

DESCRIZIONE GENERALE DEL PROGETTO

La situazione è molto complessa e delicata; quella che ci aspetta quest'anno sarà un'estate diversa, strana, difficile, ma sicuramente indimenticabile. Sarà un'estate da inventare, caratterizzata come sempre da responsabilità, rigore e cura ma che decisamente avrà bisogno di un'attenzione e uno sguardo diverso. Ora più che mai, non possiamo permetterci di sbagliare o fare passi falsi: bisogna mettere in piedi un piano B. E' vero che l'emergenza ci ha imposto dei limiti, ma limiti ed ostacoli aprono sempre mondi di possibilità e scenari del tutto nuovi. Senza limiti e ostacoli il nostro mondo come lo conosciamo non esisterebbe. Lo stesso accadrà questa estate per noi educatori che avremo bisogno di utilizzare strumenti nuovi e in primis il mondo digitale. Ore e intere giornate trascorse sui banchi di scuola, al chiuso. Tutto questo tempo "indoor" andrebbe riequilibrato proprio in estate attraverso il gioco.

Il ruolo del gioco nell'educazione e nella didattica è presente fin dall'epoca antica, in tempi recenti è un diritto dell'infanzia. Riferimenti al ludico si trovano nella normativa internazionale e nella normativa scolastica nazionale, innanzitutto, il gioco, permette di stare nell'esperienza, di fare esperienza. Inoltre il suo contributo è legato alla motivazione e al coinvolgimento. Il gioco infatti è motivante e motivato. Colui che decide di "imparare" un gioco esprime liberamente la sua volontà di apprendere un sistema di regole e di stare in un insieme di processi. Il gioco è automotivante. Contiene in sé la spinta ad apprendere. Oggi più di ieri ogni apprendimento che si possa definire significativo sia inevitabilmente legato a esperienze a tutto tondo, gratificanti, emotivamente intense, in cui ci si mette "in gioco" con l'intera persona.

L'idea che sosteniamo è che il gioco abbia tutte le caratteristiche necessarie affinché attraverso di esso si realizzi quello che studiosi di ambiti differenti quali Carl Rogers, David Ausubel e Joseph D. Novak definirono "apprendimento significativo", il tipo di apprendimento più efficace e duraturo che le persone possano sperimentare.

I diversi studi sul tema condividono alcune riflessioni di base su questo fenomeno: esso è "globale", integra al proprio interno, con diverse prevalenze a seconda della tipologia, molteplici componenti:

- affettive (il divertimento, il piacere)
- sociali (la squadra, il gruppo, il rispetto delle regole)
- motorie e psicomotorie (il movimento, la coordinazione, l'equilibrio),
- cognitive (l'elaborazione di strategie di gioco, l'apprendimento di regole)
- emotive (la tensione, la sfida, il senso di liberazione, la paura)
- culturali (le modalità di relazione, il significato del gioco stesso)
- transculturali (la necessità delle regole condivise, il linguaggio comune del gioco).

Il gioco è quindi un'esperienza complessa e coinvolgente che permette ai bambini di partecipare, di essere protagonisti, di apprendere attraverso il fare, in modo costante e naturale, accrescendo le loro conoscenze e competenze.

Finalità e obiettivi

L'esperienza artistica nei suoi diversi linguaggi oggi è più presente nel panorama culturale dei bambini. Fin dai primi anni di età per i bambini è più facile comunicare ed esprimere le proprie emozioni, con l'interpretazione, drammatizzazione, il movimento, il gioco. Mediante le varie attività proposte è possibile favorire il superamento dei problemi che normalmente accompagnano la crescita: la timidezza, il cattivo rapporto con il corpo in mutamento, l'eccessiva aggressività. L'esperienza teatrale, per esempio, stimola le diverse forme di apprendimento, potenziando ed indirizzando energie creative ed alimentando al contempo il gusto estetico e artistico. Alla base delle attività, esistono delle metodologie di lavoro che fanno confluire alla parola animazione due direttive: una pedagogica (al fine di realizzare una proposta che non vuole essere di puro intrattenimento), e l'altra teatrale, per instaurare una comunicazione più diretta. "Il gioco del teatro" rappresenta per tutti i popoli della terra il linguaggio privilegiato attraverso il quale è possibile esprimere la propria cultura, la storia, le tradizioni, gli usi e i costumi. L'attività teatrale,

oggi è uno strumento di fondamentale importanza per promuovere la reciproca conoscenza fra giovani di cultura, tradizione e lingue differenti.

Il nostro obiettivo primario, sarà quello di aiutare i bambini a comunicare e ad esprimersi stimolando in loro la creatività e l'immaginazione: non semplicemente attraverso la parola ma attivando in modo extra-quotidiano lo strumento corpo e lo strumento voce

Il progetto persegue a breve termine i seguenti obiettivi:

- Accostare il bambino al teatro
- Sviluppare la capacità percettiva
- Stimolare la fantasia.
- Sviluppare la creatività.
- Scoprire nuovi piani di comunicazione attraverso il gioco.
- Stimolare in modo extra-quotidiano lo strumento corpo e lo strumento voce.
- Sviluppare un atteggiamento di fiducia in se stessi e negli altri.
- Far superare eventuali pregiudizi sui limiti e sulle capacità psicofisiche proprie e dei compagni.
- Aiutare i bambini a comunicare e ad esprimersi
- Facilitare il processo di socializzazione all'interno dei singoli gruppi.
- Creare sintonia e rispetto fra i bambini.
- Incentivare socializzazione e capacità di relazione dei singoli e del gruppo.
- Valorizzare la diversità come fonte di originalità.
- accostarsi all'educazione motoria perché è un utile mezzo per aiutare gli alunni ad acquisire o consolidare il rapporto con il proprio corpo;
- agevolare gli studi artistici e musicali.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'

Centro Estivo n. 1

Periodo di svolgimento: 2 agosto 2021 – 12 settembre 2021

Denominazione del centro estivo: Hurrà Summer Camp

Bambini previsti n. 100

Fascia di età: 6-17 anni

Orario giornaliero dei moduli: dal lunedì al venerdì ore 8.30-13.00

Gruppo A – età 6-8 anni = lunedì e mercoledì

Gruppo B – età 9-11 anni = martedì e giovedì

Gruppo C – età 12-17 = venerdì

Ambienti esterni e strutture che si intendono utilizzare (specificare e descrivere le strutture e gli ambienti esterni già in disponibilità del soggetto organizzatore e quelle di cui si intende chiedere l'utilizzo al Comune o a soggetti terzi): n. 2 aule e cortile esterno dell'Istituto Comprensivo "Giovanni Verga", plesso di via Bologna in Scordia (CT)

Descrizione sintetica del progetto educativo con indicazione di una giornata tipo:

L'esperienza artistica nei suoi diversi linguaggi oggi è più presente nel panorama culturale dei bambini. Fin dai primi anni di età per i bambini è più facile comunicare ed esprimere le proprie emozioni, con l'interpretazione, drammatizzazione, il movimento, il gioco. Mediante le varie attività proposte è possibile favorire il superamento dei problemi che normalmente accompagnano la crescita: la timidezza, il cattivo rapporto con il corpo in mutamento, l'eccessiva aggressività. L'esperienza teatrale, per esempio, stimola le diverse forme di apprendimento, potenziando ed indirizzando energie creative ed alimentando al contempo il gusto estetico e artistico. Alla base

delle attività, esistono delle metodologie di lavoro che fanno confluire alla parola animazione due direttive: una pedagogica (al fine di realizzare una proposta che non vuole essere di puro intrattenimento), e l'altra teatrale, per instaurare una comunicazione più diretta. "Il gioco del teatro" rappresenta per tutti i popoli della terra il linguaggio privilegiato attraverso il quale è possibile esprimere la propria cultura, la storia, le tradizioni, gli usi e i costumi. L'attività teatrale, oggi è uno strumento di fondamentale importanza per promuovere la reciproca conoscenza fra giovani di cultura, tradizione e lingue differenti.

Il nostro obiettivo primario, sarà quello di aiutare i bambini a comunicare e ad esprimersi stimolando in loro la creatività e l'immaginazione: non semplicemente attraverso la parola ma attivando in modo extra-quotidiano lo strumento corpo e lo strumento voce

Il progetto persegue a breve termine i seguenti obiettivi:

- Accostare il bambino al teatro
- Sviluppare la capacità percettiva
- Stimolare la fantasia.
- Sviluppare la creatività.
- Scoprire nuovi piani di comunicazione attraverso il gioco.
- Stimolare in modo extra-quotidiano lo strumento corpo e lo strumento voce.
- Sviluppare un atteggiamento di fiducia in se stessi e negli altri.
- Far superare eventuali pregiudizi sui limiti e sulle capacità psicofisiche proprie e dei compagni.
- Aiutare i bambini a comunicare e ad esprimersi
- Facilitare il processo di socializzazione all'interno dei singoli gruppi.
- Creare sintonia e rispetto fra i bambini.
- Incentivare socializzazione e capacità di relazione dei singoli e del gruppo.
- Valorizzare la diversità come fonte di originalità.
- Accostarsi all'educazione motoria perché è un utile mezzo per aiutare gli alunni ad acquisire o consolidare il rapporto con il proprio corpo;
- Agevolare gli studi artistici e musicali.

Nel rispetto delle esigenze degli alunni, saranno garantite opportunità differenziate al fine di promuovere il massimo coinvolgimento, riservando ruoli ed impegni particolari soprattutto agli alunni in situazioni di handicap e a quelli che presentano difficoltà legate all'apprendimento.

Giornata tipo:

- 1) Accoglienza, rito del benvenuto e dell'igiene delle mani
- 2) Gioco strutturato o attività (di gruppo e/o individuali)
- 3) Gioco libero: i minori potranno utilizzare i giochi presenti in struttura e organizzarsi individualmente o in gruppo decidendo come gestire il proprio tempo e spazio di gioco; gli operatori potranno così osservare le dinamiche di gruppo e prendere coscienza delle leadership negative o positive presenti nel gruppo e delle dinamiche da esse scaturite, il tutto utile a gestire meglio le attività di gruppo. Gli operatori coordineranno il momento di gioco libero nel rispetto del distanziamento sociale
- 4) Igiene delle mani e merenda
- 5) Gioco strutturato o attività (di gruppo e/o individuali)
- 6) Rito del saluto

Programma delle attività:

Si prevede la realizzazione delle seguenti attività che saranno poi organizzate per fasce di età:

Laboratori:

- ART WORKSHOP
- THEATER WORKSHOP
- MOTOR LABORATORY, YOGA FOR CHILDREN
- MUSIC AND RHYTHM WORKSHOP
- VIDEO CHALLENGE
- Atelier sensori-motorio