

La sperimentazione nelle scuole di Clarina e Cognola si è concretizzata in **attività di approfondimento** svolte in classe rispetto alle singole tematiche e nella giornata di festa/mostra Bambini cittadini attivi.

La **festa** in Clarina è stata realizzata nella prima parte dell'anno (28 ottobre 2009), e ha visto la partecipazione di 280 bambini; a Cognola si è svolta nella parte finale dell'anno (26 maggio 2010), con 280 alunni. Le feste sono state organizzate con la collaborazione delle Politiche Giovanili del Comune di Trento e con il coinvolgimento di altri servizi comunali: il Servizio Ambiente, la Direzione generale, la Polizia Locale, l'Ufficio Parchi e Giardini, le Circoscrizioni. Hanno partecipato anche alcuni genitori volontari e le realtà associative del quartiere, in particolare in Clarina la cooperativa sociale La Bussola, Con.Solida e, per l'occasione, è stata chiusa al traffico una parte di via Einaudi. A Cognola hanno collaborato il Circolo anziani, Nuova Casa Serena, la biblioteca Argentario, il centro Giocastudiamo e, anche qui, è stata chiusa al traffico per la durata della manifestazione la piazzetta in via Ponte Alto antistante alla scuola. Per l'occasione, al Centro civico, è stata allestita una **mostra**, visibile ai passanti, con tutti i lavori e i disegni preparati dai bambini durante il corso dell'anno e relativi alle tematiche della cittadinanza attiva.



Le classi e le tematiche trattate sono state le seguenti:

- CLASSI PRIME: Coinvolgimento nel progetto A Piedi Sicuri, con il percorso da casa a scuola attraverso la mobilità sostenibile a piedi o in bicicletta. -> [attività di approfondimento in classe](#) e [giochi/prove delle feste](#)
- CLASSI SECONDE: Conoscenza dei parchi, come vivere le aree verdi e approfondimento sulla raccolta differenziata. -> [attività di approfondimento in classe](#) e [giochi/prove delle feste](#)
- CLASSI TERZE: Percorso sulla storia, la toponomastica e i servizi del quartiere. -> [attività di approfondimento in classe](#) e [giochi/prove delle feste](#)
- CLASSI QUARTE: Tecniche di risparmio energetico e rispetto dell'ambiente. -> [giochi/prove delle feste](#)
- CLASSI QUINTE: Conoscenza delle istituzioni circoscrizionali e cittadine. -> [attività di approfondimento in classe](#) e [giochi/prove delle feste](#)

Attività di approfondimento in classe

CLASSI PRIME: gli alunni si sono suddivisi in gruppi in base alla zona di abitazione e hanno percorso a piedi il tragitto da casa a scuola, accompagnati dagli insegnanti e dai volontari in servizio civile presso le Politiche Giovanili del Comune di Trento. Durante il percorso sono state raccolte osservazioni sia di tipo sensoriale (rumori e odori), sia relative ai disagi e ai pericoli lungo la strada; inoltre, si è prestata attenzione ai cosiddetti "esercenti amici", ovvero coloro che espongono il logo A Piedi Sicuri fuori dal negozio e che sono dei punti di riferimento per i bambini nel tragitto da casa a scuola. Al termine del percorso le osservazioni fatte sono state inserite, assieme ad alcune immagini di edifici, su una grande mappa del quartiere. L'obiettivo è stato quello di sollecitare i bambini ad osservare l'ambiente in cui vivono, a partire dalle proprie percezioni, per poi passare agli elementi oggettivi e riconoscibili, con la finalità di stimolare i bambini a percorrere a piedi il tragitto verso scuola, in compagnia degli amici o dei genitori.

CLASSI SECONDE: i bambini hanno descritto in un breve testo il loro parco preferito, spiegando le motivazioni di questa scelta e le attività che svolgono nel tempo libero in questo parco. Successivamente è stata loro proposta un'attività di conoscenza degli alberi e della vegetazione presente nelle aree verdi del quartiere in cui vivono, attraverso la raccolta e l'osservazione delle foglie e dei frutti. L'obiettivo è stato quello di imparare a riconoscere la tipologia e le caratteristiche degli alberi (sempreverdi o no), la stagione di maturazione dei frutti e la loro eventuale commestibilità.

CLASSI TERZE: l'attività qui proposta ha riguardato la conoscenza del quartiere sia dal punto di vista dei servizi, degli spazi pubblici e delle attività commerciali, sia dal punto di vista gli edifici storici. Dopo una descrizione fatta dagli insegnanti in classe, i bambini hanno esplorato il loro quartiere attraverso l'uso di una mappa semplificata e contenente gli edifici più importanti, che fungevano da punti di riferimento per muoversi nel quartiere. L'obiettivo è stato quello di imparare ad orientarsi nella loro zona di abitazione, conoscendo non solo i servizi e gli esercenti presenti sul territorio, ma anche i nomi delle vie e qualche nozione storica sui principali edifici. Il tutto si è concluso con una rappresentazione grafica fatta dai bambini sulle differenze tra il quartiere storico e il quartiere odierno in cui vivono.

Le classi di Clarina, inoltre, si sono impegnate in un percorso dalla loro scuola al centro storico della città di Trento, in collaborazione con gli operatori dei servizi educativi del Castello del Buonconsiglio. Durante il percorso hanno evidenziato le loro percezioni, in 6 punti stabiliti (la scuola, il parco del Salè, l'incrocio di via Perini, le mura di Piazza Fiera, la Piazza Duomo e il castello del Buonconsiglio). Le tre classi si sono soffermate su aspetti specifici: la prima ha colto gli elementi percettivi attraverso i cinque sensi (cosa vedo, sento, tocco, annuso, gusto), la seconda ha prestato attenzione alle sensazioni che il luogo trasmette (senso di gioia, tristezza, calma...), la terza ha approfondito gli aspetti architettonici (la struttura degli edifici). Ogni classe ha poi documentato questa esperienza tramite descrizioni soggettive e foto.

CLASSI QUINTE: i bambini si sono recati nella sala del Consiglio comunale per incontrare il sindaco Alessandro Andreatta e il presidente del Consiglio comunale Renato Pegoretti. Prima tappa è stata a Palazzo Thun dove gli alunni hanno occupato i banchi dell'aula consiliare e della giunta e dove hanno appreso il funzionamento del Consiglio comunale, i compiti e i ruoli dei consiglieri e degli assessori. Qui i bambini hanno posto una serie di domande sul loro quartiere, sui progetti futuri per la città, sul traffico, i rifiuti, e il verde pubblico. Seconda tappa è stata a Palazzo Geremia per incontrare il sindaco: a lui è stato chiesto di compilare una speciale carta d'identità della città di Trento (età, simbolo, numero abitanti, colore, odore, sapore, piatto tipico, edificio antico...). L'obiettivo è stato quello di far conoscere le principali Istituzioni della città di Trento e il loro funzionamento, soddisfacendo anche le loro curiosità in merito allo svolgimento di un consiglio comunale.

Giochi/prove delle feste

CLASSI PRIME:

1. Puzzle: (gioco collettivo) ai bambini vengono poste delle domande semplici sulle regole del pedone; se rispondono correttamente si spostano con andature, di volta in volta diverse (corsa, saltelli,...), fino a raggiungere la postazione dove ricevono una tessera del puzzle. Guadagnati tutti i pezzi del puzzle i bambini si riuniscono per costruirlo.
2. Percorso a ostacoli: (gioco a squadre) i bambini vengono divisi in due squadre con lo stesso numero di componenti. Ad ogni squadra viene assegnato uno dei due percorsi identici. Ai primi due bambini (uno per squadra) viene fatta una domanda su APS, dopo di che eseguono il percorso in fondo a cui trovano dei cartellini con disegnate le risposte. I bambini cercano il cartellino che rappresenta la risposta giusta e, una volta trovato, rifanno il percorso ad ostacoli al contrario. Il primo che porta il cartellino giusto fa guadagnare un punto alla sua squadra.
3. Disegna Otto: (gioco collettivo) viene disegnata sull'asfalto la sagoma di uno scuolabus; si racconta la storia di "Otto dai mille colori" e

successivamente si forniscono ai bambini dei gessetti colorati con cui coloreranno lo scuolabus disegnato in precedenza. *Otto dai mille colori:* "C'era una volta un pulmino di nome Otto, di mestiere faceva lo scuolabus e tutte le mattine andava a prendere i bimbi che abitavano lontano e li portava a scuola. Era proprio un bel pulmino, tutto colorato come un arcobaleno. I bambini erano molto affezionati a lui, perché ogni mattina li faceva divertire con tante storie e canzoni e mille giochi allegri, prima di lasciarli davanti a scuola. Un brutto giorno Otto, tornando dal suo giro del mattino, guidava tranquillo verso il garage, passò vicino ad un cantiere, dove stavano verniciando una casa. Ad un tratto un operaio urtò sbadatamente un grosso barattolo di vernice scura che cadde proprio sulla testa di Otto sporcandolo tutto. Disastro! Il suo bellissimo giallo fiammante era sparito ed ora era tutto sporco e nessuno lo riconosceva più. Le persone che prima lo salutavano sempre al suo passaggio improvvisamente sembravano avere paura di lui. Tutti gli avevano sempre voluto bene, perché sapevano quanto era bravo coi bambini e quanto loro gli fossero affezionati, e ora nessuno gli rivolgeva più la parola. Triste e disperato decise di nascondersi nel bosco, convinto che anche i bambini non l'avrebbero riconosciuto. I bambini all'uscita della scuola lo aspettarono a lungo invano, ma lui non venne. Il mattino seguente tutti i bimbi dovettero farsi accompagnare a scuola in macchina perché Otto non venne a prenderli. E così i giorni seguenti, i bambini erano sempre più tristi ed avevano perso l'entusiasmo anche a scuola. Tutti lo davano ormai per disperso, ma i bambini non si rassegnarono. Passata una settimana decisero di andare a cercare il loro amico. Durante le ricerche, passando vicino al bosco, udirono dei lamenti, e riconobbero la voce del loro amico. Lo trovarono che piangeva, tutto sporco di vernice. I bambini lo consolarono e tutti insieme decisero di pulirlo. Passarono il pomeriggio nel prato a lavarlo per bene giocando cantando e divertendosi, colorandolo con molti colori."

CLASSI SECONDE:

1. Rifiuti in movimento: (gioco collettivo) i bambini si dispongono seduti in cerchio e ad ognuno si consegna un cartellino da appendere al collo con l'immagine di un rifiuto; a seconda della categoria nominata i bambini che possiedono il rifiuto relativo all'*organico* e alla *carta* si muovono di una postazione verso destra, mentre coloro che possiedono il rifiuto relativo al *residuo* e al *multimateriale* si muovono verso sinistra. Se la postazione è occupata il bambino dovrà sedersi davanti al compagno impedendo così l'eventuale spostamento successivo di quest'ultimo. Il gioco termina quando il primo bambino torna al suo posto di partenza avendo completato il giro.
2. Gioco del fazzoletto: (gioco a squadre) i bambini si dividono in due squadre disposte su due righe una di fronte all'altra e mantengono al collo il cartellino con il rifiuto. Chi gestisce il gioco tiene in mano un fazzoletto, si posiziona a metà strada tra le due squadre e chiama due tipi di rifiuto, uno per squadra (es. buccia di banana e guscio d'uovo). I bambini con il cartellino nominato corrono tentando di rubarsi il fazzoletto; il primo che se ne impadronisce e lo porta oltre la linea di confine della sua squadra, senza essere toccato dall'avversario, guadagna un punto. Vince la squadra che totalizza più punti.
3. La grande ricerca: (gioco per gruppi) dopo aver raccolto una decina di foglie di diversi alberi e arbusti presenti nel parco, nascondendole sotto un panno, si divide la classe in più gruppi. I bambini si dispongono seduti attorno al panno che viene scoperto per qualche istante, in modo da poter osservare e memorizzare le foglie; subito dopo ha inizio la grande ricerca, in cui i diversi gruppi corrono a cercare nel parco il maggior numero possibile di foglie mostrate. Infine, i bambini si radunano di nuovo attorno al panno e, una alla volta, vengono spiegate le caratteristiche e le particolarità delle foglie trovate.

1. Orienteering nel quartiere: (gioco per gruppi) si tratta di una sorta di caccia al tesoro articolata per ciascuna delle due metà dell'area di quartiere interessata. A ciascun gruppo viene consegnata una mappa dove sono riportati dei punti da raggiungere e un foglio con delle domande riferite agli elementi caratterizzanti ogni punto; raggiunto il punto e fornita la risposta al quesito (che in alcuni frangenti doveva essere rivolto a persone, come gli esercenti), il gruppo può indirizzarsi verso il punto successivo. L'identificazione dei punti è agevolata da fotografie che colgono nello specifico la postazione; quindi, la mappa fornisce indicazioni in termini macro (dove andare), la foto indica il punto specifico (aspetto micro).

CLASSI QUARTE

1. Trova gli errori energetici: (gioco a squadre) su alcuni cartelloni sono stati disegnati dei tipici errori "energetici" dell'ambito domestico e scolastico: lasciare il rubinetto aperto mentre ci si lava i denti, lasciare la luce accesa, tenere aperto il frigorifero per tanto tempo, lasciare in standby gli elettrodomestici,... I bambini, divisi per squadre, devono individuare tutti gli errori, segnarli con un pennarello rosso e spiegarli.
2. L'effetto serra: (gioco a squadre) i bambini divisi a squadre vengono coperti con un lenzuolo che rappresenta l'effetto serra. Successivamente vengono poste delle domande e, solo se la squadra risponde correttamente, potrà liberare dal lenzuolo dei bambini. Ogni domanda presenta un diverso grado di difficoltà che corrisponde al possibile numero di bambini da liberare (es. domanda da 2 punti libera due bambini).
3. "Diventiamo un raggio di sole": (gioco collettivo) dopo una breve spiegazione dell'attività, i bambini hanno allestito un campo di gioco in strada, disegnando con dei gessi colorati il Pianeta Terra e il Sole. Ciascun alunno ha poi disegnato un proprio segno di riconoscimento (tra raggio di sole, gas serra, gas non serra) utilizzando un vecchio foglio di

giornale. Dopo questo allestimento, è iniziato il gioco, in cui i bambini hanno potuto sperimentare il processo semplificato dell'effetto serra, vestendo i panni di un raggio di sole che compie il tragitto attraverso l'atmosfera terrestre per giungere sulla Terra.

4. Esperimento effetto serra: (gioco collettivo) si tratta di un modello didattico semplificato dell'effetto serra, che necessita dell'utilizzo di una scatola e di un termometro con cui è possibile verificare l'effetto dell'intrappolamento dei raggi solari.
5. Laboratorio costruzione girandola: (gioco individuale) attraverso l'uso di carta e cannuccia ciascun bambino costruisce la sua girandola.

CLASSI QUINTE

1. Consiglio circoscrizionale dei bambini: (gioco collettivo) si tratta della simulazione di un vero consiglio circoscrizionale, presieduto dal Presidente della Circoscrizione, con la nomina di alcuni alunni con il ruolo di segretario e scrutatori, con l'appello, la verifica del numero legale e la votazione finale: conta dei voti favorevoli, di quelli contrari e degli astenuti.

Il problema proposto ai bambini di Clarina era il seguente: *"Il parco della Clarina si è rovinato e l'ufficio parchi e giardini del comune vuole ristrutturarlo. Ci sono quattro proposte molto valide, ma gli spazi a disposizione permettono la realizzazione di solo due di esse". Le proposte sono: area riservata ai cani, campo da calcio libero, scivoli e altalene, sabbiera e casetta.*

Per quanto riguarda Cognola, invece, il problema era questo: *"L'organizzazione di una festa estiva dedicata ai bambini. La decisione da prendere era relativa al luogo (dove svolgerla), al periodo (quando), alle attività da svolgere (cosa fare), ai costi (chi paga)".*

Dopo la lettura della domanda i bambini vengono suddivisi in gruppi contrassegnati da colori diversi e vengono invitati a discutere per circa cinque minuti. Concluso questo momento di discussione interna al

gruppo, ordinatamente il rappresentante del gruppo elenca le proprie proposte al presidente della circoscrizione cercando di spiegare il perché di quelle scelte. Successivamente si passa alla votazione. Ogni bambino può scegliere una sola proposta da votare. Si prende nota dei voti ricevuti per singola proposta. Solo se si raggiunge il 50% dei consensi rispetto alle proposte preferite, il parere passa agli uffici comunali competenti.

2. Circo...cosa?: (gioco a coppie) viene predisposta una mappa della città di Trento con attaccate le foto dei principali edifici di ciascuna circoscrizione. Ad ogni coppia di bambini viene consegnato un cartoncino con scritto il nome di una circoscrizione. Le coppie a turno devono attaccare il cartoncino nella zona corretta della mappa aiutandosi con le fotografie degli edifici.
3. Indovina chi?: (gioco a squadre) a ciascuna squadra viene consegnato un cartellone con le immagini di politici locali e altri personaggi famosi, e inoltre la fotografia di uno dei politici già presente sul cartellone. Attraverso domande con risposta SI/NO ogni squadra tenta di indovinare il personaggio posseduto dagli avversari. Vince la squadra che indovina per prima l'immagine del politico. Al termine del gioco viene predisposto un cartellone rappresentante i ruoli istituzionali sotto forma di piramide (sindaco, vicesindaco, assessori, consiglio). Dopo una breve spiegazione di ogni singolo ruolo, le due squadre devono attaccare sulla piramide le immagini dei politici nella posizione corretta.