

## Contest Giovani Antenne per l'Innovazione Sociale a Torino

### PROGETTO DEL GRUPPO "METTERSI IN GIOCO"

IDEA: Ponti di Pagine

#### TARGET

Il progetto si rivolge a minori del Canavese dai 3 ai 16 anni.

#### BISOGNO ATTUALE

Il progetto parte dalla constatazione che sul territorio abbiamo riscontrato:

1. Una carenza di servizi di sostegno alle famiglie in orario non scolastico per la cura e l'intrattenimento dei bambini in fascia di età 3- 11 anni
2. La mancanza sul territorio di servizi o luoghi d'incontro sicuri e stimolanti che propongano attività per intrattenere e educare i ragazzi dopo la scuola primaria
3. La mancanza di iniziative che stimolino e avvicinino alla lettura attraverso approcci non didattici, ma ludici e personalizzati con un occhio di riguardo alla fascia di età dell'adolescenza

#### SERVIZI ATTUALI

- 1) I servizi che attualmente si rivolgono al target del progetto e che rispondono almeno in parte ai bisogni del territorio sono:
- 2) Nati per Leggere si rivolge a una fascia di età che va dagli 0 ai 6 anni e propone laboratori di lettura animata durante l'orario di apertura delle biblioteche e negli spazi dedicati
- 3) Zac! Cooperativa sociale che organizza laboratori ed eventi a tema presso uno spazio espositivo e di socializzazione aperto alla comunità
- 4) Spazio Arte Giovani in cui è disponibile una sala prove attrezzata e laboratori di attività artistico espressive organizzati in modo non sistematico
- 5) Scuola di inglese per bambini e adulti presso la cooperativa Alce Rosso
- 6) Oratori
- 7) Centri estivi organizzati dal privato sociale, da enti religiosi, dalle scuole, da enti privati
- 8) Parco avventura a Montestrutto rivolto a tutta la popolazione e centrato sulla Palestra di roccia
- 9) Antharesworld: parco avventura acrobatico posizionato sulle rive del lago di Candia

#### PROPOSTA

Il progetto vuole proporre l'ideazione di un parco avventura, "PONTI DI PAGINE", che si sviluppa all'interno della struttura di Villa Girelli, ex colonia estiva Olivettiana, in cui sono disponibili diverse aree verdi e padiglioni attualmente non utilizzati appieno. L'idea dell'avventura verrà sviluppata sia attraverso l'utilizzo fisico degli spazi aperti sia attraverso una serie di percorsi di laboratorio suddivisi per fasce di età, in cui sarà possibile esplorare attivamente un libro più o meno conosciuto per ragazzi. I percorsi laboratoriali avranno generalmente la durata di un mese e verranno articolati in quattro o cinque laboratori. Ponti di Pagine proporrà anche degli eventi della durata di un solo incontro, disponibili durante i week-end o in occasioni particolari (compleanni, festività...) dove verrà dato più spazio alle attività di tipo ludico (giochi a squadre, percorsi a stand e cacce al tesoro con l'ausilio del parco avventura) piuttosto che quelle laboratoriali.

OBIETTIVO GENERALE: trasmettere ai giovani l'amore per la lettura

#### OBIETTIVI SPECIFICI:

- Garantire un tempo di qualità con operatori professionalmente preparati anche in orario non scolastico
- Dare ai ragazzi degli strumenti per approcciare il mondo del libro e la lettura in modo ludico e divertente
- Fornire ai bambini e agli adolescenti un luogo sicuro e strutturato in cui trascorrere il tempo

#### ATTIVITÀ CHIAVE

Il progetto viene strutturato in maniera flessibile, in modo che le attività possano essere proposte in base alla stagionalità e tenendo conto sia di chi frequenta occasionalmente il parco sia di chi partecipa costantemente alle iniziative proposte.

I percorsi laboratoriali proposti si appoggiano in gran parte sul concetto di gamification, ovvero l'utilizzo di meccanismi tipici dei giochi – quali, per esempio, l'assegnazione di punti e la compilazione di classifiche – per stimolare l'interesse e la partecipazione degli utenti in contesti estranei al gioco (in questo caso la lettura).

Ogni serie di laboratori si articola nei seguenti passaggi:

Fase #0: sondaggi interesse nelle scuole per la promozione e la diffusione delle iniziative.

Durata: 1 mese

Figure professionali 1 coordinatore; 1 volontario

Fase #1a: accoglienza dei ragazzi con giochi di conoscenza e assegnazione in squadre. I ragazzi ricevono un primo enigma che, se risolto, permetterà loro di guadagnare punti.

Fase #1b: prima Lettura animata, attraverso la quale i partecipanti vengono introdotti all'interno dell'universo narrativo da esplorare. Durante questa fase vengono anche spiegate le regole del percorso 'sfida' e le maniere mediante le quali sarà possibile totalizzare punti per la propria squadra.

Durata: 1 incontro di 3 ore

Fase #2: l'addestramento. Attraverso il gioco di ruolo e piccole sfide individuali o a gruppi, i partecipanti incominciano l'esplorazione del libro e imparano a conoscerne i personaggi, le vicende e le regole che caratterizzano ciascun universo immaginario.

La fase di addestramento si suddividerà ogni volta in attività chiave che cambieranno a seconda del libro esplorato, della durata del percorso e dell'età dei partecipanti.

Ecco alcune delle attività chiave svolte durante questa fase:

Il Kit di sopravvivenza; attività artistico-espressive che guideranno i ragazzi nell'ideazione di oggetti utili per il loro percorso laboratoriale (bacchette magiche, mappe, bussole, oggetti da scambiare a uno stand durante le cacce al tesoro...)

Lecture animate; raccontare alcuni passaggi di un libro attraverso travestimenti, interazione fra il lettore e il pubblico, l'utilizzo di pupazzi e oggetti di scena, musiche e filastrocche

Giochi di ruolo; ricreare con la fantasia l'universo del libro proposto con limiti e regole da rispettare. Ricreare una situazione presente in un libro fingendosi personaggi.

Laboratori di cucina; guidare i ragazzi nella realizzazione di ricette che rimandano all'universo narrativo esplorato.

Teatro; mettere in scena piccoli spettacoli teatrali che ripercorrono scene tratte dai libri o che ne inventino altre che si sovrappongono alla trama principale.

Cinema; girare piccoli corti che raccontino uno spezzone del libro esplorato o ne reinventino o approfondiscano una parte solo accennata.

Musica; inventare o scegliere colonne sonore per i libri esplorati. Ideare e mettere in scena piccoli spezzoni di musical con canzoni e coreografie a tema.

Cacce al tesoro; ripercorrere i temi del libro attraverso quiz, indizi, viaggi esplorativi nel contesto naturalistico, risoluzione di enigmi e mini-giochi a squadre.

Discussioni e gare di dibattito; utilizzare i libri come spunti di riflessione per ragionare sul contesto odierno, con problemi simili, per molti versi, a quelli riscontrati nei racconti; proporre ai ragazzi di entrare nei panni dei protagonisti e di sfidarsi in gare di dibattito per trovare soluzioni alle problematiche riscontrate nel mondo immaginario da loro esplorato.

Feste o Eventi a tema; balli in maschera, mini-tornei, feste per una qualche ricorrenza speciale caratteristica di un universo immaginario esplorato.

Durata: 2/3 incontri di 3 ore ciascuno 1 volta alla settimana per ogni laboratorio attivato

Fase #3 (la Sfida Finale): grande gioco a squadre articolato in vari stand sparsi all'interno del parco avventura: in ogni stand le squadre dovranno superare delle prove di vario tipo (percorsi a ostacoli, indovinelli, staffette, cacce al tesoro...) in linea con il libro esplorato, sfruttando e consolidando ciò che hanno appreso – e vissuto – nel corso degli incontri precedenti.

Fase Finale: decretazione dei vincitori e premiazione. Piccola festa conclusiva, con cibo e l'esposizione di ciò che i ragazzi hanno prodotto nel corso dei laboratori (oggetti di scena, ma anche piccoli filmati o un mini spettacolo teatrale).

Durata: 1 incontro di 4 ore

Figure professionali coinvolte in ciascuna attività:

1 coordinatore; 1 animatore; 1 educatore; 1 volontario; eventuale consulenza di un bibliotecario per la scelta del tema/libro; 1 ausiliario

Fase #4: sperimentazione su piccola scala con microprogetto come test per l'iniziativa da proporre eventualmente ad una singola classe di una scuola come gruppo target.

Per favorire il processo di continuità e consolidare le esperienze vissute nel corso del percorso laboratoriale, si è pensato di affiancare al parco avventura lo sviluppo di un'App o di un portale web dedicato a Ponti di Pagine, nel quale proporre a intervalli regolari indovinelli o indizi che permetteranno di guadagnare punti. L'App potrebbe anche venire utilizzata come un mezzo per ricevere feed-back (tramite sondaggi o domande rivolte ai ragazzi) e per favorire la comunicazione e la collaborazione fra gli utenti.

Figure professionali sviluppatore APP, 1 coordinatore

## RISORSE CHIAVE

### RISORSE ECONOMICHE

- Affitto struttura e locali 500€ mensili
- Educatori (20 € all'ora per 13 ore tot)= 260 € mensili
- Animatori (15 € all'ora per 13 ore tot)= 195 € mensili
- Ausiliario (12 € all'ora per 8 ore tot)= 96 € mensili
- Coordinatore (20 € all'ora per 20 ore tot)= 400€ mensili
- Sviluppatore APP (15 € per 8 ore tot)= 120 € mensili
- Spesa mensile = 1.571 €
- Attrezzature necessarie per l'allestimento del parco esterno: 20.000 €

### RISORSE UMANE

- EDUCATORI
- ANIMATORI
- COORDINATORI
- CONSULENTE PER LA SICUREZZA NEI LUOGHI DI LAVORO
- ADDETTO ALLA PULIZIA
- BIBLIOTECARIO
- ADDETTO ALLA MANUTENZIONE DEL PARCO
- VOLONTARI
- TIROCINANTI/ STAGISTI

### RISORSE MATERIALI

#### GIOCHI ESTERNO

- Altalena a molla 300 €
- Bilico 349 €
- Giostra 580 €
- Ponte tibetano 1.130 €
- Palestra multi gioco 470 €
- Scivolo 300 €
- Tappeto elastico 50 €
- Casetta 400 €
- Giochi castelli 700/800 €

#### GIOCHI ACCESSORI

- Palloni 30 €
- Rete pallavolo 50 €
- Racchette 80 €
- Canestro con base 100 €
- Hula hoop 25 €
- Pupazzi 15 €
- Puzzle per varie fasce d'età da 10 a 50 €

### MATERIALI PER ATTIVITÀ GINNICA

- Materasso antiscivolo 1.350.00 €
- Corde 7 €

- Conetti 20 €
- Cinesini 26 €
- Trampoli (gioco) 22 €
- Scala orizzontale 850.00 €
- Spalliera 100 €
- Carrucola 15 €
- Parete d'arrampicata 170 €
- Piscine gonfiabili da 20 € a 60€

#### MATERIALI GENERALI

- Tavolo picnic 110 €
- Cancelleria ( penne, carta, colle, forbici...) 310 €
- Costumi teatrali 200 €
- Strumenti musicali 350 €
- App 10.000 €
- Kit primo soccorso 25 €
- Kit manutenzione 42 €
- Igienizzazione ( scope, detersivi, spugne...) 60 €
- Computer 450 €
- Microfoni 50€
- Fotocamera 200 €
- Videocamera a filo con installazione 1.700 €
- Stereo con casse 150 €

#### REALIZZABILITÀ

- LA possibilità di utilizzare uno spazio verde molto esteso già esistente e conosciuto sul territorio e dalla comunità.
- La cooperativa Alce Rosso, proprietaria del parco, si è resa disponibile a potenziare l'impiego delle proprie strutture sviluppando nuove progettualità.
- Il percorso è flessibile e può essere articolato con una durata e quindi con costi differenti.
- Non esiste una proposta analoga sul territorio.

#### **Luogo e data:**

Ivrea, 25 Marzo 2016

#### **Partecipanti:**

1. Vanitha Bevolo
2. Antonella Fantin
3. Rabia Mohcine
4. Francesca Prata
5. Maria Laura Vaio
6. Sara Zanaboni