



Il Piedibus smart diventa un gioco per camminare nel mondo.

Il Piedibus smart diventa un gioco per camminare nel mondo. : Bambini a piedi sicuri è un progetto coordinato dal Servizio cultura, turismo e politiche giovanili che mira a promuovere la mobilità sostenibile dei bambini nel percorso da casa a scuola e a

ridurre il traffico davanti agli edifici scolastici.

Avviato nel 2004 con il coinvolgimento di due scuole, è stato poi esteso fino ad interessare attualmente dodici scuole primarie, per un totale di oltre duemila bambini partecipanti.

Il progetto è caratterizzato da una pluralità di soggetti coinvolti e da numerose azioni, sviluppate nel corso degli anni, che coinvolgono insegnanti, famiglie, territorio e comunità, e soprattutto i bambini attraverso laboratori di sensibilizzazione, incontri di educazione stradale, compilazione del calendario giornaliero della mobilità, approfondimenti in classe.

Nell'ambito del progetto dal 2010, grazie a gruppi di genitori volontari supportati dall'Amministrazione comunale e dalle scuole, sono stati attivati i Piedibus nelle scuole di Cognola, Meano e Vela, con l'obiettivo di stimolare i bambini a recarsi a scuola a piedi, facendo gruppo e riducendo così i pericoli riscontrabili lungo il percorso da casa a scuola.

I risultati finora conseguiti dal progetto in termini di miglioramento di mobilità sostenibile dei bambini delle scuole coinvolte è sensibile: in media dopo l'intervento di sensibilizzazione nelle scuole vi è stato un aumento del 15 per cento di adozione di mobilità di spostamento sostenibili dei bambini.

Nelle gare A scuola senz'auto proposte durante l'anno è stato registrato un calo molto elevato di automobili. Nel corso degli anni sono state inoltre introdotte modifiche viabilistiche per migliorare la pedonalità dei bambini.

Dallo scorso anno scolastico, grazie alla collaborazione con la

Fondazione Bruno Kessler, la sfida è diventata quella di rendere la mobilità indipendente dei bambini sicura, sociale e divertente, sfruttando al meglio la rete sociale composta da famiglie, volontari, scuola e l'informatica come tecnologia che semplifica la vita.

Il progetto CLIMB, (scaricabile qui) in particolare, ha messo a disposizione del Piedibus una App mobile per i volontari che permette di gestire le varie attività del servizio (gestione dei turni, sostituzione itinerari, presenze giornalieri dei bambini, ...). L'App è corredata da dispositivi smart, che vengono distribuiti ai bambini, e che, sfruttando sensori di prossimità, permettono di automatizzare la registrazione della presenza alle diverse fermate e la compilazione del "diario di bordo".

Sempre nel progetto CLIMB, è stato sviluppato un sistema di gioco, Kids go green, che promuove la mobilità sostenibile e attiva dei bambini tramite la tecnologia persuasiva della "gamification". In questo gioco, sommando tutti i Km sostenibili (a piedi, in bici, con lo scuolabus) fatti giornalmente da bambini, insegnanti e volontari, la scuola procede in un cammino nel mondo reale.

L'avanzamento su questo cammino e le tappe raggiunte sono visualizzati su una mappa multimediale interattiva; inoltre, ogni classe, in base al programma, può associare del materiale didattico di approfondimento alle diverse tappe. La App del "piedibus smart" permette di automatizzare il gioco, raccogliendo in modo automatico i Km fatti da bambini e volontari del piedibus.

Attualmente stanno partecipando a questo innovativo gioco didattico tecnologico tutti i bambini della scuola primaria di Vela, che stanno virtualmente camminando verso Kangole, in Uganda (più di 8000 Km). I giovani viaggiatori hanno finora percorso tutta l'Italia, hanno attraversato la Grecia (Atene) e l'Egitto (Il Cairo), e stanno affrontando l'ultima fatica nel cuore dell'Africa, che li vedrà raggiungere, entro giugno, la destinazione finale.

L'esperienza potrà essere estesa per il prossimo anno scolastico ad altre scuole interessate.