

Progetto "Mens-animata"

progetto di animazione/laboratorio ludico a mensa per le scuole elementari del Comune di San Benedetto del Tronto.

PREMESSA E ANALISI DEI BISOGNI:

L'animazione è il tentativo positivo di costruire nuovi tipi di relazioni e interazioni, nuovi canali di apprendimento, di comunicazione, di socializzazione..

(Il nuovo manuale delle professioni culturali, Utet, 1999)

La richiesta del servizio mensa all'interno delle Scuole elementari a tempo prolungato del Comune di San Benedetto del Tronto è in aumento, come si può dedurre dal quadro riassuntivo che segue:

Dati servizio mensa anno scolastico 2002-2003

| | Classi n° | Alunni n° |
|------------------------------------|--|------------|
| II Circolo Via Alfortville | 6 da 22 alunni | 132 |
| III Circolo Bice Piacentini | 1 da 23 alunni 2 da 18 alunni 2 da 25 alunni | 109 |
| III Circolo Borgo Trevisani | 1 da 18 alunni 2 da 23 alunni 1 da 22 alunni | 86 |
| Totale | 15 | 327 |

Da un'indagine, svolta presso insegnanti che hanno operato in strutture scolastiche che prevedevano il tempo prolungato e genitori di alunni che hanno usufruito dell'interscuola nel tempo prolungato, si evince che il tempo che intercorre tra la fine del pranzo e l'inizio delle lezioni pomeridiane rischia spesso di diventare uno spazio di disturbo e di interferenza col rapporto educativo che precede e che segue.

Il ragazzo, infatti, soprattutto quello più in difficoltà, per carenze affettive familiari o per difficoltà nella sfera della socializzazione o anche per mancanza di un ruolo positivo all'interno del gruppo-classe, dovuta alle difficoltà che incontra nel processo di apprendimento, può essere indotto più facilmente a isolarsi o a cercare una rivale, con un comportamento aggressivo, su una struttura che sente generalmente opprimente o su un compagno, che, essendo al contrario di lui accettato e lodato dall'insegnante, egli avverte come pericoloso per le sue sicurezze affettive: è l'"avversario" che gli ruba l'affetto dell'adulto.

Da qui la necessità di offrire, attraverso attività ludiche organizzate in forma di laboratorio, l'opportunità, per alcuni ragazzi di controllare le loro pulsioni aggressive, sublimandole in

attività che potrebbero invece esaltare le loro potenzialità creative o organizzative, la loro spontaneità e

generosità, che durante il normale orario scolastico non necessariamente si trova il modo di valorizzare; per altri ragazzi di vincere la propria timidezza o, comunque, trovare nel rapporto con un educatore di ruolo diverso da quello dell'insegnante, il tempo e i modi opportuni e più efficaci per stabilire un dialogo più sfaccettato, più aperto e più fiducioso con l'adulto.

Questo rapporto empatico, favorito dal processo di simbolizzazione implicito in ogni attività ludico-laboratoriale, può consentire a tutti i ragazzi di costruire una maggiore fiducia in se stessi ed una maggiore coscienza democratica e sociale, a molti di recuperare una più forte motivazione nell'impegno scolastico vero e proprio.

FINALITA' GENERALI:

Grazie all'attività di animazione gli alunni scopriranno:

- il valore del gioco e dello svago
- l'importanza del lavoro di squadra, della collaborazione, della solidarietà, dell'aiuto reciproco e dell'affiatamento relazionale
- il valore della metafora

OBIETTIVI INTERMEDI:

- Invitare gli alunni a mettere in comune e in discussione il proprio bagaglio di esperienze culturali
- Affinare con nuovi metodi e nuove esperienze le modalità della comunicazione e delle relazioni
- Creare occasioni di arricchimento e apprendimento
- Aiutare gli alunni alla conoscenza di sé, del proprio corpo, dei propri bisogni, delle proprie capacità e attitudini
- Facilitare la comprensione dell'altro mediante uno stare insieme vero
- Avvicinare gli alunni allo studio di linguaggi diversi, verbali e non verbali, che possano concorrere alla propria formazione culturale
- Aiutare gli alunni a superare problemi e reazioni determinate dall'impatto con:
 - una nuova realtà (quella scolastica)
 - più realtà (i contatti con alunni provenienti da civiltà diverse)
 - la realtà del proprio territorio
- Formare un gruppo affiatato che arrivi a "sentire" l'altro senza perdere le caratteristiche della propria individualità e personalità
- Far emergere e strutturare la creatività e la fantasia degli alunni
- Sviluppare la spontaneità degli alunni
- Aiutare gli alunni ad utilizzare linguaggi che gli permettano di comunicare più di quanto possa la trasmissione verbale, a volte per loro troppo difficoltosa.
- Sviluppare le capacità manuali dell'alunno e le tecniche del corpo in genere
- Avvicinare gli alunni al gioco organizzato
- Responsabilizzare gli alunni

SVOLGIMENTO DEL PROGETTO:

Per il raggiungimento delle finalità indicate saranno attivati, nei giorni di mensa da Gennaio a Giugno 2003, dei laboratori ludici nell'arco di tempo (quantificabile in 45 minuti) che intercorre tra la fine del pranzo e la ripresa delle lezioni (all'incirca dalle ore 13.35 alle ore 14.20).

Nei laboratori ludici saranno proposte le seguenti tipologie di gioco:

- giochi cantati e musicali
- giochi d'ambiente (o d'atmosfera)
- giochi di fiducia
- giochi espressivi
- giochi in ampi spazi
- giochi a chiave
- giochi d'attenzione
- giochi per luna park
- giochi di coordinazione motoria
- giochi nella natura
- etc.

Per lo svolgimento dei laboratori ludici l'Associazione Systema impiegherà indicativamente n° 30 operatori, 2 per ciascuna delle 15 classi (rapporto operatori-alunni: 1 a 10,9).

I 30 operatori saranno coordinati dai responsabili dell'Associazione Systema.

I 30 operatori saranno scelti a seguito del Corso di formazione ("Minori in Gioco") che l'Associazione Systema organizzerà nei mesi di novembre/dicembre 2002 a San Benedetto del Tronto, presso la Sala Cedic o presso una scuola cittadina (ad esempio IPSIA).

Si rende noto che in base ad accordi intercorsi tra l'Università degli Studi di Macerata, nella persona del Prof. Roberto Sani, l'Assessorato alla Scuola e ai Minori del Comune di S. Benedetto del Tronto, nella persona dell'Assessore Gabriella Ceneri, e la scrivente Associazione Systema, nella persona del Dott. Manuel Pucci, verrà organizzato un corso di formazione ("Il Tempo Perso" nell'animazione del tempo libero), che si svolgerà presso le aule dell'Università degli Studi di Macerata, al quale potranno accedere esclusivamente gli iscritti al 1° anno del Corso di laurea in Scienze della Formazione Umana – curriculum animatore socio-educativo. Per questi studenti il corso di formazione sarà considerato come anticipazione degli stage previsti nel 2° anno accademico.

I corsisti potranno frequentare i laboratori ludici come stagisti, senza avere la responsabilità del servizio.

L'organizzazione del corso di Macerata non comporterà alcun onere aggiuntivo a carico del Comune di S. Benedetto del Tronto, né direttamente né indirettamente attraverso la prestazione dell'Associazione Systema.

Organizzazione e programma del Corso di formazione "Minori in Gioco":

Il corso sarà strutturato in 30 ore di lezione suddivise in 15 incontri da 2 ore.

Le lezioni saranno tenute dall'Associazione Systema.

Gli argomenti trattati nel corso saranno i seguenti:

- la dialettica identità/alterità;
- l'animazione del tempo libero;
- il progetto mens-animata;
- il gruppo;
- la competenza dell'animatore;
- il gioco

L'attestato di partecipazione sarà rilasciato solo a coloro che dimostreranno di aver acquisito le competenze richieste per lo svolgimento dell'attività del dopo-mensa (vedi criteri di valutazione).

Parametri di ammissione al corso di formazione "Minori in gioco" da utilizzarsi a cura della commissione esaminatrice per l'accesso al corso e per l'esame di valutazione finale al corso medesimo.

Età: 18-30

Titolo di studio e valutazione:

LAUREA: (10 punti)

Pedagogia

Scienze della formazione

Scienze dell'educazione,

Lettere e filosofia,

Sociologia,

Psicologia

DIPLOMA DI:

Maturità magistrale (con anno integrativo) (6)

Maturità classica (3)

Maturità scientifica (3)

CONSIDERIAMO:

Corsi di formazione (1)

ESPERIENZE LAVORATIVE: (1)

NON CONSIDERIAMO:

Volontariato

OBBLIGATORIO: COERENZA DEL PROPRIO PERCORSO FORMATIVO

Criteri di valutazione finali relativi al corso di formazione "Minori in Gioco"

- Frequenza (almeno 2/3 delle lezioni)
- Capacità di relazionarsi
- Conoscenze acquisite
- Capacità propositiva
- Capacità di gioco
- Capacità di ascolto
- Capacità critica
- Capacità di osservazione

Commissione per l'ammissione al corso di formazione "Minori in Gioco" e valutazione finale del medesimo

Dottoressa Maria Sellitti - Psicologa

Dott. Manuel Pucci - Presidente dell'Associazione Systema

Ciarrocchi Francesco - Socio fondatore dell'Associazione Systema