

## 1. Plesso e Area Disciplinare di destinazione (Umanistica, Scientifica, Linguistica, Artistica-Musicale)

Scientifica/Tecnologica

## 2. Titolo

Una vita senza barriere!

## 3. Sintesi del Progetto (*max 170 parole*) da pubblicare sul sito d'Istituto

Il compito di realtà proposto agli studenti vuole stimolare la creatività e la progettualità affrontando un contesto sociale nel quale le persone con disabilità possano esprimersi e muoversi in libertà senza impedimenti volti a soffocare le loro risorse e abilità. Partendo da una conoscenza approfondita degli aspetti progettuali degli spazi pubblici e urbani si vuole creare consapevolezza, identificare le sfide, fornire risorse, chiamare all'azione per un cammino condiviso che permette una vita piena senza barriere.

## 4. Descrizione del Progetto

- **Obiettivi:** Il compito di realtà proposto agli studenti vuole stimolare la creatività e la progettualità affrontando un contesto sociale nel quale le persone con disabilità possano esprimersi e muoversi in libertà senza impedimenti volti a soffocare le loro risorse e abilità. Partendo da una conoscenza approfondita degli aspetti progettuali degli spazi pubblici e urbani si vuole creare consapevolezza, identificare le sfide, fornire risorse, chiamare all'azione per un cammino condiviso che permette una vita piena senza barriere. Agli studenti viene proposto un doppio percorso in forma di **compito di realtà: progettare l'abbattimento di alcune barriere architettoniche** tipicamente presenti negli edifici e nei brani di città che frequentano maggiormente, **stimolando un diverso rapporto e una maggiore consapevolezza del territorio antropizzato.**
- **Descrizione di dettaglio:** volendo trattare l'argomento in modo da coinvolgere affettivamente gli studenti (apprendimento significativo) si decide di avviare l'attività ponendo l'accento sulla difficoltà che incontrano quotidianamente le persone a mobilità ridotta e le conseguenze di una progettazione urbana e architettonica che non tiene conto della singole necessità, proponendo la visione di due brevi contributi video: il primo tratto da un servizio giornalistico che ha come protagonista un atleta para olimpico olandese alle prese con gli ostacoli incontrati nel muoversi autonomamente nella città di Amsterdam a cui segue l'esperienza di un gruppo di progettisti spagnoli specializzati nello studio di spazi urbani a misura di "ipovedenti"; il secondo, tratto da un lavoro scolastico a cura di studenti del V anno di un Istituto tecnico che mostrano come sia importante un approccio "ergonomico" alla progettazione per consentire a tutti di fruire degli spazi abitativi. Dopo la visione, in modo spontaneo attraverso un'attività di brain storming, gli studenti propongono domande per conoscere l'argomento in modo più approfondito e lasciando la libertà di esporre conoscenze pregresse, teorie e soluzioni che verranno verificate nella

fase di messa in opera del compito. A questa fase ne segue un'altra che ha caratteristiche diverse in base al tipo di "spazio" preso in considerazione: alcuni gruppi classi hanno il compito di intervenire su un brano di quartiere cittadino; altri gruppi hanno il compito di intervenire sull'edificio scolastico. Per i primi, ci si avvia ad una scoperta del territorio attraverso una "caccia al tesoro 2.0" georeferenziata (la tecnologia come strumento di inclusività) e con l'uso di un'applicazione che funge da audio-video guida che permette di mappare le barriere architettoniche presenti; per i secondi, si organizza un sopralluogo nell'edificio scolastico (il rilievo viene effettuato con specifiche applicazione per iPad) con il medesimo scopo. Si passa all'analisi di documenti forniti dal docente per comprendere come è progettato il territorio e quali sono le tecniche costruttive degli edifici. Ciò permette di fare proposte maggiormente attinenti alla realtà. Si avvia un approfondimento su casi realmente realizzati in alcune città europee come spunti progettuali. Successivamente, sotto la guida del docente gli studenti elaborano le proposte progettuali per l'abbattimento delle barriere architettoniche nel brano di quartiere considerato e nell'edificio scolastico individuando, tra le tante, quelle che di più immediata realizzazione e le raccolgono all'interno di una presentazione multimediale. In alcuni casi, alla presentazione, è affiancato un plastico o una raccolta di tavole grafiche (collegamento con la Geometria Descrittiva precedentemente studiata).

- Modalità di misurazione dei risultati: successivamente allo svolgimento della Giornata, gli studenti valutano quanto fatto, concentrandosi in particolare sull'individuazione di punti a favore e punti a sfavore dell'attività svolta. Si discute delle difficoltà incontrate, di come sono state superate e del gradimento del lavoro da parte dei fruitori della giornata. I ragazzi, in questa fase sono invitati a compilare l'autobiografia cognitiva proposta al fine di comprendere quanto abbia lasciato in loro questa esperienza.
- Ripetibilità del progetto da parte di altri docenti: l'attività può essere replicata come interdisciplinare coinvolgendo i docenti di Italiano, Storia e Geografia. È ipotizzabile una replica adattata anche nella scuola superiore di primo grado (Design and Technology).
- Fasi di realizzazione: Apprendimento significativo: visione di due brevi video atti a stimolare un brain-storming per inquadrare gli aspetti principali del tema che ci si avvia a trattare; apprendimento organizzato: mappatura delle barriere architettoniche presenti nel quartiere e nell'edificio scolastico, analisi e sintesi di testi e documenti per conoscere in profondità gli aspetti legati alla progettazione urbana e architettonica; apprendimento interiorizzato: realizzazione di proposte progettuali per l'abbattimento delle barriere architettoniche individuate.
- Risorse umane ed economiche previste per la realizzazione: un docente; nessun impegno economico per la scuola.