



CASARANO



COLLEPASSO



MATINO



PARABITA



RUFFANO



SUPERSANO



TAURISANO



AMBITO TERRITORIALE SOCIALE DI CASARANO

PROVINCIA DI LECCE

Sito: www.ambitodicasarano.it

e-mail: segreteriaudp@ambitodicasarano.it - udp@ambitodicasarano.it – pec: info@pec.ambitodicasarano.it

ALLEGATO N.2 FORMULARIO DI CANDIDATURA

Il presente formulario è parte integrante dell'Avviso pubblico n. 2/2017 e non può essere modificato nella composizione delle sue parti.

Va compilato e consegnato, in versione cartacea, nei termini e secondo le modalità indicate nell'Avviso.

Progetto N°:

(Spazio riservato al Servizio Sociale Professionale d'Ambito)

Parte A. Soggetto candidato

A.1 Nome del soggetto candidato

Gestalt House - Laboratorio Creativo per la Comunicazione – A.P.S.

A.2 Natura giuridica del soggetto candidato

Associazione di Promozione Sociale
Iscritta nel Registro Regione Puglia con n. 346/Le del 15/03/2017

A.3 Sede operativa del soggetto candidato

Matino, Contrada Biacolezzi

A.4 Legale rappresentante del soggetto candidato

Cognome e nome	Luciano Provenzano
Data e luogo di nascita	06/04/1953 Parabita
Residenza	Via G. Cataldi, 55/A 73052 Parabita
Domicilio	Via G. Cataldi, 55/A 73052 Parabita
Codice Fiscale	PRVLCN53D06G325V

A.5 Recapiti di contatto

(I seguenti recapiti verranno utilizzati per l'invio di comunicazioni ai partecipanti. Si raccomanda di inserire indirizzi e-mail e recapiti telefonici e fax attivi)

E mail	gestalthouse3@gmail.com
Telefono	0833/595161
Cellulare	368/583254
Fax	0833/595161

Parte B. Identificazione dell'idea progettuale

B.1 Titolo del progetto

Gioca_giò / Gioire_giocando

B.2 Oggetto

(Barrare la casella corrispondente all'iniziativa che si intende realizzare. In caso di azioni non contemplate nell'elenco di cui sotto, specificare quanto si vuole attuare, barrando e completando l'apposita casella "altro")

Attività ludico-didattiche

Attività ricreative

Attività sportive

Altro(Specificare.....)

|

B.3 Abstract del progetto

(Breve descrizione del contenuto dell' idea progettuale)

Gioca_giò / Gioire_giocando è la proposta di campo estivo per bambini e ragazzi dai 6 agli 11 anni, con l'obiettivo che **il gioco costituisca sempre un'esperienza di gioia**, giacché i giochi possono talvolta annoiare o rendere eccessivamente competitivi o isolare in mondi virtuali.

Poter quindi sviluppare attività ludiche favorendo occasioni di **divertimento e svago e al contempo la possibilità di apprendimento in maniera naturale e spontanea**, assecondando bisogni, interessi e capacità dei ragazzi, in uno spazio all'aperto con attigua residenza in campagna.

Spazio alla creatività innata dei bambini e alla possibilità di avvalersi delle esperienze con **adulti quali facilitatori e guide**, in ragione delle fonti di conoscenza e competenza che sono disponibili nell'ambiente di campagna e per altre possibili relazioni significative a questa associate.

Parte C. Descrizione del progetto

C.1 Cosa s'intende realizzare e perché?

(Descrivere origini, contenuti e motivazioni principali dell'idea progettuale)

A motivazione della proposta si portano tre riferimenti essenziali:

- l'esperienza di **Don Lorenzo Milani**, che in *"Lettera ad una professoressa"* sottolineava l'importanza di dare spazio alla curiosità e all'inventiva dei ragazzi, da parte dell'educatore che svolge un vero e proprio ruolo di artista, facendosi promotore di una relazione tra il bambino in crescita, la propria interiorità e il mondo circostante.
- Il pensiero di **Donald Winnicott**, per il quale *"l'esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo, e ciò in primo luogo si manifesta nel gioco"*. L'impulso creativo è presente alla stessa maniera in ogni essere umano, compresi i bambini con difficoltà i quali "possono manifestare la gioia per il semplice fatto di poter respirare."
- **Dichiarazione di Parigi dei Ministri dell'Educazione dell'Unione Europea** (17 marzo 2015) per la promozione della cittadinanza attiva, la prevenzione dell'emarginazione e della radicalizzazione violenta. *"Indispensabile per l'operatore di Arte-Educazione è dunque saper valorizzare il gioco considerandolo un alleato dell'apprendimento cognitivo e relazionale, nonché il mezzo fondamentale per trasmettere messaggi, valori e conoscenze. La finalità primaria dell'educazione non è solo sviluppare conoscenze, abilità, competenze, ma anche aiutare i giovani -in stretta collaborazione con i genitori e le famiglie- a divenire componenti attivi della società, responsabili e mentalmente aperti."*

Nei tre riferimenti sopra apportati si sottolinea **l'importanza del gioco, della creatività e dell'inventiva per la crescita dei bambini e ragazzi**. Sono le opportunità che la proposta che ***Gioca_giò / Gioire_giocando*** intende offrire: spazio al gioco libero fra bambini, sotto lo sguardo vigile di adulti empaticamente presenti; giochi guidati dall' **"Arte-Educatore"** per favorire piattaforme ludiche di più ampio coinvolgimento fra tutti i partecipanti. Possibilità quindi di sviluppare in maniera creativa elaborati narrativi, pittorici, musicali e di altre arti, come prodotto dei percorsi compiuti per la soddisfazione dei ragazzi stessi e come opportunità di comunicazione con i genitori, in famiglia.

C.2 Obiettivi

(Descrivere gli obiettivi qualitativi e quantitativi che si intendono perseguire attraverso la realizzazione dell'idea progettuale)

Obiettivi qualitativi:

- **Favorire la creativa gestione del tempo libero** dei bambini, in maniera che al centro vi sia la possibilità esplorativa, di ricerca e di organizzazione di attività ludiche in uno spazio naturale, evitando la centralità di televisore, *playstation*, o altri apparecchi informatici ;
- essere guidati dall'Arte-Educatore in **piccole attività attinenti la vita agricola**, quali: seminare dei fiori, conoscere le piante, irrigare, raccogliere e degustare la frutta di stagione;
- Fare in modo che i ragazzi si sentano **coprotagonisti attivi delle azioni intraprese**;
- **Favorire l'inclusione sociale** dei ragazzi, il potenziamento delle risorse specifiche di ciascuno;
- **Sostenere la comunicazione fra bambini e genitori** per un costante coinvolgimento di questi nelle attività svolte.

Obiettivi quantitativi:

Tali obiettivi saranno in rapporto diretto col numero di possibili fruitori dell'esperienza proposta, all'età degli stessi, agli aspetti relativi al carattere di ciascuno e ai contesti socio-familiari di provenienza.

C.3 Fasi ed azioni in cui si articola il progetto

(Descrivere le fasi del progetto e le azioni che si vogliono realizzare, con l'indicazione dei tempi di esecuzione)

ACCOGLIENZA E AMBIENTAMENTO (primi giorni):

- presentazione dell'iniziativa e del contesto ambientale ospitante;
- illustrazione delle regole essenziali per la gestione degli spazi, dei rapporti, per il buon andamento dell'esperienza;
- invito ai partecipanti a presentarsi reciprocamente potendolo fare nell'incontro di gruppo ed estendendo tale possibilità negli incontri spontanei;
- invito ad esplorare l'ambiente in maniera spontanea o guidata da Arte-Educatori;

ATTIVITÀ FILONE (work in progress)

Si determinerà la costituzione di gruppi per lo svolgimento di **attività filone** (macro-azioni) in ragione dell'età dei partecipanti:

- **per i più piccoli:** la campagna e la sua vegetazione;
- **per i più grandi:** la campagna e il lavoro dell'uomo.

CENTRI D'INTERESSE (work in progress)

Verrà proposto quindi ai partecipanti di sviluppare iniziativa per **l'attività filone** a cui si partecipa mediante **centri d'interesse** che ogni partecipante può scegliere fra quelli che quotidianamente potranno rendersi disponibili fra i seguenti:

- inventario di quanto è presente nel contesto ambientale riferibile all'attività filone;
- fotografia e riprese video,
- scelta di testi scritti e musicali;

- canto;
 - interviste a persone che si riterrà coinvolgere per gli aspetti ludici e di ricerca che emergeranno;
 - disegno e colori;
 - invenzioni narrative e poetiche;
 - piccoli manufatti ricavati da elementi presenti nell'ambiente.
- elaborazione dei percorsi che si sviluppano anche mediante utilizzo del pc.

FASE CONCLUSIVA

Si promuoverà un incontro con anche le famiglie a cui i ragazzi presenteranno l'esperienza svolta e gli elaborati sviluppati.

C.4 Risorse umane

(Indicare il piano delle risorse umane che si intendono utilizzare per l'implementazione dell'intervento)

Profilo professionale/ruolo (Per esempio: educatori, artisti di strada, animatori....)	Azioni principali
Arte-Educatore	Riferimento e guida costante della vita e dell'attività del campo
Psicologo	Facilitatore dei rapporti e dei contatti fra ragazzi e famiglie
Musicista e cantore	Scelta ed invenzione di brani musicali
Storico	Rapporto fra campagna e storia uomo nel nostro territorio

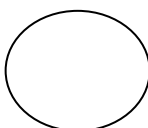
C.5 Convenzioni

Nome partner	Sede	Azione/i
Centro di Cultura "Il Laboratorio"	Parabita Via S. Sebastiano	Narrazioni e dialoghi su storia e storie locali

Il dichiarante autorizza il Responsabile del Procedimento ad utilizzare e rendere disponibili tutti i dati personali contenuti nella presente dichiarazione ai fini della gestione del progetto, i quali saranno trattati, nel rispetto del D.lgs. 196/2003 e s.m.i., con modalità manuali, informatiche, telematiche anche ai fini della loro inclusione in una banca dati ed eventuali pubblicazioni ed in ogni caso con strumenti idonei a garantirne la sicurezza e riservatezza.

Luogo e data

Parabita, lì 24 Maggio 2017



Il rappresentante legale

Luciano Provenzano
Presidente Gestalt House A.P.S.