

LAB ZERO●SEI



Comune di
Milano

REPORT ANNUALE 2023



LAB ZERO SEI

LABZEROSEI è un progetto dell'Area Servizi all'Infanzia, Direzione Educazione del Comune di Milano che ha visto la realizzazione di uno spazio sperimentale di innovazione in ambito educativo, culturale e digitale **dedicato alle bambine e ai bambini da 0 a 6 anni** e loro famiglie, presso lo stabile di proprietà comunale Padiglione Ex-Cucine del Parco Trotter a Milano. Obiettivo è **potenziare e arricchire l'offerta di occasioni educative, culturali e artistiche di qualità per le bambine e i bambini di Milano.**

Il progetto è stato reso possibile grazie a un importante investimento del Comune di Milano ed a finanziamenti internazionali che hanno consentito la ristrutturazione degli spazi, l'allestimento dei locali e la realizzazione di tutto il palinsesto di attività, iniziative ed eventi. L'azione progettuale prevede il coinvolgimento di una importante **rete di competenze, professionalità e collaborazioni, tanto internamente all'Amministrazione Comunale, quanto di soggetti esterni quali: università, centri culturali e di ricerca, fondazioni culturali e soggetti del terzo settore.** Ciò permette una costante condivisione di una pluralità di conoscenze e competenze e la collaborazione di diverse professionalità. La governance del progetto è garantita da un **comitato scientifico** e da un **gruppo tecnico-operativo**, entrambi coordinati e supervisionati dall'Area Servizi all'Infanzia con il compito di progettare e coordinare tutte le azioni e attività progettuali.

Il LABZEROSEI ha sede negli spazi delle Ex-Cucine dello

storico complesso educativo-scolastico che si trova all'interno del **Parco Trotter**. Gli spazi interni, di circa 320 metri quadrati, sono stati completamente riconfigurati e attrezzati con **arredi dedicati ed una dotazione tecnologica di alto profilo.** Si compongono di un **locale multifunzionale** dedicato ad attività per piccoli e grandi, uno **spazio immersivo** di immaginazione e narrazione, un laboratorio dedicato al **coding** e alla **robotica** e un **atelier "arte e bottega"** dedicato alle arti tradizionali della pittura, scultura e lavorazione dei materiali.

LABZEROSEI è un polo e laboratorio di ricerca e innovazione educativa, culturale ed artistica per bambine e bambini tra 0 e 6 anni, per le loro famiglie e per tutti gli educatori, operatori e professionisti del settore che in città promuovono educazione e cultura dell'infanzia.

È uno spazio di **esperienze e sperimentazione** dedicato all'infanzia nel quale bambine e bambini possono sviluppare creatività e intelligenze attraverso **prassi educative e azioni pedagogiche innovative** che alimentano anche pratiche educative di educatori, insegnanti e genitori. Uno spazio aperto e multifunzionale dove materiali destrutturati, naturali, ambienti e dispositivi tecnologici si incontrano per sviluppare attività immersive e creative che attivano **differenti modalità di sperimentazione, gioco e conoscenza** valorizzando l'esperienza corporea, cognitiva e comunicativa attraverso

tutti i sensi. **Un'occasione per l'esplorazione dei linguaggi espressivi, artistici, scientifici e digitali in una prospettiva inclusiva, di prevenzione della povertà educativa e di contrasto alle disuguaglianze.** Un'offerta educativa, artistica e culturale innovativa che, attraverso la valorizzazione e l'integrazione di una molteplicità di linguaggi, materiali e strumenti e un **approccio trasversale e multidisciplinare dei saperi, promuove il benessere delle bambine e dei bambini.**

Nel LABZEROSEI sono centrali le **relazioni tra bambine, bambini e adulti** - educatrici, educatori e atelieristi - con la possibilità di generare nuove modalità di comunicazione e di coinvolgimento reciproco, che considerino i bambini e le bambine come **soggetti creativi e intraprendenti** e non solo come semplici fruitori delle proposte educative. Le strategie e metodologie di lavoro sono attente a promuovere e valorizzare la **partecipazione** delle bambine, dei bambini, delle famiglie e della comunità attraverso lo **sviluppo di pratiche orientate alla corresponsabilità educativa** tra servizi, famiglie e città.

Nel LABZEROSEI le **competenze educative dei Servizi all'Infanzia del Comune di Milano e quelle artistiche e culturali del territorio e della città si intrecciano** per sostenere integrazioni e convergenze di diversi soggetti verso azioni di promozione della cultura dell'infanzia e possono essere incubatrici di **nuovi approcci e orientamenti** per tutti i servizi educativi 0-6. Tutto ciò avviene in continuità con la storia e le esperienze dei servizi educativi della città di Milano che nel corso degli ultimi trent'anni ha sviluppato una forte esperienza e competenza nel campo della gestione organiz-

zativo-amministrativa ed educativo-pedagogica dei servizi dedicati all'infanzia in un sistema pubblico-privato integrato in dialogo con i mandati di indirizzo nazionali ed europei.

Il LABZEROSEI è anche un luogo di **ricerca e di formazione continua** e si connota come polo che alimenta educazione e cultura per l'infanzia attraverso **dinamiche di progettazione partecipata** che valorizzano le competenze interdisciplinari degli attori coinvolti, promuovendo un generativo intreccio di linguaggi, approcci e metodologie di ricerca. Per questo motivo, **LABZEROSEI è un'infrastruttura materiale e immateriale, un luogo di produzione culturale aperto alla città e rigenerativo del territorio** in cui si colloca, svolgendo un importante ruolo di moltiplicatore delle potenzialità inclusive e formative già attive. Il polo desidera essere anche una grande **opportunità di ricerca e di formazione per il personale dei servizi all'infanzia del Comune di Milano** e per tutte le operatrici e gli operatori, professionisti ed esperti del settore. Seguendo i metodi della ricerca-formazione, coinvolge i soggetti e li rende protagonisti, **studiando e promuovendo processi di cambiamento.**

La struttura propone sia **percorsi laboratoriali per le bambine e i bambini dei servizi all'infanzia del Comune di Milano, sia un'offerta educativa aperta tutta la cittadinanza.** Il palinsesto di attività ed iniziative continua e si arricchisce nel fine-settimana con la proposta di attività laboratoriali e di appuntamenti ed iniziative artistiche e culturali dedicate alle famiglie. Affianca la proposta per bambine e bambini e loro famiglie, l'**offerta formativa e l'azione di ricerca** dedicata ai professionisti del settore.

IL PARTNER

Comune di Milano | Area Servizi all'Infanzia

LABZEROSEI è un progetto del Comune di Milano nato grazie a investimenti comunali e finanziamenti internazionali. Il progetto è stato realizzato dall'Area Servizi all'Infanzia - Direzione Educazione del Comune di Milano in collaborazione con un'ATI costituita da differenti realtà presenti sul territorio.



MUBA Museo dei Bambini di Milano

MUBA è un centro per lo sviluppo e la diffusione di progetti culturali dedicati all'infanzia. Con un costante lavoro di ricerca e qualità, promuove nelle bambine e nei bambini uno sguardo aperto sul mondo, creando negli anni sinergie con importanti istituzioni cittadine e con il Comune di Milano stesso, che hanno scelto di sostenere il suo progetto culturale.

Università degli Studi di Milano - Bicocca Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione

Il Dipartimento promuove lo studio dei processi formativi in chiave interdisciplinare. Svolge ricerca teorica ed empirica, con attenzione alla dimensione etica e partecipativa di soggetti e contesti educativi. Ha una tradizione di studi nell'area dei sistemi di educazione per la prima infanzia.

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano CREMIT - Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia

Il Centro svolge attività di ricerca e formazione in diversi contesti educativi-sociali, scuole, università, aziende. I temi di sviluppo fanno riferimento a quattro macro-aree: "Media Education - Cittadinanza onlife", "Innovazione didattica", "Prevenzione educativa 2.0" e "Pastorale digitale".

Bambini Bicocca SRL

Spin off universitario dedicato alla ricerca sulle pratiche educative per l'infanzia, gestisce il Nido e la Scuola Bambini Bicocca, nei quali si sviluppano sperimentazioni didattiche su scienza, lingua, musica, robotica, inclusione. Si occupa inoltre di consulenze, formazione, partecipazione a progetti di ricerca, sviluppo di materiali didattico-formativi.

COMIN Cooperativa Sociale

Da 50 anni mette al centro del suo lavoro l'accompagnamento ai percorsi di vita di famiglie e bambine e bambini promuovendo un maggior benessere sociale. Realizza servizi e interventi educativi in diversi ambiti e, in partnership con Enti Pubblici ed altre organizzazioni, segue progetti territoriali di coesione sociale, promozione culturale e sviluppo di comunità anche sulla prima infanzia.



CENNI STORICI



Il parco Trotter e la Casa sel Sole

Il Parco Trotter è un parco di Milano situato nel quartiere Turro, a est della città. Prende il nome dall'ipodromo del trotto che in passato sorgeva su quest'area, poi trasferito a San Siro nel 1924. Si può ancora riconoscere il vecchio tracciato di gara nel viale principale del parco. Dopo il fallimento della società sportiva in esso ospitata, l'area venne acquistata dal Comune che la trasformò in una scuola dalle avanzate teorie pedagogiche e destinata a bambine e bambini fragili, a rischio tubercolosi. Nacque così la **Casa del Sole** con un grande progetto pedagogico, *“un'esperienza milanese unica in Europa di scuola all'aperto”*: una scuola diffusa all'interno del parco, composta da tutta una serie di padiglioni adibiti ad aule, con l'area esterna immersa nel verde, vissuta come luogo di **apprendimento all'aperto**. Le aule erano suddivise

su dodici padiglioni, vere e proprie casette a misura di bambino. Composti da un unico piano, ciascuno conteneva quattro aule e un refettorio per colazione e pranzo. Costruiti su modello dello chalet svizzero, erano decorati in maniera sobria. Oltre alle aule, il parco era dotato di aree per attività collettive coordinate al modello pedagogico di riferimento; stalle, orti, frutteti, stagni, piscine, palestre e una chiesetta. Anche quando la TBC cessò di essere una malattia sociale largamente diffusa, l'esperienza pedagogica accumulata permise l'istituzione di una scuola speciale largamente impostata su attività all'aperto. Negli anni '70 la scuola diventò una scuola di quartiere e il parco cominciò ad essere aperto al pubblico. Il parco è attualmente nell'elenco redatto dal FAI dei Beni Ambientali di Milano da conservare e valorizzare. È in questo contesto speciale che si inserisce LABZERSEI.



21 DICEMBRE 2021

Il progetto Smart Creativity Hub viene ammesso al finanziamento REACT-EU.



30 DICEMBRE 2022

Il servizio viene aggiudicato dall'ATI composta da MUBA COOP SOC ONLUS (Capofila), Fondazione MUBA Impresa Sociale, COMIN, Università degli Studi di Milano Bicocca (Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione), Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (CREMIT) e BAMBINI Bicocca SRL.



5 APRILE 2023

Vengono approvati l'identità grafica e il naming ufficiale. Smart Creativity Hub diventa "LABZEROSEI".



4 MAGGIO 2023

LABZEROSEI inaugura le attività per le famiglie all'interno del Parco Trotter, ospitate nel Padiglione Tommaseo.



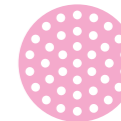
16 SETTEMBRE 2023

Si inaugurano i nuovi spazi di LABZEROSEI con un festival artistico aperto a tutta la città, organizzato su due giorni di attività e laboratori.



19 SETTEMBRE 2023

LABZEROSEI apre le porte e accoglie le prime scuole all'interno dei suoi spazi.



30 OTTOBRE 2023

Viene ufficialmente comunicato e confermato il rinnovo del contratto di appalto di gestione del progetto. LABZEROSEI prosegue le sue attività.



31 DICEMBRE 2023

LABZEROSEI chiude il suo primo anno di attività.

UN ANNO

IN NUMERI

12 eventi locali



3 webinar online

933 laboratori offerti



712

insegnanti coinvolti

6473 bambine e bambini coinvolti



182
ore di formazione

2 festival

LE PAROLE CHIAVE

Attraverso alcune parole chiave, vengono qui restituiti i primi esiti delle **traiettorie di ricerca** sviluppate intorno a LABZEROSEI, inteso come una grande opportunità di ricerca e formazione con e per il personale dei servizi all'infanzia e del progetto. La ricerca ha preso avvio nella primavera 2023 nei servizi del territorio, proseguendo poi all'interno degli spazi di LABZEROSEI, con strumenti sia quantitativi che qualitativi quali questionari, osservazioni, focus tematici, videoregistrazioni. Le principali aree di ricerca si concentrano sulla dimensione della creatività dei bambini nell'esplorazione dei linguaggi espressivi, artistici e scientifici in contesti naturalistici e tecnologici in una prospettiva inclusiva, di promozione al benessere e di prevenzione o contrasto alle diseguaglianze.



Accanto

La presenza degli **adulti** è fondamentale nei processi di crescita, sviluppo e apprendimento dalla nascita ai 6 anni. Non si tratta solo di controllo o gestione dei bisogni primari, ma anche di supporto, condivisione delle emozioni, sperimentazione delle attività, stimolo a conoscere ed esplorare. Nell'era digitale, la presenza degli adulti deve considerare anche il ruolo che si gioca nel determinare le abitudini di utilizzo e di gestione degli schermi e delle connessioni, evitando che siano l'algoritmo o la comodità a decidere per noi e per i più piccoli.



Affordances

Le **possibilità** offerte dagli oggetti nell'ambiente e dall'ambiente nel suo complesso sono numerose, ma possono essere solo ipotizzate. Ruolo fondamentale affinché si realizzino questi "inviti all'azione" che i bambini e le bambine colgono è dato dall'adulto che accompagna la ricerca: in osservazione della relazione unica che si crea tra contesto e soggetto, interessato ai processi oltre ai prodotti, ma soprattutto disponibile a ripensare le limitazioni dettate sia dalle regole che dalle caratteristiche strutturali di oggetti e ambienti.



Bambine & bambini

Bambine e bambini da 0 a 6 anni sono portatori di idee, risorse, competenze e domande che chiedono ascolto, visibilità, riconoscimento. E che necessitano di opportunità in cui esplorare, sperimentare, giocare, errare, scoprire, misurandosi con le questioni e le sfide del presente, attraversando situazioni a loro misura ma non semplificate, vivaci come la complessità del mondo e delle loro intelligenze, in dialogo con gli adulti, familiari e non, ma tenendo conto delle specificità delle loro età. Proposte che diano forma ai loro diritti.



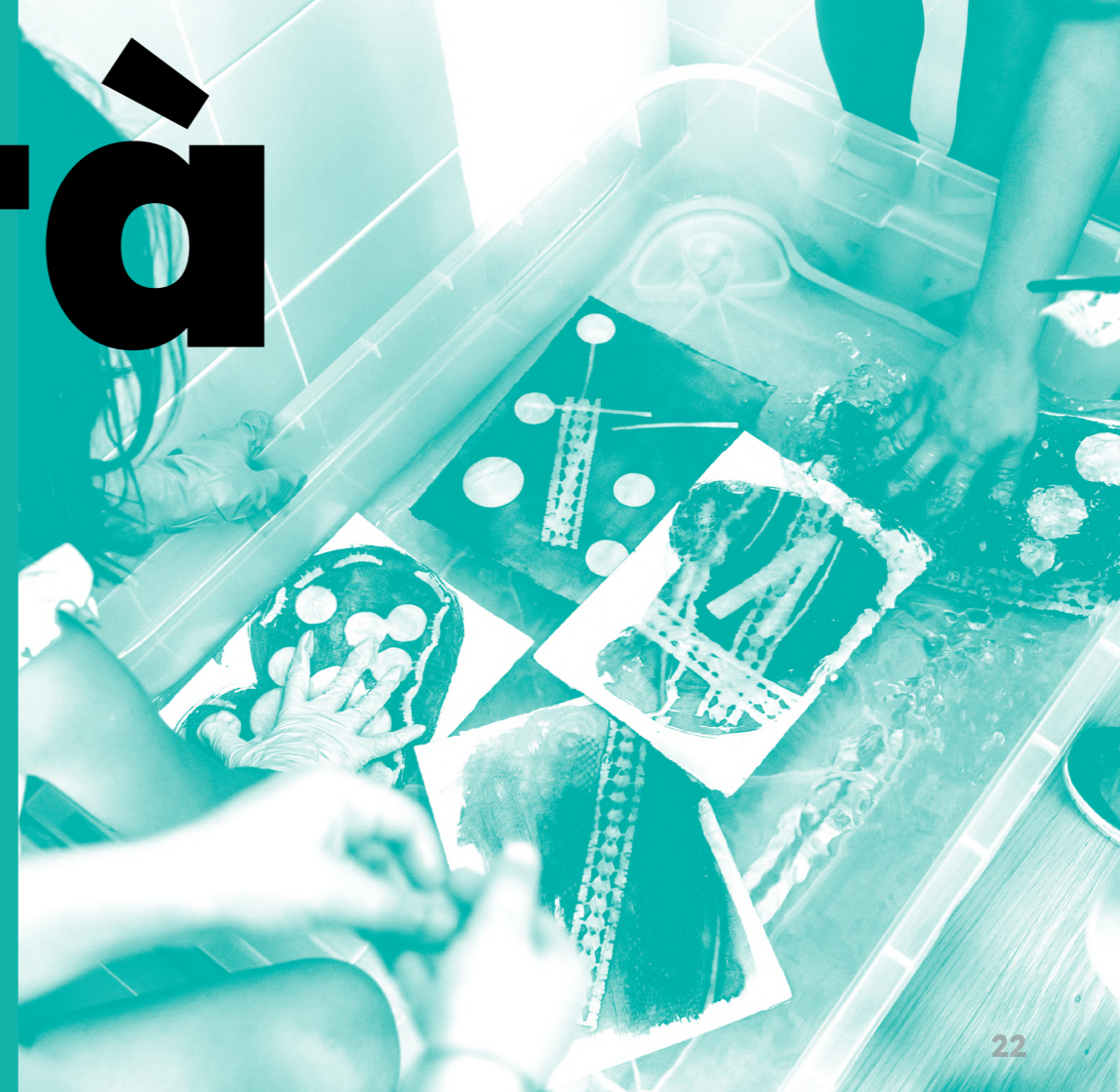
Città

LABZEROSEI è un luogo di produzione culturale nella e della città, perché quest'ultima possa essere sempre più una comunità impegnata nella valorizzazione dell'educazione e della cultura rivolta all'infanzia. Le attività proposte e i processi che si sviluppano sono frutto di dinamiche di progettazione partecipata che valorizzano le competenze interdisciplinari degli attori coinvolti, in una prospettiva di apprendimento continuo che permetta l'incontro di ruoli differenti e la promozione di cittadinanza attiva, a tutte le età.



Creatività

La **creatività** è una dimensione umana e pervasiva dell'esperienza sin da bambini, è trasversale ai linguaggi, ai materiali e alle tecnologie, è connessa alla capacità di porre e risolvere problemi, di ragionare, di comunicare con gli altri e con gli oggetti, di lavorare in gruppo, di pensare criticamente in modo libero e autonomo, di valutare e di autovalutarsi. La creatività è insieme conoscere e fare, la si rintraccia nelle azioni e nelle parole di bambine, bambini e adulti, nasce dal dialogo con l'ambiente nell'immersione di un'esperienza estetica divergente, oltre gli stereotipi, imprevista e imprevedibile.



Dietamediale

Così come accade per la gestione degli alimenti, che dev'essere equilibrata, varia e adeguata alle esigenze metaboliche, anche per i **media** digitali è importante non esagerare con il consumo e gestire in modo sostenibile e "sano" la possibilità di metabolizzare ciò che si fa con uno schermo o quando si è connessi, in particolare per la prima infanzia. Non si tratta solo della quantità, ma anche della qualità e della varietà dei consumi, considerando che le abitudini degli adulti hanno un grande peso nel modellizzare quelle dei bambini e delle bambine.



Ibridazione

In un'epoca come la nostra in cui il digitale è presente in ogni contesto, azione e processo comunicativo, anche i bambini e le bambine lo percepiscono e lo incontrano fin dalla loro nascita. Appare difficile e non strategico creare delle free-media zone per isolare e preservare l'infanzia. Piuttosto, ha senso identificare e agire una dimensione pedagogica e sostenibile delle pratiche quotidiane, che permettano l'**ibridazione** tra le esigenze fisiche, psicologiche e sociali dei bambini e delle bambine e la presenza pervasiva del digitale.



Immagini

Le **immagini** sono uno strumento prezioso perché permettono di sostenere sia la ricerca che la documentazione in merito alle esperienze di bambine e bambini nella loro relazione con gli ambienti e i materiali, contribuendo a mostrare e raccontare scoperte e apprendimenti. Le immagini, in integrazione con altri linguaggi, compongono una documentazione multimodale capace di restituire la processualità delle esperienze e di sostenere la dimensione partecipativa e inclusiva.

Linguaggi

I **linguaggi** di bambine e bambini sono tanti, quanti le loro intelligenze e i saperi del mondo. Linguaggi analogici, digitali, espressivi, artistici, estetici, performativi, visivi, narrativi, musicali, corporei, scientifici, naturalistici, medialti, tecnologici, da approfondire e mettere in dialogo all'interno di un approccio trasversale e interdisciplinare dei saperi. Labzerosei facilita la sperimentazione di linguaggi differenti e permette di esprimersi e confrontarsi in modi differenti, in una logica di accessibilità e libertà.



Materiali

Contesti e **materiali** a basso livello di strutturazione, quali quelli di riuso o naturali, mostrano un numero articolato di possibilità di interazione, che tuttavia necessitano di essere scoperte soprattutto laddove c'è un'abitudine a elementi più strutturati. Questi materiali favoriscono competenze trasversali, metodologie di indagine esplorative e acquisizioni di conoscenze in uno o più ambiti del sapere. Attraverso il loro utilizzo, la creatività compare sia nelle azioni che nelle parole utilizzate da bambine e bambini, oltre che dagli adulti.



Privacy

In ogni attività che si svolge quando si è connessi, vengono prodotti flussi costanti di **dati** e informazioni, raccolti da aziende che li gestiscono e utilizzano a fini economici, sociali e sanitari. Questi processi si verificano anche quando i dati riguardano i bambini e le bambine: fotografie, video, audio, messaggi, ricerche di risorse online. Se la **privacy** è un diritto essenziale di cittadinanza, lo è ancora maggiormente per la fascia 0-6, che rischia di essere “datificata”, controllata e orientata in modo strumentale nelle scelte presenti e future.



Ricerca

La **ricerca** coinvolge adulti e bambini e li rende protagonisti dei processi di indagine. La ricerca è formazione che promuove processi di cambiamento, di apprendimento e di sviluppo professionale tramite il confronto dei diversi punti di vista in una libera discussione. Tra ricerca quantitativa, qualitativa e progettazione educativa c'è reciprocità, la conoscenza nasce dall'azione e ri-progettazione continua e dinamica dei laboratori.



Robotica

I **robot** giocattoli sono mediatori didattici in interazione con l'ambiente e i bambini e lo stile educativo dell'adulto concorre alle possibilità di sperimentazione e di apprendimento. I Blue-bot sono inseriti in una cornice ludica e flessibile di playground inclusivo. L'uso di un codice nuovo si mostra in tutta la sua complessità chiedendo tempi distesi poiché molti sono i processi in gioco, la creatività emerge mentre si apprende l'alfabeto di base. Solo a quel punto il corpo che pensa e agisce nel gesto della mano diventa scoperta di regole e possibilità di invenzione immaginativa.



REPORT ANNUALE 2023

www.comune.milano.it/web/labzerosei

TESTI A CURA DI

Comune di Milano
Area servizi all'infanzia

–

Università degli Studi di Milano - Bicocca

Università Cattolica del Sacro Cuore
CREMIT

MUBA - Museo dei Bambini di Milano

