



**Associazione Sarda Polizia Locale**

**A.S.Po.L. Onlus**

**“Edustradando 2.0”**

**Edizione 2019**

**Progetto di Educazione  
Stradale**

*S'impara soltanto divertendosi*

*L'arte di insegnare  
non è altro  
che l'arte di svegliare la curiosità  
delle anime giovani...*

*Anatole France*

## Indice

1 IL PROGETTO.....	4
1.1 Premessa .....	4
1.2 Perché questo progetto .....	4
1.3 Metodologia.....	5
2 CHI SIAMO .....	5
2.1 AS.PO.L.....	5
2.2 Partner di progetto .....	6
3 OBIETTIVI .....	7
3.1 Obiettivi didattici generali .....	7
3.2 Obiettivi specifici .....	8
4 DESTINATARI.....	8
5 CONTENUTI.....	8
5.1 Contenuti teorici .....	8
5.2 Esercitazioni pratiche .....	9
6 ATTIVITÀ.....	10
7 MEZZI E STRUMENTI.....	11
8 PUBBLICITÀ E DIFFUSIONE .....	11

# 1 IL PROGETTO

## 1.1 Premessa

- L'Educazione stradale è certamente uno dei temi di maggior attualità nel nostro tempo, ognuno di noi ha, infatti, bisogno di utilizzare la strada e di difendersi dai suoi pericoli. L'insegnamento dell'educazione stradale nelle scuole di ogni ordine e grado (scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondaria di primo grado), si colloca all'interno di un ampio quadro educativo/didattico che coinvolge diversi soggetti istituzionali e non: scuola, Enti Locali, associazioni, famiglia. Esso non deve, infatti, essere inteso solo come trasmissione di norme che regolano la circolazione, ma soprattutto come educazione alla convivenza civile degli utenti sulla strada.

Il progetto "Edustradando 2.0 - edizione 2019" si propone di costruire un percorso educativo che insegni agli alunni a vivere la strada in modo più accorto, sicuro e responsabile come protagonisti del traffico come pedoni, come ciclisti, come motociclisti e come futuri automobilisti.

- Il progetto, grazie all'utilizzo di moderni simulatori, si pone come strumento innovativo atto a rafforzare la sensibilità delle giovani generazioni nei confronti della sicurezza stradale.
- Si tratta di un nuovo modo di imparare che permette ai più piccoli di creare una propria cultura e di applicare in modo pratico le conoscenze acquisite durante gli incontri formativi.

## 1.2 Perché questo progetto

- La finalità principale di questo progetto è di contribuire, attraverso l'educazione stradale al processo di formazione dei bambini, all'interno di quel grande campo di raccordo culturale ed interdisciplinare che è l'Educazione alla Convivenza Civile.
- L'educazione stradale non vuole, per tanto, essere sviluppata come una materia autonoma, ma collocata in quella dimensione di autentica continuità educativa cui sono chiamate a concorrere le varie discipline.
- Il progetto, come esplicitato nella premessa, nasce dalla consapevolezza della necessità di attivare fin dall'infanzia una conoscenza delle regole di base che salvaguardino la

sicurezza stradale, congiunta al valore che assume sempre, nel contesto educativo, l'introdurre le tematiche del rispetto degli altri.

- Il progetto Edustradando 2.0 nasce nel 2018 e grazie al finanziamento si è potuto procedere all'acquisto del simulatore bici e iniziare così la formazione nelle scuole partner. L'obiettivo per il 2019 è quello di acquistare il simulatore scooter in modo da poter ampliare l'offerta formativa e attrarre maggiormente anche la fascia di alunni che frequenta la scuola secondaria di primo livello.

### **1.3 Metodologia**

- Lo studio delle tematiche della sicurezza stradale, e quelle a essa inerenti, procede attraverso un lavoro che mira a rendere i bambini protagonisti attivi.
- Il processo di apprendimento è integrato dalle attività pratiche che permettono ai bambini di mettere in pratica le conoscenze acquisite durante l'intero percorso formativo.
- L'insegnamento dell'educazione stradale inteso in un'ottica di prevenzione, informazione e di modificazione dei comportamenti, richiede competenze innovative che sono da individuare nella capacità di progettualità autonoma in grado di operare scelte, nella capacità di interrelazionare tra aspetti cognitivi (insegnamento - apprendimento) ed aspetti relazionali (comunicazione - motivazione). Questo progetto infatti con l'utilizzo di strumenti interattivi permette di misurarsi in modo pratico ed efficace con tutto ciò che in strada può succedere.

## **2 CHI SIAMO**

### **2.1 AS.PO.L.**

L'Associazione, A.S.Po.L. onlus è una associazione indipendente, autonoma, apartitica e aconfessionale che è diventata un punto di riferimento importante per il mondo della Polizia Locale regionale e che vanta un'esperienza più che decennale nello svolgimento di attività di volontariato nel campo:

- ✓ formazione professionale, culturale e tecnica degli operatori di Polizia Locale;

- ✓ promozione di adeguate proposte legislative in ambito regionale nell'interesse dei cittadini per ciò che attiene le materie di Polizia Locale, convivenza e protezione civile;
  - ✓ preparazione per gli aspiranti o i neoassunti, presso le amministrazioni pubbliche, nel settore specifico della Polizia Locale;
  - ✓ sensibilizzazione e promozione verso i cittadini dei compiti e delle attribuzioni della Polizia Locale;
  - ✓ promozione delle attività istituzionale della Polizia Locale presso gli Enti, istituzioni e i cittadini;
  - ✓ porsi come punto di riferimento per quanti, svantaggiati o portatori di handicap, possano trovare, nelle varie sfaccettature ed iniziative che verranno organizzate, un sollievo al proprio disagio;
  - ✓ formazione nelle scuole dell'obbligo nell'ambito della sicurezza stradale
- Difatti da diversi anni l'A.S.Po.L. onlus collabora con diverse istituzioni nella progettazione e nello svolgimento di percorsi di educazione stradale negli istituti scolastici:
    - anno 2018 partneriato con Ist. Comprensivo statale n. 2 Sinnai, Ist. Comprensivo Statale Sanluri Via Carlo Felice Sanluri, Comune di Monastir, Istituto Comprensivo Statale "Pietro Leo" Arbus e Istituto Comprensivo Statale di Villamar nel progetto di educazione stradale "Edustradando 2.0";
    - anno 2016 partneriato con Consorzio di Comuni "Due Giare", consorzio turistico della Marmilla "Sa Corona Arrubia" e "MyLand" Cicloturismo in Marmilla nel progetto "CARA BICI TVB", programma di sensibilizzazione sui temi del cicloturmismo e educazione alla mobilità;
    - anno 2015, 2016 2017 collaborazione con il Comune di Sanluri per la predisposizione di corsi di sicurezza stradale nelle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado.

## 2.2 Partner di progetto

I partner di progetto sono dei soggetti organizzati del territorio che svolgono attività o forniscono risorse e servizi finalizzati al percorso partecipativo a titolo non oneroso. La

tipologia di partenariato scelta risponde agli obiettivi e alle esigenze del progetto in esame difatti si è scelto un partenariato di scala ridotta con il focus sulla cooperazione e sullo scambio di pratiche, quindi risulta evidente che i partner individuati saranno i primi destinatari dell'offerta formativa di "Edustradando 2.0 - edizione 2019" e saranno i precursori dell'espansione di questo modello formativo in tutta la Sardegna.

I partner individuati sono:

- Ist. Comprensivo statale n. 2 Sinnai Via Caravaggio n. 11 Sinnai;
- Ist. Comprensivo Statale Sanluri Via Carlo Felice Sanluri;
- Comune di Monastir Via Progresso n. 17 Monastir;
- Istituto Comprensivo Statale "Pietro Leo" Arbus
- Istituto Comprensivo Statale di Villamar

### **3 OBIETTIVI**

#### **3.1 Obiettivi didattici generali**

- L'obiettivo principale è quello di coinvolgere e educare i ragazzi con età compresa tra i 6 e i 16 anni, individuando in tale periodo della vita del bambino il momento ideale per l'apprendimento di modi di comportamento con il prossimo e la società ed in particolare come comportarsi sulla strada.
- Una efficace educazione sui comportamenti da tenere sulla strada, può instaurare negli alunni una "cultura formativa e civile" che diventi parte integrante del loro modo di vivere, che li porti a considerare il rispetto delle regole, come atteggiamento normale e non un'odiosa costrizione.
- Attraverso l'Educazione Stradale dobbiamo educare gli alunni:
  - ✓ alla tolleranza verso gli altri
  - ✓ alla solidarietà con i più deboli
  - ✓ a essere consapevoli delle proprie condizioni psicofisiche
  - ✓ a saper osservare e rispettare l'ambiente
  - ✓ a sviluppare la capacità di prevedere i comportamenti degli altri utenti della strada
- Il progetto, nelle sue linee generali, si propone di sviluppare nei bambini:

- il senso di responsabilità;
- il rispetto dei diritti degli altri correlato all'osservanza dei propri doveri;
- una presa di coscienza sulla necessità di norme che regolino la vita sociale;
- la capacità di rilevare, analizzare, rappresentare situazioni potenzialmente pericolose

### **3.2 Obiettivi specifici**

- Nello specifico disciplinare ed interdisciplinare il progetto si propone di favorire:
  - ✓ attraverso le attività motorie lo sviluppo delle capacità che consentono di muoversi senza pericolo negli spazi urbani e sulle strade (capacità senso/percettive, coordinazione dinamica generale, organizzazione spazio-temporale, padronanza dello schema corporeo) a piedi, in bicicletta o in scooter;
  - ✓ attraverso l'italiano, la geometria e l'educazione grafica la capacità di descrivere in forma orale e scritta un percorso proprio e altrui e rappresentarlo cartograficamente;
  - ✓ attraverso l'interazione con esperti la conoscenza delle regole di comportamento da tenersi in qualità di pedoni, ciclisti o passeggeri su veicoli pubblici e privati;
  - ✓ attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie una capacità di informarsi e comunicare utilizzando i nuovi strumenti della multimedialità;

## **4 DESTINATARI**

- ❖ Alunni della scuola primaria;
- ❖ Alunni della scuola secondaria di primo grado;

## **5 CONTENUTI**

### **5.1 Contenuti teorici**

- Conoscere il Nuovo Codice della Strada e nello specifico:
  - le principali norme di comportamento per i pedoni, i ciclisti e i motociclisti;
  - il sistema di segnaletica verticale ed orizzontale

- Al termine del percorso formativo gli alunni potranno, altresì, saggiare il livello di apprendimento grazie all'utilizzo di una applicazione, attivabile mediante codice, che consente di misurarsi con un cospicuo numero di quiz a risposta multipla attinenti alla materia del Codice della Strada.

## 5.2 Esercitazioni pratiche

- Questo progetto formativo, partendo dall'idea che si impara molto di più e si memorizza molto meglio se si sperimenta realmente quanto si è appreso (anche in forma virtuale), conferisce alle esercitazioni pratiche un ruolo preminente attraverso l'utilizzo di un **Simulatore di Guida Moto** che è uno strumento rivoluzionario e innovativo studiato e sviluppato per coloro che devono prendere la patente A.
- Permette di insegnare l'uso corretto di manubrio, frizione, freno e frecce; tutti questi elementi reagiscono in modo realistico, garantendo una riproduzione quasi reale di conduzione di un motociclo. Il Software simula anche l'inclinazione della moto durante le curve e l'eventuale caduta in caso di eccessivo piegamento.
- Il Simulatore Moto è realizzato e montato su un vero ciclomotore, in modo da ottenere una grande solidità unita alla compattezza ed ergonomia con un design elegante e realistico. Nel Simulatore Moto vi è la particolare possibilità di selezionare l'abbigliamento di sicurezza più idoneo prima di iniziare la sessione di guida. Chi va in moto sa molto bene che la scelta dell'abbigliamento più adeguato è molto importante per la sicurezza di guida. Grande rilievo si dà alla scelta del casco. Si può scegliere oltre alla tipologia, anche se allacciarlo oppure no, con tutte le conseguenze che questo comporta in caso d'incidente.
- Si possono scegliere il tipo di guanti, i pantaloni, il giubbotto (con o senza tartaruga protettiva) e il tipo di calzature (ad esempio scegliere le scarpe con le stringhe, può essere pericoloso se queste finiscono tra le ruote).
- Il Simulatore Moto tenendo conto di tutte queste selezioni riesce a simulare il tipo di danno riportato in seguito ad una caduta o incidente, stimolando nell'allievo uno stile di guida corretto e sicuro, che inizia ancor prima di girare la chiavetta dell'accensione.
- Un Simulatore di guida di alta qualità, oltre che a consentire esperienze simili a quelle che si possono provare con una vera moto, deve essere in grado di simulare tutti

quegli aspetti che sono difficili o impossibili da provare nella vita reale, per preparare l'allievo a delle situazioni che si potrebbero verificare.

- Il Simulatore Moto è dotato di una grafica 3D straordinaria con scenari di guida curati nei minimi dettagli e di un audio di altissimo livello con suoni realistici di alta qualità (il suono del motore, il suono delle frenate, del clacson), così da trasformare la simulazione di guida in un'esperienza intensa, riproducendo situazioni di guida sia di vita quotidiana, sia estreme, quindi, difficilmente riproducibili durante le lezioni di guida su strada.
- Si può simulare anche la guida notturna (in diverse condizioni di visibilità), come anche simulare la guida nelle diverse condizioni meteorologiche (pioggia, neve, nebbia).
- Simula, inoltre, le infrazioni del codice della strada con le relative sanzioni, ponendo particolare attenzione agli effetti della guida sotto uso di stupefacenti, alcool, e stati psicofisici alterati.
- È possibile anche ricreare situazioni di pericolo insolite, dovute magari all'alta velocità o ai guidatori di altri veicoli, preparando l'allievo a molte situazioni possibili ed in generale ad uno stile di guida "preventiva".
- Molto importante è la simulazione realistica delle condizioni metereologiche (sole, pioggia, nebbia, neve, ghiaccio) e di luce (alba, giorno, tramonto, notte) che incidono fortemente sulla sicurezza della guida, anche in combinazione tra di loro.
- I bambini non solo partecipano alle attività pratiche proposte, ma hanno un "premio" alla fine delle lezioni: il **Patentino**.
- Il Sistema mette a disposizione tecnologia avanzata con la massima semplicità d'uso per gli operatori attraverso una app dedicata sul tablet touch screen a colori wifi e si stampa il patentino: con un "tap" attivi il box di stampa senza fili, che produce una card in PVC a colori.

## 6 ATTIVITÀ

- Incontri formativi;
- Conversazione e osservazione;
- Esercitazioni pratiche

## 7 MEZZI E STRUMENTI

- Per le esercitazioni pratiche: n. 1 **simulatore di Guida Moto** modello City vero ciclomotore, completamente riadattato. Fornito di: struttura di appoggio antiribaltamento, PC ad elevate prestazioni, impianto sonoro 2.1, monitor 49 pollici, kit di guida e software professionale Mobility Moto;
- Per il “Patentino del buon cittadino”
  - App dedicata per Foto e Stampa
  - Tablet Touch Screen a Colori
  - Box di stampa con sistema WiFi senza fili, per la stampa professionale a colori su card in PVC
  - “Starter kit” completo per la stampa di 200 Patentini (card + inchiostro a colori)
  - Banchetto in tessuto facile da montare e pratico da trasportare: dimensioni 100x102x37 cm
  - Roll-Up: dimensioni 85x200 cm da utilizzare come fondo per scattare la foto
  - Vela: dimensioni 100x270 cm da posizionare all’esterno dello stand per una visibilità immediata.
  - Gazebo: dimensioni 3x3 m con parete interna stampata;
- Per attivazione applicazione “Quiz”: pacchetto da 500 tessere e attivazione on line
- Fotocopie.
- Cancelleria.

## 8 PUBBLICITÀ E DIFFUSIONE

Il progetto prevede una massiccia e capillare azione pubblicitaria tesa a diffondere la cultura della sicurezza stradale attraverso l’utilizzo dei seguenti strumenti:

- Brouchure informativa e formativa contenente le informazioni di base del progetto, dei soggetti attuatori e finanziatori e dei partner;
- Materiale didattico;
- Pagina web dedicata all’interno del sito istituzionale [www.aspolsardegna.it](http://www.aspolsardegna.it);
- Conferenza stampa di presentazione del progetto e finale di rendicontazione;

Tutto il materiale inerente al progetto (dotazioni informatiche, bici, scooter) riporteranno la dicitura del finanziamento e dell'Ente finanziatore.

Il Presidente

Enzo Comina

