

Milano, 20/05/2019

Alla cortese attenzione del
Dirigente Scolastico

Oggetto: *Tutti insieme per giocare*
Un percorso di parole, corpi ed emozioni per scoprire la diversità

Gentilissimo dirigente,

una società civile garantisce ad ognuno il diritto al gioco. È in quest'ottica che l'associazione **L'abilità onlus** in collaborazione con **UILDM**, due associazioni che sul territorio lavorano con l'obiettivo primario di promuovere e garantire i diritti umani delle persone con disabilità, propongono il laboratorio **Tutti insieme per giocare**, con il sostegno di Fondazione Cariplo, con l'obiettivo di coinvolgere nella prima fase di progetto che si concluderà con la fine dell'anno scolastico 2019-2020 un totale di più di 150 classi tra la scuola primaria e d'infanzia.

L'iniziativa si collega al progetto *Parchi gioco per tutti*, promosso dalla Fondazione di Comunità Milano che, in collaborazione con il Comune di Milano e numerose associazioni del territorio, ha individuato nel diritto al gioco per tutti una priorità d'interesse generale e intende creare un parco giochi accessibile in ognuno dei nove Municipi di Milano.

A partire dalla scuola, ambiente privilegiato di incontro e dialogo, il laboratorio **Tutti insieme per giocare** si propone di organizzare all'interno delle classi degli incontri di sensibilizzazione sul tema della disabilità e della diversità e sui processi di inclusione del bambino con disabilità e di offrire alle classi l'occasione per un confronto e uno stimolo a una formazione educativa in una nuova cultura della solidarietà in vista di un benessere sociale.

I laboratori non prevedono costi per la scuola, in quanto finanziati nell'ambito dei progetti territoriali Fondazione Cariplo e sostenuto dalle associazioni con fondi propri.

Durante i laboratori, gli operatori di L'abilità e di UILDM insieme alle insegnanti, coinvolgeranno gli alunni in attività creative (lettura di storie, visione di video, giochi da tavolo) dove riflettere sul **significato** e sul **valore della diversità individuale e della disabilità**.

Questi valori saranno alla base delle occasioni di confronto all'interno dei parchi gioco accessibili realizzati. L'obiettivo è un'azione strategica cominciata nel Municipio 1 con la riqualificazione dei Giardini del Parco Indro Montanelli (inaugurati nel giugno 2018), che vede la seconda tappa significativa nella riqualificazione del Parco di Villa Finzi (Municipio 2) e in autunno del parco di Via Martinetti

(Municipio 7). Negli anni a venire, con un'azione incisiva e partecipata, si allargherà a tutta la città, diventando una prassi abituale di intervento come già in tante realtà soprattutto all'estero.

Costruire un parco accessibile e fruibile da tutti significa garantire infatti a tutti i bambini, con e senza disabilità, il diritto al gioco che, come stabilito dalla Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (1989), deve essere garantito a tutti, anche nelle situazioni di particolare complessità e fragilità.

Le inviamo copia del progetto dei laboratori **Tutti insieme per giocare** e restiamo a disposizione per ogni informazione in merito e lieti di incontrarVi per presentare il nostro lavoro e per discutere le modalità di attuazione del progetto (02.66805457) anche in relazione ad altri percorsi già attivi nella scuola.

Cordiali saluti.

Carlo Riva

Direttore Associazione L'abilità onlus

I partner coinvolti

L'abilità Onlus è un'associazione onlus nata nel 1998 a Milano. Da allora, lavora per definire e gestire servizi innovativi e progetti che abbiano al centro il bambino con disabilità, il suo benessere e la sua famiglia, promuovendo una nuova cultura della disabilità e dell'inclusione. www.labilita.org

UILDM - Attiva dal 1968 svolge un'attività di informazione e sensibilizzazione sui problemi della disabilità derivanti dalle malattie neuromuscolari, attualmente con l'ausilio di Volontari del Servizio Civile e volontari assicura una serie di servizi socio-assistenziali e domiciliari, di pubblicazioni informative, di formazione, di attività sportive, di sensibilizzazione ed informazione. www.uildm.org

Fondazione Cariplo - Fondazione Cariplo è impegnata nel sostegno e nella promozione di progetti di utilità sociale legati al settore dell'arte e cultura, dell'ambiente, dei servizi alla persona e della ricerca scientifica. Ogni anno vengono realizzati più di 1000 progetti per un valore di circa 150 milioni di euro. Fondazione Cariplo ha lanciato 4 programmi intersettoriali che portano in sé i valori fondamentali della filantropia di Cariplo: innovazione, attenzione alle categorie sociali svantaggiate, opportunità per i giovani, welfare per tutti. www.fondazionecariplo.it

Fondazione di Comunità Milano - Fondazione di Comunità Milano, tra le Fondazioni di Comunità di Fondazione Cariplo, si rivolge ai due milioni di abitanti di Milano e dei 56 comuni delle aree Sud Ovest, Sud Est, Adda Martesana della Città Metropolitana. La Fondazione catalizza risorse ed energie per lo sviluppo sociale civile ed economico della comunità, sostiene idee e progetti di utilità sociale, si propone come spazio comune dove possano prendere vita interventi concreti e vicini alle esigenze quotidiane nelle persone. www.fondazionecomunitamilano.org

Scheda di progetto

Tutti insieme per giocare
Un percorso di parole, corpi ed emozioni per scoprire la diversità
Proposta per l'anno scolastico 2019-2020

Il progetto si propone come un laboratorio aperto alla scoperta e all'incontro con la disabilità attraverso attività educative ludiche di gruppo.

Il progetto opera con due modalità distinte pensate per rispondere alle diverse esigenze correlate alle età di sviluppo dei bambini:

1. laboratori dedicati ai più piccoli (classi prime, seconde e terze, condotti da L'abilità)
2. laboratori dedicati agli alunni più grandi (di quarta e di quinta, condotti da UILDM)

1) LABORATORI PER LE CLASSI DALLA PRIMA ALLA TERZA

Il laboratorio condotto dallo staff di L'abilità prevede:

- un modulo di **2 incontri** per ogni classe della durata **di un'ora** (un intervento a settimana)

Il laboratorio si pone l'obiettivo di avvicinare e sensibilizzare il bambino al tema della diversità e della disabilità infantile e sui processi di inclusione sociale. L'uso di strumenti ludico-educativi e di spazi aperti alla verbalizzazione permetteranno un più alto coinvolgimento emotivo e relazionale del bambino sulle dinamiche che scaturiscono di fronte alla disabilità, come la paura oppure la discriminazione. Le conoscenze del singolo alunno, il suo grado di percezione, le opinioni a riguardo, le strategie emotive rimandate saranno le linee guida per i contenuti formativi degli incontri.

Obiettivi

- Stimolare consapevolezza e riconoscimento della propria unicità come possibilità di una conoscenza collaborativa, solidale e partecipativa
- Favorire la scoperta e l'incontro con la disabilità attraverso un percorso ludico di esplorazione e ricerca di significati e di spiegazioni
- Scoprire e sperimentare modalità comunicative e relazionali *altre* per entrare in relazione, attraverso il gioco, con la disabilità
- Stimolare nei bambini uno sguardo rispettoso, attento e di cura nei confronti di ciò che è diverso da sé.

Metodologia

Il progetto si propone come un laboratorio aperto alla scoperta e all'incontro con la disabilità attraverso attività ludiche di gruppo. A partire dalle loro conoscenze ed esperienze, i bambini verranno guidati in un percorso ludico-educativo di ascolto musicale, attività grafico-pittoriche e letture di storie, anche con il teatro Kamishibai, per avvicinarsi e conoscere la disabilità ed avviare una riflessione sui valori della diversità e dell'inclusione.

Programma

Il laboratorio prevede **2 incontri** per ogni classe, della durata **di un'ora** (un intervento a settimana).

Ogni incontro inizierà con un momento di ritualizzazione per creare uno spazio e un tempo *altro* nel quale si svolgerà un'esperienza condivisa e partecipata che coinvolgerà tutta la classe.

○ *Primo incontro*

- Rituale d'ingresso: ascolto musicale.
- Compilazione di una carta d'identità per avviare e stimolare la riflessione sulla diversità individuale e la scoperta della ricchezza nell'incontro con l'altro
- Lettura della storia: "La cosa più importante" di Antonella Abbatiello, Fatatrac. La storia viene presentata ai bambini attraverso il teatro Kamishibai per stimolare una maggiore attenzione e un maggior coinvolgimento emotivo e cognitivo.

○ *Secondo incontro*

- Rituale d'ingresso: ascolto musicale
- Lettura della storia: "Questa è Susanna" di Jeanne Willis e Tony Ross, Mondadori.
- Riflessione "Chi è il bambino con disabilità"
- Disegno per stimolare la ricerca di strategie per giocare con un bambino con disabilità in uno spazio all'aperto, in particolare in un parco giochi

2) LABORATORI PER LE CLASSI QUARTA E QUINTA

Il laboratorio condotto dagli operatori della UILDM prevede:

- 1 incontro per ogni classe, della durata di un'ora.

Il progetto utilizza un approccio con il coinvolgimento diretto di una persona con disabilità motoria e di un eventuale operatore dell'associazione.

Programma

Partendo da cenni introduttivi sull'associazione e sulla distrofia, il laboratorio crea la discussione del gruppo classe a partire dalla visione di un cartone animato ("MUSCOLI DI CARTONE") per poi sviluppare un percorso con ostacoli che simuli le difficoltà che una persona con disabilità può incontrare, difficoltà create dalla propria disabilità.

Un altro strumento che verrà utilizzato sarà il "GIOCO DELLA FARFALLA", concepito come una sorta di gioco dell'oca, con "stazioni" in cui i partecipanti vengono penalizzati nel loro percorso, da ostacoli/barriere (tipo gradini, auto in sosta selvaggia), oppure avvantaggiati dall'incontro di facilitatori come volontari o da passaggi agevoli.

Una copia del GIOCO verrà regalata a tutti gli alunni.

Modalità di adesione

Per aderire al progetto è necessario compilare il form allegato e inviarlo completato in ogni sua parte alla coordinatrice del progetto Elisa Rossoni, mail: comunicazione@labilita.org; tel. 02 66805457

Ai fini della documentazione e comunicazione del progetto, sarà realizzata documentazione fotografica per cui sarà chiesta apposita liberatoria ai genitori degli alunni delle classi in cui verrà svolto il progetto.