COMUNE DI BRIAGLIA

“GIOCHI SENSORIALI IN CONDIVISIONE”

IL COMUNE DI BRIAGLIA

- Il **Comune di Briaglia**, uno dei 250 della Provincia di Cuneo, è un piccolo comune di **315 abitanti** sulle colline delle langhe Monregalesi, ha un'estensione territoriale di 6,24 Km2 ed è caratterizzato da una splendida vista sull'arco Alpino e dalle famose pietre di Briaglia ritrovate negli anni '70 dal ricercatore Professor. Janigro D'Aquino.

- E' un piccolo comune, privo di esercizi commerciali.

- E' presente un'unico parco giochi al centro del paese.

GIOCHI SENSORIALI IN CONDIVISIONE

- **Caratteristiche principali:**
- Riqualificazione dell'area giochi presente
- **Realizzazione di giochi sensoriali**
- Interazione con bambini con disabilità
- Realizzazione dell'**Albero dei Bambini**
- La condivisione dei giochi tra i bambini
- Realizzazione di un contenitore per dare nuova vita ai giochi dei bambini più grandi
- Animazione con personale qualificato, con laboratori creativi di animazione/ educazione
- **Replicabile ovunque.**



GIOCHI SENSORIALI IN CONDIVISIONE

Il progetto si chiama **“giochi sensoriali in condivisione”**.
All’interno del progetto di riqualificazione dell’area giochi di Briaglia, presso il Belvedere sull’Arco Alpino, abbiamo previsto la realizzazione di una serie di cartelli sensoriali che diano a bambini con vari tipi di disabilità la possibilità di svolgere attività ludiche, usufruendo di giochi in condivisione con gli altri bambini. Per realizzare un’esperienza di questo tipo, abbiamo instaurato un rapporto di collaborazione con la prestigiosa **Università Ca’ Foscari di Venezia**, Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati. E’ una collaborazione che nasce dall’idea di realizzare **un’intervento innovativo che costituisca un modello e che possa essere riproducibile in altri comuni**. L’Università seguirà tutte le fasi di progettazione, realizzazione e studio delle ricadute e si è resa disponibile ad effettuare un tirocinio e un progetto di tesi sulla nostra iniziativa. Collaboreremo anche con l’associazione di promozione sociale **Lisabilità**, nata a Venezia con l’obiettivo di diffondere e valorizzare la lingua dei segni italiana (LIS) come lingua naturale e fonte di cultura. Recentemente questa associazione, grazie anche all’aiuto della monregalese Beatrice Giuliano, studentessa della Ca’ Foscari, ha realizzato quattro libri pensati per bambini sordi, ciechi, stranieri, dislessici o con disabilità: siamo certi che questa collaborazione darà al progetto un ulteriore valore aggiunto.
Il progetto di riqualificazione dell’area giochi prevede, oltre alla realizzazione dei cartelli sensoriali, la posa di un tappeto anti-trauma, l’installazione di una struttura ludica che possa essere utilizzata anche da bambini con disabilità, la realizzazione dell’Albero dei Bambini, la programmazione di una serie di attività di animazione/educazione rivolta ai bambini e la creazione di un contenitore di giochi in condivisione finalizzato a dare nuova vita ai giochi dei bambini più grandi che avranno la possibilità di donarli a favore di quelli più piccoli.
Il sostegno della **Fondazione CRC** e dell’**ANCI Piemonte**, ci darà la possibilità di realizzare a pieno tutte le fasi del nostro progetto.
Il Comune di Briaglia ha stanziato una quota, che in questa fase darà la possibilità all’Università di programmare gli interventi di tirocinio e tesi.
Il progetto si basa sul coinvolgimento delle associazioni presenti sul territorio: la **Proloco di Briaglia** per la realizzazione del tappeto anti-trauma e l’**Albero di Macramè** per una serie di attività di animazione/educazione alla riscoperta dei giochi della tradizione.
Sicuramente il patrocinio e la collaborazione tra il Comune di Briaglia e l’Università di Venezia fanno sì che il nostro progetto abbia un valore aggiunto per la nostra comunità e per l’intero territorio.

UNIVERSITA' CA'FOSCARI DI VENEZIA

Università Ca' Foscari di Venezia, Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati offre una formazione avanzata in una lingua straniera, scelta tra le seguenti lingue:
albanese, arabo, ceco, francese, inglese, **lingua dei segni italiana (LIS, inclusa LIS tattile)**, neogreco, polacco, portoghese e brasiliano, romeno, russo, serbo-croato, spagnolo, tedesco. Dà la possibilità di approfondire, con un approccio comparato, diverse aree di studio: le tematiche e gli strumenti didattici per l'insegnamento dell'italiano a stranieri e delle lingue straniere a italiani; gli strumenti di **ricerca avanzata per l'analisi dei disturbi del linguaggio e dell'acquisizione linguistica in caso di sordità e bilinguismo**; l'analisi formale del linguaggio, le nuove tecnologie per lo studio delle lingue e del linguaggio; le lingue, culture e letterature nelle diverse fasi del loro sviluppo e l'evoluzione storico-diacronica della lingua scelta. Permette di approfondire specifici ambiti dello studio del linguaggio come la didattica delle lingue straniere e dell'italiano come lingua straniera, **la psicologia dello sviluppo e dell'apprendimento applicata al linguaggio in situazioni normali e di patologia**, l'informatica e i sistemi di elaborazione delle informazioni nel trattamento del linguaggio, **l'analisi linguistica dei disturbi del linguaggio e della sordità**, le teorie linguistiche più avanzate, lo studio della competenza e del processing in situazioni tipiche ed atipiche nell'arco della vita (eye-tracking)

LISABILITA' - NEL GIOCO

- **Lisabilità** è un progetto nato a Venezia a seguito di un primo progetto pilota condotto nella scuola dell'infanzia Tommaso I, che prevedeva un percorso di introduzione alla LIS rivolto a bambini udenti. Le attività sono state monitorate lungo l'intero precorso con la supervisione del Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati dell'Università Ca' Foscaridi Venezia, con l'obbiettivo di osservare le fasi di apprendimento della lingua segnata. Dato l'esito positivo dell'esperienza pilota, nell'anno 2012-2013 un progetto simile è stato proposto e inserito nel piano formativo di una classe della scuola primaria Renier Michiel in cui è presente un bambino autistico, che per ragioni di privacy indichiamo con D. Il team di esperti che aveva in carico D. ha introdotto nel suo programma riabilitativo gesti e segni adattati alle sue abilità, accostandoli all'input verbale. La scelta di sfruttare il canale visivo-gestuale a supporto di quello uditivo-verbale si è rivelata efficace ed ha permesso al bambino di iniziare a interagire con la famiglia e con le insegnanti, inizialmente attraverso la sola modalità gestuale, poi gradualmente accompagnata da produzione verbale.

- L'uso di strumenti anche di gioco, innovativi di tipo sensoriale, favorisce la compensazione di abilità carenti di tipo cognitivo, linguistico o articolatorio, ma non solo, favorisce anche il superamento di comportamenti aggressivi e oppositori e stimola l'autostima, che spesso rappresenta un grosso ostacolo in soggetti svantaggiati.

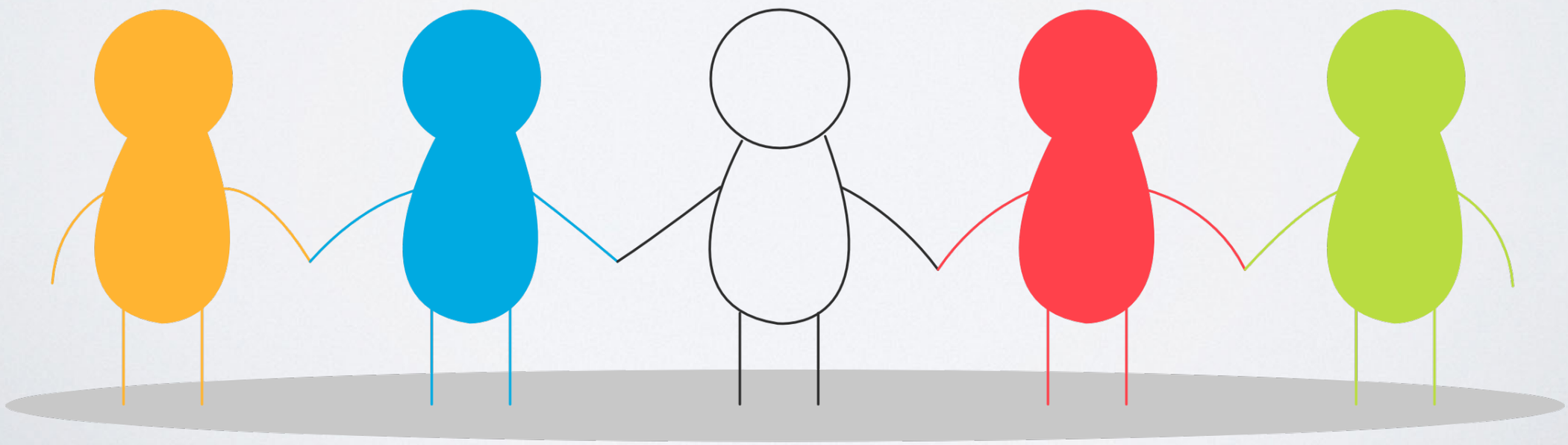
- Mettendo a disposizione dei bambini con disabilità e non, **strumenti di gioco di questo tipo**, viene favorita l'interazione tra di loro, favorendone l'integrazione. Tutti i bambini e i genitori possono collaborare al gioco.

INNOVAZIONE - INCLUSIONE

- Cartelli sensoriali per bambini con disabilità rivolti a tutti.

- Inclusione, con la possibilità di interazione tra bambini disabili e non, con l'interazione dei genitori che possono accompagnarli nel percorso di scoperta e di gioco.

- Un parco giochi innovativo progettato e realizzato in collaborazione con l'Università Ca' Foscari di Venezia, Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati.



ACCESSIBILITA’ - DISABILITA’

- **I cartelli sensoriali sono rivolti a tutti i bambini:**
- Bambini non vedenti e ipovedenti
- Bambini sordi
- Bambini dislessici
- Bambini con ritardo cognitivo
- Bambini con disabilità e non.



INNOVAZIONE - STAMPA 3D

- **Stampa 3D**

- I cartelli sensoriali verranno realizzati con l'ausilio dell'innovativa tecnica di Stampa 3D.

- Verranno riprodotti oggetti e materiali che conducano i bambini in un precorso sensoriale, alla scoperta del parco giochi.



“ALBERO DEI BAMBINI”

- Verrà data **nuova vita** all’albero presente nella area giochi, è un’albero, ancora vivo, che però non germoglia più.

- Diventerà l’**Albero dei Bambini**, tutti i bambini avranno la possibilità di lasciare un ricordo, un nastro colorato con il loro nome legato ai rami spogli, lo renderanno vivo e con una nuova chioma.

- Si animerà grazie al vento, sempre presente a Briaglia, che farà frusciare i nastri,
  dando nuova voce anche a lui.



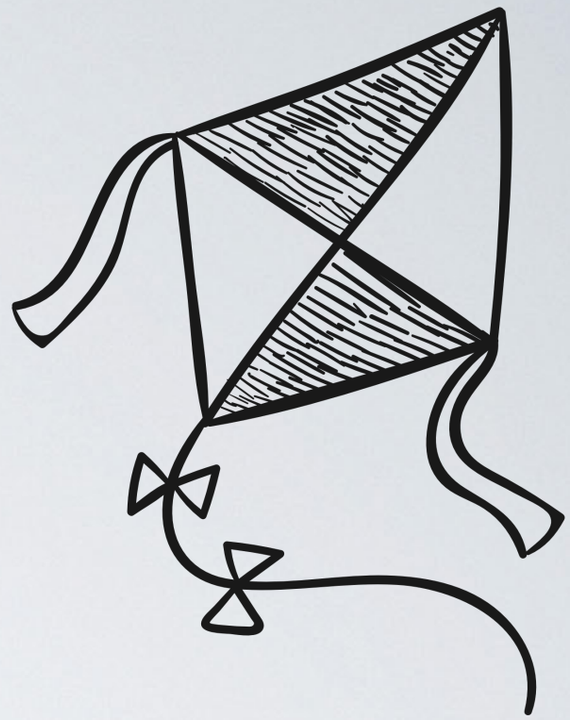
CONTENITORE IN CONDIVISIONE

- Verrà realizzato un contenitore per la condivisione dei giochi, disponibili a tutti e donati dai bambini più grandi. Questo progetto prevede la sensibilizzazione dei ragazzi al riciclo, dando nuova vita ai loro giochi ormai accantonati.

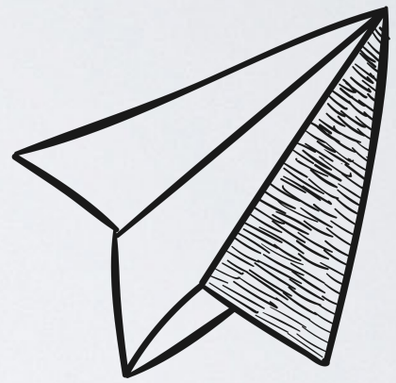
- I genitori avranno la possibilità d'insegnare ai propri figli il valore della condivisione e il rispetto per la proprietà comune.



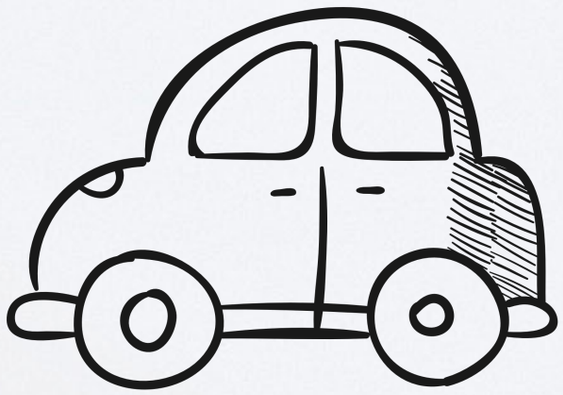
LABORATORI CREATIVI



- Costruzione di giocattoli con materiali naturali e di riciclo
- Costruzione di strumenti musicali
- Manipolazione dell'argilla
- Intreccio di corde
- Giochi della tradizione
- Tutto in laboratori ludico/didattici rivolti a tutti i bambini, con e senza disabilità.







HAPPY TOY

RICADUTE

- **Le ricadute attese:**

- Di tipo **Sociale**, diventare punto d'aggregazione, d'incontro e di confronto tra le famiglie di bambini con disabilità e non, una piazza di paese accessibile a tutti che dia spunti di conversazione.

- Di tipo **Culturale**, progetto pilota sperimentale che faccia da modello per un territorio vasto e che dia spunti per un'adeguamento futuro di altri parchi alle esigenze di tutte le famiglie.

- Di tipo **Turistico**, in virtù del parco giochi, Briaglia andrebbe ad aumentare la sua "attrattività" turistica, soprattutto nei confronti delle famiglie con bambini, inoltre, essendo posto lungo il Sentiero Landandè, incrementerebbe l'offerta per il turismo outdoor di un vasto territorio.

TEAM DI LAVORO

COMUNE DI BRIAGLIA

UNIVERSITA' CA'FOSCARI

ASSOCIAZIONE LISABILITA'

SENTIERO LANDANDE'

PROLOCO DI BRIAGLIA

ASS. L'ALBERO DI MACRAME'

CON IL SOSTEGNO DELLA:

FONDAZIONE CRC