secondo i criteri di:

- Lentezza contro il fast food del gioco;
- Autonomia del giocatore attraverso attività che lasciano spazio e tempo personale e poco guidato;
- Forme del gioco: il gioco si manifesta in molti modi e le offerte cercano di dare una panoramica di possibilità (gioco teatrale, laboratorio, di gruppo, da tavolo, danzato, cantato, ...);
- Dialogo tra persone: tutti sono invitati per poter giocare a costruirsi un piccolo pass con il proprio nome e gli educatori CEMEA si riconoscono per una maglietta fatta per l'occasione. In questo modo si facilita il chiamarsi per nome e la possibilità ai conduttori di stabilire subito un contatto personale.

Nella piazza si mantengono comunque sempre almeno quattro proposte per più partecipanti, anche se negli orari possono variare per tipologia e conduttori.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il modello di Piazza CEMEA è replicato dai vari centri Cemea in molti luoghi d'Italia. Stare in piazza con il gioco per gli educatori CEMEA non è un atto semplice: c'è stata molta riflessione per non snaturare la nostra figura e le pressioni che la piazza fa, talvolta portano a scivolare sulla prestazione fine a sé stessa, nel fare senza pensiero. Bisogna continuare a pensare proposte e soluzioni per evidenziare nello spazio le protezioni del gioco e del giocatore che viene coinvolto, talvolta ponendo dei limiti di numero e di stato d'animo, invitando a ripassare chi non è nella disposizione adatta. Abbiamo imparato molte possibilità e continuiamo a provarne altre: le occasioni di gioco possono anche sparire quando la pressione dei partecipanti diventa troppo invadente, per poi riapparire in orari diversi e sono apparse attività poetiche e teatrali che chiedono una piccola fatica da fare assieme per sentirsi in dialogo e coinvolti.

Si dovrà intensificare quella che chiamiamo informazione peripatetica: attorno ai laboratori, alcuni formatori, possono instaurare dialoghi con chi ha smesso di giocare e con coloro che osservano i giochi degli altri. Si parla dei CEMEA, di quello che pensiamo sull'educazione e il gioco, e di quello che si sta vedendo nei giochi degli altri. Particolare attenzione può essere data ai genitori che osservano i propri bambini e bambine come forse poche volte ne hanno occasione. Ma c'è l'idea anche di costruire possibilità di riflessione con alcune persone a disposizione degli insegnanti o degli operatori del sociale. Giocare in piazza, parlare in piazza, resta sicuramente un atto politico che dobbiamo continuare a coltivare.

3. SUGGERIAMO

Canisi V. (2011), Un paese che gioca, Trento, Scripta

AGA (2015), Giochi tradizionali d'Italia. Viaggio nel Paese che gioca, Portogruaro (VE), Ediciclo

<https://www.associazionegiochiantichi.it/home>

<https://tocati.it/>

<https://www.cemea.it/?p=1245>

<https://contattocemeaveneto.weebly.com/tocatigrave.html>

https://www.youtube.com/watch?v=cMrWXlITkq4&ab_channel=AssociazioneGiochiAntichi



#autonomia
#diritto
#socialità

IL PARCO DEI NOSTRI SOGNI

ASSOCIAZIONE HORS GABARIT

SCHEDA 1/3

Hors Gabarit è un'associazione con base a Marsiglia che immagina e propone percorsi di sperimentazione e progettazione partecipata con bambine, bambini e giovani per migliorare i nostri spazi di vita a partire dall'incontro con un territorio, le sue risorse e chi lo abita.



1. L'ATTIVITÀ

Il parco dei nostri sogni è un progetto sviluppato tra il 2017 e il 2018 in un IME – istituto medico educativo – di Marsiglia. Gli IME accolgono bambini e adolescenti con disabilità di vario tipo e si sostituiscono alla scuola per prendere in considerazione tutti gli aspetti psicologici, psicopatologici ed educativi dei ragazzi che li frequentano. Siamo state contattate dall'IME Valbrise per attivare e coordinare un processo di progettazione partecipata con i ragazzi e le ragazze nel parco dell'istituto: un appezzamento di verde abbastanza selvaggio non frequentato che poneva problemi di sicurezza. La particolarità di questo istituto è che vi sono molti laboratori artigianali in cui gli educatori e le educatrici trasmettono ai ragazzi e alle ragazze le loro competenze specifiche (falegnameria, pittura, sartoria, giardinaggio etc).

A partire da queste risorse interne all'IME abbiamo concepito e messo a punto una metodologia specifica. Hors Gabarit anima il processo partecipativo con il Gruppo Parco costituito dai ragazzi e dalle ragazze implicati regolarmente nel progetto e coordina il lavoro dei Gruppi Tematici che lavorano su delle missioni specifiche. Gli educatori e le educatrici accompagnano i ragazzi e le ragazze che partecipano ai laboratori tematici. Ogni tappa è presentata e discussa in un "Comitato di Pilotaggio" composto dalla direzione e dai lavoratori e dalle lavoratrici coinvolti.

Il progetto si sviluppa in tre tappe.

1. Attivazione: Diagnostico condiviso e progetto preliminare.

Per progettare il parco in modo che corrisponda ai bisogni di ognuno abbiamo proposto un dia-

ANNALISA LOLLO, LAURA BERNARDINI

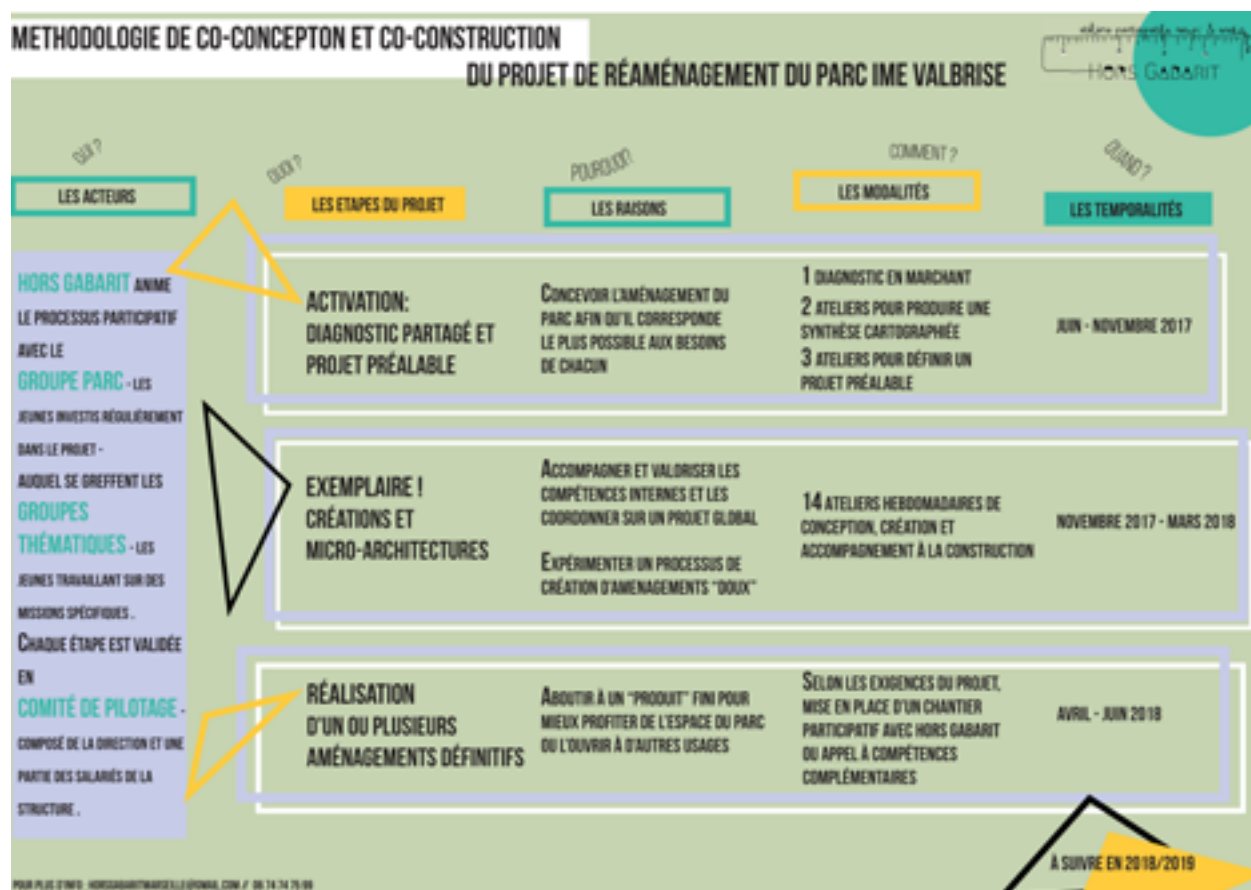
gnostico partecipativo, camminando in gruppo lungo un percorso e fermandosi in vari luoghi chiave. Abbiamo prodotto una sintesi cartografica e quindi definito un progetto preliminare. Alla fine di questa tappa un piano guida del parco sintetizza i risultati e prefigura le ipotesi di progettazione. Nel comitato di pilotaggio abbiamo individuato le missioni specifiche di ogni gruppo tematico per raggiungere gli obiettivi prefissati dal piano.

2. Esempiare! Creazioni e micro-architetture
L'obiettivo è duplice: accompagnare e valorizzare le competenze interne e sperimentare un processo di creazione e di pianificazione "leggera". Per fare ciò abbiamo animato 14 laboratori di progettazione, creazione e accompagnamento alla costruzione. Abbiamo costruito un'amaca, progettato degli spazi d'ombra, creato, a partire da materiali presenti sul posto, uno spazio "spiaggia" con tanto di sabbia e barca. Il laboratorio di falegnameria ha costruito delle sedie sdraio mentre quello di pietrasecca ha ricostituito dei muretti esistenti.

3. Realizzazione

In questa fase ci siamo concentrati su un progetto ambizioso per approfittare appieno del parco e aprirlo a nuovi usi: un'area pic-nic in una radura semi-circolare. Grazie a vari incontri con i ragazzi e le ragazze in situ e in laboratorio, siamo arrivati a definire forme e dimensioni di tavoli e panche, creando uno spazio unico, ad-hoc, che permetterà di ritrovarsi a studiare, mangiare e svolgere diverse attività e laboratori nel parco.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

L'idea di creare nuovi progetti con i laboratori tematici, non ha trovato seguito a causa di tensioni interne all'IME. La nostra proposta, una volta trovato un equilibrio tra la direzione e i lavoratori e le lavoratrici dell'istituto prevede l'apertura del parco a persone esterne per ampliare lo spettro dei sogni e delle interazioni.

1. L'arte al parco

Attivare dei progetti ibridi tra IME e altre strutture per permettere scambi, tempi comuni di residenza, esposizioni e creazioni. Attraverso il dispositivo di prestito di opere del FRAC (museo di arte contemporanea a Marsiglia), i ragazzi e le ragazze diventano i commissari delle esposizioni e scelgono cosa esporre all'IME.

2. Il Parco con il corpo

Immaginare modi di migliorare i diversi luoghi del parco, accentuando le caratteristiche intrinseche e accompagnando via via gli usi che andranno confermandosi. Grazie ai cambiamenti apportati al parco ora si usano alcuni spazi, come l'amaca, per le sessioni di rilassamento e di psicomotricità.

3. Riflessione evolutiva sugli usi del Parco

Creare una Carta evolutiva per continuare a progettare in maniera condivisa gli spazi e pensare le modalità e le regole di accesso al parco. Altri temi evocati dai gruppi tematici: il totem del parco, le piante tintoriali, la costruzione di una piccola pala eolica per produrre l'energia per ricaricare le batterie.

3. SUGGERIAMO

Ingold T. (2019), *Faire Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Editions Dehors,

<https://www.facebook.com/horsgabaritmarseille/>



#inclusion

#socialità

#esplorazione

LA CITTÀ AI BAMBINI E ALLE BAMBINE

ASSOCIAZIONE HORS GABARIT

SCHEDA 2/3

1. L'ATTIVITÀ

"La ville aux enfants" (La città ai bambini e alle bambine) è un progetto triennale cominciato nel 2020 a Encagnane, un quartiere popolare di Aix en Provence, in Francia.

In cosa consiste?

Le bambine e i bambini, dopo il primo laboratorio, riassumono così: "impareremo cose dagli altri bambini, faremo delle ricerche, cambieremo il nostro quartiere, capiremo se le nostre idee sono realizzabili o no". L'obiettivo è proprio questo: fare un percorso di progettazione partecipata che ci permetterà di individuare un luogo nel quartiere da trasformare insieme.

Si inizia a lavorare con un gruppo di bambine e bambini dai 6 ai 10 anni di un centro culturale, poi si aggiunge una classe di una scuola elementare, degli adulti che si occupano di un orto urbano, degli educatori di strada, degli studenti universitari. Le bambine e i bambini ci accompagnano e mostrano i loro luoghi e ne esploriamo insieme altri: giochiamo, disegniamo, raccogliamo tesori, facciamo annotazioni su quello che osserviamo, e analizziamo gli spazi. Ne risulta una carta che ci mostra il quartiere oggi e i desideri di trasformazione per il quartiere di domani (foto 1).

Il comitato tecnico composto dall'ente proprietario degli alloggi popolari e dai servizi tecnici del comune, sceglie tra i luoghi proposti l'entrata della scuola elementare Giono come primo luogo di intervento. L'analisi di questo e di altri spazi antistanti alle diverse scuole di Marsiglia e di Aix en Provence, ci fornisce una quantità importante di indicazioni dettagliate sui punti sensibili e critici che ci permettono di immaginare cambiamenti "piccoli" ma fondamentali. Vi è consenso sul fatto che sia necessario circondarsi di spazi belli, colorati, arricchiti dalla presenza della natura, in cui si possa giocare e stare insieme e in cui ci si senta protetti, grazie anche ad una segnaletica adeguata e gioiosa.

Dopo aver osservato, annusato e ascoltato quello che rende oggi l'entrata della scuola non particolarmente accogliente, abbiamo aperto le nostre menti scandagliando esempi provenienti da tutto il mondo. Un altro modo di creare e trasformare lo spazio pubblico è possibile: come fare per spiegarlo a chi ha il potere decisionale nelle nostre città? Le bambine e i bambini hanno disegnato e ritagliato dalle immagini di riferimento gli elementi che compongono la loro entrata della scuola "da sogno" e composto un grande collage emblema del loro sogno collettivo. Per farlo hanno discusso, si sono confrontati, hanno scelto le parole e le immagini comuni per trasformare la realtà (foto 3). Questo progetto che continua tutt'oggi, adattandosi continuamente alle restrizioni dovute alla crisi sanitaria, si pone come obiettivo di realizzare le trasformazioni immaginate dalle bambine e dai bambini per

ANNALISA LOLLO E LAURA BERNARDINI

uno spazio pubblico più ludico, accogliente, aperto a tutte e tutti. Le bambine e i bambini ci dimostrano di essere delle urbaniste e urbanisti ben più inclusive degli adulti, per ogni spazio riflettono e ci propongono soluzioni per le persone non vedenti, a mobilità ridotta, anziane. La loro capacità di pensare alle altre persone in tutte le loro differenze, senza prendere a modello l'uomo adulto attivo e sano, ci fa credere che se si ascoltassero più le loro idee, le nostre città sarebbero migliori.

2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Accordare i tempi per fare in modo che le bambine e i bambini che stanno immaginando cambiamenti reali per il loro quartiere possano vederli realizzati in tempi brevi. Hanno bisogno di percepire una dinamica (diversa dai tempi lunghi burocratici), di avere fiducia sul fatto che le loro idee siano ascoltate e che possano agire sulla realtà, qui e ora. I servizi tecnici di un comune sono un labirinto verticale di settori, specializzazioni, competenze, protocolli, responsabilità, procedure. Ciò nonostante, in questo tempo lento dell'"accordare" vi è movimento. La pertinenza e la precisione delle indicazioni delle bambine e dei bambini non lascia indifferenti gli adulti, scardina, sposta le proprie sicurezze, abitudini e gabbie culturali o normative.

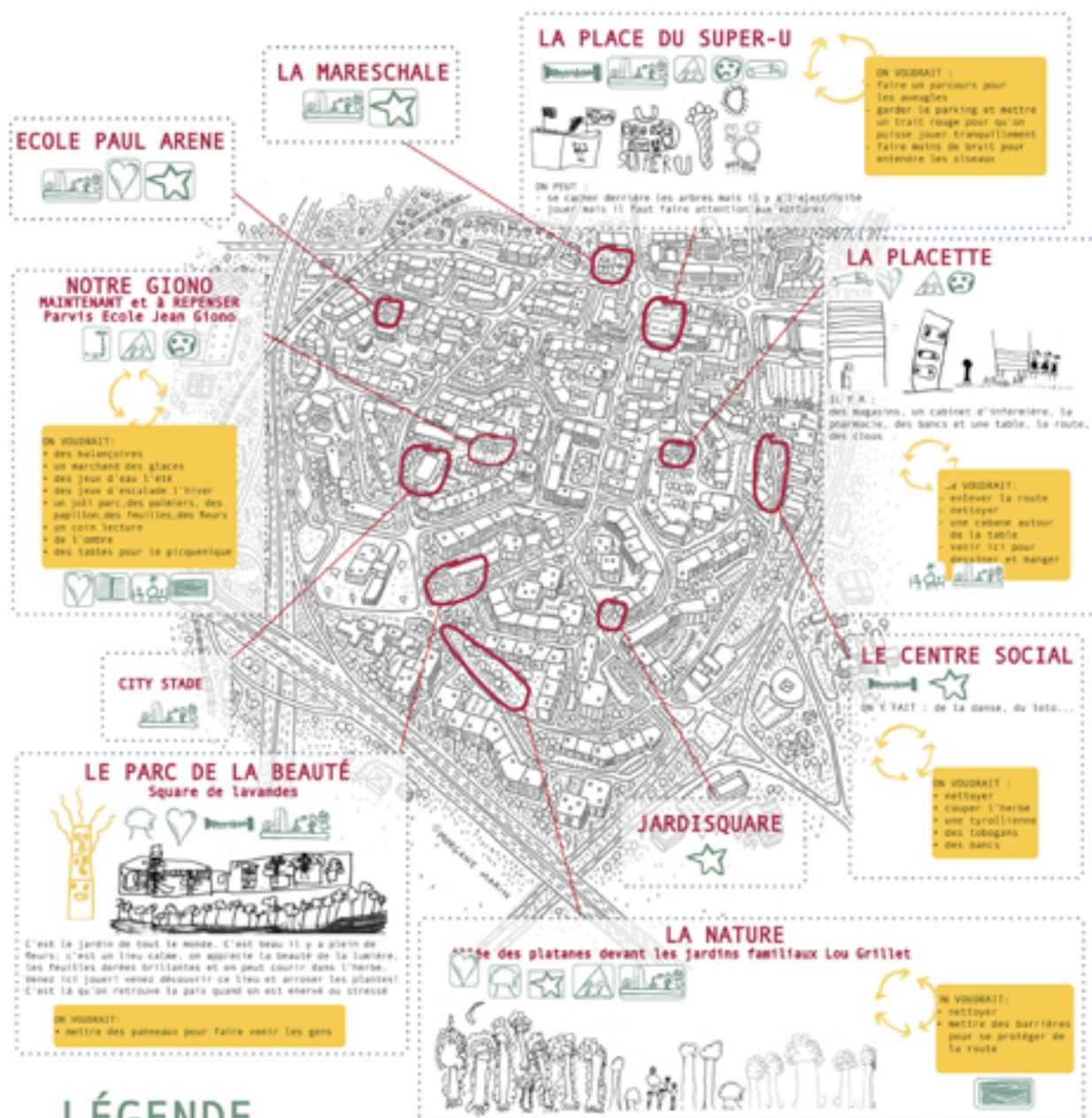
Attivare un movimento che perduri autonomamente e che coinvolga le bambine e i bambini nelle trasformazioni urbane in maniera perenne. Ciò si traduce nell'aver contribuito a creare un'assemblea dei bambini e delle bambine, un'istanza che comprenda il comune e gli enti proprietari degli alloggi popolari che garantisca l'ascolto reale delle proposte e dei reclami dell'assemblea e una rete di adulti facilitatori che supportino tale lavoro.

Un'utopia reale: fare di Encagnane un esempio concreto che ispiri altre realtà a lanciarsi in questa avventura di rivoluzione ed evoluzione urbana. La ville aux enfants è per noi un progetto pilota, la scala del quartiere, 8000 abitanti, è ambiziosa. Questa è una ricerca azione che guarda ad altri esempi internazionali e sente la necessità di fare rete per capire come aprire varchi, sormontare le difficoltà, ripristinare pratiche benefiche scavalcate da altri interessi o inventare nuovi modi di agire.



LE QUARTIER VU PAR LES ENFANTS AUJOURD'HUI ET DEMAIN...

Diagnostique et carte réalisée pour les enfants de l'accueil de loisirs du Centre Social et Culturel la Provence. Mars et juillet 2020



LÉGENDE

	Lieu paradis		On peut jouer		Attention! voitures		On peut manger		Coin lecture		Transformation		Lieu fête
	Lieu d'activité des enfants		On ne peut pas jouer		Attention! Passage		Arbres		Trottinette, vélo		Eau		Lieu qui pourrait devenir paradis



LE PARVIS DE NOTRE GIONO

Diagnostic réalisé par les enfants de l'accueil de loisirs du CSC la Provence et par les CEZ de l'école Giono - Octobre/ Novembre

NOUS AVONS OBSERVÉ LE PARVIS DE L'ÉCOLE GIONO...

ON SENT

- la nature: les plantes, les fleurs, l'herbe
- l'air, le froid
- une bonne odeur de pain
- le masque
- la poubelle ça sent pas bon
- l'essence

ON AIME

- l'école
- la nature: les fleurs, l'herbe, les arbres, les feuilles, les plantes, la pluie
- les oiseaux, les araignées, les fourmis, les chiens, les chats
- qu'il y a beaucoup d'espace
- jouer ici au ballon avec les copains
- le tableau pour les craies
- à côté de l'entrée

ON ENTEND

- les enfants qui jouent et qui crient dans la cour à la récré
- les oiseaux qui chantent
- les feuilles qui tombent
- le vent dans les arbres
- les gens
- les voitures qui passent
- la moto qui démarre

ON N'AIME PAS

- la poubelle devant l'école
- le caca des chiens et des chats
- les grillages de l'école
- les débris
- les graffitis
- qu'il n'y a pas de jeux

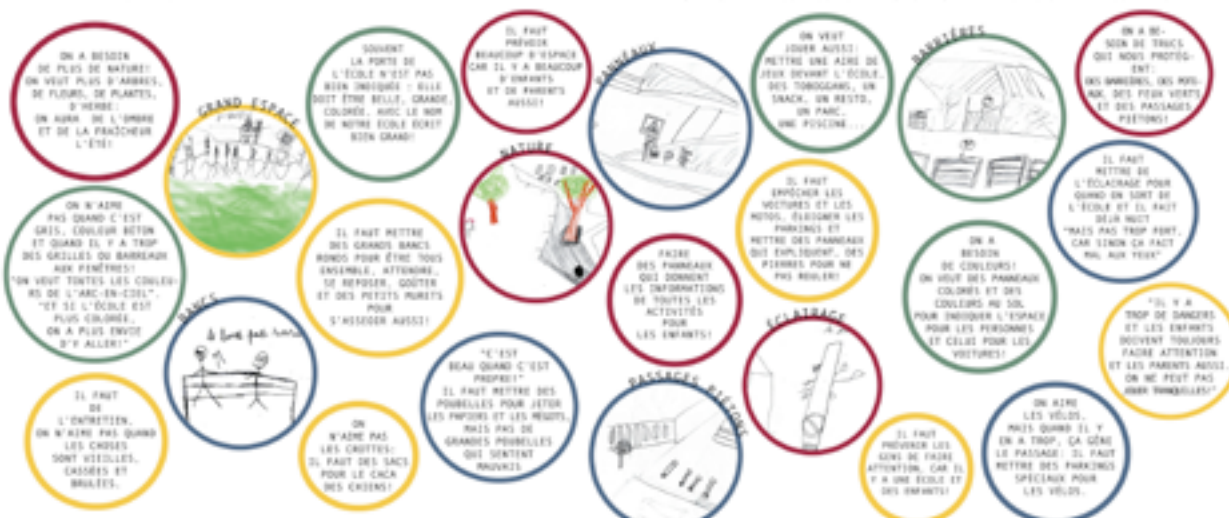
...ET BIEN D'AUTRES ENCORE...



VOICI CE QUI EST IMPORTANT POUR NOUS POUR FAIRE UN BON PROJET!

ÊTRE BIEN / EMBELLIR / ÊTRE ENSEMBLE

SE SENTIR PROTÉGÉS / SIGNALER / INFORMER



UNA CAPANNA COME UN NIDO

ASSOCIAZIONE HORS GABARIT

SCHEDA 3/3



1. L'ATTIVITÀ

Il progetto nasce negli “espaces éducatifs Bricabracs” una micro scuola associativa fondata su un modello di pedagogia sociale e libertaria che accoglie 20 bambini dai 4 agli 11 anni. La scuola si trova nei quartieri nord di Marsiglia, su un terreno condiviso con una chiesa protestante, un orto urbano, gli scout e un'altra associazione che distribuisce aiuti alimentari. I bambini e le bambine di Bricabracs osservano, sperimentano e condividono le loro scoperte e i loro progressi tra di loro e con il mondo esterno anche attraverso un sito internet. Le loro esperienze e le loro riflessioni sui nidi, le capanne e il mondo animale sono il punto di partenza per una proposta: e se costruissimo una capanna come un nido?

<http://rhizome.bricabracs.org/spip.php?article108>

Il maestro della scuola ci invita ad accompagnare le bambine e i bambini in questa avventura. L'idea è dunque quella di costruire un rifugio alla maniera degli uccelli, con la terra, la paglia e la cacca! Sul posto troviamo tutto ciò che serve: dell'argilla, della paglia che si utilizza in giardino per la pacciamatura, e anche della cacca di cavallo del vicino! La posizione scelta per installare la capanna è sul punto più alto, al centro dell'orto urbano, come una piccola fortezza, visibile, ma anche aperta, di cui tutti possano approfittare. Abbiamo cominciato a preparare la miscela di terra, paglia e acqua, e i bambini ci hanno sguazzato dentro a piedi nudi, euforici! Ci siamo serviti della stessa miscela per fabbricare dei modelli e decidere la forma che volevamo dare alla nostra capanna.

La tecnica di costruzione che abbiamo utilizzato si chiama bauge, la messa in opera si effettua senza casseformi, posando l'una sull'altra, a strati, delle vere e proprie “salsicce” della miscela di terra e paglia. Questo lavoro è molto fisico e non può che essere effettuato in maniera collettiva, per questo motivo genitori ed amici sono venuti in aiuto alla piccola truppa di costruttori. Alla fine di questa prima fase abbiamo

ANNALISA LOLLO E LAURA BERNARDINI

messo in opera un intonaco composto da terra setacciata, paglia tagliata finemente e sterco di cavallo e costruito un primo tetto in canne di Provenza e foglie di vario tipo. Passata l'estate, un nuovo cantiere si profilava: il tetto aveva ceduto alle intemperie ed è stato il pretesto per ripensarlo, immaginare una nuova forma e struttura. Ci siamo rimessi all'opera, ogni bambina e bambino ha fabbricato il suo modello servendosi di materie naturali: foglie, rametti, canne di provenza. Poi insieme abbiamo soppesato i pro e i contro di ogni proposta valutando estetica, fattibilità e tecnica. Dopo aver provato in scala reale due delle tecniche prescelte (“tipi-intrecciato” o “cupola-intrecciato”) abbiamo optato per la tecnica dei tipi perché ci è sembrata più solida e più facile da realizzare. Nel frattempo si è presentata l'opportunità di raccontare la nostra esperienza alla Prima Biennale di educazione all'architettura per giovani e bambini, prevista a Pontevedra a maggio 2018. Così ogni incontro è diventato un vero fermento: chi fendeva le canne in listelli da utilizzare per l'intreccio, chi costituiva la struttura dei tipi, chi prendeva le misure e costruiva un modello per la tela da porre all'estremità del tetto, chi registrava, scriveva, disegnava, riprendeva e fotografava.

Ultima sfida: elaborare un piano sequenza, 3 minuti in cui raccontare al mondo il come e il perché del nostro sperimentare, se siete curiosi non vi resta che guardare:

<https://ludantia.wixsite.com/bienal-internacional/una-cabana-como-un-nido>





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il progetto ha ricevuto la menzione alla Biennale di Ludantia come uno dei tre migliori progetti in ambito scolastico, e come ci ricorda il parere della giuria della Biennale: "L'architettura è nata ed è basata sull'osservazione, sulla capacità di stupirci e di prenderci il tempo di osservare e di analizzare le azioni e gli spazi della vita quotidiana. Così fanno i bambini e le bambine di questa comunità educativa, curiosi, a partire dalla scoperta dell'habitat degli uccelli. In questo progetto, l'architettura è a misura di bambino, nelle sue forme, dimensioni e strutture e dimostra come si possano insegnare tecniche di costruzione a partire da materiali trovati nell'ambiente circostante."

La relazione con la materia, con se stessi, con gli altri, con l'ambiente, è parte fondante della nostra libertà di cercare, di brancolare anche, di interrogarsi sull'arte di vivere, di costruire e di abitare. Il nido collettivo che abbiamo costruito è fatto per essere rinnovato, curato, mantenuto in buono stato da mani affettuose, o lasciato deperire riportando ogni suo singolo elemento alla natura. Ma in questo lento processo del divenire, tanti "uccellini" gioiosi entrano cercandovi riparo, giocano tra le sue mura, cercano l'intimità di una confidenza o vi si posano prima di spiccare il volo.

Questa avventura vive ormai di vita propria! Nella piccola scuola di Bricabracs i maestri, i bambini e le bambine sanno che Hors Gabarit è a portata di "zampetta", pronta, se necessario, ad ascoltare e ad accompagnare le loro nuove idee nel cammino della realizzazione.

3. SUGGERIAMO

Despret V. (2019), *Habiter en oiseaux*, Arles, Actes Sud.

Despret V. (2017), *Le chez soi des animaux*, Arles, Actes Sud.

Collectif (2019), *Bricabracs en toutes lettres. Quelques années d'une expérience éducative en forme d'abécédaire*, Marseille, Espaces Éducatifs Bricabracs.

V. Navarro Martínez V.- Raedó Álvarez J. - Manuel Rosales X. (a cura di) (2018), *Ludantia. I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para Infancia e a Mocidade*, Pontevedra, Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia

Ginoulhiac M. (et al.) (2017), *Ludic Architecture*, Santiago de Compostela, Colegio Oficial de Arquitectos de Galicia.

Macé M. (2019), *Nos cabanes*, 2019, Paris, Verdier.

Nassar D. e Blasco J. A. (2017), *Animali Architetti*, Cornaredo (Mi), IdeeAli.



#emozione

#autonomia

#scoperta

UN GIARDINO SOSPESO PER L'INFANZIA

IL GIARDINO DEL GUASTO

L'associazione "Il Giardino del Guasto" è stata costituita nel 1998 allo scopo di promuovere la civile vivibilità di un giardino storico all'interno della zona universitaria e la promozione dei diritti di accesso e fruibilità da parte dell'intera popolazione con focus sull'Infanzia. Presidente Milena Naldi (storica dell'Arte), Vicepresidente M. Letizia Montalbano (sociologa). Composizione Direttivo: Direttrice Artistica, Grafico, Atelierista Reggio Children, Pedagogista, Linguista, Filmmaker, Educatrice.



1. L'ATTIVITÀ

Fin dal suo esordio (1998) l'associazione organizza azioni di animazione culturale, feste e momenti di aggregazione sociale, attività guidate per i bambini alternate a momenti di gioco libero.

È fortemente radicata nel territorio cittadino e ha da anni una fruttuosa collaborazione con la Cineteca di Bologna per laboratori estivi. Dal 2019 l'Associazione ospita vari progetti di accoglienza ad es. con l'Università della California in occasione dell'Earth Day. Negli anni è stato perseguito con successo il compito di riqualificare il giardino: l'assidua presenza dei soci, il coinvolgimento di residenti, studenti, famiglie nella cura del territorio attraverso precise regole di convivenza civile, hanno completamente modificato questo spazio urbano. Il giardino è aperto a tutti per l'intera settimana; nei mesi estivi per tre pomeriggi la settimana, gli spazi del giardino sono riservati solo ai bambini e ai loro genitori, viene anche aperta l'acqua nelle vasche, trasformando il giardino in una fresca piscina all'aperto. In estate è ricco di appuntamenti di carat-

MARIA LETIZIA MONTALBANO

tere culturale, che aiutano i residenti a conoscersi e a socializzare. Accoglie da oltre 10 anni i bambini della popolazione Saharawi, ospiti della Giunta Regionale E.R. Oltre ai Pedibus che uniscono periodicamente i bimbi del centro con quelli delle periferie bolognesi, realizza La ParTOT, (uno dei progetti biennali svolti con OLTRE, una delle associazioni locali e internazionali con cui Il Guasto collabora) che quest'anno avrà come tema La Balena, animale mitologico che riemerge dai flutti tempestosi. Il Giardino diviene fucina di attività per bambine e bambini che diventano protagonisti della sua realizzazione partecipando ai laboratori che precedono la parata che attraverserà la città (e non solo!) la prossima estate.

Il Giardino del Guasto di Bologna nel 2011 è stato premiato nell'ambito della BISP: "Per il progetto la cura e la gestione dello spazio pubblico". Progettato negli anni '70 dall'arch. Filippini su incarico del Comune, viene salvato dal degrado alla fine degli anni '90 dall'associazione omonima, che attualmente si avvale di un Patto di Collaborazione col Comune di Bologna. È un giardino pensile, frutto dall'esperienza dei giardini naturali di William Robinson, dalle grandi strutture in cemento, serpenti e dinosauri che coprono le rovine precedenti e assecondano l'andamento del terreno, una delle quali è una grande vasca molto apprezzata dai bambini. Per la ristrutturazione dello spazio dallo "Sguardo al progetto", l'architetto ha a lungo osservato i bambini giocare fra i detriti anche postbellici e li ha poi coinvolti nella progettazione. Per la sua forma il Giardino favorisce naturalmente il distanziamento ma non la separazione sociale, e accresce nei bambini l'autonomia e l'autostima per le conquiste spaziali sperimentate. Anche grazie a questa sua particolarità strutturale il luogo è potuto ancora una volta divenire scenario prediletto da passanti, abitanti, turisti e studenti che vi trascorrono ore di studio e di incontri all'aperto, insieme ai bimbi, nel rispetto reciproco dello spazio per le loro attività. Riconfermando così la sua vocionalità e duttilità nel favorire il diritto al gioco libero dei bambini insieme a genitori ed educatori che lo hanno scelto proprio per la conformità e la sicurezza garantita dalla sua morfologia architettonica, oltre che per l'accoglienza, la gratuità e l'accessibilità.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Paesaggi ecologici e memorie vive/Valorizzazione della storia e della memoria: Partire da una Percezione ecologica del paesaggio, inteso come paesaggio vivente di cui fanno parte tutti, un ecosistema urbano in cui adulti e bambini, abitanti e passanti si completano a vicenda anche attraverso azioni partecipative congiunte. Attività implementabili: percorsi di gioco per conoscere il quartiere, dove la Storia diventa esperienza personale, itinerari museali, esplorazioni, attività teatrali e musicali, lavori artistici ispirati dalle fiabe ecologiche. Acquisire una consapevolezza diversa dei luoghi della quotidianità e della propria storia tramite la memoria di spazi edificati e non, per accrescere il senso di comunità, in un processo transculturale e transgenerazionale. In quest'ambito si inserisce l'idea di Adottare Chidi, un ragazzo nigeriano che sapientemente cura il giardino come "una casa nel mondo" e riesce a trasmettere questa armonia ai fruitori, all'interno di un tessuto urbano estremamente complesso e fragile. Tramite la sua assunzione e credendo nel diritto d'inclusione e di cittadinanza che si intreccia alla sfida del lavoro sociale come chiave di trasformazione. Inoltre "Il Guasto ancora Guasto", un progetto di Mostra/Documentario: attraverso il coinvolgimento dei protagonisti dell'apertura/riapertura dello spazio e di coloro che ne hanno usufruito, se ne ricostruisce la storia per restituirla e diffonderla come esempio di buona comunità educante con focus sull'infanzia. In attesa di una manutenzione straordinaria del bene che dopo 50 anni mostra le sue fragilità strutturali ed avrebbe bisogno del ripristino di alcune sue parti come il muro di cinta medievale puntellato.

3. SUGGERIAMO

Cuzzocrea A. (2020), Che fine hanno fatto i bambini. Cronache di un paese che non guarda al futuro, Milano, Piemme

D'Ascenzo M. (2018), Per una storia delle scuole all'aperto in Italia, Pisa, Edizioni ETS

Dickmans G. (2020), Spielplatz o parco giochi? La differenza consiste nella fiducia in Eco. La rivista italiana di Educazione sostenibile, 243 (pag.32-37)

Farnè R., Bortolotti A., Terrusi M. (2018) Outdoor education: prospettive teoriche e buone pratiche, Roma, Carocci

Gigli A. (2020) (a cura di) Infanzia, famiglie, servizi educativi e scolastici nel Covid-19, CREIF, UniBo

Jacobs J. (2000) Vita e morte delle grandi città, Roma/Ivrea, Edizioni di Comunità

Lorenzoni F. (2020) "Verso la fine del lockdown italiano", in E se cominciassimo dai bambini per riaprire le città? "Internazionale", 30 aprile

Belingardi C., Morachimo L., Prisco A., Renzi D., Tonucci F. (2018) (a cura di) Manuale di progettazione partecipata con i bambini e le bambine, ZeroseiUP

Montalbano L. (2016), City Building. New language for old cities. Public space between relational cartography and new forms of citizenship, in In Trasformazione, 5:2 (pag.122-130)

Montalbano L. et.al. (2016), Siamo Nati per camminare (a cura di) Educazione alla sostenibilità e Strumenti di partecipazione della Regione Emilia-Romagna Bologna: (ed) Antartide

Naldi, M. (2013), La sfida del Guasto, in IN BO. Ricerche E Progetti Per Il Territorio, 4 (1), pag. 249-254

Naldi M., Montalbano L. (2011), Il giardino delle bambine e dei bambini. In Architetture del desiderio. Bottero B., Di Salvo A., Farè, I. Liguori (ed.) Milano, pp.39-43.

Niri V. (2020) I bambini non perdonano, Milano, Terra Santa Ed.

Paba G. e Pecoriello A. L. (2007), La città bambina, Signa (FI), Masso delle fate

Pagliarino E. e Montalbano L. (2020), I bambini invisibili della pandemia, in Eco. La rivista italiana di educazione sostenibile, 243 (pag. 24-31)

Pagliarino E. e Montalbano L. (2020) "La città scuola: effetti della pandemia sull'infanzia e possibilità di rigenerazione urbana", in Urbanistica informazioni, XXXVII(289): 93-98.

http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/ui-289si_sessione_01.pdf

Pierini S. (2017), Parchi gioco a Berlino (La guida impossibile), Mantova, Raum Italic-Corraini

Roghi V. (2020), Lezioni di fantastica. Storia di Gianni Rodari, Bari, Laterza

Sennet R. (2018) Building and Dwelling: Ethics for the City, London, Allen Lane

Tonucci F. (2020) Perché l'infanzia, Bergamo, Editore ZeroseiUP

Ward C. (1994) The Children in the City, Architectural Press, Penguin

<https://www.ideaginger.it/progetti/il-canto-della-baglena-torna-la-par-tot-parata-di-bambing-adolescenti-eloro-accompagnatorg.html>



#diritto

LE BIBLIONAVETTE. UN PROGETTO DI BIBLIOTECHE DI ROMA

ISTITUZIONE SISTEMA BIBLIOTECHE CENTRI CULTURALI DI ROMA CAPITALE

ELENA PAUTASSO

L'Istituzione Sistema delle Biblioteche Centri Culturali di Roma Capitale ha come finalità quella di garantire il diritto alla cultura e all'informazione a tutti i cittadini e rappresenta un punto di riferimento cruciale per la Capitale, per la sua funzione di diffusione della cultura ma anche per la sua capacità di assolvere una importante funzione sociale di accoglienza e promozione delle relazioni. Con le sue 40 biblioteche di pubblica lettura, 46 Bibliopoint nelle scuole e 16 biblioteche in carcere, l'Istituzione è il più grande sistema bibliotecario d'Italia. Le biblioteche del Sistema, diffuse dal centro alla periferia di Roma, costituiscono un importante presidio non solo culturale ma anche sociale all'interno del tessuto urbano, finalizzato alla crescita culturale e al benessere generalizzato del singolo cittadino e della collettività.

1. L'ATTIVITÀ

Il progetto "Leggere. Le navette delle Biblioteche di Roma", avviato nel 2020 con il contributo del MIBACT – Piano Cultura Futuro Urbano, nasce per promuovere la lettura in città, ampliare l'offerta culturale e andare incontro ai bisogni dei cittadini con attenzione ai territori dove si avverte con più forza la carenza di servizi e opportunità. [Biblioteche di Roma](#), con questa e con altre progettualità, pone in essere azioni e servizi all'esterno dei luoghi abituali ed istituzionali con l'obiettivo principale di diffondere la crescita civile e culturale e promuovere una cittadinanza attiva e partecipe. Lo spazio pubblico viene utilizzato per offrire servizi culturali di prossimità a categorie di cittadini che vi accedono con difficoltà, con particolare riferimento alla promozione della lettura.

Il progetto, che stimola la partecipazione attiva di cittadini e associazioni, si svolge in quattro zone periferiche di Roma Capitale caratterizzate dall'esiguità dei servizi culturali offerti. Le navette e i furgoncini itineranti attrezzati con libri, sedie e tavoli pieghevoli, proiettori e materiale creativo, hanno percorso le vie della Capitale raggiungendo parchi, giardini delle biblioteche e piazze, per portare servizi culturali nei territori del Municipio IV (Biblioteca Aldo Fabrizi e Biblioteca Vaccheria Nardi), del Municipio VI (Biblioteca Collina della Pace e Biblioteca Rugantino), del Municipio XI

(Biblioteca Renato Nicolini a Corviale) e del Municipio XV (Biblioteca Galline Bianche).

Numerose le attività e i servizi proposti nell'ambito del progetto. Sono stati allestiti laboratori di lettura e scrittura per bambini e adolescenti, punti di lettura e bookcrossing. Sono stati organizzati eventi artistici, laboratori tematici sull'ecologia, orti urbani, corsi di alfabetizzazione informatica, recupero di antichi mestieri, attività di tutela dei beni e degli spazi comuni. Tra le iniziative proposte per bambini: letture ad alta voce, laboratori di riciclo, laboratori di canto, officine di cucito creativo e di manipolazione, laboratori di arte e ludico-creativi. Alcune navette hanno proposto spettacoli teatrali, proiezioni di film e cortometraggi, mostre fotografiche, concorsi canori, passeggiate storico-naturalistiche, incontri sulla Memoria del Territorio. In tutte le attività proposte ai bambini, la dimensione del gioco è stato un canale importante di coinvolgimento e di espressività.

I programmi delle [Biblionavette](#) sono stati rimodulati online a seguito delle misure adottate per il contenimento dell'emergenza sanitaria. Nello "spazio pubblico virtuale" l'offerta dei servizi culturali non si è interrotta. La proposta di numerosi laboratori online, tra cui quelli di promozione della lettura, di prevenzione del disagio giovanile, di sviluppo della creatività, ha consentito di dare continuità al progetto e di raggiungere i giovani utenti da remoto con la prospettiva di riattivare i servizi in presenza non appena possibile.

Tra le priorità di [Biblioteche](#) vi è quella di garantire il pubblico accesso all'informazione, di preservare e promuovere le libertà e i diritti fondamentali dei cittadini. Il gioco, come sancito dalla Convenzione Onu sui diritti dell'Infanzia, è un diritto di ciascun bambino. È inoltre strumento privilegiato per sviluppare fantasia, abilità fisiche e intellettuali, competenze sociali ed affettive nonché condizione per una crescita sana e funzionale che coniughi apprendimento e divertimento, educazione e relazione. In linea con queste premesse, il gioco è stato il filo rosso che ha percorso le attività che le quattro biblionavette hanno pensato per i più giovani.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

[Biblioteche di Roma](#), in linea con le sue finalità, persegue l'obiettivo di offrire servizi culturali al maggior numero di cittadini possibile, con particolare attenzione alle periferie fisiche ed esistenziali della nostra città. Tra i progetti "itineranti" attualmente in corso ricordiamo il progetto *Lectures in Valigia*, promosso dalla Biblioteca Centrale Ragazzi. Dal Centro alla periferia le "valigie" colme di libri raggiungono le scuole della Capitale. Oltre 900 bambini e ragazzi, tanti insegnanti, 30 scuole, 35 valigie colme di libri in prestito; questi sono stati fino ad ora i numeri del progetto rivolto alle scuole del territorio romano e partito a dicembre 2020. Ogni percorso tematico contiene vari generi del patrimonio della biblioteca: dalle storie illustrate, alle poesie e filastrocche, favole e fiabe, romanzi e racconti, miti e leggende, fumetti. La biblioteca fornisce in prestito tutto l'occorrente per il viaggio/percorso: una valigia di libri e le istruzioni per l'uso.

Le numerose iniziative ideate e realizzate da Biblioteche di Roma intendono favorire processi di crescita culturale, di partecipazione della cittadinanza e di attivazione di reti di collaborazione tra Istituzioni e Associazioni. In linea con le iniziative di diffusione dei servizi culturali sul territorio urbano, vi sono i progetti di Servizio Civile che Biblioteche di Roma porta avanti anche quest'anno, aderendo al programma In-Out, con lo scopo di estendere i servizi culturali, contrastare le disuguaglianze e favorire la creazione di contesti urbani più inclusivi.

3. SUGGERIAMO

Il sito [Mediateca Roma](#) in collaborazione con l'Istituto Luce mette a disposizione in modalità streaming on demand tutti i materiali dell'Archivio Luce riguardanti la città di Roma, integrandoli con i materiali audiovisivi prodotti dall'Archivio video di Biblioteche di Roma; l'Ufficio intercultura che ha creato, cura e aggiorna il sito [Roma Multietnica](#) in un percorso di conoscenza e comunicazione con le diverse culture presenti in città. Alle attività interculturali si aggiungono quelle del Servizio Biblioteche in Carcere, esperienze di grande spessore e di impatto culturale a livello nazionale e in linea con la finalità di inclusione sociale del Sistema Biblioteche.

Il sistema possiede un catalogo unico multimediale – OPAC – e un portale di servizi all'utenza - il "BiblioTu" - caratterizzato da una forte interattività. Consultando il sito [Bibliotu](#) e la pagina facebook di Biblioteche di Roma è possibile restare aggiornati sui numerosi servizi culturali offerti e trovare consigli su letture tematiche e novità editoriali. Dal nuovo sito Roma Culture è possibile accedere alla programmazione culturale della città.

 **Biblioteche**

#educazione

#socialità

#diritto

LA CITTÀ BAMBINA

ANNA LISA PECORIELLO

La città bambina nasce dal lavoro di ricerca sviluppato all'interno del LAPEI dell'Università degli studi di Firenze da G. Paba e A.L. Pecoriello. Si occupa di ricerca sul rapporto tra i bambini e la città, processi partecipativi e di trasformazione degli ambienti di vita in autocostruzione e laboratori educativi nelle scuole.

Il progetto Scieme è stato sviluppato da La città bambina con Les friches (Macerata), rete SLURP (Cantieri comuni Roma, Todo/Senzastudio Catania, Lemur Barcellona, Valeria Muleda/Studiovuoto, Giardino del Guasto Bologna) e Comune di Pievebovigliana (oggi unione comunale Valfornace).



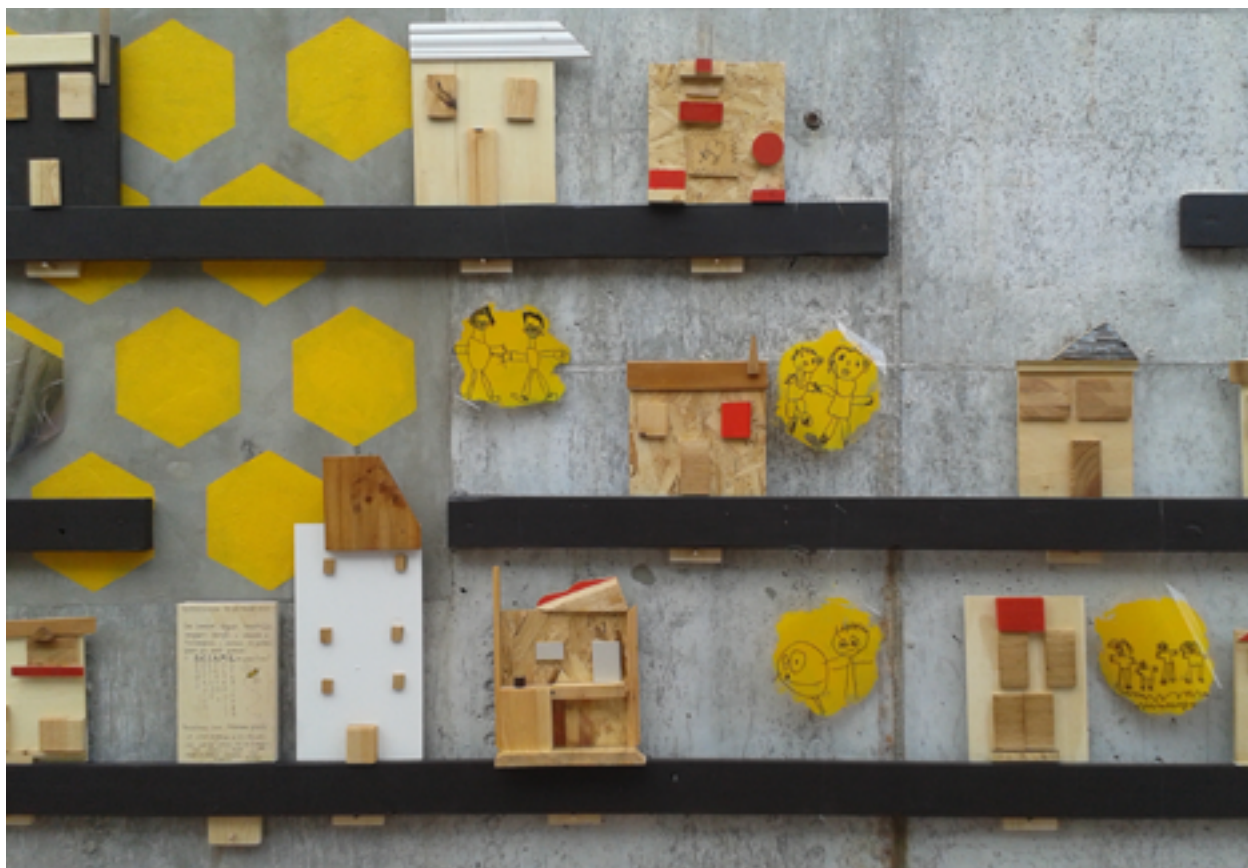
1. L'ATTIVITÀ

Nella primavera del 2017 *La città bambina* viene chiamata a realizzare uno spazio gioco per i bambini del piccolo Comune terremotato di Pievebovigliana nelle Marche. La scelta della progettazione partecipata e dell'autocostruzione al posto di un processo tradizionale assume un significato particolare in un contesto di disgregazione e impotenza come quello post terremoto, con le famiglie allontanate dalle case, le routine quotidiane sconvolte, i luoghi familiari svuotati di vita, l'abitare ridotto in prefabbricati collocati su spianate che deturpano per sempre paesaggi millenari e l'espropriazione di qualunque forma di controllo della popolazione locale sulla ricostruzione dei propri territori. Il luogo di intervento viene individuato nel cortile della nuova scuola, sorta accanto al villaggio SAE, dove la comunità dispersa avrebbe avuto il suo nuovo

centro di riferimento. Il progetto denominato SCIAME (Spazio Costruito Insieme Aperto a Molteplici Esperienze) viene realizzato in collaborazione con l'associazione Les Friches di Macerata con cui condividiamo l'appartenenza alla rete S.L.U.R.P. (Spazi Ludici Urbani a Responsabilità Partecipata), attraverso un processo sviluppato in 3 fasi:

- Progettazione partecipata (tutte le classi di tutte le fasce di età hanno lavorato sul progetto di spazio a partire da varie forme di attivazione: la narrazione di una storia, la riflessione sulle modalità di gioco nei propri luoghi preferiti, l'attivazione attraverso il gioco nello spazio e l'osservazione);
- Simulazione progettuale (le idee progettuali emerse sono state selezionate collettivamente e trasformate in progetti realizzabili attraverso una simulazione in scala 1:1 nello spazio del cortile attraverso materiali poveri e temporanei (spago, cartone, canne, carta etc....));
- Cantiere di autocostruzione (in 3 giorni di cantiere orchestrato dalle associazioni si sono alternati al lavoro bambini, insegnanti, familiari, abitanti curiosi e tecnici del comune).

Nel cortile, in origine un prato con pochi alberelli, scarsamente utilizzato dai bambini e dalle maestre, sono nati così una capanna di bambù e salice intrecciato, il basket point, l'orto nei cassoni, l'angolo della biodiversità per la didattica all'aperto, una fontanella e un gioco d'acqua, un arredo che allude a una barca con in stiva pezzi di legno per giocare, una pedana, una decorazione del muro di cemento che chiude un lato del cortile con esagoni gialli come le cellette delle api e casette di legno realizzate dai bambini per simboleggiare il paese che rinasce come un laborioso alveare, infine un tavolo-panca che corre sopra i condizionatori d'aria esterni (che rendevano ancora più triste la facciata del prefabbricato) su cui sedersi, riporre materiali, giocare e fare lavori manuali, compreso cucinare per finta. Lo spazio del cortile ha espresso così tutte le sue potenzialità ludico-didattiche e di ricostruzione di comunità a partire dai bambini, suggellato dalla SuperSciemeDance, una memorabile festa finale con la rete SLURP.



2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

La città bambina è attualmente impegnata nell'animazione della rete Scuole Aperte nata durante lo scorso lockdown, formata da personale scolastico, genitori e associazioni impegnati in una riflessione sul rinnovamento della scuola post pandemia attraverso una maggiore integrazione con il territorio e la sperimentazione di forme di didattica innovativa (educazione diffusa, pedagogia della cura e istituzionale, cooperative learning, educazione outdoor...). Continua al contempo i suoi interventi di trasformazione ecologica e ludico-didattica di cortili scolastici e spazi pubblici e l'attività di conduzione di laboratori di educazione ambientale nelle scuole.

3. SUGGERIAMO

Ward C. (1979), *The child in the city*, Harmondsworth, Penguin

Paba G. e Pecoriello A. L. (2007), *La città bambina*, Signa (FI), Masso delle fate



#autonomia
#diritto
#emozione

LA RELAZIONE CON LA TERRA: EDUCARE ALL'AMORE, AL RISPETTO E ALLA GRATITUDINE PER LA VITA

ASSOCIAZIONE CULTURALE CHAKARUNA – PONTE TRA I MONDI

IXCHEL RUZ

L'Associazione Culturale Chakaruna è nata in Italia nel 2007. Vive con lo spirito e l'intento di recuperare ciò che è radice comune dell'umanità. Dedita a contemplare e studiare i misteri della vita e facilitare il contatto con l'infinito campo della percezione. La sede si trova a Grondona (AL) nello spazio denominato "Il Quinto Sole".



1. L'ATTIVITÀ

Il gioco è un elemento fondamentale per comprendere, conoscere ed entrare in relazione con la vita. I bambini sono i nostri più grandi maestri ed ispiratori in quanto ci insegnano profondamente il senso della vita attraverso il gioco, nella spontanea consapevolezza che ogni gioco che fanno è la realtà che stanno co-creando e vivendo pienamente. Questa attitudine meravigliosa che perdiamo poco a poco mentre cresciamo ci porta spesso a prendere la vita in forma molto seria a volte gravosa e pesante, dimenticando la leggerezza e la capacità che avevamo di modellare la realtà e farne esperienze attraverso il gioco.

È interessante vedere che nel dizionario il contrario di "gioco" (divertimento, passatempo, svago, ricreazione) è "lavoro, stanchezza e fatica". Ecco che la domanda sorge spontanea... come desideriamo vivere la vita? In modo giocoso o in modo faticoso? Le pratiche antiche dei popoli della terra invitano l'essere a mantenere vivido e sempre presente il senso del gioco e la possibilità che questo possa continuare ad accompagnare il modo di vivere e di vedere la vita. Secondo le antiche tradizioni, i quattro elementi (la terra, l'acqua, l'aria e il fuoco) creatori e datori di vita, sono alleati fondamentali per comunicare e ispirare

l'immaginazione dell'essere e per far comprendere attraverso il gioco, il canto, la danza, le fiabe, le azioni e i rituali che siamo fatti della loro stessa sostanza. Specchiandoci negli elementi possiamo comprendere in modo giocoso il tessuto della vita e molte qualità di noi stessi. L'elemento acqua, attraverso i suoi differenti stati ci mostra come si trasformano continuamente le emozioni che ci accompagnano. L'elemento terra, rappresenta il nostro corpo fisico e la bellezza del pianeta e ci ricorda il rispetto, la gratitudine e la cura con cui è possibile agire nel mondo. L'elemento aria, intuito e sperimentato attraverso il nostro modo di pensare, di muoverci e comunicare, rafforza la connessione col tutto e la presenza. Il fuoco che è il motore dello spirito, il cuore di ogni cosa, è un caro amico da conoscere e percepire a livello intimo. Giocare con gli elementi significa ricordare che siamo Uno con tutto quello che abbiamo intorno e che la vita non contempla la separazione. Nel diventare altro da me ho la possibilità di riscoprirmi profondamente, di vedermi finalmente dall'esterno.

Per queste ragioni ho scritto un libro di fiabe per bambini, giovani e adulti intitolato Munay – pratiche sciamaniche per le future generazioni - che ha l'intento di condurre, attraverso alcune semplici pratiche delle antiche tradizioni del centro e sud America, a riscoprire o rafforzare il contatto con la terra in tutte le sue manifestazioni e la possibilità di comprendere e vivere il più possibile la magia, l'incanto e il gioco continuo tra tutti i soggetti che la compongono affinché si risvegli il bambino che vive in ognuno di noi.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

L'intento attuale della nostra associazione è quello di diffondere il più possibile l'amore e la cura del pianeta attraverso pratiche ed attività che possano aiutare a far ricongiungere i giovani alla terra. L'urgenza è dettata dai tempi attuali che stiamo attraversando, i quali non ci permettono più di rimandare al domani azioni che è necessario compiere oggi. È indispensabile partecipare attivamente nel ristabilire il sano equilibrio e la naturale collaborazione tra tutte le forme viventi presenti sulla terra. Abbiamo bisogno di ritornare alla Terra per riscoprire la biodiversità presente dentro e fuori di noi, per proteggere la nostra "casa" e trovare nuovi metodi per custodirla. Il nostro compromesso con la terra si basa sull'offrire ai bambini e ai giovani gli strumenti necessari per essere i nuovi attori del futuro, seminando in loro la spontanea affettività verso l'ambiente e i suoi regni: animale, vegetale e minerale, la conoscenza dei cicli dell'esistenza e le competenze pratiche per coltivare la terra in modo ecosostenibile. Solo comprendendo che siamo interconnessi alla natura e che siamo parte di essa sensibilizzeremo l'umanità affinché possa agire nel rispetto di ogni forma di vita.

3. SUGGERIAMO

Ruz I. (2020), *Munay, pratiche sciamaniche per le future generazioni*, Milano, Anima Edizioni

Comneno A. (2015), *Custode del fuoco sacro*, Milano, Anima Edizioni 2015



#immaginazione
#intuizione
#visionedellavita

PARTE
IV

**IL GIOCO
NEI MUSEI**

GLI SPAZI PER IL GIOCO NELLE VILLE DI ROMA

ICOM ITALIA

ALBERTA CAMPITELLI

ICOM (International Council of Museums) è un'associazione di professionisti che operano nei musei e nel patrimonio, in istituti ritenuti servizi per la società senza fini di lucro e con lo scopo dell'accrescimento culturale. ICOM Italia ha circa 2500 soci e il Lazio oltre 500.



1. L'ATTIVITÀ

Il recupero delle importanti Ville Borghese e Torlonia, da decenni in abbandono, ha interessato edifici e parco. Condotta tra il 1997 ed il 2008, il complesso intervento si è basato su un piano di utilizzazione che teneva conto delle diverse esigenze di utenza da parte dei cittadini, coniugate con i vincoli di compatibilità derivanti dall'essere siti soggetti a vincoli storico artistici e monumentali.

Sia a Villa Borghese, sia a Villa Torlonia, sono così stati realizzati musei, spazi espositivi, punti ristoro, teatri, spazi di ritrovo per anziani, ed anche due ludoteche, molto diverse tra loro.

La Casina di Raffaello a Villa Borghese

A Villa Borghese un antico casale rurale, trasformato nel Settecento con l'aggiunta di una chiesetta, impropriamente denominato Casina di Raffaello, dopo decenni di abbandono è stato restaurato e trasformato in un luogo magico, una ludoteca destinata ai piccoli visitatori dai 4 ai 12 anni.

Propone attività diverse, dai laboratori tematici alle scoperte della natura circostante, con continui aggiornamenti. Ospita anche mostre, l'ultima, prima delle limitazioni, è stata dedicata a Gianni Rodari. Dispone di un bookshop con libri e oggetti selezionati.

Technotown a Villa Torlonia

La Ludoteca di Villa Torlonia è ospitata in un edificio neomedioevale con ampi ed articolati spazi, si rivolge a ragazzi dai 10 ai 15 anni ma non solo, ed è basata sull'approccio sperimentale ed interattivo a tecnologie all'avanguardia, tanto da essere denominata Technotown. Si tratta, secondo le parole prescelte per la sua presentazione, di "un hub della scienza creativa ovvero un luogo dove persone di tutte le età si mettono in gioco insieme (adulti ragazzi e bambini) per attività ludiche che ci faranno avventurare nel mondo della scienza e della tecnologia". Di grande successo sono le sfide, anche online, su vari temi; organizza corsi di fotografia, stampa 3D, musica e video. Tutte le attività prevedono una partecipazione di gruppo.

Entrambe sono attive ormai da 15 anni ed hanno avuto un notevole successo di pubblico.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Con l'auspicabile prossima ripresa di attività in presenza, questi due spazi, situati in stretto collegamento con edifici a vocazione museale, dovranno diffondere in modo sempre più ampio il nesso tra conoscenza, apprendimento e gioco, in continua interazione, abbattendo le barriere tra un concetto di cultura freddo e distaccato, noioso e imposto, per aprire spazi di conoscenza che, stimolando la creatività di ciascuno, insegnino ad affrontare nuovi campi, ad esplorare i confini delle proprie capacità.

3. SUGGERIAMO

Munari B. (1977) Fantasia, Bologna, Laterza

Munari B. (1981) Il laboratorio per bambini a Brera, Bologna, Zanichelli

Munari B. (1985) I laboratori tattili, Bologna, Zanichelli

ICOM international
council
of museums

#socialità
#regole
#condivisione

Il sito SIMART contiene tutto il patrimonio culturale capitolino catalogato, consultabile dal pubblico che sia in possesso delle credenziali per accedere al portale del Comune di Roma.



1. L'ATTIVITÀ

Educazione, Esplorazione e Regole, sono tre parole chiave per un percorso visivo orientato alla esplorazione delle memorie dell'infanzia che sono richiamate dai giocattoli, e queste sono le parole che hanno ispirato la mostra "Per Gioco", che si è tenuta al Museo di Roma di Palazzo Braschi, dal 23 luglio 2020 al 28 febbraio 2021.

La collezione di giocattoli antichi della Sovrintendenza capitolina, che la mostra ha voluto valorizzare, è composta da 10664 pezzi di cui ne sono stati esposti 800. Il nucleo principale della raccolta, fino al 1999, è appartenuta al collezionista svedese Peter Pluntky. La maggior parte degli oggetti risale alla cosiddetta "età d'oro" del giocattolo, gli anni compresi tra il 1860 e il 1930, ma vi sono anche pezzi molto più antichi, come la casa delle bambole della Regina di Svezia, del XVII secolo, oltre a due bambole di epoca preincisa. La metà della collezione, che ricopre un largo spettro di temi - etnografia, antropologia, storia sociale e militare, tecnologia, trasporti - è costituita da giocattoli provenienti dalla Germania, un quarto è di produzione svedese e la restante parte si divide tra Francia, Inghilterra, Stati Uniti e in piccola parte Italia.

L'esposizione si è voluta "ad altezza di bambino", in un equilibrio sempre mobile tra la visione museale dei giocattoli e il desiderio dei bambini (ma anche degli adulti) di toccare e appropriarsi degli oggetti d'infanzia. Da qui il senso dell'esplorazione, nel rispetto delle regole non tanto dell'ambiente museale (e ahimè dell'emergenza Covid, che ci ha indotti a eliminare

le installazioni tattili inizialmente pensate per l'esposizione), ma della disciplina della memoria. Qualche passaggio storico, come la prima traversata della Manica in aeroplano, è stato riproposto e valorizzato in apposite vetrine incastonate in un percorso di gioco, dove sono stati mostrati modellini d'epoca e bambole antiche, macchine da corsa in miniatura e macchine più grandi, sparse all'interno della sala, senza l'uso di dissuasori o di barriere fisiche, come è stato per le bambole, sedute in un ipotetico giardino d'estate e circondate da siepi di bosso.

Una mappa per una mini caccia al tesoro è stata data all'entrata a ogni bambino, vincitore comunque all'uscita di uno yo yo di legno. Abbiamo cercato così di ricreare, insieme all'architetto allestitore Enzo Pinci, un incontro tra il mondo analogico e quello digitale, con l'inserimento lungo il percorso di video di animazione realizzati dall'artista Francesco Arcuri. Le foto degli oggetti e gli oggetti stessi, filmati in kroma key, sono stati inseriti in corti di animazione digitali, con una piccola drammaturgia e una colonna sonora fatta dai suoni degli strumenti e dei carillon della collezione stessa. Questi corti, proiettati nelle varie sale, hanno permesso ai bambini l'esplorazione visiva di un mondo, di una città, immaginaria, miniaturizzata e immersa nel mondo del gioco, del circo, o del viaggio, delle esplorazioni navali e dello spazio. I video sono stati utilizzati anche per la comunicazione social e permettere un tour virtuale dell'evento.

Per l'Epifania 2020 è stato pensato un concerto, all'interno delle sale, svolto dal quartetto d'archi dell'Università di Roma Tre, che ha proposto un mix delle sigle dei più famosi cartoni animati.



2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Questo percorso espositivo, articolato in sei nuclei tematici, la città e la campagna, giochi di strada e di cielo, il bambino in movimento, la famiglia, il lavoro, il viaggio è abbastanza flessibile da essere riproposto in qualsiasi contesto. La speranza è che possa essere il tema di una futura esposizione presso un museo romano- capitolino del giocattolo antico, pensato come luogo di esplorazione e ricezione della creatività dei bambini e dell'esercizio della memoria per gli adulti.

3. SUGGERIAMO

Lancianese E. e Marcovecchio A. (2020), Per Gioco. Catalogo della collezione dei giocattoli antichi, Roma, Editore Palombi

ROMA



#educazione
#esplorazione
#regole

MUSEO A COME AMBIENTE – MACA

ROSSELLA LUCCO NAVEI

Il Museo A come Ambiente - MACA è il primo museo europeo interamente dedicato alle tematiche ambientali, pensato per offrire la possibilità di sperimentare in prima persona e confrontarsi su temi quali l'energia, il riciclo dei materiali, l'acqua, i trasporti e l'alimentazione.



1. L'ATTIVITÀ

Il Museo ha nell'interattività la sua caratteristica principale: esperimenti, osservazioni, laboratori e percorsi guidati sono gli elementi di un viaggio che mescola gioco e sperimentazione, sviluppando originali commistioni tra didattica, spettacolarità e intrattenimento. Gli spazi museali si articolano su 3 padiglioni (Edificio 37, Padiglione Verde e Padiglione Guscio) a cui si aggiungono uno spazio verde interno e una terrazza. Le sezioni sono pensate per ridurre ulteriormente la distanza tra scienza e visitatori.

Progetti educativi e didattici. L'offerta didattica del MACA prevede la visita guidata delle gallerie e oltre 37 attività laboratoriali sui temi della sostenibilità, declinate per settori (acqua, energia, scarti, alimentazione, trasporti) e fascia d'età. Le proposte didattiche sono state progettate tenendo conto delle Linee guida per l'educazione ambientale redatte dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) e dal Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio e del Mare (MATTM). Con l'iniziativa Il MACA va a scuola è possibile richiedere l'intervento dei Pilot, le animatrici e gli animatori scientifici del Museo, direttamente a scuola.

Didattica a distanza. In un periodo di grandi mutamenti, che ha reso necessario un nuovo modo di comunicare nasce la didattica a distanza del MACA. Una didattica museale fatta di laboratori ed attività che per-

mettano di vivere un'esperienza coinvolgente e divertente anche per chi non può venire a trovarci.

Appuntamenti del fine settimana. Durante i week end il MACA è aperto al pubblico con momenti dedicati a visite libere agli spazi del Museo e laboratori scientifici e di manualità creativa. Oltre 40 gli appuntamenti in calendario ogni anno. Il MACA intende essere un punto di riferimento sui temi della sostenibilità ambientale, anche per i più piccoli. Per questo organizza i MACA Kids, eventi speciali dedicati ai bambini dell'età compresa tra i 3 e i 5 anni.

Le mostre temporanee completano l'offerta culturale del Museo, come ad esempio la mostra "Verso il futuro" incentrata sulla rivoluzione verde che ci attende nei prossimi anni, nata con lo scopo di raccontare gli obiettivi di sviluppo sostenibile che l'ONU ha fissato per il 2030.

Attività estiva. A partire dal mese di giugno, attraverso l'iniziativa Un'estate al MACA, il MACA accoglie i centri estivi con tanti percorsi e laboratori adatti ad ogni fascia di età. Nel mese di luglio il Museo è sede di È tempo di MACA, l'estate ragazzi organizzata dal Museo.

Un Museo accessibile. Nel 2018 il Museo ha pubblicato sul proprio sito le prime Storie sociali, con il supporto formativo di Fondazione Paideia. Si tratta di uno strumento ampiamente utilizzato con le persone con disturbi dello spettro autistico.

Giochiamo a salvare il mondo - L'approccio del Museo A come Ambiente. Per il MACA il gioco è da sempre un importante veicolo di informazione. Uno strumento utile per parlare di argomenti, spesso complessi, in maniera stimolante. Al MACA si gioca per accendere la curiosità, per imparare a cooperare, per vivere l'ambiente e gli spazi intorno a noi in maniera sostenibile. Perché anche attraverso il gioco ognuno di noi può fare la sua parte, ognuno di noi può diventare un Ecoeroe.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il MACa - Museo A come Ambiente è un occhio aperto sul mondo. Dal 2004 offre spazi creativi, exhibit, laboratori, percorsi formativi ed esperienze che incoraggiano l'esplorazione e diffondono la cultura ambientale. Il MACa vuole essere un punto di riferimento nel costruire percorsi ed esperienze che aiutino a comprendere i meccanismi che governano l'utilizzo delle risorse necessarie allo sviluppo umano, promuovendo la conoscenza e l'uso responsabile del pianeta.

La conoscenza e la comprensione sono necessarie per affrontare le grandi sfide del nostro tempo: l'uso sostenibile delle risorse naturali, l'impatto dei cambiamenti climatici, l'adozione di pratiche che realizzino modi di abitare il pianeta sempre più intelligenti.

Questi sono tempi eccezionali in cui la natura ci sta inviando un messaggio: per prenderci cura di noi stessi dobbiamo prenderci cura della natura. Qui al Museo A come Ambiente - MACa abbiamo fatto nostra questa filosofia e continueremo a proporre un viaggio nel cuore dell'ambiente fatto di divertimento e di scoperta, sia in presenza che a distanza. Arricchiranno la nostra offerta le tante iniziative, le attività sociali, le novità digitali, i nuovi progetti e le nascenti collaborazioni, il tutto in linea con la mission del Museo e la sua attività di disseminazione. Un Museo che sia un punto di osservazione sul mondo, un Museo accessibile a tutti, un Museo che vuole accorciare le distanze, qualunque esse siano.

3. SUGGERIAMO

Alfonsi L., Ghattas R., Gnucci A. (a cura di) (2011), Da qui a Maxwell il passo è breve. La prima guida all'animazione scientifica, Trieste, Scienza Express



#sostenibilità

#cooperazione

#inclusion

MAET

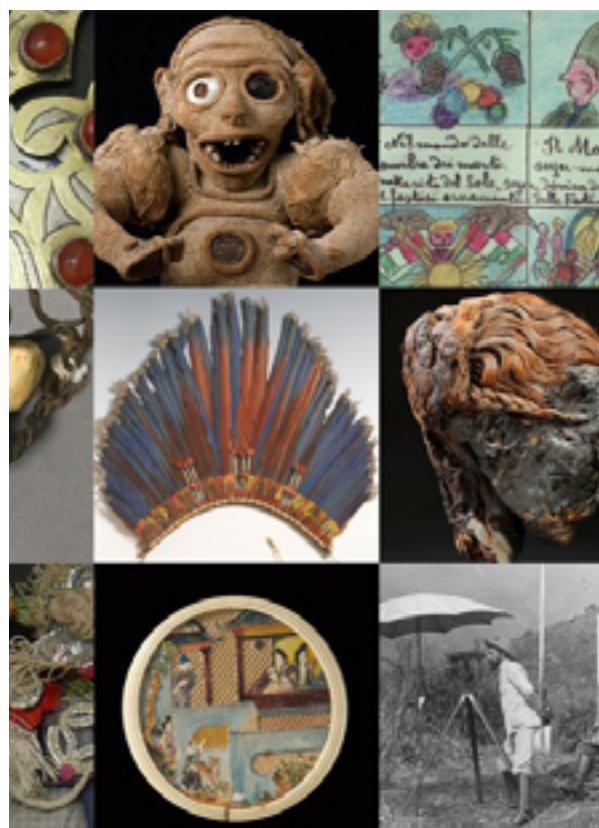
11

Il Museo in pillole
Esempio

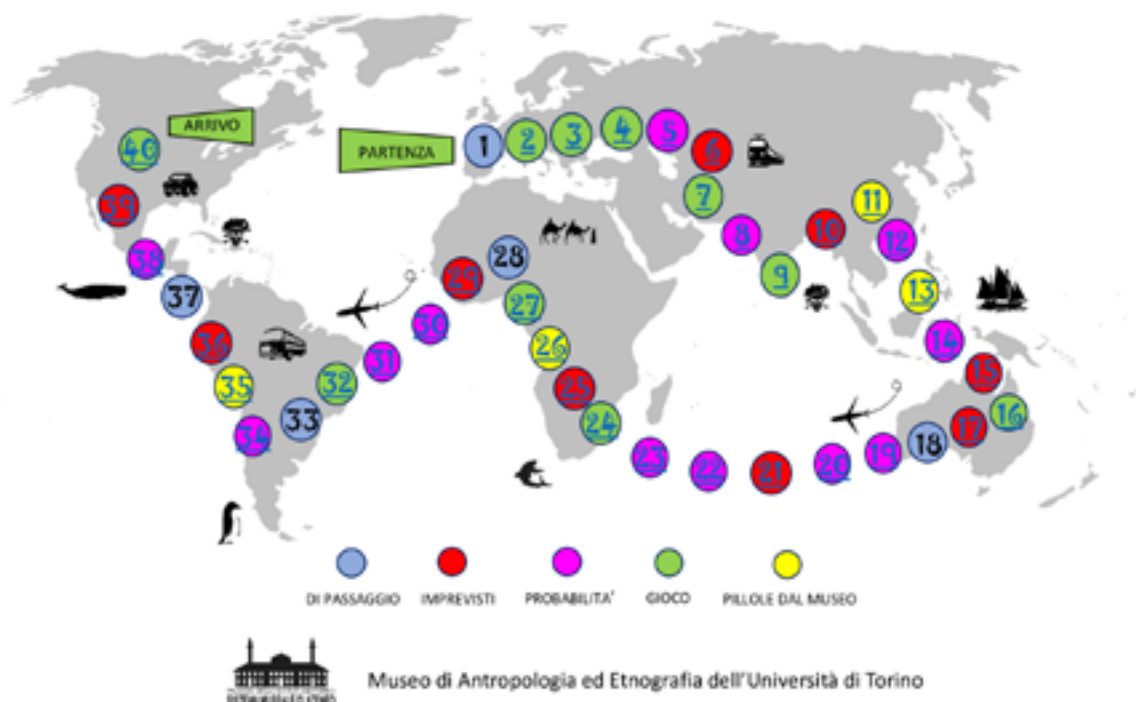
Questo laboratorio ha messo al centro le collezioni etnografiche del Museo, che, essendo costituite da manufatti artistici e oggetti di uso comune provenienti da tutto il mondo, hanno la capacità di offrire diversi spunti di riflessione sulla diversità culturale e sulla alterità. Queste raccolte si prestano a promuovere nuove vie di comprensione del presente e del passato e, in ultima analisi, a ragionare su temi quali identità e inclusione. Ispirandosi al gioco dell'oca tradizionale, la classe è suddivisa in tre o più squadre che si

ERIKA GRASSO E GIANLUIGI MANGIAPANE

Nel 2020, poi, il laboratorio non è stato più realizzato a causa del lockdown, ma è stato ripensato per diventare virtuale: rinominato "Il giro del Mondo in 60 minuti" e (ri)progettato per far parlare il Museo anche a distanza, è stato proposto durante la settimana dedicata alla Notte delle Ricercatrici e dei Ricercatori (23-29 novembre 2020), organizzata dall'Università di Torino nell'ambito del progetto europeo "Sharper". Dato il successo ottenuto, il Museo ha deciso di avviare una sperimentazione di questo gioco online come offerta didattica per tutte le scuole primarie che desiderino parteciparvi. Fra febbraio e aprile 2021 vi hanno partecipato trenta classi per un totale di circa 600 studenti.



Il giro del mondo in 90 minuti



2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Il laboratorio si inserisce nella cornice più ampia di ripresa delle attività del Museo, avviata a partire dal 2017. In particolare, il lavoro di ricerca riguardo alle collezioni etnografiche ha permesso di identificarne il valore e le potenzialità, in vista non solo di un rinnovato impegno del Museo di aprirsi al territorio e alla società che lo ospita, ma anche di immaginare il percorso che condurrà a un nuovo allestimento e alla riapertura del Museo. Ad oggi la vera sfida risiede nel rendere fruibile un patrimonio di immenso valore ad un pubblico sempre più ampio facendo i conti con l'impossibilità di ospitare il pubblico nelle sale museali. In questo senso, la tecnologia e le riflessioni frutto del continuo dialogo con professionalità diverse, hanno permesso di trovare possibili soluzioni efficaci per meglio affrontare un periodo complesso sia per il Museo sia per la società a cui esso fa riferimento.

3. SUGGERIAMO

Aime M. (2016), Una bella differenza. Alla scoperta delle diversità del mondo, Torino, Einaudi

Amselle J-L. (2017), Il museo in scena. L'alterità culturale e la sua rappresentazione negli spazi espositivi, Milano, Meltemi

Bortolotti A. - Caldoni M. - Mascheroni S. - Mattozzi I. (2008), Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi, Milano, FrancoAngeli

Perin A. (2017), Musei e bambini, Milano, Ancilab

Simon N. (2016), The Art of Relevance, Museum 2.0

**MUSEO DI ANTROPOLOGIA
ED ETNOGRAFIA**

UNIVERSITÀ DI TORINO

#inclusion
#identità
#educazione

EDUCAZIONE IN GIOCO METODOLOGIA ED ESPERIENZE DEL MAXXI

FONDAZIONE MAXXI – MUSEO NAZIONALE DELLE ARTI DEL XXI SECOLO

MARTA MORELLI

Il MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo è la prima istituzione nazionale dedicata alla creatività contemporanea. Pensato come un grande campus per la cultura, il MAXXI è gestito da una Fondazione costituita nel luglio 2009 dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali.

La programmazione delle attività – mostre, convegni, laboratori, proiezioni, progetti formativi – rispecchia la vocazione del MAXXI ad essere non solo luogo di conservazione ed esposizione del patrimonio ma anche, e soprattutto, un laboratorio di sperimentazione e innovazione culturale, di studio, ricerca e produzione di contenuti del nostro tempo.



1. L'ATTIVITÀ

L'Ufficio Educazione del MAXXI, unico museo nazionale in Italia dedicato all'architettura, porta avanti programmi di educazione allo spazio costruito sin dalla sua istituzione nel 2004 attraverso attività sperimentali con pubblici diversi [1]. Secondo la metodologia della ricerca-azione, l'educazione a/attraverso/con l'architettura si snoda nella condivisione e nella mediazione dei contenuti che il museo propone: dall'edificio progettato da Zaha Hadid alla collezione permanente, dalle mostre su grandi architetti e su temi cocenti della contemporaneità ai progetti sul territorio e con le sue comunità.

In accordo con l'approccio costruttivista all'educazione e alla pratica museale [2], l'apprendimento è un processo non lineare i cui esiti non sono prevedibili con assoluta certezza poiché dipendono dal contesto e da coloro che partecipano al percorso educativo. Ecco, così, che i progetti più fruttuosi sono quelli in cui i/le partecipanti costruiscono il proprio apprendimento

con modalità che sono loro proprie, giovandosi delle relazioni instaurate con gli/le educat* [3] al patrimonio culturale e con gli/le altr* partecipanti. Punti cardine della metodologia del MAXXI Educazione, infatti, sono la creazione condivisa della comunità educante e l'ampliamento della cosiddetta comunità progettuale con il coinvolgimento de* partecipanti sin dalle prime fasi del percorso per progettare con – anziché per – il target di riferimento.

Il "mettersi in gioco" per il MAXXI Educazione, dunque, significa ascolto, partecipazione, condivisione. Esso è relazione, è legame collaborativo tra le persone coinvolte a vario titolo nei progetti. Il "mettersi in gioco", infine, è mostrare possibilità.

Dalle attività al museo – nelle gallerie, nei due EduLab, nella piazza – a quelle a scuola e sul territorio, l'obiettivo è sempre proporre strumenti per leggere e comprendere il linguaggio architettonico e gli spazi del nostro quotidiano affinché se ne acquisisca maggiore consapevolezza. Il longevo ciclo di laboratori per scuole, famiglie e adult* "MAXXI in azione" ha favorito la decodificazione del segno di Zaha Hadid e la comprensione dello stretto legame tra scelte formali, soluzioni strutturali e sperimentazioni costruttive dell'edificio museale. Nel progetto "Te la spiego io l'architettura contemporanea!", student* di scuola secondaria di secondo grado hanno creato video-guide su alcune emergenze architettoniche moderne e contemporanee della zona nord-ovest di Roma: ne hanno curato ogni dettaglio, dalla scrittura dei testi alle riprese, mediando così i contenuti specialistici ai propri coetanei. Nelle diverse edizioni del progetto "Il Museo tra i banchi di scuola", lo studio approfondito e le attività laboratoriali sulle opere della collezione permanente hanno dato vita a percorsi interdisciplinari intervenendo sull'edificio scolastico: ne sono stati modificati gli spazi e la percezione di essi, generando nuove dinamiche relazionali della scuola con il territorio di appartenenza.

Lavorare con molteplici comunità e in spazi di natura diversa per il MAXXI Educazione significa perseguire l'Oltre, cioè tentare di andare al di là dei limiti dettati dal proprio contesto, spingendosi sempre un passo avanti verso possibilità inesplorate che permettano di immaginare un futuro differente. In quest'ottica il museo crea un paesaggio didattico esteso [4] oltre se stesso, in un Altrove caratterizzato e valorizzato da complessità e differenze.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

L'epoca in cui viviamo pone sfide via via più ardue: a causa della pandemia da Covid-19 nell'ultimo anno sono venuti meno spazi, opere, processi così come li conoscevamo. Attraverso il web le istituzioni culturali hanno iniziato ad entrare nelle case delle persone intercettando, oltre a quelli fidelizzati, anche molti pubblici potenziali e non pubblici. Il MAXXI Educazione lo ha fatto con attività mirate a favorire sia un apprendimento giocoso, che una riflessione su quanto stava accadendo e accade, avviando tra le altre proposte il workshop di ricerca "Il corpo domestico". Si tratta della ricognizione e dell'analisi delle trasformazioni imposte dall'isolamento forzato ai nostri ambienti quotidiani, attraverso un laboratorio dedicato a diverse tipologie di partecipanti, per comprendere come sta cambiando il "corpo" delle abitazioni contemporanee. Dalle tante sperimentazioni condotte (e in corso) dall'inizio della pandemia con docenti, student* e famiglie emerge chiaramente un'urgenza: far sì che le istituzioni culturali collaborino tra loro e con i propri pubblici alla costruzione di differenti ed efficaci forme di presenza e di relazione, affinché la separazione subita non diventi assenza e distanza sociale e culturale incolmabile.

1. Sulla metodologia e sui progetti del MAXXI Educazione dal 2004 al 2017 si veda S. Bilotta, L. Branchesi, V. Curzi (a cura di) *lo capisco solo l'arte antica. Educare, apprendere, interpretare al MAXXI*, ed. MAXXI, Roma 2018. Sul progetto di ricerca permanente sull'educazione allo spazio costruito, in particolare, si vedano: M. Morelli, S. Napolitano (a cura di) *Leggere lo spazio / Reading the Space*. Convegno internazionale sull'educazione allo spazio costruito. I Edizione, atti del convegno, ed. MAXXI, Roma 2019 (versione digitale scaricabile gratuitamente da qui: https://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2019/11/Leggero_lo_spazio_MAXXI_versione_digitale.pdf); M. Morelli, S. Napolitano (a cura di), *Leggere lo spazio / Reading the Space*. Convegno internazionale sull'educazione allo spazio costruito. II Edizione, atti del convegno, Roma 2021 (in corso di pubblicazione).

2. George E. Hein, *The Constructivist Museum* in E. Hooper-Greenhill (a cura di), *The Educational Role of the Museum*. Second Edition, Routledge, London and New York 1999, pp. 73 – 79.

3. Nel testo l'asterisco è impiegato come espediente grafico in sostituzione della desinenza per indicare la forma sia

al maschile che al femminile e, in base all'intenzione di chi scrive, includere le forme che non rientrano in nessuna delle due.

4. S. Napolitano, *Educare allo spazio costruito* in S. Bilotta, L. Branchesi, V. Curzi (a cura di), *lo capisco solo l'arte antica...* cit., pp. 58 – 65.

3. SUGGERIAMO

Hooper-Greenhill E. (1999) (a cura di), *The Educational Role of the Museum*. Second Edition, London and New York, Routledge

Ribaldi C. (2005) (a cura di), *Il nuovo museo. Origini e percorsi*, Vol. 1, Milano, Il Saggiatore

Watson S. (2007) (a cura di), *Museums and their Communities*, London and New York, Routledge

Ginoulhiac M. (2017) (a cura di), *Ludic Architecture*, Porto, FAUP Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto

V. Navarro Martínez V.- Raedó Álvarez J. - Manuel Rosales X. (a cura di) (2018), *Ludantia. I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para Infancia e a Mocidade*, Pontevedra, Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia

MA **XXI**

Museo nazionale
delle arti
del XXI secolo

#educazione
#progettazione
#relazione

DALL'ESPLORAZIONE ALLA RISCOPERTA, DALLA RELAZIONE ALL'EDUCAZIONE

MUSE – MUSEO DELLE SCIENZE DI TRENTO

MONICA SPAGOLLA

Il MUSE è il Museo delle Scienze di Trento, inaugurato il 27 luglio 2013 e progettato dall'architetto italiano Renzo Piano nel nuovo quartiere Le Albe-re, nell'ambito di un più ampio disegno di riqualificazione urbana dell'area industriale dismessa dove sorgevano gli stabilimenti Michelin di Trento. Nei suoi sei piani espositivi il percorso usa la metafora della montagna per raccontare la vita sulla Terra. Si inizia dalla cima: terrazza e piano 4 ci fanno incontrare sole e ghiaccio, per poi scendere ad approfondire le tematiche delle biodiversità, della sostenibilità, dell'evoluzione, fino al piano interrato e alla meraviglia della serra tropicale. L'edificio è stato costruito seguendo tecniche volte ad assicurare il risparmio energetico e la sostenibilità ambientale, cosa che gli ha valso il riconoscimento della certificazione LEED Gold. L'interno è caratterizzato da un "grande vuoto" (Big Void) che collega tutti i piani del museo, nel quale sono sospesi animali tassidermizzati e lo scheletro originale e completo di una balenottera comune, spiaggiata nel 1995 sulle coste di Livorno.



1. L'ATTIVITÀ

Le attività di divulgazione ed educazione del MUSE si rivolgono ad un pubblico eterogeneo: famiglie, adulti, studenti. Per il mondo scolastico l'offerta delle proposte educative è pensata per ogni ordine e grado, sui temi della natura e della sostenibilità, ma anche della tecnologia e l'attualità. Ciò che contraddistingue le esperienze offerte ai giovani e giovanissimi sono sicuramente la metodologia e i

format adottati. I sensi vengono stimolati e l'apprendimento favorito mediante approcci diversi e sempre più coinvolgenti. Ogni spazio e luogo possono diventare scenario per un'attività di educazione, da ogni ambiente è possibile trovare uno stimolo per veicolare dei contenuti. Da questo presupposto ci ritroviamo quindi in modo naturale nelle parole chiave che ci siamo dati all'inizio di questo percorso. La scoperta e l'esplorazione permettono di percepire, in modo autonomo o anche guidato, i messaggi che giungono da ciò che ci circonda, da ciò che ci sta ospitando e che stiamo vivendo. La relazione e la condivisione durante l'esperienza sono un valore aggiunto a sostegno della conoscenza.

Vogliamo portare l'esempio di una attività a tema botanico, ambientata negli orti del MUSE e rivolta al target scuola dell'infanzia e primo ciclo della scuola primaria. Il titolo dell'attività è Seed, storia di un piccolo seme che vuole mettere radici.

L'attività è incentrata sull'avventura che guiderà i bambini alla scoperta delle sfide che un seme deve affrontare per diventare "grande". Attraverso lo scorrere delle stagioni, per scoprire i misteri e le curiosità del ciclo di vita di una pianta, i bambini sono coinvolti in prima persona da uno speciale ortaggio che vedono crescere su di sé. Avvincenti interazioni con il mondo animale, nemici e amici, accompagnano la vita in un orto naturale e ricco di biodiversità. Dal punto di vista del contenuto scientifico, gli obiettivi prefissati sono il riconoscimento e la relazione delle parti che compongono una pianta (radici, fusto, foglie) e quelle atte alla riproduzione (fiori, frutti e semi); la ciclicità delle piante e delle stagioni; il rapporto con ambiente e clima; l'alimentazione corretta e sostenibile. L'approccio dello storytelling e i materiali impiegati, uniti allo splendido scenario di un orto fiorito, fanno sì che la storia e le esperienze che vivono i bambini siano uniche e stimolanti. Manipolare elementi naturali come terra, sabbia, acqua, semi, bulbi e indossare indumenti idonei, come stivaletti, cappellino e un simpatico grembiule dove Seed può crescere, rendono vincente il raggiungimento dell'obiettivo: sviluppare il senso di responsabilità attraverso la cura delle piante.





2. NUOVE SFIDE E PROGETTI

Nell'ambito educativo una grande sfida che come museo ci stiamo prefiggendo è quella di portare studenti ma soprattutto docenti all'avvicinamento con l'outdoor education, con l'esperienza nell'ambiente e la conoscenza del paesaggio. Si pensa a percorsi veri e propri lungo sentieri naturalistici, ma anche aule a cielo aperto dove l'ambiente è la cornice per poter parlare di qualsiasi argomento. Riscoprire luoghi già noti da un nuovo punto di vista, vivere un'esperienza di gruppaltà all'esterno dove i sensi si attivano e le pareti si aprono. In quest'ottica si pensa quindi a progetti più strutturati con gli istituti scolastici per avvicinarsi anche al loro territorio e, con gli studenti più grandi, per dare valore alla partecipazione e al contributo alla ricerca scientifica attraverso ad esempio la Citizen science.

3. SUGGERIAMO

Farnè R., Agostini F. (2014) (a cura di) Outdoor education. L'educazione si-cura all'aperto, Reggio Emilia, Junior

Bertoncini E. (2015) L'orto delle meraviglie, Vecchiano (PI), MdS

MUSE

#educazione
#relazione
#scoperta

DOSSIER urbanistica

online

Giugno 2021

Editore: INU Edizioni Iscr. Tribunale di Roma n. 3563/1995;
Iscr. Cciaa di Roma
n. 814190

Codirettori:
LAURA POGLIANI E ANNA
PALAZZO

Coordinamento segreteria
generale:
MONICA BELLI
inued@inuedizioni.it

Consiglio di amministrazione di
INU Edizioni:
F. SBETTI (presidente),
G. CRISTOFORETTI (consigliere),
D. DI LUDOVICO (consigliere), L.
POGLIANI (consigliere),
D. PASSARELLI (consigliere), S.
VECCHIETTI (consigliere)

Redazione, amministrazione
e pubblicità:
INU Edizioni srl – Roma
tel. 06/68134341, 335/5487645
<http://www.inuedizioni.com>

Comitato scientifico e consiglio
direttivo nazionale INU:
ALBERTI FRANCESCO, ARCIDI-
ACONO ANDREA, BARBIERI CARLO
ALBERTO, BRUNI ALESSANDRO,
CECCHINI DOMENICO, CENTANNI
CLAUDIO, ENGEL MARCO, FABBRO
SANDRO, FANTIN MARISA, FASO-
LINO ISIDORO, FIORA GIANFRAN-
CO, FREGOLENT LAURA, GALUZZI
PAOLO, GASPARRINI CARLO,
GIAIMO CAROLINA, GIANNINO

CARMEN, IMBERTI LUCA, LOM-
BARDINI GIAMPIERO, MASCA-
RUCCI ROBERTO, MASTROVITO
GIANCARLO, MOCCIA FRANCESCO
DOMENICO, PASSARELLI DO-
MENICO, PINGITORE LUIGI, PORCU
ROBERTA, PROPERZI PIERLUIGI,
ROTONDO FRANCESCO, SCORZA
FRANCESCO, SEPE MARICELA,
STRAMANDINOLI MICHELE, TALIA
MICHELE, TOMAZZONI MAURIZIO,
TONDELLI SIMONA, TROMBINO
GIUSEPPE, VECCHIETTI SANDRA,
VIVIANI SILVIA

Progetto grafico: ILARIA GIATTI

Fotocomposizione: MARCO BERTI

DOSSIER urbanistica
online