

Il Piedibus smart diventa un gioco per camminare nel mondo

9 Maggio 2017

Grazie alla collaborazione con la Fondazione Bruno Kessler la tecnologia sostiene la mobilità sostenibile

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*, 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 giornaliere 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*.

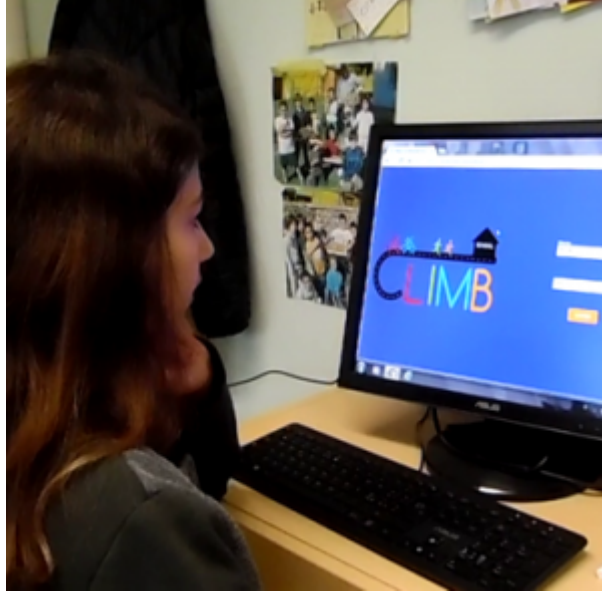
Attualmente stanno partecipando a questo innovativo gioco didattico tecnologico tutti i bambini della scuola primaria di Vela, che stanno virtualmente camminando verso Kangole, in Uganda (più di 8000 Km). I giovani viaggiatori hanno finora percorso tutta l’Italia, hanno attraversato la Grecia (Atene) 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.



Ufficio

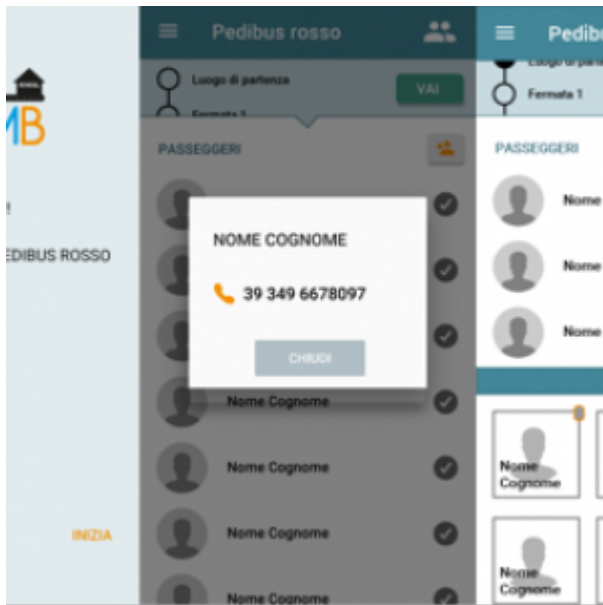
zione Bruno Kessler



Classe 5^

Di ha utilizzato l'auto per venire a

	Dati Inviati lunedì 03-04	Dati Inviati martedì 04-04	Dati Inviati mercoledì 05-04	Dati giovedì
	☀	☁	☁	
	PEDIBUS	A	A	
	PEDIBUS	PEDIBUS		
	PEDIBUS		PEDIBUS	
	PEDIBUS	PEDIBUS	PEDIBUS	P
	1 7 2 4 0 0	1 8 2 2 0 1	2 6 3 2 0 1	2 4 3





LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/il-piedibus-smart-diventa-un-gioco-per-camminare-nel-mondo/>

TAG

- #bambini sicuri
- #climb
- #gamification
- #kids go green
- #piedi sicuri

- #piedibus
- #scuola
- #societàdigitale

VIDEO COLLEGATI

- <https://www.youtube.com/watch?v=G5IZDVAdZSk>

MEDIA COLLEGATI

- Presentazione progetto CLIMB FBK-Comune di Trento: <https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2017/05/Presentazione-progetto-CLIMB.pdf>
- Logo progetto CLIMB: https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2017/05/logo_definitivo_300x150px.png
- Kids go green calendario: https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2017/05/KidsGoGreen_Calendario.png
- 005: <https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2017/05/005.png>
- Progetto CLIMB (sito Unità di ricerca FBK coinvolte: e3da/DAS /ES del centro ICT): <https://e3da.fbk.eu/projects/climb>

AUTORI

- Marzia Lucianer