Partecipazione

Cambiamo Sguardo | cbm

Modulo 3
Didattica inclusiva

Attività didattiche

Infanzia e primaria

Esistono tanti modi diversi per giocare, imparare e divertirsi. Solitamente per imparare un gioco bisogna osservare delle regole, che spesso però non sono adatte a tutti i bambini e a tutte le bambine proprio perché ognuno di noi ha delle caratteristiche distinte che permettono di vivere il gioco in modo diverso.

La cosa importante da fare è pensare sempre se il gioco che si vuole fare è adatto a tutte le persone con cui vogliamo giocare. È molto importante conoscere l'amico o l'amica che si ha davanti e capire quali possono essere i suoi interessi e le sue capacità. Se la persona con cui vogliamo giocare non ama correre oppure non può farlo, proponiamo un gioco dove non sarà necessario correre ad esempio. Oppure, laddove è possibile, si possono provare a modificare alcune regole dei giochi che già si conoscono per far sì che tutti e tutte possano partecipare.

A scuola i bambini e le bambine, hanno modi diversi di studiare e imparare le cose proprio perché si hanno caratteristiche e capacità diverse. Per esempio, una persona che non vede bene, forse ha bisogno di avere dei testi più grandi oppure di ascoltare il testo invece di leggerlo; una persona che non sente bene avrà bisogno di leggere dei sottotitoli di un video o se non sa ancora leggere, ha bisogno di qualcuno che gli racconti quello che sta ascoltando, utilizzando un linguaggio diverso.

In questi casi, **è necessario che sia il contesto ad adattarsi alle esigenze di alunni e alunne perché tutte le persone si sentano incluse nelle attività**, che sia un gioco, un laboratorio o un libro da leggere insieme. Quando le persone possono fare tante cose insieme si è sicuramente più felici!

Attività infanzia - 3/5 anni

Sassolini e ruote

Quante volte vi capita di dire ai vostri bambini e alle vostre bambine di non lasciare oggetti e giochi in giro?
È importante che tutto sia in ordine per non far inciampare i propri compagni e le proprie compagne e permettere a tutti e tutte di muoversi liberamente nello spazio senza ostacoli. Con questa attività, infatti la classe potrà imparare come può essere difficile muoversi nello spazio quando ci sono degli ostacoli e quando l'unico senso a disposizione è l'udito, che così verrà anche affinato.
L'attività permetterà di sviluppare l'ascolto attivo, ponendo la fiducia verso il proprio compagno e la propria compagna.

- **Materiali**: bende (facoltativo)
- **Durata**: 30 minuti
- **Svolgimento**

  Prima di iniziare il gioco, proponi ai bambini e alle bambine di guardare insieme la terza puntata del cartone animato di CBM Italia "***Le Avventure di Cibì***", intitolata *"Una questione di ruote"*.

  La sedia a rotelle di Zena si rompe perché la strada è piena di sassi. Dopo aver guardato la puntata, proponi il gioco "Sassolini e ruote" per far raggiungere i bambini e le bambine diverse abilità nel movimento, imparando a coordinarsi con gli altri partecipanti e rispettando le regole del gioco.

1. Fai sedere per terra i sassolini, sparpagliati nello spazio a disposizione, come se fossero quelli della strada che deve attraversare Zena.

2. Il gruppo ruote si dispone a un'estremità con l'obiettivo di raggiungere l'estremità opposta, dove si trova la scuola, evitando di inciampare, sui sassolini. Sembra facile, ma c'è una difficoltà: i bambini devono attraversare lo spazio con le bende sugli occhi.

3. Per fortuna i sassolini si fanno riconoscere, infatti battono le mani. Se una ruota inciampa su un compagno o una compagna, ecco che diventa a sua volta un sassolino e si siede per terra.

4. Il gioco finisce quando non ci sono più bambini e bambine in viaggio perché alcune ruote sono diventate sassolini e altre hanno raggiunto la scuola.

Attività infanzia - 3/5 anni

Il mio posto felice

La scuola è un posto dove si sta insieme per tante ore ogni giorno. È importante che bambini, bambine, maestri e maestre, si sentano bene, sicuri, ascoltati e rispettati. Stare bene a scuola vuol dire: essere felici di stare in classe con gli altri compagni e compagne, giocare insieme senza litigare, aiutarsi, rispettarsi, volersi bene e stare in uno spazio bello, pulito e tranquillo.

È fondamentale ogni tanto fermarsi e pensare a cosa ci fa stare bene a scuola, cosa ci dà fastidio o ci rende tristi oppure cosa si può fare per rendere la scuola un posto più bello e sereno per ciascuna persona. Bisogna ricordarsi sempre che, quando si sta bene, si impara meglio e si è più felici!

- **Materiali**: cartoncini, colori, stoffe, materiali naturali
- **Durata**: 60 minuti
- **Svolgimento**

  Chiedi ai bambini e alle bambine di mettersi in cerchio e di raccontare come si sono sentiti in quella giornata entrando a scuola: se erano felici, tristi, arrabbiati, spaventati, etc.

  Ogni emozione può essere accompagnata da una faccina disegnata e che può essere pescata dal bambino o bambina che in quel momento sta raccontando come si è sentito/a.

Dopo questo primo momento di condivisione proponi alla classe di pensare e di descrivere cosa amano della scuola e cosa li fa stare bene (es. giocare, stare con gli amici, gli abbracci, i colori, etc.). Dopo aver valorizzato le esperienze positive di tutti e tutte chiedi di realizzare dei disegni o di costruire insieme un "angolo del benessere", un luogo della scuola dove ci si sente felici e sicuri di esprimersi.

Attività primaria - 6/7 anni

Il labirinto tattile

Il tatto è il senso che mette vicino più persone ed è il senso che coinvolge tutto il corpo, per questo è molto importante allenarlo e scoprire come utilizzarlo. Sin da piccoli è fondamentale conoscere l'importanza di esplorare le cose attraverso il tatto, che a sua volta genera fortissime emozioni, che dobbiamo imparare a riconoscere. Inoltre, questa attività permette al senso del tatto di diventare anche un ottimo strumento per giocare insieme, permettendo a tutti i bambini e a tutte le bambine di giocare insieme ed entrare in relazione l'uno con l'altro.

- **Materiali**: cartone o scatola di scarpe, materiali da riciclo (bastoncini di legno, spago, sassolini, foglie...), colla vinilica, bende (facoltativo)

- **Durata**: 40 minuti

- **Svolgimento**

1. Dividi i bambini e le bambine in piccoli gruppi
2. Scegli dei materiali riciclabili per realizzare un labirinto o un percorso tattile, con tanto di partenza e arrivo (bastoncini di legno, sassolini, sabbia, foglie, sughero, lana, spago...)
3. A questo punto i bambini e le bambine dovranno predisporre e incollare il labirinto su una base solida, come del cartone o una scatola di scarpe.
4. Terminato il percorso, ciascun bambino di ogni gruppo, a turno e a occhi bendati o chiusi, dovrà cercare di raggiungere l'arrivo.
5. Nella seconda scheda, invece, trovi i consigli dell'oculista.

Ecco qui degli esempi da cui prendere spunto:

Attività primaria - 6/10 anni

Il memory delle emozioni

Stare bene a scuola dev'essere un diritto di tutte le persone che la frequentano: bambini, bambine, insegnanti, operatori scolastici. La scuola deve essere un posto dove ci si sente liberi e libere di parlare, raccontarsi e mostrarsi per come si è, anche in modi diversi: con le parole, con i disegni, con i giochi...

Con il memory delle emozioni, un gioco speciale e inclusivo, i bambini e le bambine possono raccontare come si sentono a scuola: se felici, tristi, arrabbiati, sereni...

In questo modo potete capire meglio come migliorare la scuola: cambiare qualcosa negli spazi, ripetere belle esperienze o evitare situazioni che creano disagio.

- **Materiali**: cartoncini, forbici, colori, materiali da riciclo (per la costruzione delle carte)
- **Durata**: 40 minuti per costruzione carte e 30 minuti di gioco
- **Svolgimento**

  La prima cosa da fare è realizzare le coppie di carte con cartoncino, colori e forbici. I bambini e le bambine possono lavorare in piccoli gruppi per creare almeno 3/4 coppie di carte. Ogni gruppo, decide che tipo di disegni o simboli inserire sulle carte.

Il gioco può essere svolto a coppie o in piccoli gruppi. Dopo aver disposto le carte coperte, creando delle file, a turno, i bambini e le bambine dovranno trovare la coppia di immagini uguali che rappresentano varie situazioni che fanno stare bene a scuola (es. un abbraccio, condividere la merenda con un compagno o una compagna, giocare, riposare, lavorare in gruppo, etc.). Questo memory però è speciale: ogni volta che si trova una coppia di carte uguali, si racconta un episodio legato a quell'immagine.

Ad esempio: se l'immagine rappresenta un bambino che offre una porzione di merenda a un altro bambino, chi ha trovato la coppia di carte, potrà raccontare di quella volta che ha offerto o ricevuto la merenda da un compagno o una compagna. Oppure può semplicemente esprimere cosa prova nel vedere quella immagine.

Se preferisci non dividere la classe a coppie o in squadre, proponi di giocare insieme semplicemente per completare il memory e non per vincere.

Un suggerimento: il gioco deve essere più chiaro e accessibile a tutti e tutte; quindi, create delle carte tattili o usate dei simboli semplici per facilitare la comprensione.

Attività primaria - 8/9/10 anni

Una storia da toccare

Tutti i bambini e tutte le bambine hanno il diritto di andare a scuola, conoscere nuovi amici, nuove amiche e imparare tante cose interessanti. Tutti e tutte noi abbiamo un modo diverso di vivere la scuola e fare amicizia con il proprio compagno o la propria compagna di banco o della classe a fianco. Leggi ai tuoi alunni e alle tue alunne il libro "Lucia", una bambina cieca che racconta come vive le sue giornate e come si immagina il mondo che la circonda.

- **Materiali**: materiali di riciclo (tappi, stoffe, bottoni, sughero, cartone...), forbici, colla, carta di diverso tipo, spago o nastro (per rilegare il libro)

- **Durata**: 90 minuti

- **Svolgimento**

  Per raccontare la storia di "Lucia" mostra alla classe *la lettura animata* e, insieme, scoprite la giornata tipo di Lucia che si sveglia, fa colazione, si lava i denti e si prepara ad affrontare il suo "viaggio" verso la scuola.

  Un viaggio insolito dove i sensi si attivano e diventano ricettori di suoni, odori e consistenze che accompagnano Lucia in un'avventura popolata di personaggi strampalati, amici alberi, cancelli musicali e animali fantastici.

Chiedi ai bambini e alle bambine di ascoltare molto attentamente la lettura animata perché dovrai proporre loro di rielaborare il racconto attraverso la realizzazione di un libro tattile, per far sì che tutte le persone, anche quelle che non vedono possano conoscere la storia attraverso le immagini.

Puoi decidere se far lavorare i bambini e le bambine singolarmente o in piccoli gruppi. Tutti e tutte dovranno mettersi d'accordo sulla parte di storia da rappresentare e, insieme, dovranno scegliere i materiali da utilizzare. Terminato il libro tattile, fatelo sfogliare a occhi chiusi per immergersi nelle diverse sensazioni che proveranno.

Ora che il libro è pronto, inseritelo nella libreria della vostra classe oppure nella biblioteca della scuola.

Secondaria di primo e secondo grado

Art.34 della Costituzione italiana *"La scuola è aperta a tutti"*

Avere la possibilità di comunicare e partecipare attivamente alle iniziative della propria scuola, città e comunità è un diritto di tutte le persone. Purtroppo, però non è sempre stato così. Ci sono voluti moltissimi anni per capire l'importanza di dare le stesse possibilità e opportunità a tutte le persone, con e senza disabilità. Il grande lavoro che si è fatto e che si deve continuare a fare sta nella capacità di ascoltare l'altra persona, conoscerla per capire come entrare in relazione e comunicare con lei. È fondamentale sapere che esistono tanti modi diversi di comunicare e che è importante conoscerli e a volte approfondirli per avere la possibilità di scoprire la diversità a 360° e dare l'opportunità a tutte le persone di entrare in relazione con il contesto che li circonda, che sia un ambiente lavorativo, scolastico o familiare.

Una metodologia che abbraccia proprio questo approccio è l'**UDL** (Universal Design for learning o Progettazione Universale per l'Apprendimento), nata a metà degli anni Ottanta e basato sui principi dell'accessibilità architettonica e informatica.

Questo approccio si adatta alle diverse modalità di apprendimento e si interviene prima sul **contesto** e poi sul **soggetto**.

È importante quindi valutare l'accessibilità dell'ambiente che ospita le persone (è un ambiente rumoroso, troppo illuminato, disordinato, ecc.) e conoscere le esigenze delle persone per capire come comunicare con loro.

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità ha ripreso questo concetto all'articolo 2: ***"Per progettazione universale si intende la progettazione di prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzati. La progettazione universale non esclude dispositivi di sostegno per particolari gruppi di persone con disabilità, ove siano necessari".***

Attività secondaria di primo grado - 11/13 anni

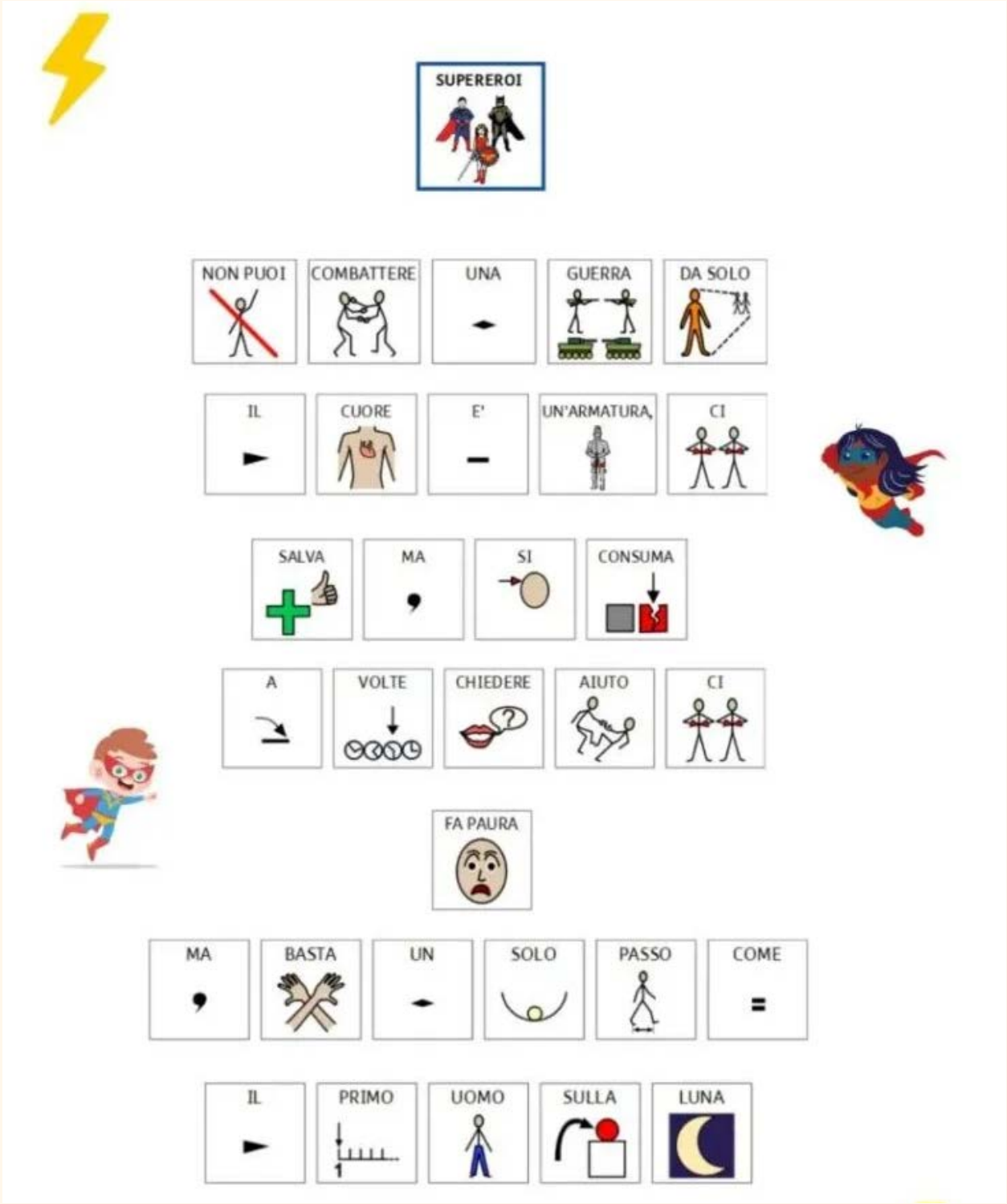
E tu, come comunichi?

Il 2 aprile è la **Giornata Mondiale per la consapevolezza sull'autismo** istituita nel 2007. Le persone autistiche o con disturbi dello spettro autistico possono avere delle difficoltà nel linguaggio; non esprimersi con le parole in modo chiaro; possono far fatica a riconoscere le emozioni (rabbia, gioia, tristezza...); spesso, non accettano il cambiamento, come passare velocemente da un'attività all'altra.

Se ci pensiamo bene, tutte le persone sono diverse tra loro. Basta fare un piccolo sforzo per capire come avvicinarci e conoscerle meglio. Ci sono modi diversi per comunicare, a seconda delle esigenze di ciascuna persona, ad esempio si può utilizzare un modo di comunicare visivo che supporta quello vocale, ovvero le tabelle della CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). Chi non parla o parla poco si aiuta con le immagini che rappresentano le parole che si vogliono esprimere. Tutte queste immagini solitamente sono raccolte in un quaderno, che rappresenta e sostituisce la voce della persona.

- **Materiali**: computer (per ricerca web), fogli, simboli CAA, forbici, colla
- **Durata**: 90 minuti
- **Svolgimento**

  Per far comprendere meglio questo strumento di comunicazione, ascolta con i tuoi alunni e le tue alunne la canzone *"Supereroi"* di Mr. Rain e mostra loro la traduzione del testo della canzone con una tabella della CAA.



Suddividi la classe in piccoli gruppi e a ciascun gruppo chiedi di fare un po' di ricerche sulle tabelle della CAA: cos'è, quali sono i simboli, come creare i simboli, ecc.
Dopo le varie ricerche, chiedi di selezionare un testo già esistente (un messaggio, una poesia, una canzone, una dedica...) da tradurre e appendere in classe o nei corridoi.

Attività secondaria di primo grado - 11/13 anni

La mappa del benessere

Stare in un luogo accogliente e inclusivo favorisce il benessere di ciascuna persona che lo frequenta. Insegnanti, alunni e alunne, passano gran parte della giornata a scuola, ed è importante che questo spazio sia non solo un luogo di apprendimento, ma anche un ambiente in cui ci sente accolti, sicuri e rispettati. Il benessere scolastico riguarda come si sta con sé stessi, con gli altri e con l'ambiente che vi circonda. In questa attività si ha l'obiettivo di riflettere su cosa significa "stare bene a scuola", su quali fattori influenzano il proprio benessere (relazioni, spazi, regole, emozioni, carico di studio...) e su cosa si può fare, concretamente, per migliorare la vita scolastica di tutti e tutte. L'obiettivo è ascoltare punti di vista diversi, condividere esperienze e costruire insieme una scuola più attenta ai bisogni di ciascuna persona.

- **Materiali**: post-it, penne, cartellone, pennarelli, riviste, pc, etc
- **Durata**: circa 90 minuti (dipende dalla tecnica scelta)
- **Svolgimento**

  Suddividi la classe in piccoli gruppi per far costruire una mappa (reale o simbolica) della scuola. Dopodiché, su dei post-it colorati, i ragazzi e le ragazze segnalano i luoghi dove si sentono bene o a disagio.

  Terminata questa prima parte, proponi ai ragazzi e alle ragazze di attivare una discussione per motivare le loro scelte e identificare possibili cambiamenti degli spazi e soluzioni per valorizzarli.

Il dibattito può essere stimolato da alcune domande: *"Cosa vuol dire per te stare bene a scuola?"; "Quali sono i luoghi della scuola in cui ti senti più a tuo agio?"; "Quali spazi ti mettono ansia, tristezza o ti fanno sentire escluso?"; "Cosa rende difficile la vita scolastica?"; "Cosa puoi fare per rendere gli spazi della tua scuola più accoglienti e inclusivi?"*.

Al termine della condivisione, proponi a ciascun gruppo di fare una sintesi di ciò che è emerso e di creare un manifesto per una scuola più accogliente.

Ciascun gruppo può scegliere la tecnica che preferisce per realizzare il manifesto (un cartellone, un collage, un manifesto digitale e stampato, un fumetto, etc.). Finita l'attività invita i ragazzi e le ragazze ad esporre i propri elaborati negli spazi comuni della scuola (ingresso, corridoi, etc.).

Attività secondaria di secondo grado - 14/15 anni

Partecipare, un diritto di tutte le persone

Diversi anni fa in Italia esistevano le cosiddette classi speciali, che ospitavano solamente bambini, bambine, ragazzi e ragazze con disabilità. Soltanto alla fine degli anni '70, con la legge 517 sull'integrazione, sono state abolite le classi speciali, sottolineando l'importanza dell'inclusione delle persone con disabilità, le quali per vivere meglio il contesto scolastico hanno iniziato a interagire e relazionarsi con tutte le persone, con e senza disabilità, avendo la possibilità di sviluppare le proprie abilità e potenzialità. Questo è stato un cambiamento davvero importante per il sistema scolastico, anche se ancora oggi ci sono molte cose da fare per far sì che la scuola sia inclusiva al 100%. Ad ogni modo, per tutte le persone è stata un'occasione preziosa per imparare a conoscere la diversità e a rispettarla.

Per approfondire il significato di scuola inclusiva, proponi alla classe di guardare insieme il film documentario "***Un albero indiano***" di CBM, prodotto da Silvio Soldini e disponibile sul *nostro canale You-Tube*.
Il protagonista è lo scultore cieco e amico di CBM, Felice Tagliaferri.

Felice raggiunge la scuola inclusiva Bethany School, in India, che ospita bambini, bambine, ragazzi e ragazze con e senza disabilità, per insegnare loro a lavorare la creta e attivare un laboratorio che viene portato avanti ancora oggi dai docenti del posto.

- **Materiali**: creta o materiali di riciclo (cartone, carta, tappi, legnetti, fogli di giornale...), colla, scotch, forbici

- **Durata**: 40 minuti (documentario)

- **Svolgimento**

  Dopo aver guardato il film documentario "Un albero indiano" proponi agli alunni e alle alunne di realizzare un elaborato che racconti, come l'albero creato dagli studenti e dalle studentesse della Bethany School, i valori dell'inclusione, dell'importanza di conoscere la diversità e di saper relazionarsi con l'altro, condividendo le stesse esperienze e opportunità.

  Chiedi ai ragazzi e alle ragazze di realizzare un elaborato collettivo, dove tutti gli alunni e tutte le alunne di diverse classi, possano dare un piccolo contributo. Potranno decidere di fare come gli studenti e le studentesse della Bethany, realizzando un grande albero o più alberi con la creta o con altri materiali di riciclo. L'elaborato finale diventerà un'opera di tutta la scuola, dove ciascuno e ciascuna potrà riconoscersi.

Attività secondaria di secondo grado - 14/18 anni

Carte in tavola

Questa attività nasce per offrire uno spazio di ascolto e confronto, in cui ciascuna persona possa esprimere il proprio punto di vista su come si vive a scuola, in modo semplice, creativo e alla pari.
Attraverso la creazione e l'uso di carte tematiche, i ragazzi e le ragazze potranno raccontare le proprie esperienze, emozioni e desideri legati alla vita scolastica.
L'obiettivo è di riflettere sul benessere scolastico, partendo dalle esperienze personali; far emergere bisogni e criticità in modo costruttivo, promuovendo la partecipazione attiva nella costruzione di una scuola più inclusiva e accogliente.

- **Materiali**: Cartoncini, forbici, penne, matite (per creazione carte); post-it, cartellone (per condivisione finale)

- **Durata**: 90 minuti

- **Svolgimento**

  Prima di iniziare il gioco, i ragazzi e le ragazze creano insieme le carte. Ogni coppia ne usa almeno 6, ma può realizzarne anche di più.

  Ogni carta contiene una frase-tema come:
  – "Una cosa che mi fa stare bene"
  – "Una regola che cambierei"
  – "Cosa mi rende ansioso"
  – "Cosa mi rende triste"

Le frasi possono essere scritte, disegnate o rappresentate con simboli per facilitarne la comprensione.

Terminata la creazione, si passa al gioco. I partecipanti si dispongono a coppie, con le carte e alcuni post-it sul banco. A turno, si gira una carta e si risponde alla domanda, ascoltandosi a vicenda.

Ogni risposta viene riassunta in poche parole su un post-it e attaccata su un cartellone, diviso per categorie (relazioni, spazi, emozioni, regole...).

Alla fine, si leggono insieme tutti i contributi: un modo semplice e coinvolgente per far emergere bisogni, idee e punti di vista, e pensare insieme a come rendere la scuola più inclusiva e accogliente per tutti e tutte.

Un'alternativa per le classi più grandi!

I ragazzi e le ragazze possono porre le stesse domande, organizzando però delle video interviste come se fossero degli inviati speciali del telegiornale. Il lavoro può essere svolto in gruppi, dove ogni persona ha un ruolo: c'è chi scrive i testi, chi riprende, chi post-produce il video pensando alla grafica, chi coordina e tiene i tempi, etc.

Terminati gli elaborati, mandaci le foto del gioco di carte e le video interviste su *scuola@cbmitalia.org*, sarà una preziosa occasione per far conoscere il vostro lavoro a tante altre classi!

Attività secondaria di secondo grado - 16/18 anni

Vivere inclusivo

Vivere in un ambiente inclusivo, dove bambini, bambine, ragazzi e ragazze possano giocare e studiare insieme è fondamentale ed è anche un privilegio perché ancora oggi non tutti i contesti offrono tale possibilità.

Pensando alla scuola, chiedi ai tuoi alunni e alle tue alunne di riflettere su come vivono le loro giornate in classe, ponendo alcune domande come queste: *lavorate spesso in piccoli gruppi o in coppia? Quali materiali didattici utilizzate solitamente? Secondo voi, i materiali che si utilizzano sono adatti a tutti e a tutte? Cosa si può fare per migliorare la collaborazione tra compagni e compagne per lavorare bene insieme? Vi capita spesso di affidarvi a un compagno o a una compagna di classe perché ha delle competenze specifiche che non sentite di avere? L'aula è adatta a tutte le persone che la vivono? Pensando agli spazi, secondo voi come potreste migliorarli?*

- **Materiali**: cartellone, pennarelli e post-it (brainstorming), fogli A4 e penne (esperienza)
- **Durata**: 45 minuti (dibattito) 15 minuti (esperienza)
- **Svolgimento**

  Forse non capita troppo spesso di pensare se i posti che frequentiamo sono fisicamente accessibili, se sono troppo rumorosi o poco illuminati.

Ancora meno pensiamo se uno strumento didattico che usiamo a scuola, può essere adatto a tutti e a tutte. Partendo dalle domande che hanno aperto diverse riflessioni, chiedi ai ragazzi e alle ragazze di fare un brainstorming per proporre soluzioni e suggerimenti per rendere l'ambiente scolastico il più inclusivo possibile.

Per aiutare la classe a trovare più soluzioni possibili, fai vivere loro una situazione di difficoltà (es. stare in un ambiente rumoroso o poco illuminato) o utilizzando uno strumento didattico non idoneo alle proprie esigenze.

Proponi a tutti e a tutte di scrivere un testo, anche solo per 15 minuti, in condizioni inadeguate e chiedi loro di condividere le proprie sensazioni ed emozioni con il resto della classe.

I contenuti per voi non finiscono qui!

3-18 anni

Visita sezione “Coltiviamo l’inclusione sul *sito di CBM Italia* troverai strumenti e risorse, spunti, materiali didattici, consigli degli esperti e tanto altro ancora per continuare ad affrontare le tematiche di solidarietà, inclusione ed empatia, in classe o a casa.

3-10 anni

Per approfondire il tema dell’inclusione e della disabilità, iscriviti al canale YT di CBM Italia e proponi ai bambini e alle bambine di guardare i *video tutorial* e svolgere i laboratori.

5-10 anni

Lettura animata del *libro “Lucia”*, una storia semplice ed efficace per continuare a parlare di diritti, accessibilità, inclusione e disabilità con i vostri bambini e le vostre bambine.

3-8 anni

Il cartone animato *“Le avventure di Cibì”*, ideato da CBM Italia Onlus che parla di solidarietà e inclusione ai bambini e alle bambine. Cibì e la sua squadra vivono mille avventure in Paesi lontani e sconosciuti alla scoperta della solidarietà!