

Riservato agli studenti della scuola G. Bresadola



INCLUSI

Dalla Scuola alla Vita. Andata e Ritorno.

25 ottobre 2024

Scuola secondaria di primo grado G. Bresadola_ IC Trento 5
Via al Torrione, 2. Trento

Organizza Consolida in collaborazione con l'Istituto comprensivo Trento 5
www.percorsiconibambini.it/inclusi/

Il progetto è stato selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile. Il Fondo nasce da un'intesa tra le Fondazioni di origine bancaria rappresentate da Acri, il Forum Nazionale del Terzo Settore e il Governo. Sostiene interventi finalizzati a rimuovere gli ostacoli di natura economica, sociale e culturale che impediscono la piena fruizione dei processi educativi da parte dei minori. Per attuare i programmi del Fondo, a giugno 2016 è nata l'impresa sociale Con i Bambini, organizzazione senza scopo di lucro interamente partecipata dalla Fondazione CON IL SUD. www.conibambini.org

INCLUSI

Dalla Scuola alla Vita. Andata e Ritorno.



COORDINAMENTO E ORGANIZZAZIONE

CONSOLIDA CONSORZIO DELLE COOPERATIVE SOCIALI TARENTINE

Silvia De Vogli | silvia.devogli@consolida.it | +39 349 6127046

Silvia Scaramuzza | silvia.scaramuzza@consolida.it | +39 345 4322288

Maria Buzduga | maria.buzduga@consolida.it | +39 348 6108195

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "G. BRESADOLA" - ISTITUTO COMPRENSIVO TRENTO 5

Francesco Foletti | collabdir.bresadola@istitutotrento5.it

“INCLUSI. Dalla scuola alla vita, andata e ritorno” promuove l’inclusione come responsabilità condivisa: il suo perimetro di azione si sviluppa tra scuola e comunità. Un’inclusione quindi di cui la scuola è protagonista insieme alle altre agenzie educative (Cooperative sociali, associazioni, Fondazioni) che abitano il territorio. L’inclusione è quindi un continuum spazio-temporale che si riempie di significati legati alle molteplici dimensioni che compongono la vita (formazione, sport, benessere psicofisico, socializzazione, lavoro, cultura, relazioni) e contribuiscono al benessere e alla piena realizzazione. L’inclusione è una dimensione plurale perché investe non solo i bambini e ragazzi con disabilità, ma anche i loro compagni e gli adulti di riferimento. INCLUSI coniuga teoria e pratica, sperimenta per sviluppare nuove prassi accompagnate dalla ricerca scientifica, il tutto valorizzando le competenze dei soggetti coinvolti portatori di saperi e di esperienze differenti per forme organizzative e contesti territoriali.

INCLUSI. DALLA SCUOLA ALLA VITA, ANDATA E RITORNO

INCLUSI. Dalla scuola alla vita, andata e ritorno, è un progetto nazionale per costruire percorsi innovativi e inclusivi per i minori con disabilità e bisogni educativi speciali, selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile, di cui Consolida, consorzio delle cooperative sociali trentine, è capofila e coinvolge 52 partner di 5 regioni (Trentino, Lazio, Lombardia, Marche, Campania).

Da sud a nord, da est a ovest. INCLUSI ha attraversato l'Italia; ha abitato e animato spazi (scuole, palestre e stadi, centri educativi e ludoteche, atelier, parchi e piazze) dove crescono bambini e ragazzi, provando a renderli luoghi di vita per tutti. Dopo quattro anni, il 25 ottobre, il progetto approda a Trento per proporre a studentesse e studenti delle scuole Bresadola insieme ai loro insegnanti esperienze (laboratori, hackathon, incontri, attività sportive) in cui i partner del progetto condividono quanto hanno imparato sull'inclusione.

Una mattinata per sperimentare modi e strumenti che provano a tradurre in pratica quotidiana l'idea che la scuola è di tutti e per tutti. A insegnanti ed educatori INCLUSI dedica la mattinata del 26 ottobre che si svolgerà alle Scuole Crispi dell'Istituto Comprensivo Trento 5.

Qui il programma:



Venerdì 25 ottobre

ACCESSIBILITÀ DELLE INFORMAZIONI. INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO EASY TO READ E ALLA COMUNICAZIONE AUMENTATIVA ALTERNATIVA

Laboratorio coordinato da **Anffas nazionale**

4 ore | Classe prima, seconda, terza

L'incontro si apre con una riflessione su quanto la comunicazione sia rilevante per poter stare in relazione e partecipare attivamente nei diversi contesti della vita quotidiana; per imparare, decidere e autodeterminarsi e, quindi, su come si debba perciò cercare di renderla accessibile a tutti. Saranno poi illustrate le regole generali dell'Easy to Read e della Comunicazione Aumentativa Alternativa che studentesse e studenti potranno poi sperimentare direttamente in alcune esercitazioni pratiche. Il laboratorio si concluderà con la partecipazione di alcuni giovani, "lettori di prova", che offriranno la loro supervisione esperta per validare i testi in classe: una testimonianza diretta e autentica di come sia importante lavorare insieme per rendere accessibili le informazioni.

Alla classe partecipante saranno donate alcune copie dei Toolkit per studenti e per insegnanti sulla comunicazione accessibile, strumenti operativi di facile consultazione elaborati nell'ambito del progetto INCLUSI.

GAMING: GIOCO E OPPORTUNITÀ DI INCLUSIONE

Laboratorio coordinato da **Bes cooperativa sociale**

1 ora | Classe seconda, terza

Il Gaming, oltre ad essere divertente, ha un alto potenziale formativo: avvicina al coding e alla programmazione; è uno strumento potente di espressione della creatività di ragazze e ragazzi, facilita l'acquisizione di competenze e lo sviluppo di abilità in chi è più fragile, riducendo le barriere comunicative e favorendo l'inclusione tra pari. I partecipanti al laboratorio potranno sperimentare a turno (per 5 – 6 minuti ciascuno) la realtà immersiva attraverso visori 3D. Saranno proposti semplici giochi elaborati nell'ambito del progetto INCLUSI con il coinvolgimento di studenti e studentesse con disabilità. Ad accompagnarli un docente di gaming che, oltre ad aiutarli a indossare e usare i visori e a spiegare il videogioco, ne illustrerà le diverse fasi di creazione, sviluppo e programmazione.

CONSAPEVOLEZZA DIGITALE: PADRONEGGIA IL FUTURO DELLA TECNOLOGIA

Laboratorio coordinato da Bes cooperativa sociale

1 ora | Classe prima

Il digitale sta cambiando il modo in cui si instaurano e alimentano le relazioni e si costruisce la visione di sé, degli altri e del mondo. Un cambiamento che rileva anche su sviluppo e formazione dell'identità di ragazzi e ragazze e sulla capacità di accogliere le differenze. Partendo da alcune attività ludiche (come quiz, video e giochi di ruolo) e utilizzando diverse strategie che mirano a coinvolgere tutti i partecipanti, indipendentemente dalle capacità o dai livelli di competenza digitale, studenti e studentesse potranno confrontarsi sui temi della sicurezza e privacy online, della gestione del tempo e del benessere digitale, delle fake news, e del linguaggio d'odio. Nella seconda parte del laboratorio verranno presentati strumenti, strategie e azioni da mettere in pratica per affrontare con maggiore consapevolezza l'ambiente digitale e per prevenire i comportamenti riconducibili al hate speech digitale.

DARSI FORMA. LABORATORIO DI CERAMICA

Laboratorio coordinato da Proodos – Ac Sant’Anastasia – Ora

1 ora | Classe prima, seconda, terza

Nella prima parte del laboratorio gli studenti e le studentesse, guidate da un maestro di Bottega d’Arte, impareranno a manipolare l’argilla lavorando in gruppo per scoprire le differenti capacità e la creatività di ciascuno ed elaborando strategie per valorizzarle in un’opera comune. Nella seconda parte dipingeranno forme di ceramica già “cotte”, rappresentando in un disegno, in un segno, in un’immagine la loro idea di sé. Il laboratorio, sperimentato in diversi contesti educativi e scolastici con ragazzi e ragazze con e senza disabilità, consente ai partecipanti, attraverso attività manuali che generalmente non fanno, sia di scoprire le potenzialità e l’energia che assume un gruppo quando diventa squadra, sia di riflettere su di sé, sulle proprie risorse e sui propri limiti.

LUDOBUS!

Laboratorio coordinato da Proodos – Ac Sant’Anastasia – Ora

1 ora | Classe prima, seconda, terza

Il gioco è possibilità di stare con gli altri, di divertirsi, di misurarsi nelle proprie capacità, di darsi un obiettivo, di provare a centrarlo e di riprovare, sorridendo, in caso di errore. Un’esperienza di apprendimento, di conoscenza di sé e degli altri, un allenamento per sviluppare le proprie capacità ma anche per accogliere i propri limiti e quelli degli altri. Studentesse e studenti avranno la possibilità di utilizzare giochi della tradizione realizzati in legno e altri materiali naturali da giovani con disabilità; giochi raccolti in uno speciale ludobus che ha girato piazze e strade di grandi città e piccolissimi paesi – e che ora arriverà a Trento direttamente da Napoli - dando opportunità di incontri inconsueti tra persone di generazioni, lingue e culture diverse.

IMMAGINI DI INCLUSIONE! DALLA GRAFICA ALLA SERIGRAFIA

Laboratorio coordinato da Proodos – Ac Sant’Anastasia – Ora

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Il laboratorio dà l’opportunità a studentesse e studenti di conoscere e sperimentare il percorso che va dalla creazione grafica fino alla impressione delle immagini su oggetti da personalizzare, un lavoro di fantasia abbinato alla capacità e alla precisione di chi imprime l’immagine sul prodotto finale. I partecipanti saranno chiamati ad ideare in piccoli gruppi il logo della “scuola di tutti e per tutti”; tra quelli ideati la classe insieme sceglierà quello da stampare su t-shirt che saranno indossate il giorno dopo da un gruppo di studenti rappresentanti della scuola che prenderanno parte al seminario conclusivo della mattinata formativa dedicata a insegnanti e educatori.

H-ACK FOR KIDS. INCLUSIONE SCOLASTICA

Laboratorio coordinato da H-Farm

4 ore | Classe terza

Com’è la scuola di tutti? La scuola in cui ogni studentessa e ogni studente ha le stesse opportunità dei coetanei di ricevere una formazione di qualità, di partecipare attivamente con gli altri alle diverse esperienze e di stare bene. Come sono i tempi e gli spazi di questa scuola? Chi la abita e la anima? Come si impara e come si condivide? Quale è il ruolo degli adulti: insegnanti e gli altri professionisti della scuola? Che ruolo hanno le famiglie? Le studentesse e gli studenti proveranno a dare risposta a questi interrogativi costruendo la loro idea di scuola inclusiva. Accompagnati da un gruppo di esperti, i partecipanti utilizzeranno il design thinking, un processo creativo e iterativo che aiuta a risolvere problemi complessi mettendo al centro le persone per cui si sta progettando. Obiettivi dell’incontro sono quelli di una comprensione condivisa delle sfide legate all’inclusione scolastica nella scuola e l’elaborazione di soluzioni creative e prototipi che possono essere implementati per migliorarla. Un gruppo portavoce dei partecipanti rappresenterà gli esiti del lavoro collettivo nell’ambito del seminario conclusivo dedicato a insegnanti, educatori e dirigenti scolastici che si terrà il giorno dopo, sabato 26 ottobre nella Scuola Crispi dell’Istituto Trento 5.

FUTURI POSSIBILI. LABORATORIO DI ORIENTAMENTO INCLUSIVO

Laboratorio coordinato da Fondazione Pino Cova

2 ore | Classe terza

In un mondo che cambia velocemente la classica domanda “Cosa vuoi fare da grande?” che tende a prefigurare futuri in caselle predefinite, rischia non solo di essere poco utile, ma anche di bloccare, di sentirsi escluso. Occorre piuttosto, come si proverà a fare nel laboratorio, costruire bussole e dare metodi che aiutino studentesse e studenti: ad entrare in contatto con i propri desideri e le proprie aspirazioni rispetto al proprio percorso “dalla scuola alla vita”; ad utilizzare creatività, gioco e intuizione per interpretare e leggere la realtà, il mondo del lavoro e le prospettive future; ad allenarsi a mettersi nei panni degli altri ed ascoltare in modo attivo e non giudicante.

VISIONE SULL'INCLUSIONE

Laboratorio coordinato da **Vademecum società cooperativa sociale**

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Cosa significa vivere al buio? Come ci si muove nello spazio quando non si può vedere? Come si gioca, legge, scrive? Nel laboratorio studenti e studentesse sperimenteranno questa condizione per scoprire ostacoli e limiti, ma anche le potenzialità che nascono dalle relazioni di aiuto. Bendati e aiutati da compagni che non lo sono e utilizzando un bastone bianco, proveranno a muoversi in percorsi con ostacoli, a giocare con palla sonora, a scrivere il proprio nome in Braille e a riprodurre disegni in rilievo. Le attività saranno accompagnate dalla presentazione di una serie podcast in cui si trattano i temi dell'inclusione della disabilità sensoriale.

CIRCLE TIME: INCONTRO – CONFRONTO CON 2 GIOVANI CON DISABILITÀ

Laboratorio coordinato da **Bambù cooperativa sociale onlus**

2 ore | Classe terza

L'inclusione richiede la capacità di cambiare punti di vista; una capacità che si alimenta in contesti in cui le storie di ogni persona si intrecciano con quelle di altre e intrecciandosi vengono riscritte e rigenerate. Nell'incontro due giovani con disabilità appositamente formati, racconteranno la loro esperienza a studentesse e studenti che potranno dialogare con loro. Attraverso la tecnica del circle time, ciascun partecipante avrà la possibilità di conoscere e conoscersi e sarà stimolato a riflettere sulla propria capacità comunicativa, di accoglienza e di ascolto dell'altro, del diverso da sé.

I GUARDIANI DELL'INCLUSIONE

Laboratorio coordinato da **Meraki s.c.s**

2 ore | Classe prima

Il laboratorio intreccia il fare con il pensiero, la manualità con la riflessione, l'idea di singolo e di gruppo. Studenti e studentesse saranno accompagnati in un dialogo sulle proprie paure e difficoltà, e sulle differenze (personali, relazionali, sociali e culturali), ma anche sui punti di forza che possono contribuire a creare relazioni e amicizie dentro il gruppo classe in una logica inclusiva. Utilizzando e dando nuova vita a scarti di legno, i partecipanti, divisi in piccoli gruppi, dovranno poi realizzare 4 totem: sceglieranno per ciascuno un simbolo tra i punti di forza emersi che riterranno fondamentali per favorire l'inclusione, le relazioni positive e il senso di appartenenza per i prossimi anni scolastici. I totem diventeranno strumento per guidare il clima della classe, custodire paure e difficoltà degli studenti, alimentare un buon clima di classe di cui tutti sono parte.

GIOCHI DI COSTRUZIONE: LA NOSTRA CLASSE

Laboratorio coordinato da Sisaf Salerno società cooperativa sociale - La Rada

2 ore | Classe prima

Studentesse e studenti saranno coinvolti in un percorso ludico in cui useranno lo spazio, il corpo e le parole. I giochi solleciteranno una riflessione sullo stare insieme in classe attraverso la cooperazione, l'inversione di ruoli e la competizione e porteranno alla creazione di una narrazione condivisa in grado di mettere in luce dinamiche, impliciti e non-detti. Il percorso permetterà di esplorare il conflitto come spazio potenziale di conoscenza, di prevenire o contrastare eventuali processi di etichettamento, di condividere una lettura aumentata delle relazioni attive nel gruppo classe (e non solo), promuovendo così un'inclusione "dal basso" con il contributo di ogni partecipante. Al termine delle attività ludiche si chiederà ai partecipanti una riflessione sulle attività svolte insieme attraverso la realizzazione, con un disegno e una frase, di un mazzo di carte di "tarocchi delle relazioni" che resterà poi nella disponibilità del gruppo classe.

INTELLIGENZE E RELAZIONI. SCOPRI E CONNETTITI

Laboratorio coordinato da Spazio Aperto Servizi

2 ore | Classe prima, seconda

Per orientarsi e compiere scelte consapevoli e che fanno stare bene, occorre conoscere innanzitutto sé stessi, le proprie intelligenze e competenze e saper riconoscere quelle degli altri. Nella prima parte del laboratorio i partecipanti saranno coinvolti in attività basate sulla teoria delle intelligenze multiple di Gardner, che dà spazio alle specificità di ciascuno. Ognuno di loro sarà poi chiamato a tracciare il proprio profilo di intelligenza. Nella seconda parte, attraverso giochi teatrali e di improvvisazione, si lavorerà sulla messa in pratica di queste intelligenze-abilità e sull'esercizio di riconoscimento delle stesse negli altri. Le attività proposte mireranno a creare uno spazio sicuro di espressione libera e di collaborazione all'interno del gruppo classe che permetta una maggiore comprensione e valutazione delle proprie possibilità, aspirazioni e stimoli lo sviluppo di capacità critiche e relazionali.

CHI SONO? CHI SIAMO? – CONOSCERSI PER CONOSCERE

Laboratorio coordinato dalla cooperativa sociale Apriti Sesamo

2 ore | Classe prima, seconda

Quando si cresce, in particolare nella pre-adolescenza, l'immagine di sé cambia, cambiano il corpo, la voce, i desideri. E questo cambiamento può disorientare, spesso ci si sente fragili o le proprie fragilità si amplificano. Fornire uno spazio di ascolto tra pari dove le incertezze, le fragilità, le risorse e le competenze personali vengono condivise attraverso un sano confronto mediato da un esperto, favorisce la reale inclusione di tutti, anche di chi ha maggiori fragilità, nel percorso di crescita che sosterrà i processi decisionali che i ragazzi dovranno affrontare. L'attività sarà svolta utilizzando un approccio ludico e pragmatico: i partecipanti saranno coinvolti in giochi cartamata e di role playing incentrati sulla consapevolezza di sé e degli interessi, passioni, capacità e competenze personali. Alle attività ludiche seguirà una riflessione di gruppo al fine di attivare un confronto costruttivo e un dialogo tra pari, la condivisione di esperienze, capacità e vissuti emotivi che avvicinano gli uni agli altri nel rispetto delle reciproche differenze.

OLTRE I LIMITI: LABORATORIO CREATIVO

Laboratorio coordinato dalla **Cooperativa Sociale Impronte**

3 ore | Classe prima, seconda, terza

Un laboratorio dove attraverso l'uso di carta e cartone si realizzeranno prodotti come scatole, teche, porta foto e altro a seconda del gusto dei partecipanti. La realizzazione di un prodotto è il pretesto e lo stimolo per far interagire ragazze e ragazzi con persone con disabilità che avranno il compito di insegnare loro i passaggi necessari per realizzarlo. Lo scopo è di far percepire a studenti e studentesse come la diversità possa essere risorsa e non solo limite. Il protagonismo delle persone con disabilità capovolge il punto di vista, mettendo lo studente nella condizione di dover interagire in una relazione d'aiuto, ma dal lato di chi ha bisogno, e di ricevere sostegno da una persona con disabilità.

LA PAROLA DISEGNATA

Laboratorio coordinato dalla **Cooperativa Sociale Impronte**

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Studenti e studentesse che partecipano al laboratorio saranno chiamati a scegliere una parola che rappresenta nel qui e ora le loro emozioni e la loro classe e lavorarla graficamente esplorando così nuove forme espressive. Mettendo in pratica un ribaltamento di ruoli, il laboratorio sarà condotto da ragazzi con autismo in grado di trasferire il loro sapere agli studenti fungendo da maestri d'arte. Chi solitamente è visto come una persona da aiutare e limitato nelle sue possibilità assumerà il ruolo di protagonista e di Maestro, mentre gli studenti si troveranno a dover apprendere con un metodo che li metterà a confronto con lo stereotipo che spesso contraddistingue la disabilità. Nella seconda parte del laboratorio la classe potrà sperimentare il metodo della serigrafia stampando su del materiale delle grafiche già create, mettendo così in pratica le tecniche apprese durante il laboratorio.

FRA LIMITE E POTENZIALITÀ: LABORATORIO TEATRALE INCLUSIVO

Laboratorio coordinato dalla **cooperativa sociale La Rete**

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Attraverso il corpo si può imparare ad ascoltare, accogliere, conoscere le proprie fragilità e quelle degli altri; i corpi raccontano e ascoltano storie. Studenti e studentesse saranno coinvolti in attività di movimento, individuali e di gruppo, attraverso tecniche sperimentate e perfezionate in anni di lavoro dal gruppo teatrale IKARO. I loro corpi diventeranno come oggetti di storie, i loro gesti saranno "pensati", ripetuti, modificati e condivisi. Il laboratorio di teatro inclusivo sarà realizzato con il coinvolgimento degli attori con disabilità e lo "spazio-teatro" diventerà un luogo di incontro, di conoscenza, di confronto, nel quale limite e potenzialità si confonderanno. La persona fragile sarà insegnante, esperta per esperienza, guida per i partecipanti che, attraverso questo cambio di paradigma, si renderanno conto che il processo del "fare insieme" diventa virtuoso quando si riesce a comprendere i limiti e le fragilità di ognuno, ma allo stesso tempo se ne valorizzano le potenzialità ed i punti di forza.

DIVEBALL: QUANDO INCLUDERE È UN GIOCO

Laboratorio coordinato da centro diurno NPI di società cooperativa sociale gruppo Gamma

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Studentesse e studenti avranno la possibilità di divertirsi giocando una partita di Diveball, sport creato da un gruppo di adolescenti, con e senza disabilità, nel laboratorio di "sport educativo ed inclusivo". Il Diveball è uno sport nato dal mix di diverse discipline di cui sono state rilette le regole e le dinamiche di gioco in funzione delle competenze e delle necessità del gruppo ed è stato poi sperimentato in contesti e con gruppi differenti. Il Diveball è quindi doppiamente inclusivo: nel suo processo di creazione e nel gioco stesso. Il gioco dimostrerà, infatti, ai partecipanti come gli elementi tipici di uno sport (dinamismo, competitività, agonismo...) non vengano meno nell'integrazione sportiva, se essa è costruita e pensata partendo dalle capacità specifiche dei partecipanti in un'ottica di capability approach.

BASKIN

Laboratorio coordinato da Consolida, Consorzio delle Cooperative Sociali Trentine

2 ore | Classe prima, seconda, terza

Uno sport inclusivo che offre occasioni di socializzazione e di confronto dove l'identità di ogni giocatore non si costruisce su ciò che manca, ma sulle potenzialità che ciascuno possiede. L'attività sportiva contribuisce a rafforzare le competenze cognitive, relazionali e valoriali degli studenti e studentesse e favorisce la formazione e la partecipazione alla vita sociale. Alla fine della partita incontro-testimoniaza con allenatore e/o giocatori Aquila basket.

INCONTRO CON TESTIMONIANZA

A conclusione dell'attività Diveball e Baskin

A cura di Aquila Basket Trento

Lo sport non è solo benessere fisico, ma è anche un mezzo per allenare bambine e bambini, ragazze e ragazzi su impegno, disciplina, concentrazione e lavoro di squadra. Praticare uno sport stimola al confronto costante con sé stessi, ma anche con l'altro e permette di testare le proprie abilità, scoprire i propri limiti e capacità. Lo sport è una palestra di vita, in cui l'integrazione di risorse diverse, siano esse fisiche, tecniche o mentali, diventa la chiave per la realizzazione e la crescita personale e collettiva. Al termine delle due attività sportive - diveball e baskin - studenti e studentesse potranno partecipare all'incontro con alcuni dei protagonisti di Aquila Basket e cogliere dal loro racconto si possono coniugare come agonismo e solidarietà, fatica, impegno e successo.



INCLUSI

Dalla Scuola alla Vita. Andata e Ritorno.



www.percorsiconibambini.it/inclusi/

INCLUSI. Dalla scuola alla vita, andata e ritorno, è un progetto nazionale per costruire percorsi innovativi e inclusivi per i minori con disabilità e bisogni educativi speciali, selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile.