

MOVING school 21

*Promuoviamo
il diritto al movimento e
alla salute dei nostri
bambini*

*Il Cantiere
in Movimento*

*Il gioco
della salute*



Il Cantiere in Movimento



Testi: Stephan Riegger - Raffela Mulato
Concept/Editing/Impaginazione: Metacomunicatori - Treviso
Graphic Design: Anna Ragazzi - Metacomunicatori - Treviso

Il Cantiere in Movimento

Prefazione

Come stanno oggi bambini e giovani?

L'infanzia oggi sta vivendo una condizione contraddittoria. Da un lato vi è il riconoscimento dei diritti dei bambini come soggetti attivi che meritano di essere ascoltati e presi in considerazione e la promozione di iniziative in campo internazionale e nazionale che li vede protagonisti attivi¹. Da un altro lato vi sono una serie di indicatori di disagio che si riflettono sulla loro qualità di vita e sulla loro formazione.

Un dato preoccupante relativo alla obesità infantile: il 38% dei bambini italiani è sovrappeso e buona parte di questi risulta afflitto da obesità infantile. È un primato europeo del quale vorremmo fare a meno, anche se il problema non è solo italiano e riguarda, in tutta Europa, gli stili di vita: dall'alimentazione alle limitate opportunità di movimento e di autonomia negli spazi privati e negli spazi pubblici.

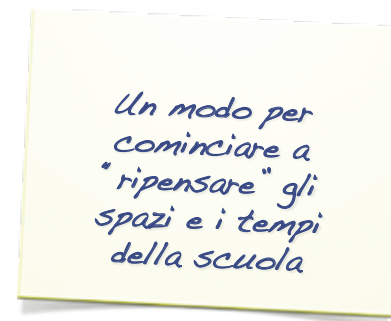
I piani di sviluppo urbano non hanno finora offerto a bambini e giovani grandi possibilità di movimento. Al contrario, hanno lasciato dei grandi 'deserti', mentre bambini e giovani dovrebbero avere la possibilità di crescere sani nelle nostre città e nella

nostra società. Gli spazi pubblici urbani sono stati organizzati dai pianificatori esclusivamente secondo le esigenze dell'economia e degli adulti. L'esplorazione, il gioco in strada, il perdersi e orientarsi che caratterizzavano la vita quotidiana dei bambini fino a qualche anno fa, oggi non sono più possibili.

Di conseguenza i bambini ed i giovani sono relegati in "ghetti" e spazi "dedicati" (esclusivi ed escludenti). L'isolamento caratterizza il loro stile di vita. Stringono amicizie nei loro mondi virtuali con "Mario" (Nintendo), che regala loro avventure in formato tascabile, o con i "Pokemon" (Gameboy). Medici e sociologi descrivono ulteriori diagnosi preoccupanti e diffuse: reazioni psicosomatiche, imbarbarimento dei comportamenti, violenza contro se stessi e gli altri, incremento della criminalità giovanile e un sempre più frequente senso di pessimismo verso il futuro.

La scuola non sempre è pronta a rispondere a questi problemi e spesso contribuisce sensibilmente a determinare questa situazione: lezioni che richiedono immobilità, cortili scolastici che inibiscono il movimento, ed un tessuto urbano inaccessibile per i bambini portano ad un aumento dei soggetti in sovrappeso o sofferenti di adiposi come pure ad un incremento degli incidenti a causa di insufficiente sviluppo dei riflessi di autodifesa.

E non sono solo i bambini che vivono in città a soffrire fisicamente ed interiormente di queste situazioni. In Germania circa il 50% dei bambini che frequentano le scuole presentano, secondo l'associazione dei pediatri e medici per i giovani, difficoltà e difetti di postura. Le loro capacità motorie sono molto al di sotto dei normali livelli di sviluppo. Anche le loro capacità intellettuali (ortografia, matematica, pensiero astratto, creatività) vengono ad essere compromesse ed essi sono sempre più spesso colpiti da malattie tipiche degli adulti.



Stephan Riegger

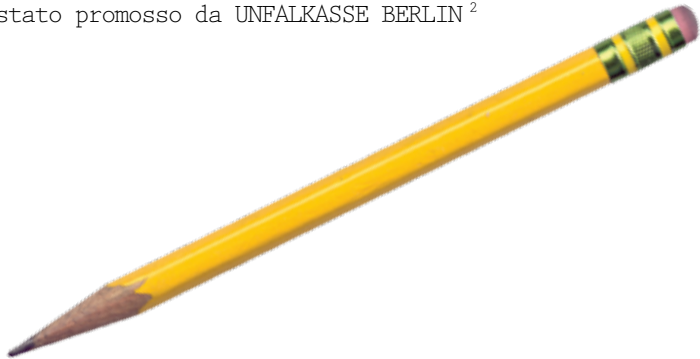
Raffaella Mulato



¹ Dalla approvazione del 1989 della 'Carta dei diritti dell'infanzia' sono nate una serie di iniziative e progetti riguardanti bambini e giovani o che includevano la dimensione dell'infanzia come elemento strategico e come 'indicatore di sostenibilità': Città educative, Città sostenibili delle bambine e dei Bambini, Città Sane, Città Amiche dei Bambini, ecc)

Nota all’edizione tedesca

Il testo originario “Die Bewegungsbaustelle Brochure im Rahmen der Aktion:100 Bewegungsbaustelle fur Berlin” è stato riadattato e integrato nella versione italiana da Raffaella Mulato e Stephan Riegger
Il progetto 100 Cantieri in Movimento a Berlino è stato promosso da UNFALKASSE BERLIN ²



² Si riporta in nota la presentazione della brochure tedesca:
I bambini si muovono volentieri, si divertono ad arrampicarsi e costruire. L’Associazione Tedesca per l’infanzia’ si è impegnata a promuovere e creare forme innovative di giochi - non solo destinate ai parchi gioco ma anche a tutti gli ambienti dove sono presenti i bambini, come ad esempio scuole e doposcuola - che sappiano conciliare dimensione ludica e fattori di apprendimento. Questo vale particolarmente per gli strumenti di gioco che lasciano molto spazio all’iniziativa di chi gioca. Il Cantiere in Movimento offre ai bambini possibilità e combinazioni creative pressoché illimitate, che permettono loro di esprimere al massimo il loro potenziale inventivo. Ecco perché ritengo estremamente importante che Unfalkasse (Cassa Infortuni di Berlino), l’Associazione Berlinbewegt (Berlino in movimento) e l’Associazione Tedesca per l’Infanzia (UNICEF) abbiano aderito ad una fattiva collaborazione per la diffusione dei Cantieri in Movimento.

I genitori sono perfettamente consapevoli dell’interesse e dell’attrazione dei loro figli verso i cantieri di costruzione: bambini fermi a guardare incantati le frenetiche attività in corso in un cantiere. Non percepiscono più il trascorrere del tempo, i genitori fanno fatica a distoglierli da quest’incantesimo. Se poi a questi piccoli costruttori, viene data la possibilità di partecipare loro stessi a queste attività, tutto il resto passa in secondo ordine. Una tavola, una cassa e una ruota sono sufficienti ad accendere mille idee. Però, con gran dispiacere dei piccoli, l’ingresso ai cantieri è quasi sempre vietato. I parchi gioco avventurosi sono una rarità e bisogna cercare a lungo nei quartieri prima di trovare un albero per costruirvici sopra una capanna.
Questa è una grave carenza. Non serve sottolineare l’importanza dell’educazione alle attività motorie, purtroppo però nel nostro mondo pedagogizzato l’importanza del gioco autonomo viene troppo spesso trascurata. Fortunatamente esiste qualcosa che aiuta a riempire questo vuoto: il Cantiere in Movimento. A dire il vero meriterebbe di essere denominato “Cantiere Sociale”, giacché riesce a far giocare insieme bambini diversi per età e sesso, senza bisogno di essere guidati, e questo anche se non si conoscono neppure tra loro. Questo perché di regola per giocare bisogna essere almeno in due e anche in caso di divergenze di idee, si dimostra forte il desiderio di raggiungere presto un’intesa.
Chi non ha il coraggio di stare in equilibrio su di una trave, può costruirsi una tana utilizzando una cassa. Spesso i genitori non credono che i bambini possano mostrare tanta fiducia in se stessi e disponibilità alla cooperazione. Ecco perché il motto: “Ingresso vietato..per i genitori”!
(Holger Hofmann, Relatore per le attività ludiche presso l’associazione per l’infanzia)

Sommario

Parte I

01 - Il Cantiere in Movimento in 5 minuti	Pag. 10
02 - Caratteristiche tecniche	Pag. 12
03 - Possibilità d’impiego del Cantiere in Movimento in scuole e doposcuola	Pag. 14
04 - Costruire, giocare, imparare con il Cantiere in Movimento	Pag. 16
05 - Sicurezza e rischi	Pag. 22
06 - Imparare facilmente attraverso giochi in autonomia e attività didattiche	Pag. 26

Parte II

A - Idee e stimoli per il gioco	Pag. 30
B - Conoscenze di base/approfondimento del tema costruire	Pag. 33
C - Monitoraggio e valutazione delle attività con il Cantiere in Movimento	Pag. 40

Postfazione	Pag. 48
Bibliografia	Pag. 50

Parte I

Il Cantiere
in Movimento

Il Cantiere in Movimento in 5 minuti

Il Cantiere in Movimento è uno strumento di gioco poliedrico ed economico sviluppato da studiosi secondo principi pedagogici, motori e della salute allo scopo di favorire il gioco di gruppo in modo intensivo e movimentato. Esso è stato concepito per asili nido, scuole dell'infanzia, scuole primarie, scuole a tempo pieno del primo ciclo, che hanno interesse ad integrare offerte di giochi e movimento nel quotidiano scolastico, nell'insegnamento, durante la ricreazione o nel pomeriggio.

Il Cantiere in Movimento è adatto a bambini dai 4 ai 12 anni, e favorisce il loro sviluppo motorio, sociale e cognitivo. È composto di semplici componenti in legno (casce, travi, assi) che sono assemblabili come mattoncini sovradimensionali. In questo modo i bambini possono sviluppare e costruire giochi e spazi variabili che possono sempre essere modificati. Essi sperimentano azioni motorie e fisiche, si confrontano con vari materiali, forme

e situazioni e vivono insieme ad altri sensazioni di fiducia nelle proprie capacità e di successo nell'ideare e nel costruire. Nell'occuparsi di un materiale (giocando), lo studiano e familiarizzano col suo peso, forma, angoli, lati, consistenza. Nascono nuovi mondi motori che possono in vario modo essere scalati o ripetuti e che costituiscono soprattutto impulsi per fare esperienze di equilibrio.

Un gioco che aiuta a crescere

Il Cantiere in Movimento si presta ad essere impiegato sia in ambienti chiusi sia all'aperto.

Attraverso il gioco ed il movimento vengono sviluppate le capacità motorie di base: camminare, saltare, arrampicarsi e stare in equilibrio.

Il Cantiere in Movimento è parte essenziale di una educazione motoria e terapeutica preventiva.

Non si tratta di un prodotto finito, ma può essere integrato da nuovi elementi in armonia con il grado di sviluppo dei bambini e seguendo le loro stesse sollecitazioni e richieste.

Esso è il risultato delle ricerche dello scienziato sportivo Klaus Miedzinski che si basano sul principio delle costruzioni di Froebel: semplici mattoncini diversi (cubi, quadrati, cilindri, sfere) esercitano una forte attrattiva sulla capacità creativa dei bambini e costituiscono la base di svariate e creative costruzioni. Landau-Midzinski (1980) hanno trasferito questi principi al Cantiere in Movimento: le grandi dimensioni ed il peso dei semplici attrezzi e materiali da costruzione rendono necessari movimenti che interessano tutto il corpo, quindi l'impiego di forza, fatica, senso spaziale, gioco di squadra e sviluppo di strategie costruttive.

Un'attività completa che mette in moto corpo e mente

Il Cantiere in Movimento è uno strumento per la prima volta introdotto in Italia per iniziativa dell'Associazione Culturale Metamorphosis in collaborazione con BERLINbewegt e. V. e con la promozione del Lions Club di Sacile³. In particolare l'Associazione BERLINbewegt e V. ha sviluppato un progetto di utilizzo del CiM curando gli aspetti educativi e didattici allo scopo di facilitarne l'uso, l'osservazione e le connessioni: gioco - movimento - apprendimento.



³ Il Lions Club ha inteso promuovere attività adatte a migliorare la salute dei bambini. A Sacile, attraverso un progetto educativo europeo in corso "KCS - Kids Create School" (partenariato di scuole: Scuola Primaria 'De Amicis' Sacile, Scuola primaria 'Lombardo Radice' Mestre Venezia, Bruschgraben Berlino, Primary School Trownbridge) è stato costruito e sperimentato per la prima volta in Italia grazie alla collaborazione dell'IPSIA di Brugnera (Pordenone) che ha realizzato il primo prototipo.

L... come "Liberi di giocare"

Caratteristiche tecniche

Gli elementi del Cantiere in Movimento

Il Cantiere in Movimento si compone di vari, semplici elementi in legno e di un ulteriore set di vari materiali: casse, assi e travi di varie dimensioni a sezione quadrata e rotonda costruiti in legno a strati (betulla) e legno pieno (abete rosso).

Le attrezzature di base possono essere assemblate con corde, tubi rigidi, tubi flessibili, cartone, teli, coperte. Gli elementi sono stati scelti in modo da consentire innumerevoli varianti nella costruzione e quindi nel gioco.

Il Cantiere in Movimento non è un prodotto rigido, ma mira ad uno sviluppo nell'utilizzo libero dei suoi componenti (sempre nel rispetto delle normative di sicurezza).

Il Cantiere in Movimento può e deve essere completato ed ampliato secondo i desideri e le idee dei bambini e secondo le intenzioni di insegnanti ed educatori.

Materiali aggiuntivi

- Tubi in materiale sintetico (tubi di scarico di vario diametro)
- Camere d'aria di camion e auto, copertoni

- Corde (di diversa lunghezza)
- Panni, coperte
- Palle da tennis e sfere di legno
- Pezzi di legno
- Elmi da cantiere (misura per bambini)
- Guanti da costruzione (misura per bambini)



Magazzinaggio del Cantiere in Movimento

Per la consistenza e le caratteristiche dei suoi materiali il Cantiere in Movimento non può essere lasciato all'aperto. Andrebbe conservato al coperto in un locale asciutto. A questo proposito si prestano una sala comune o un'aula non utilizzate, un ripostiglio o un piccolo magazzino facilmente accessibili. La soluzione ideale sarebbe quella di avere a disposizione un locale che assolvere la funzione di gioco e magazzino. Se questo non risulta possibile è necessario un locale con ampiezza minima di circa 6 mq. Il Cantiere in Movimento non dovrebbe, se non in casi eccezionali, essere riposto nella palestra. L'impiego di un magazzino dedicato facilita l'impiego mirato del Cantiere in Movimento.

I gruppi o le classi interessate, oppure interi cicli possono dividerne l'utilizzo attraverso piani di impiego.



Importante: è bene riporre il Cantiere in Movimento a conclusione dell'attività prima che un altro gruppo lo utilizzi.

MAGAZZINO



I materiali vanno conservati al coperto



Possibilità d'impiego del Cantiere in Movimento in scuole e doposcuola

Per l'impiego del Cantiere in Movimento, la comprensione del gioco e le sue varie possibilità di utilizzo, non è richiesta la presenza di un insegnante di educazione fisica o di un allenatore. È richiesto solo l'interesse degli insegnanti verso questo strumento che può essere utilizzato con successo per sviluppare relazioni di gruppo o particolari capacità. Viene facilitata la lezione individuale come pure la differenziazione nelle prestazioni; il tutto in modo sistematico e senza sprechi di tempo, stimolando nei bambini un piacevole interesse e divertimento verso il gioco ed il movimento.

Il Cantiere in Movimento Dove impiegarlo

Difficilmente nelle scuole si hanno locali disponibili in aggiunta a quelli dedicati alle normali attività. Negli spazi scolastici e doposcuola pianerottoli e corridoi sono dei punti di transito che hanno una loro

particolare funzionalità. Sono stati costruiti per il passaggio e l'attraversamento. In qualità di luoghi di passaggio e di evacuazione sono privi di mobili. Per evidenti motivi di sicurezza non vi si può correre, giocare, scatenarsi. Tuttavia con un po' di attenzione si possono trovare sempre ambienti inutilizzati adatti per l'utilizzo del Cantiere in Movimento: per esempio pianerottoli ciechi o estensioni di classi. Per poterli utilizzare bisogna naturalmente accordarsi con i colleghi e con il consiglio d'istituto.

Pur essendo il Cantiere in Movimento un gioco mobile, l'esperienza insegna che il suo impiego ne risulta facilitato se depositato in un luogo dedicato e con orari di utilizzo ben definiti.

In linea di principio è adatto per:

- Quotidianità scolastica
- Lezioni, preferibilmente in compresenza
- Doposcuola
- Ricreazione
- Offerte pomeridiane
- Feste scolastiche.

Il Cantiere in Movimento può essere impiegato anche al di fuori degli edifici scolastici.

Luoghi adatti ad un suo impiego temporaneo sono il cortile, il giardino, il campo sportivo, il prato della scuola.

Ci vuole
uno spazio
libero

Il resto è
facile e
divertente

Dove sei?
Ci stò anch'io
lì dentro?

Io faccio
la strada per
raggiungervi!

Sì vieni,
così mi aiuti!

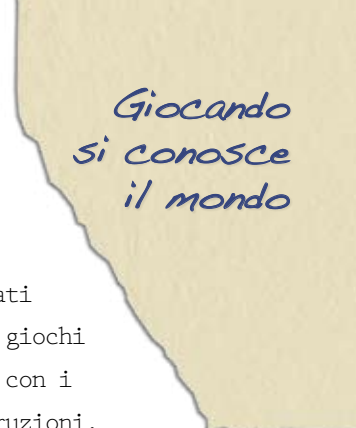
Costruire, giocare, imparare con il Cantiere in Movimento

Costruire e muoversi, giocare, manipolare e imparare: il Cantiere in Movimento offre molteplici stimoli per lo sviluppo dei bambini nella fascia d'età dai 4 ai 12 anni. Costruire qualcosa, produrre e creare da soli appartiene all'essenza degli Uomini. La psicologia dello sviluppo indica le attività creative e di costruzione come fasi importanti della crescita. I bambini si affacciano alla Società giocando, dal momento che copiano gli oggetti della realtà che li circonda e li animano in fantasiosi giochi di ruolo. In passato lo stimolo creativo,



della conoscenza tecnica, delle capacità di problem solving - in breve, il completo sviluppo dell'Intelligenza - sono stati sempre sostenuti attraverso giochi di ingegno e di costruzione con i relativi strumenti (le costruzioni, i trenini, i Lego, eccetera). I giochi di costruzione, che indubbiamente hanno una loro importanza, sono però generalmente legati al processo di costruzione in sé. Circo-scrivono la fantasia, eseguono un'azione ordinatrice nel modo di pensare dei giocatori/ bambini e sono solitamente limitati allo stimolo delle sole abilità motorie fini. Ma il coinvolgimento di tutto il corpo nel saltare, dondolare, giocare sull'altalena e scivolare avvengono solo nella fantasia dei piccoli giocatori. Le implicazioni positive sulla salute del costruire e del muoversi insieme di norma non vengono considerate. Il Cantiere in Movimento contribuisce a colmare questa lacuna: occasioni di movimento per costruire cose nuove o modificare costruzioni già esistenti vengono autonomamente concordate.

Autoaffermazione, attribuzione di valore e di significati, autorealizzazione appartengono ai cosiddetti "elementi portatori di salute", ai quali viene data notevole rilevanza nel



modello della Salutogenesi (Antonowsky). Con la costruzione degli ambienti di movimento si stabiliscono relazioni tra chi costruisce/opera e ciò che viene realizzato. Contrariamente a ciò che accade con i prodotti/giochi comprati, qui è possibile una maggiore identificazione con ciò che viene costruito. Il guadagno in conoscenza è ancora maggiore in quanto il processo di realizzazione dell'opera è visibile, comprensibile e quindi trasparente per tutti i partecipanti. L'esperienza e la relazione diretta, il gioco e l'impiego diretto, costituiscono il fondamento della conoscenza (Rolf/Zimmermann).

Esperienza fisica e sviluppo motorio

Nello sviluppo del bambino imparare, comprendere e distinguere sono sempre legati ad azioni fisiche. Il movimento e le capacità e abilità motorie hanno un'importanza basilare nello sviluppo psicofisico dei bambini. Attraverso il movimento i bambini imparano a conoscere il proprio corpo e l'ambiente esterno che li circonda. Attraverso il corpo prendono coscienza della loro fisicità. Grazie al corpo è possibile esprimere i propri sentimenti e

le proprie necessità. Il Cantiere in Movimento è elemento che innesca e in cui hanno luogo molteplici esperienze con il corpo. Attraverso il gioco nel cantiere vengono create occasioni per le più svariate esperienze di movimento. I bambini vivono con e sul proprio corpo le conseguenze delle proprie azioni (esperienza di causa-effetto). Possono dare alle loro azioni di gioco il significato che essi stessi hanno deciso (esperienza di autovalutazione). Realizzano in prima persona come gli scenari di gioco da essi stessi ideati e costruiti diventano visibili e utili per gli altri (comune esperienza



di successo / esperienza di riconoscimento).
Con le esperienze di costruzione e movimento dei bambini crescono sempre più nel corso del tempo l'abilità, il senso dell'equilibrio, la forza di dita, mani e gambe, la resistenza e la mobilità. Gli stimoli vengono dal gioco in sé (non dall'esterno!). Inoltre in questo modo aumenta anche lo stimolo alla crescita dell'intera muscolatura e del tono corporeo.

Il gioco con l'equilibrio e le attività 'rischiose' come, ad esempio il saltare giù o lo scendere, costituiscono un potente stimolo per i centri del movimento e aiutano lo sviluppo dei riflessi di autoprotezione.

Le esperienze fisiche si accompagnano alla consapevolezza di aver realizzato qualcosa di concreto (esperienza dell'indipendenza).
La conferma che viene dall'esterno di rimando ingenera soddisfazione per il proprio operato (autoaffermazione).

Esperienza dei materiali

Il manipolare e giocare con differenti materiali e oggetti danno al bambino la possibilità di accumulare informazioni e conoscenze sulle caratteristiche e sulle regole di interazione con gli oggetti fisici. In questo modo si forma una conoscenza specifica sugli

oggetti e su come manipolarli. Il rapporto con gli oggetti presenti del Cantiere in Movimento attiva nei bambini processi emotivi e cognitivi, che sono significativamente importanti per le capacità di comprendere e organizzare il mondo esterno.

Agire assieme

La natura e il peso degli strumenti e dei singoli oggetti presenti nel Cantiere implicano necessariamente che si cooperi lavorando assieme. Nascono sempre nuovi progetti, idee e piani d'azione ed occasioni di gioco che non è possibile realizzare da soli. Aiutare gli altri, chiedere aiuto, e lasciarsi aiutare sono requisiti indispensabili per il successo del proprio progetto di costruzione. La buona riuscita del gioco, la soddisfazione e la realizzazione dei piani di azione si accompagnano con l'esperienza di una cooperazione fruttuosa. Il successo dell'operare comune stimola impulsi emotivi, che attivano e rafforzano i processi cognitivi.

Parlare e pensare

Nella relazione con gli altri, il bambino impara ad esprimersi e farsi capire.

Un gioco di esperienza e collaborazione



Oggi costruiamo una città

Tutti devono COLLABORARE

Ce la fai? Ti aiuto?

Bene, ora cosa serve?

Dai che mi pesa

Siamo arrivati, resisti!

Io provo la comodità di questa casa



Elementi scatenanti e stimolanti per lo sviluppo della capacità di farsi capire sono le numerose esperienze collettive.

Nell'utilizzo ludico dei vari oggetti del Cantiere si presentano diverse situazioni nelle quali i bambini imparano a cooperare tra loro, a prestare attenzione l'un l'altro, a prendere su di sé delle responsabilità, ad esprimere le proprie emozioni, ma anche a spiegare e far valere le proprie idee. In queste situazioni assumono particolare importanza le capacità verbali e di espressione. Il gioco stesso scatena molteplici stimoli alla comunicazione reciproca. Il successo di una effettiva comunicazione è chiaramente percepibile per i bambini nelle attività del Cantiere. Il gioco di ruolo, stadio di sviluppo successivo del gioco nel Cantiere in Movimento, costituisce infine uno stimolo aggiuntivo alla comunicazione. Osservazioni effettuate

durante il gioco dei bambini hanno mostrato che l'utilizzo di ruote, palloni e tubi genera un gran numero di situazioni che permettono ai bambini di assumere ruoli diversi e poi seguirli nel parlare, nelle grida, con la mimica e i gesti. Le potenzialità comunicative verbali e non verbali possono far sentire sullo stesso piano bambini di età e provenienza linguistica diversa, eliminando barriere e reticenze che si registrano frequentemente in classe.

Inventare/fare scoperte

I semplici componenti del Cantiere in Movimento si prestano ad innumerevoli combinazioni di utilizzo. In questo modo si apre ai bambini un'occasione per sperimentare e rispondere ai propri 'perché': la nostra costruzione di cassette resterà in piedi? Il ponte terrà? Travi e ruote riescono a stare assieme? Quando tutto dondola cado giù o riesco ad arrivare fino all'altro lato? La combinazione di componenti in legno con corde, ruote o coperture espande lo spettro creativo: legare con delle corde, mettere tutto in movimento con le ruote e costruire cassette, tunnel, tane e tetti.

Pag. 20

Ognuno costruisce ciò che preferisce

Uniamo, colleghiamo, sormontiamo, riempiamo, scaliamo, saltiamo, montiamo, entriamo...

Venite a scalare questa montagna

Adesso non posso, sto andando sulla luna

Respira con il tubo, adesso ti liberiamo!

Mi portate una ruota per piacere?

Oggi Cantiere in Movimento
Prepariamoci a farne di tutti i colori

Pag. 21

Sicurezza e rischi

I bambini devono poter comprendere il loro ambiente attraverso l'esperienza. Riconoscere i propri limiti fa parte della sfera del gioco. Questo non significa necessariamente tenere o tenersi a distanza da un qualche oggetto, che potrebbe diventare pericoloso se maneggiato in modo sbagliato. L'educazione ad un corretto rapporto con un oggetto di questo tipo e al suo uso rappresenta spesso la maniera migliore per preservare nel lungo periodo il bambino da incidenti. Questo sviluppo implica tanti processi di apprendimento, che possono anche provocare piccole escoriazioni o ferite - così come il cadere fa parte dell'imparare a camminare. Maneggiare materiali, in parte pesanti, porta con sé anche dei rischi. Lo stimare costruzioni pericolose, fabbricati fragili e assi e travi traballanti appartiene al processo di apprendimento del significato di sicurezza:



cos'è un rischio? Qualsiasi gioco può condurre a situazioni che occasionalmente comprendono il cadere a terra. L'esperienza degli ultimi anni ha mostrato che, attraverso l'osservazione delle regole condivise e una corretta introduzione all'uso dei materiali costruttivi, non si sono verificati incidenti significativi con il Cantiere in Movimento.

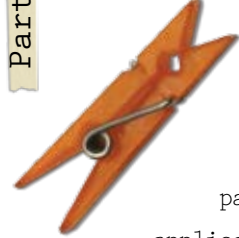
Formazione di insegnanti ed educatori

Prima dell'introduzione del Cantiere nelle scuole e nei doposcuola, si consiglia di designare almeno 4 insegnanti ed educatori all'interno del collegio docenti, che si occupano in misura maggiore del Cantiere in Movimento e possono assumere il ruolo di team di riferimento per gli altri docenti.

Per l'utilizzo del Cantiere è indispensabile la frequenza di un corso di aggiornamento nel quale vengono trasmesse informazioni di base, enunciate regole, presentati esempi di utilizzo per la lezione ed il tempo libero, e viene organizzata e messa alla prova la gestione dell'installazione. Dopo il corso base, si potranno prevedere incontri di approfondimento in relazione al tipo di utilizzo che si intende fare del Cantiere. Il training sul Cantiere in Movimento dovrebbe avvenire durante l'insegnamento o come corso pomeridiano (il corso base occupa circa 4 ore).



Le regole più importanti per i bambini

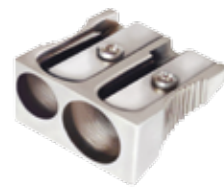


Le direttive per giochi esterni, per esempio per l'ampiezza delle aree di sicurezza o le condizioni della pavimentazione, non possono essere applicate al Cantiere in Movimento alla lettera. Materassini e altri strumenti per la protezione da cadute non sono necessari! Per giocare con il Cantiere in Movimento si dovrebbero rispettare le seguenti disposizioni di sicurezza:

- Piccoli gruppi di 8-15 bambini.
- Inizio del gioco: sempre con un Cantiere smontato e riposto nella sua sede.
- I bambini dovrebbero indossare calzature antiscivolo oppure essere scalzi negli interni, quando non viene costruito alcunché.
- Lo spazio di caduta (cadere o saltare dalle costruzioni del Cantiere) deve prevedere una distanza adeguata da finestre, porte a vetri, vetrine o estremità spigolose di termosifoni o simili. Deve essere impossibile il raggiungimento di finestre aperte.
- Il gioco libero e/o controllato con il Cantiere in Movimento necessita di un'introduzione riguardo al suo uso, e la definizione comune di regole.



- Non si dovrebbero impilare più di due casse l'una sopra l'altra.
- La stima e l'osservazione del grado di sviluppo delle capacità dei bambini da parte di insegnanti ed educatori deve avvenire in modo individuale e responsabile.
- Alla fine del gioco: la costruzione deve essere smontata nei singoli pezzi costitutivi, ed il Cantiere deve essere riportato nello spazio ad esso assegnato. La presa in consegna di una costruzione da parte del gruppo di bambini successivo è da evitare assolutamente.



Le più importanti regole per insegnanti ed educatori

Nelle programmazioni dei piani di studio molti paragrafi iniziano così: "Gli alunni devono (...)". Nel paragrafo seguente è stata scelta, solo per amor di sintesi, la stessa forma. Si tratta di un codice comportamentale per assistenti ai giochi, che ha valore di suggerimento. Per promuovere il giusto comportamento in situazioni di gioco, apprendimento o conflitto è presente un'ampia bibliografia con abbondanza di indicazioni, istruzioni e regole. Per l'utilizzo del Cantiere, al contrario, ci è sufficiente una minor mole di materiale.

Gli insegnanti ed educatori devono...:

- Fornire un aiuto iniziale, rendere possibile l'avvio al gioco e far giocare i bambini.
- Consigliare in situazioni di conflitto, ma possibilmente senza prendere decisioni come giudice di pace, interprete delle regole del gioco, giudice per le infrazioni delle regole o giudice di ultima istanza.
- Discutere le regole - eventuali conflitti intorno alle regole sono buone occasioni di dibattito: la chiarezza e la trasparenza delle norme di gioco sono alla base di un'autoregolamentazione del gioco nel suo svolgimento da parte dei bambini.
- Dare poche regole - i conflitti sono, pedagogicamente, troppo preziosi per essere evitati tramite regole.
- Lasciare che i bambini si organizzino da soli quanto più possibile - nel gioco, nel montaggio e smontaggio.
- Non intervenire anticipatamente in momenti di gioco. Ciò vale sia per domande inerenti alla costruzione che per situazioni a rischio.
- Pianificare interventi con settimane di anticipo, definire obiettivi e formulare criteri di osservazione inerenti il raggiungimento di tali obiettivi (vedi tavola di osservazione seguente).

Quando giochiamo con il Cantiere in Movimento siamo sempre molto contenti. Oggi è stato un vero divertimento. Eviva!



Imparare facilmente attraverso giochi in autonomia e attività didattiche

Libertà mattutina e pomeridiana

Con le lezioni a tempo pieno nella scuola primaria di solito si lavora con i bambini anche al pomeriggio nel tempo libero e nel doposcuola. Spesso è necessario accompagnare le lezioni del mattino ad attività pomeridiane di sostegno.

Il Cantiere in Movimento è particolarmente utile per organizzare le attività per piccoli gruppi. Esso rende possibile anche il sostegno delle attività psico-motorie individuali nella scuola. Dopo una spiegazione riguardante l'utilizzo dell'attrezzatura durante le lezioni o come corso nelle attività pomeridiane il Cantiere in Movimento può essere utilizzato anche in piena autonomia da piccoli gruppi di alunni e bambini (massimo 12-15).

Sviluppo in piccoli gruppi

Il Cantiere in Movimento offre molteplici possibilità per organizzare e caratterizzare le lezioni. Dopo una piccola introduzione

all'impiego e utilizzo, e dopo una fase pratica durante le lezioni, gli alunni sono in grado di utilizzare l'attrezzatura autonomamente sotto la sorveglianza di una guida (attività ludiche assistite). La divisione in gruppi dà modo all'insegnante di rendere la lezione più intensa e dinamica. Una pausa gioco attiva ha un'influenza positiva sulla capacità di concentrazione e aumenta il tempo di attenzione. I gruppi collaboreranno in modo più attento e più a lungo.

Lezioni

L'integrazione del Cantiere in Movimento con le finalità educative e didattiche della programmazione e/o i contenuti di diverse discipline è possibile ed anche auspicabile. Il gioco offre numerose possibilità ai bambini di mettere a frutto, attraverso il Cantiere in Movimento, le loro esperienze, dando loro spunti per applicare e risolvere problematiche apprese durante le lezioni. L'attrezzatura e le varie possibilità di gioco offrono abbastanza materiale istruttivo per tutte le età:

- **Arte e attività creative:** realizzazione di disegni o plastici di un Cantiere in Movimento sulla base delle esperienze e delle idee di



- progetto (strutture).
- **Scienze:** natura e tecnica: imparare a conoscere i materiali.
- **Scienze motorie e sportive:** imparare ad 'ascoltarsi' e ad osservare il nostro corpo. (esempio: ruotando su se stessi gira la testa - perché accade ciò? Aumento del battito del cuore alla presenza di fatica, sudore, e altro ancora).
- **Lingua e competenze sociali:** stabilire regole di gioco per il gruppo classe, disegno, descrizione del Cantiere e dei giochi.
- **Inglese:** durante la costruzione si può comunicare in inglese. (esempio: "Can you help me please?" Il Cantiere in Movimento permette un insieme di vocaboli e situazioni che possono essere sfruttate) - descrizione degli attrezzi, occasioni di rappresentare diverse situazioni, eccetera.
- **Musica:** si possono fare una serie di giochi che sono collegati al canto e battimano (canzoni e testi per costruire che possono essere ideate insieme ai bambini).
- **Geografia:** attraverso giochi di fantasia si possono simulare lunghi viaggi verso diversi luoghi, riprendendo luoghi reali o immaginari (es.: capitali).
- **Scienze motorie e sportive:** utilizzo di conoscenze sulla sicurezza apprese



- durante le lezioni (cadere e rotolare, saltare da una bassa altezza, atterrare in modo sicuro, corretto trasporto di pesi).
- **Educazione alla salute/Comportamenti sani:** imparare a riconoscere le esigenze e le reazioni del proprio corpo (esempio: il mio corpo è sotto sforzo - cosa è necessario? Mi fa bene? - collegato all'insegnamento della biologia e materie correlate).
- **Scienze motorie e sportive:** Muscoli e nervi (esempio: la forza delle mani nel costruire e trasportare! Sudore e sfinimento: come vengono percepite? Coordinazione - mani e piedi - come lavorano insieme? Forza e resistenza - i miei piedi diventano caldi - le mie mani si paralizzano!)
- **Matematica e Geometria:** misurazione delle casse, calcolo delle superfici, riconoscere forme e volumi, disegnare figure geometriche
- **Arte/storia, geografia, biologia, educazione civica:** prima ideare, poi costruire insieme - entrambi con i componenti del gruppo, rispettare le regole del gioco, imparare a cooperare..

Parte II

Il Cantiere
in Movimento

Idee e stimoli per il gioco

Le seguenti proposte vanno intese come suggerimenti per l'impiego del Cantiere in Movimento in diversi scenari tematici.

Cabina telefonica

Sistema di gioco: Gioco di comunicazione e interazione

Idee di gioco: Due giocatori collegano due casse tramite tubi, mediante gli appositi fori. Attraverso i tubi si può comunicare. I giocatori entrano nelle casse (cabine telefoniche) e comunicano parlando, chiamandosi, etc.

Compito: Raccontatevi qualcosa!

Varianti: Vari giocatori collegano varie casse mediante tubi, in modo che le informazioni possano essere passate ("passaparola").

Materiali: Casse, tubi

Organizzazione: I giocatori si organizzano da soli.



Battaglia delle assi

Sistema di gioco: Gioco di abilità di educazione motoria

Idea di gioco: Due partecipanti salgono sulle due estremità di un'asse posta su due casse non molto alte. Attraverso l'utilizzo di un sacco di iuta riempito di materiale morbido, ognuno cercherà di far cadere l'altro.

Consiglio: gioco adatto solo a giocatori esperti.

Compito: Ognuno gioca contro di tutti. I giocatori salgono due alla volta sull'asse uno di fronte all'altro. Un aiutante dà a ognuno di loro "la sua arma". È permesso utilizzare il sacco di iuta contro l'avversario anche facendolo roteare. Vince chi riesce a rimanere più a lungo sull'asse.

Varianti: Impiego di una trave a sezione quadrata. Impiego di una trave a sezione rotonda. Può essere molto interessante organizzare un torneo tra singoli giocatori o squadre, e alla fine proclamare il campione del Cantiere in Movimento della scuola o delle varie categorie di età.

Materiali: Assi e travi del Cantiere, due casse, sacchi di iuta riempiti di materiale morbido.



Organizzazione: I sacchi di iuta vanno preparati (nota: i sacchi della spazzatura non sono abbastanza resistenti).

Per un evento all'aperto bisogna trasportare all'esterno tutto il necessario.

Assistenza: basta una persona, non si richiedono conoscenze particolari.

Palla medica

Sistema di gioco: Gioco di competizione di educazione motoria.

Idea di gioco: Una palla pesante (palla medica) deve essere spinta verso la squadra avversaria. La spinta avviene tramite il lancio di palle più piccole. L'obiettivo è di colpire la palla medica e farla arrivare fino al punto stabilito e allo stesso tempo rimanere in equilibrio sulla tavola o sulla trave.

Compito: I gruppi di giocatori costruiscono, utilizzando gli elementi del Cantiere in Movimento (assi, travi, casse), uno spazio quadrato leggermente elevato da terra. I giocatori si pongono sulle tavole uno di fronte all'altro. I gruppi hanno a disposizione delle palle leggere da lanciare. Il gioco



consiste nel mettere in movimento verso la squadra avversaria una palla medica situata al centro dello spazio, mediante il tiro di palle più leggere. I tiri possono avvenire solo dalle assi, travi o casse. Si possono raccogliere e usare le palle avversarie.

Varianti: Messa in movimento di due o addirittura tre palle mediche.

Al posto di assi vengono impiegate travi a sezione rotonda (più difficile!).

Materiali: Casse, assi e travi del Cantiere in Movimento, palle mediche o palle da basket, palline in plastica leggera o da tennis.

Organizzazione: Sistemazione: si crea uno spazio quadrato, utilizzando casse, assi e travi, in modo che la palla medica non possa fuoriuscire.

Preparazione: spiegazione del gioco e delle regole.

Assistenza: basta una persona, non si richiedono conoscenze particolari.

Alla cieca attraverso il Cantiere in Movimento

Sistema di gioco: Gioco di fiducia

Idea di gioco: Muoversi con gli occhi bendati è una delle sfide più grandi per i bambini. Prima di praticare questo gioco i bambini dovrebbero aver fatto parecchia esperienza nell'utilizzo del Cantiere.

Compito: Si formano coppie di bambini. Prima di cominciare lo "Starter" si benda gli occhi con

un fazzoletto. Il suo compagno lo accompagna al punto di partenza. Nel superare casse, travi, assi, egli gli da degli aiuti verbali e anche tattili. Compito dell'accompagnatore è di far sì che il compagno "cieco" superi tutti gli ostacoli e arrivi al traguardo senza ritirarsi.

Varianti:

- I compagni non devono parlare ma aiutare solo con le mani.
- I compagni possono solo parlare, ma non toccare.
- I compagni possono aiutare all'orientamento solo attraverso suoni precedentemente accordati.

Materiali: Casse, assi, travi del Cantiere in Movimento, fazzoletti per bendare gli occhi.

Organizzazione: A coppie o a tre a tre; insegnanti ed educatori dovrebbero semplicemente dare consigli. Dopo il primo giro bisognerebbe dare la possibilità di comunicare l'esperienza. Sensazioni quali paura, vertigine, agitazione, sollievo e altre andrebbero discusse e superate. Altrettanto importanti sono le osservazioni del compagno che guida.



Un'attività completa che mette in moto corpo e mente

Conoscenze di base/ approfondimento del tema costruire

Giochi - apprendimento

La scuola in un circolo vizioso

Nella scuola si assiste molto spesso ad un particolare fenomeno che potremmo definire come "il circolo vizioso dell'immobilità". Possiamo riconoscerlo nei cortili scolastici privi di occasioni di movimento e scarsamente utilizzabili, nell'insegnamento statico in classi concepite come spazi 'rigidi', nell'educazione motoria spesso priva di potenziale motivante. Le conseguenze di questa situazione sono l'incremento di effetti negativi sulla salute dei bambini, che trascorrono a scuola una parte importante del loro tempo.

Si possono osservare i seguenti fenomeni:

- Agitazione degli alunni durante le lezioni
- Disturbo alle attività scolastiche a causa di aggressività/violenza nei cortili delle scuole
- Aumento della percentuale



di bambini iperattivi

- Una sempre crescente percentuale di bambini e giovani in sovrappeso o affetti da obesità
- Aumento degli incidenti per cause apparentemente "inspiegabili".

A questa situazione si contrappone la giustificata impotenza del corpo insegnante, al quale la formazione universitaria e i corsi di aggiornamento non conferiscono le competenze necessarie per affrontare questi problemi, sempre più frequenti.

In un vecchio manuale medico si legge la seguente citazione: "Gli insegnanti vogliono istruire solo le menti, - in realtà la scuola è frequentata da interi bambini".

In realtà molti insegnanti lo sanno, ma sono costretti ad operare in spazi inadeguati e concepiti in modo standardizzato e rigido, dai muri agli arredi, con strumenti che spesso diventano un limite alla loro professionalità e al piacere per il proprio lavoro.



Rendimento scolastico

Tra i fattori limitanti del rendimento scolastico dei bambini sono stati individuati: il sovrappeso, la carenza di movimento, la diminuita concentrazione e l'iperattività. La causa degli incidenti è da attribuire alla mancanza di capacità motoria, all'insufficiente mobilità fisica di base, all'insufficiente capacità di presa delle dita e muscolatura delle braccia, alla tensione del corpo, alla resistenza e mobilità del tronco e delle articolazioni; si



notano in particolare carenze nella capacità di coordinamento tra mani e occhi, insufficiente velocità di reazione e limitato sviluppo dei riflessi di autodifesa. (ad esempio i riflessi di protezione del viso). Questi ultimi sono probabilmente la causa dell'aumento degli incidenti scolastici.

L'importanza dell'apprendimento e del movimento - cosa dice la ricerca sul cervello.

“Apprendere con tutti i sensi” Non si tratta di una scoperta della moderna Pedagogia - ma una riscoperta, che oggi può essere provata scientificamente.

Secondo le più recenti scoperte della ricerca su intelligenza, cervello ed apprendimento, “la testa, il cuore e la mano” costituiscono un sistema sinergico che si attiva reciprocamente in una rete neuronale. L'apprendimento attiva nel cervello un “fuoco d'artificio di comunicazioni” tra i vari organi sensoriali, i sentimenti e il sistema motorio; le percezioni di orecchio, pelle e piante dei piedi ecc, possono e devono essere armonizzate ed elaborate.

Secondo la moderna ricerca sul cervello, il succitato fuoco d'artificio utilizza di regola solo il 10% delle capacità cerebrali. Se questo è vero, non chiediamo ai nostri bambini quotidianamente troppo poco? Non potremmo stimolarli di più, accelerare, permettere loro l'acquisizione di conoscenze più profonde?

Un processo di apprendimento si può dire ottimale ed effettivo, quando entrambe le due metà del cervello e diversi sensi vengono stimolati contemporaneamente.

Quindi l'apprendimento stando esclusivamente seduti non diventa forse una parziale acquisizione di informazioni, e il parlare ai bambini senza coinvolgerne il resto una ‘offesa’ al cervello umano?



Pensiamo che sia questo ciò che provano i bambini intelligenti. Diventano irrequieti - poiché non possono apprendere con il coinvolgimento di tutti i loro sensi.

Reagiscono a volte con disturbi motori, disturbi di percezione e di concentrazione. Secondo la ricerca sul cervello questo comportamento ne è praticamente la naturale conseguenza. Nel passato i nostri metodi di insegnamento e di mediazione non si sono adeguati. Queste conoscenze non vengono propriamente impiegate nella preparazione di insegnanti ed educatori. Lo sviluppo della salute e l'educazione al movimento, la scuola e l'insegnamento attivo non vi trovano posto. Le conseguenze di questa presa di coscienza - cioè che agire e capire vanno di pari passo, che l'apprendere alternativamente tra percezioni sensoriali e prestazioni mentali, processi di movimento e sensazioni stanno alla base di un apprendimento efficace - non vengono prese in considerazione nella preparazione degli insegnanti. Questo sapere è presente in modo settoriale e insufficiente.

È un deficit che deve essere colmato: proseguendo in questo modo non si riuscirà mai a sviluppare un ponderato progetto di apprendimento consensuale.

Osservazioni di sviluppo medico - psicologico

Le conoscenze dei bambini passano attraverso l'esperienza dei sensi. Particolare importanza rivestono in questo senso i “sensi ravvicinati”, che vengono anche definiti come sensi propri del corpo: senso dell'equilibrio (senso vestibolare), senso del movimento (senso cinestetico), ed il senso del tatto (senso tattile). Esistono poi i “sensi lontani”, cioè la vista e l'udito. In questo caso il corpo riceve le sensazioni sensoriali in via indiretta attraverso onde sonore o segnali ottici. I “sensi lontani” reagiscono a sollecitazioni dei media.

Gli stimoli provenienti dai “sensi ravvicinati”, vengono percepiti dal cervello come movimento e immediatamente armonizzati con le percezioni di occhi, orecchie e sensori di movimento e trasformati in una reazione.

Gli esperti definiscono questo fenomeno “integrazione sensoriale”.

Questa capacità riveste particolare importanza in situazioni che richiedono una reazione immediata, per esempio una caduta (riflesso di protezione del viso) o per andare in bicicletta e tenersi in equilibrio (senso dell'equilibrio).

Come giocano i bambini oggi? La creatività è rara!

L'offerta di giocattoli da parte dei produttori non è mai stata così ampia e multiforme.

Molteplici sono anche le possibilità di movimento proposte e allestite negli spazi dedicati al gioco, tuttavia molto limitate e spesso monofunzionali sono le varianti del movimento. Le possibilità di moto per bambini e ragazzi sono, in questo senso, estremamente ridotte. Le caratteristiche



dell'offerta per quanto riguarda il movimento inducono bambini e giovani ad un atteggiamento consumistico e ripetitivo. L'attività creativa individuale e di gruppo risulta limitata, o persino ostacolata, dagli oggetti fabbricati dall'industria. I

potenziali attivi come l'esplorare, il provare, il lanciare, il modificare, l'iniziare qualcosa ex-novo vengono mantenuti a distanza. Paradossalmente, più i giochi contengono al proprio interno meccanismi di movimento e di azione (videogame), più i bambini vengono indotti a stare fermi e a muoversi solo in modo virtuale. L'interattività del bambino

(spesso da solo) è circoscritta dentro spazi e con regole create dagli adulti. Non c'è molta differenza concettuale tra il gioco 'ingabbiato' in uno spazio dedicato e i 'recinti virtuali' di gioco chiusi dentro la propria stanza.

Il gioco nei "ghetti per bambini" - I parchi giochi per costruire hanno un valore inestimabile!

Il vandalismo e i graffiti nei parchi giochi e cortili possono anche essere interpretati come i tentativi di bambini e giovani di modificare ciò che è stabilito e predeterminato per loro - una forma negativa di comunicazione per esigenze non prese in considerazione. I parchi giochi, nella loro attuale fisionomia, sono stati analizzati e criticati già negli anni '70 dello scorso secolo, e sono stati definiti come "ghetti per bambini" da alcuni pedagoghi. L'allestimento e le possibilità di moto, allora come oggi, venivano definite dai produttori di giochi. L'offerta di giochi era ed è quasi sempre monofunzionale e non riadattabile. Viene rimproverata l'abbondanza di attrezzature che permettono solo giochi brevi, che propongono delle attività con basso grado di complessità e che inducono piuttosto ad un "esercizio arido" e ad una espressione corporea avversa alla fantasia. Questi scenari di gioco, che promuovono un comportamento adattato e

recettivo, sono tuttora diffusi, e rafforzano in maniera negativa la tecnicizzazione del microcosmo del gioco nelle camerette dei bambini. Molti autori e pedagoghi promossero come alternativa i parchi giochi per costruire (come i parchi Robinson). A questi viene conferito il giudizio di "inestimabili" all'interno dei quartieri e delle aree urbane, dato che devono sempre essere assistiti. Inoltre favoriscono la tendenza verso un'assistenza universale ed una "specializzazione" del gioco, dove i bambini "ricevono" dagli adulti le loro "conoscenze sul mondo". Le intenzioni sono apprezzabili, ma in questo modo viene bloccata la possibilità dell'autoapprendimento.

C'è bisogno di buoni giochi Aspetti pedagogici del "buon gioco"

Il Cantiere in Movimento si prefigge lo scopo di contrapporsi alla tendenza consumistica attraverso la promozione e lo stimolo dell'autonoma pianificazione e realizzazione di occasioni di movimento, di cooperazione e di creatività. In questo contesto un ruolo di primo piano viene assunto dal dare impulso alle idee nel processo di pianificazione ed esecuzione / creazione di occasioni di movimento. Come si fa a giudicare il valore un gioco e cosa si intende per gioco buono e sano?

Le differenze sottili:

Bisogna tener presente che i giocattoli non rappresentano automaticamente il gioco. Essi, in effetti, possono dare impulsi, servono da suggerimento, spinta, oppure danno spunti che poi vengono trasferiti nel gioco dai piccoli utenti.

Si può quindi affermare che "il valore di un'attrezzatura da gioco" sia dato dalla somma degli impulsi, delle proposte e dalla molteplicità delle possibilità di impiego funzionale, come pure dagli effetti sociali, pedagogici, psicologici o emozionali da esse attivate.

Possiamo dunque sostenere che il valore di un gioco è tanto più basso quanto più specifiche sono la destinazione d'impiego di un'attrezzatura da gioco e le esperienze da essa derivabili.



Valore del gioco e “multifunzionalità”

Le attrezzature da gioco multifunzionali hanno un alto valore (questo sì ‘inestimabile’), poiché offrono svariate possibilità di gioco e di movimento, alcune delle quali sono tutte da scoprire. Il fattore “variabilità” è un ottimo indicatore di valore di un gioco. Come esempio riuscito citiamo il caso della città di Amburgo in Germania, dove nei parchi giochi le attrezzature sono state coperte con reti di corda o uniti da corde fisse. Il Cantiere in Movimento assolve egregiamente questi criteri e li arricchisce di altri aspetti nel campo dello sviluppo psicologico. L’attrezzatura stimola la fantasia come pure le capacità individuali. Lo sviluppo delle competenze linguistiche, ludiche e di azione nel gioco è anche correlato alla capacità di pensiero spaziale. Di conseguenza si può testimoniare lo sviluppo ed il perfezionamento delle capacità di progettare scenari di movimento, campi di movimento, situazioni di gioco: idearli, realizzarli insieme con altri, utilizzarli e rimodificarli, costruire e de-costruire.



Giocare, pensare -agire

Come fanno lo sviluppo e lo stimolo di queste competenze a riflettersi sul pensiero e sull’azione?

Il Cantiere in Movimento permette ai bambini di vivere esperienze che sono loro sempre più spesso negate tra le pareti domestiche, ma che rivestono una grossa importanza per il loro sviluppo sociale, emotivo, intellettuale e fisico. I materiali che non assolvono una precisa esclusiva funzione e sono utilizzabili in svariati modi, hanno un forte carattere stimolante nel gioco dei bambini. Gli elementi del Cantiere in Movimento: assi, travi, casse di varie grandezze, coperte, teli, corde, tubi di scarico, palle da tennis e funi, permettono, come in un vero cantiere o in un parco giochi, di realizzare capanne, ponti ferroviari, altalene, costruzioni per arrampicate ed altro ancora. Attraverso il Cantiere in Movimento viene data ai bambini la possibilità di creare autonomamente il loro ambiente di movimento, di ‘appropriarsi’ dello spazio, sia in senso fisico che mentale, con un approccio esplorativo e consapevole (delle proprie forze, del rischio, delle opportunità offerte dalle attrezzature e dalle loro idee, della dimensione cooperativa del gioco). Inoltre attraverso il loro utilizzo apprendono qualcosa sui materiali,

le loro caratteristiche ed il loro impiego. Scoprono attraverso i loro corpi le forme, gli spigoli, gli angoli, il peso e la resistenza dei materiali. L’ideare ed il costruire in modo autonomo, i tentativi e lo sperimentare sviluppano in loro la capacità di valutare i rischi, come ad esempio imparare a rendersi conto di quando una costruzione sta crollando. Queste esperienze portano ad una crescente abilità nell’agire all’interno del gioco e conferiscono sicurezza nei movimenti anche in situazioni improvvise (potenziamento dei riflessi).

Giocare, apprendere, progettare

Il Cantiere può mettere in movimento molte cose, anche in chiave simbolica. Cose che non riguardano solo il gioco e l’apprendimento attraverso il gioco e non coinvolgono solo i bambini. Sono diffuse le critiche rivolte ai tempi e agli spazi della scuola, nella loro dimensione indoor (gli spazi interni), outdoor (il cortile scolastico) e urbana (dove si trova la scuola, come si arriva a scuola). Il Cantiere può offrire opportunità di riflessione e ri-progettazione dell’organizzazione dei tempi della scuola, del tempo e del modo di fare lezione, dell’utilizzo e sistemazione degli spazi, con il contributo di tutti i protagonisti che vivono e fanno esperienza nella scuola: dai bambini agli

insegnanti, ai genitori, alle amministrazioni locali, ai progettisti. I bambini possono contribuire con le loro idee, proposte, assieme agli altri attori, a costruire un ambiente di apprendimento dove tutti possono stare bene. Ma per esprimere delle buone idee sullo spazio è importante che dello spazio si faccia esperienza, che si allarghino gli orizzonti della percezione e dell’azione, che si proceda per tentativi e anche errori, che si creino ambienti e situazioni nuove, che si impari il processo di costruzione e decostruzione: solo in questo modo si riesce a uscire dagli stereotipi a concepire nuovi spazi (mentali e fisici), a fare proposte creative e innovative. Sono ormai molte le esperienze di progettazione partecipata dei cortili scolastici e dei percorsi casa-scuola. Molte di queste esperienze risentono di una fase ‘pioniera’ che non ha lasciato segni visibili e durevoli di cambiamento. Perché ‘estemporanee’, perché hanno coinvolto solo piccoli gruppi, perché sono state messe in campo competenze settoriali, perché i progetti non sono stati veramente condivisi da tutti secondo una visione comune. Il Cantiere in Movimento può costituire, per le scuole che lo desiderano, uno strumento utile ad acquisire nuove competenze e ad avviare nuovi percorsi didattici, educativi e creativi, aperti al territorio, con la partecipazione delle amministrazioni locali, associazioni, tecnici, architetti e pianificatori.

Monitoraggio e valutazione delle attività con il Cantiere in Movimento

Schema di valutazione per il gruppo e individuale delle competenze interdisciplinari

Come si può stabilire se le mete prefissate sono state raggiunte? Quando lo sviluppo di nuove competenze/abilità di un bambino o di un gruppo può essere giudicato raggiunto in modo soddisfacente, e cosa si intende per sviluppo soddisfacente? Lo schema di valutazione è uno strumento valido per insegnanti ed educatori che intendono utilizzare il Cantiere in Movimento a scopo di sviluppo ed incentivazione delle competenze interdisciplinari e trasversali, per misurare il grado di raggiungimento degli obiettivi educativi e didattici da loro pianificati ed eventualmente presentare a genitori e direzioni scolastiche i risultati in itinere e conclusivi. I risultati forniscono agli altri colleghi informazioni utili per la programmazione delle attività future. Inoltre possono aiutare a identificare/definire

quali ulteriori impulsi culturali e di sviluppo possono essere dati ad un bambino in base alle competenze raggiunte attraverso il Cantiere in Movimento.

Utilizzo della scheda di osservazione e valutazione

La scheda di osservazione e valutazione è applicabile per l'osservazione dei singoli come pure dei gruppi. Può essere utilizzata in modo flessibile, sulla base degli obiettivi del programma di osservazione.

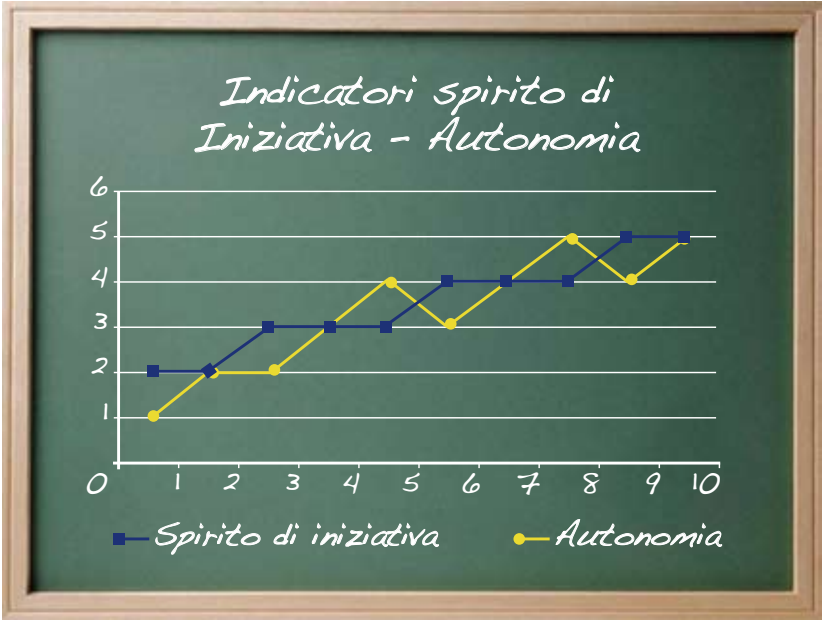
I dati vanno registrati ogni volta che si svolge l'attività; possono essere trasferiti in un programma automatico di calcolo. I diagrammi rendono evidente l'andamento e lo stato di evoluzione rispetto agli obiettivi prefissati. L'osservazione avviene ad intervalli precedentemente programmati. Un rapporto riassuntivo può avvenire ad intervalli di 3 - 6 mesi.

Valutazione: La classificazione di ogni indicatore va da 1 a 5. La cifra 1 indica il valore più basso; la cifra 5 indica il valore più alto; la cifra 3 indica un valore medio. Per ogni classe di valutazione (da 1 a 5) vengono esplicitati i significati, allo scopo di chiarire e facilitare il compito dell'osservatore. Per un uso corretto della scheda di osservazione e per la valutazione è necessario un breve training di formazione ⁴.

Esempi di restituzione grafica degli indicatori per osservazione e valutazione

Figura 1. Andamento degli indicatori 'Spirito di iniziativa' e 'Autonomia' (10 sedute di registrazione)

La registrazione dell'andamento dei singoli indicatori è utile per individuare eventuali criticità, per riflettere e per adottare strategie mirate a superarle o quantomeno a ridurle.



⁴ A titolo di esempio si riportano i significati di uno degli indicatori della scheda: Creatività = l'allievo/gli allievi sono in grado di sviluppare situazioni nuove, di inventare giochi, propongono di integrare gli elementi del cantiere con nuovi strumenti/oggetti (stoffe, cartoni, ecc.)

	I - individuale	G - gruppo
1 molto basso	L'allievo tende a ripetere azioni; non vuole partecipare in situazioni nuove; esprime timore nei confronti di situazioni nuove	Il gruppo tende ad essere ripetitivo e ricostruire situazioni note; scarsa variabilità di gioco
2 basso	L'allievo presenta comportamenti ripetitivi e stereotipati	Se presenti, gli elementi di creatività sono di tipo individuale (protagonismo) con scarso coinvolgimento degli altri
3 medio	L'allievo accetta situazioni nuove e nuovi giochi proposti dagli altri, ma senza un ruolo attivo	Il gruppo riesce a esprimere situazioni nuove solo attraverso lo stimolo e la guida dell'insegnante
4 buono	L'allievo fa propri e rielabora gli stimoli dei compagni per costruire insieme situazioni/giochi nuovi	Il gruppo tende a fare propri e a rielaborare stimoli dei compagni per ,progettare' costruzioni/ situazioni nuove
5 ottimo	L'allievo utilizza in modo creativo gli strumenti del CIM; fa proposte di nuovi giochi e di utilizzo di strumenti/oggetti diversi	Il gruppo esprime creatività nella costruzione e nell'utilizzo degli strumenti, progettando insieme nuove costruzioni/situazioni/performance

Figura 2. Comparazione della distribuzione % di un gruppo di bambini nel primo e nell'ultimo giorno di osservazione nelle 5 classi di valutazione per l'indicatore 'Relazione - Interazione'

Il grafico aiuta a mettere in evidenza sviluppo e progressi, riconoscibili nella diversa percentuale di bambini che si collocano nelle 5 classi di valutazione. In questo caso si registra un ottimo risultato, poiché oltre il 60% si colloca nella fascia più alta.



SCHEDA TIPO⁵



Scuola/Doposcuola:

Classe/Gruppo/Nome:

Insegnante/Coordinatore:

Orario: (inizio ore/fine ore)

Numero dei bambini:

Età:

Osservazione: ☐ individuale ☐ di gruppo

⁵ La scheda è stata elaborata da Stephan Riegger e Raffaella Mulato e sperimentata a Sacile presso la scuola primaria 'E. De Amicis' dalla dott.ssa Francesca Colussi nella sua tesi di laurea 'What keeps people healthy: da Aaron Antonovsky ad un'ipotesi di ricerca in Friuli'. In quel caso l'osservazione ha riguardato alcuni degli indicatori elencati nella griglia, ed era orientata ad individuare il sense of coherence (senso di coerenza) e i fattori di tensione positiva (eustress) o negativa (distress) nelle fasi di gioco dei bambini. In questa pubblicazione ha un valore indicativo e si presta ad un uso flessibile in relazione agli obiettivi che si intende perseguire nell'osservazione e nella valutazione.

INDICATORI	VALUTAZIONE					NOTE
	1	2	3	4	5	
• Area Relazione - Interazione Relazione Comunicazione (non verbale) Comunicazione (verbale) Cooperazione						
• Competenze nel gioco Creatività/Problem solving Spirito di iniziativa Azione di armonizzazione Stabilità						
• Motricità/Scioltezza nei movimenti Orientamento nello spazio Movimento Senso dell'equilibrio Riflessi						
• Autonomia/Indipendenza						
• Fiducia Autostima / fiducia nelle proprie capacità Fiducia verso gli altri						
• Dinamica						
• Cognizione Capacità spaziale (percezione) Visione d'insieme Idee costruttive						

Matrice: Significato degli indicatori e della valutazione

Area relazione /interazione

- **Relazione** - i bambini giocano e stanno bene insieme; interagiscono volentieri tra loro, rispettano i desideri e gli interessi dei compagni di gioco
- **Comunicazione non verbale** - i bambini si capiscono senza bisogno di parole, con i gesti ed il linguaggio del corpo
- **Comunicazione verbale** - i bambini comunicano efficacemente, dialogano, incoraggiano i compagni, possono chiamarsi e capirsi con dei suoni.
- **Cooperazione** - i bambini sono in grado di collaborare, costruiscono e giocano insieme e si aiutano a vicenda nel montare, smontare ed utilizzare i giochi.

Abilità nel gioco

- **Creatività/Problem solving** - i bambini sono in grado di sviluppare situazioni nuove, di inventare giochi e nuove regole impiegando elementi aggiuntivi (tubi, palle, copertoni, stoffe) per fare esperimenti e sviluppare nuove combinazioni, di integrare gli elementi del cantiere con nuovi strumenti/oggetti
- **Spirito di iniziativa** - i bambini propongono

nuovi giochi e nuove regole, mettono insieme gruppi di gioco, coinvolgono altri, prendono iniziative

- **Azione di armonizzazione** - i bambini appianano divergenze, propongono soluzioni di compromesso ed hanno un effetto calmante sugli altri.
- **Stabilità** - i bambini si mostrano equilibrati, si occupano di estranei, propongono variazioni ai giochi, danno vita ai giochi.

Motricità

- **Orientamento nello spazio** - i bambini sono in grado di orientarsi bene nello spazio e di utilizzarlo in tutte le sue parti, conoscono e padroneggiano le coordinate spaziali (alto/basso, destra/sinistra, diagonale)
- **Sicurezza nei movimenti** - i bambini giocano in modo dinamico evidenziando padronanza di movimenti (lenti/veloci, salti), sono abili nel montaggio, sono forti (dita, braccia, gambe, muscoli del tronco)
- **Senso dell'equilibrio** - i bambini possono muoversi con disinvoltura nel Cantiere, sono in grado di sperimentare in sicurezza giochi di equilibrio/bilanciamento
- **Riflessi** - i bambini attivano i loro riflessi nelle attività di gioco (salti, cadute, situazioni impreviste).

Autonomia/Indipendenza

- I bambini non hanno bisogno di suggerimenti dall'esterno per giocare e inventare nuove situazioni di gioco; nelle varie situazioni agiscono in modo autonomo secondo le loro potenzialità

Fiducia

- **Autostima/fiducia nelle proprie capacità**
- i bambini dimostrano fiducia nelle proprie capacità, ed esprimono entusiasmo per i loro 'successi' nel gioco; sono disposti a 'mettersi in gioco' e a fronteggiare situazioni nuove (tensione positiva)
- **Fiducia verso gli altri** - i bambini esprimono fiducia nei confronti degli altri, aiutano e si fanno aiutare, accettano e stimolano situazioni nuove.

Cognizione

- **Capacità spaziale (percezione)** - i bambini percepiscono le possibilità di costruzione e movimento nello spazio, usano bene le coordinate spaziali, sono in grado di descrivere forme e dimensioni
- **Visione d'insieme** - i bambini conoscono le regole del gioco e sono in grado di descrivere situazioni
- **Idee costruttive/progettualità** - i bambini effettuano invenzioni creative nello sviluppo di scenari attivi.

Postfazione

Prospettiva di sviluppo
del concetto di
Moving School 21

‘Il Cantiere in Movimento’ vuole essere la prima di una serie di pubblicazioni, sotto il marchio Moving School 21, a sostegno della diffusione di **proposte e di buone pratiche nella scuola**. La scelta di iniziare con questo “manuale d’uso” ha il duplice scopo di far conoscere uno **strumento efficace per promuovere salute, movimento e apprendimento** e di esplicitare il concetto di Moving School 21.

Moving School 21 nasce da un’esperienza pluriennale di interventi, confronti e riflessioni sul tema della **qualità della vita urbana**, della promozione della salute, e della relazione tra bambini, movimento, città, partecipazione. Motivato in origine soprattutto dalla necessità di promuovere la salute dei bambini, ha origine all’Università di Berlino nel 2002 e prende forma definitiva con il contributo dell’università IUAV di Venezia, che ne ha sviluppato in particolare gli aspetti legati alla **partecipazione** e alla relazione tra bambini e città.¹

Moving School 21 riguarda in prima linea la promozione della **salute**, della sicurezza e performance a scuola attraverso il **miglioramento degli spazi scolastici** (interni ed esterni) e del contesto urbano nel quale sono inseriti, per una “scuola in movimento a 360°” capace di progetto e di futuro.

Partecipazione e sostenibilità - Non sono temi nuovi, come testimoniano le numerose esperienze di progettazione partecipata attivate anche nel nostro paese, in particolare a partire da metà

degli anni ’90, sotto la spinta del Ministero dell’Ambiente che nel 1997 aveva istituito il “premio città sostenibili delle bambine e dei bambini”, per dare alle nostre città una **dimensione accogliente, accessibile, sicura, inclusiva, capace di dare voce ai bambini intesi finalmente come “soggetti attivi”** (lavorare *con* piuttosto che lavorare *per*).

Bambini e città - Sempre negli anni ’90 è nata a Barcellona la **Carta delle Città educative** e molte città nel contesto europeo vi hanno aderito, con l’obiettivo di promuovere la città come luogo di esperienza, di esplorazione, di relazioni significative, di costruzione di una cittadinanza attiva.

Promozione della salute - Molte sono le città che hanno aderito alle rete **Città Sane** promossa dell’Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) per sviluppare i principi della Carta di Ottawa definiti “Salute per tutti per l’anno 2000 e oltre”. Una rete che intende promuovere la qualità della vita dei cittadini con azioni concrete per il miglioramento del ben-essere mentale, fisico e sociale delle persone e incidere sui fattori “determinanti di salute” e molte altre si sono dichiarate città “amiche dei bambini”. Iniziative interessanti, a volte eccellenti, avventure “pioniere” che probabilmente hanno lasciato segni importanti, ma che spesso non sono riuscite a produrre cambiamenti durevoli.

Moving School 21 cerca di coniugare la dimensione della salute, della educazione, dello spazio, della

cittadinanza attiva, a partire dalla applicazione concreta del concetto di **Salutogenesi**, un approccio che rovescia la prospettiva abituale. La nostra domanda è: **“Che cosa ci fa stare bene? Possiamo agire sui fattori determinanti della salute”?**

Strategie Moving School 21 - È necessario sviluppare strategie per la promozione della salute in cui più soggetti istituzionali condividono obiettivi, costruiscono progetti, realizzano interventi capaci di:
a) **incidere positivamente sugli stili di vita dei bambini e delle famiglie**;
b) **migliorare i servizi** - salute, istruzione, tempo libero, ... - a favore dei bambini e dei cittadini.
Per farlo crediamo sia importante il concorso di tutti: istituzioni che operano nel territorio, enti locali, scuole, università, bambini, insegnanti, operatori, architetti, urbanisti.

Agenda 21- Moving School 21, scuola in movimento dopo l’Agenda 21 locale, è diventato un marchio europeo che vuole contribuire a ripensare i **tempi** e gli **spazi** della scuola promuovendo il **movimento** come fattore che porta a migliorare tutto l’insieme della vita scolastica. Il richiamo ad Agenda 21 locale ricorda i principi di sostenibilità, educazione all’ambiente, cittadinanza attiva e partecipazione, adottata come modalità principale di lavoro con i bambini.

Interventi - Moving School 21 propone interventi su **tre livelli**, tra loro legati e connessi all’edificio scolastico: lo **spazio interno**, i **cortili scolastici**, e il **contesto urbano** in cui esso è inserito. Dimensione ludica e dimensione didattica possono “stare insieme”, costituire fattori sinergici per aiutare i bambini e gli insegnanti a stare bene a scuola e lavorare meglio.

Progettazione - Riflettere e sviluppare la relazione tra spazio educativo e spazio fisico/urbano può dare ad architetti e urbanisti una linea guida per progettare meglio scuole e città, può aiutare Enti locali e ULS ad attivare servizi e interventi efficaci.

Moving School 21 è un concetto alla base delle attività di educazione alla salute, intesa come
- un sviluppo sociale (“stare bene con sé e con gli altri”)
- un intervento preventivo per la riduzione dei fattori che inducono obesità e sovrappeso
- attraverso una didattica, strumenti e metodologie “in movimento” con la promozione delle condizioni che favoriscono un apprendimento attivo

I futuri aspetti che verranno trattati nelle prossime pubblicazioni:
- Strumenti - OFC Orizantal Free Climbing /giochi che promuovono il movimento dentro e fuori la scuola
- Modelli di insegnamento “in movimento”
- Elementi per la costruzione di un nuovo curriculum scolastico con didattica, metodologia e strategie della salute promosse da Moving School 21
- Connessione tra spazio, salute e rendimento scolastico
- Connessione tra attività, salute, successo scolastico e spazio architettonico/urbano (dimensione indoor/outdoor/urbana)
- Dimensione europea: confronto di buone pratiche

¹ Vi hanno allora aderito altre 3 università europee (Praga, Bath, Gand), che si sono confrontate sui temi dello spazio educativo e dello spazio urbano: educazione alla salute, promozione della salute e rendimento scolastico, sviluppo motorio, benessere di bambini e ragazzi nelle città, progettazione urbanistica partecipata, sostenibilità. Sono stati organizzati due programmi intensivi Erasmus a Berlino (2003) e a Venezia (2004).

Il Modello Moving School 21

SCUOLA

Concetto Moving School 21

- Lezioni e Movimento
- Promozione della salute
- Rhythmisation of the day
- Limiti al movimento

Progetto

Cooperazione con amministrazione locale, Università, Comenius, assistenza medica

INDOOR

Concetto Spazi Scolastici

- Pavimentazioni
- Aule
- Gradini

Progetto

Indoor climbing, movimento, edificio, luogo

Scuola Primaria

500 m

500 m

OUTDOOR

Concetto Cortile scolastico

- Attrezzature
- Facilitazioni
- Spazi per il gioco informale e con regole
- Verde e spazi liberi

Progetto

Progettazione partecipata del nuovo cortile scolastico

VALUTAZIONE-Concetto

- Controllo medico 1° classe
- Controllo medico 4° classe
- Performance (4 anni, tutte le discipline)
- Educazione alla Salute
- Controllo nutrizionale
- Controllo motorio

Progetto

Moving School 21

URBAN

Concetto Quartiere Città

- Apprendimento urbano
- Percorso casa scuola
- Traffico
- Connessioni
- Spazi informali di gioco

Progetto

Scarpa Blu
200 km all'anno a piedi

Bibliografia

- AA.VV., *Die Bewegungsbaustelle* - Brochure im Rahmen der Aktion: 100 Bewegungsbaustellen für Berlin (2005)
- AA.VV., *Future città, nuovi cittadini. Le competenze di bambini e adolescenti al servizio dell'innovazione per il governo della città*, La Mandragora, 2004
- Baruzzi V., a cura di, *Bambini e bambine si fanno strada*, La Mandragora, 2002
- Baruzzi V., Drufuca A., Sgubbi G., *La città senza incidenti. Strategie, metodi e tecniche per progettare mobilità sicura*, La Mandragora, 2004
- Commissione delle Comunità Europee, *Libro verde, Promuovere le diete sane e l'attività fisica: una dimensione europea nella prevenzione di sovrappeso, obesità e malattie croniche*, 2005
- Lorenzo R., *La città sostenibile. Partecipazione, luogo, comunità*, Eleuthera, 2005
- MINISTERO DELL'AMBIENTE *Le bambine e i bambini trasformano le città. Progetti e buone pratiche per la sostenibilità ambientale nei comuni italiani*. Roma, Ministero dell'Ambiente, 2000
- Mulato R., *Verso una città sostenibile delle bambine e dei bambini - Il progetto A.R.T.E in VICENZA CITTÀ SOSTENIBILE*. AMBIENTE, EDUCAZIONE, PARTECIPAZIONE, Vicenza, 2000
- Mulato R., *Aspetti educativi della progettazione partecipata in IDEE PER UNA CITTÀ SOSTENIBILE*, Comune di VICENZA, Vicenza, 2001
- Mulato R., *Abbattere le frontiere, sostenere il dialogo, favorire la comunicazione, ripristinare lo spazio/tempo sacro del gioco in Va dove ti porta il gioco*, atti del 5° incontro nazionale Ludobus, Udine, 2002
- Mulato R., *Tarat, la città possibile*, in *I bambini e la città. Strumenti urbanistici e progettazione partecipata*, a cura di Giuseppe Fera, Raffaella Anzaldo e Elisa Mazza, IIRITI EDITORE, Reggio Calabria, 2003
- Mulato R., *Il buco nel muro: aspetti educativi della progettazione partecipata*, rivista L'educatore, settembre 2003
- Mulato R., *Workshop of participative planning with children and teenagers - urban space and educational space - a possible interaction*, novembre 2005
- Riegger S.: *Bewegtes Grün - Gesundes Grün. Kinder- und jugendfreundliche Stadtentwicklungsplanung*. In: *Stadt und Grün* 49 (2000), 11, 777-781
- Riegger S. et. al.: *A schoolyard for handicapped and non-handicapped children - Co-operative planning as a silent setting of integration*. In: Dietrich, K. (Hrsg.): *How societies create Movement Culture and Sport. International Seminar*. Institut of Exercises and Sport Science Copenhagen. Copenhagen 2001, 45 ff
- Axter J.: Riegger S.: *Coca-Cola AG Deutschland (Hg.): Resonanzuntersuchung zur Aktion 1000 Schulen in Bewegung*. Berlin 2003
- Liepe J.: Riegger S.: *Bewegte Schule - Gesunde Schule. Informations- und Modellsammlung für den bewegten und gesundheitsfördernden Unterricht*. www.gesundestadt.de, 2004
- Riegger S., Gaedicke Petzold I.: *Die Blauen Schuhe - Beitrag zur Fächerübergreifenden Gesundheitsförderung und Bewegungserziehung in der Ganztagschule*. In: *Grundschulmagazin* 4/2006
- Unicef, *Costruire città amiche delle bambine e dei bambini*, Firenze, 2004
- World Health Organisation, *Children's health and environment, action plans*, 2005
- Colussi F., *What keeps people healthy: da Aaron Antonovsky ad un'ipotesi di ricerca in Friuli*, tesi di laurea, Università di Scienze della Formazione, Udine, 2006

Sitografia:

www.berlinbewegt.de - www.movingschool.it (sito in costruzione) - www.gesundestadt.de
www.camina.it - www.euro.who.int/childhealthenv - www.cittasostenibili.minori.it - www.shapeupeurope.net

Mulato Raffaella, coordinatrice Rete Moving School 21 IT per la promozione della salute, del movimento e della sicurezza

Laureata in Pianificazione urbanistica, docente di geografia economica, svolge attività di consulenza nel campo dell'educazione e progettazione ambientale e urbanistica. Ha sviluppato per enti locali e scuole percorsi di educazione ambientale, gioco simulazione, teatro educazione, progettazione urbanistica partecipata con i bambini e con gli adulti, progetti educativi europei e reti interistituzionali per la promozione della salute. Dal 2000 cura con L. Padovani e L. Lancerin il corso post laurea "Azione locale partecipata e sviluppo urbano sostenibile" con contributi alla didattica presso l'università degli studi IUAV Venezia - dipartimento di Pianificazione. Dal 2003 impegnata in progetti europei Erasmus e Comenius, coordina il programma Moving School 21 IT. Affianca al coordinamento di due reti interistituzionali l'incarico di referente Educazione alla Salute presso l'Ufficio Scolastico Provinciale di Treviso. Ha pubblicato articoli e testi sui temi della azione locale partecipata, del gioco di simulazione nell'ambito dello sviluppo urbano sostenibile, dell'analisi ambientale, della progettazione partecipata con i bambini.

Riegger Stephan, FU Berlin (DE)

È docente presso la Facoltà di pedagogia e psicologia della FU Berlin, laureato in Scienza dello sport, pedagogia e scienze politiche. Ha insegnato presso le università di Kiel e di Berlino. Il suo campo di lavoro è la formazione insegnanti, psicologi, architetti e urbanisti. Specializzato in educazione motoria, promozione della salute (ricerca e sviluppo di progetti innovativi), strumenti innovativi per favorire il movimento, la salute e gli apprendimenti, didattica della pianificazione partecipata, progettazione del modello Moving School 21. Ha pubblicato articoli e testi sui temi della salute, del rapporto bambino-salute-città, di pedagogia. Ha fondato due associazioni Berlinbewegt e V. e Gesundestadt senza scopo di lucro che si occupano dell'integrazione delle competenze di progettazione architettonica, pianificazione urbanistica, pedagogia, salute, medicina e amministrazione. Realizzazioni: campi gioco negli spazi urbani di Berlino, cortili scolastici, attrezzature per il movimento indoor e outdoor (Cantiere in Movimento CIM e Orizzontal Free Climbing). È consulente presso il Senato di Berlino per la pianificazione degli spazi pubblici destinati al movimento, sport e tempo libero.

Info:

Associazione Metamorphosis

sede legale: Via Damiano Chiesa 1

33170 CANEVA (PN) - Tel/Fax 0434 780130

Mobile 340 9101139 - e-mail: soffio@libero.it