

**Università degli Studi di Trieste - sede di Portogruaro**  
**Corso di Studio in "Scienze dell'Educazione"**  
**CORSO: DIDATTICA GENERALE E METODOLOGIA DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE,**  
**tenuto dal Prof. Giancarlo Gola**

**PROGETTO EDUCATIVO: " ANIMAZIONE ALLA LETTURA" 19 Dicembre 2017**  
**Durata: 2 h. circa**

**Progetto a cura di:** Baesse Giada  
Bettiol Laura  
Fantasia Antonietta  
Spinelli Emanuela  
Tomba Elena

**TESTO DI RIFERIMENTO**

**Titolo del libro:** Il mondo è tuo  
**Autori:** Riccardo Bozzi e Olimpia Zagnoli (illustratrice)  
**Casa Editrice:** Terre di Mezzo  
**Anno:** 2013

**TITOLO DELL'ANIMAZIONE:** Il mondo è tuo

**da effettuarsi (rispetto alla narrazione)** prima, durante e dopo

**Motivazioni della scelta:** portare gli adolescenti a riflettere sulle tematiche relative alla loro età e allo stare in gruppo; sperimentare, mettersi in gioco e fare esperienza.

**Destinatari (età, n. persone, orari, contesto dell'animazione):** gruppo di adolescenti partecipanti dai 14 ai 18 anni. Contesti di arrivo degli adolescenti: sia dall'area dell'agio (iscrizione volontaria al campo da parte dei ragazzi o effettuata dai genitori degli stessi), sia dall'area del rischio/disagio (inviati dai servizi sociali dei Comuni di residenza). Tempo: una settimana di campo estivo.

**Parole chiave:** accettazione dell'altro, creatività, essere se stessi, educazione alla libertà, consapevolezza emotiva, limiti e contenuti che in modo spontaneo possono emergere, identità, integrazione, forme

**Connessioni interdisciplinari:** esplorazione nell'area delle arti (musica, espressione pittorica), motoria (attraverso la corporeità), L1 (lettura, ma prevalentemente scrittura)

**Organizzatori anticipati:** in questa esperienza si agisce su doppio canale. Da una parte, incontri preliminari con il responsabile dell'Ente (presumibilmente settore Servizi Sociali del Comune), che si occupa di individuare gli adolescenti a rischio/disagio destinatari del progetto. Se lo si ritiene necessario, si avvieranno ulteriori incontri preliminari con altre figure (professionali e tutoriali) che ruotano attorno ai ragazzi destinatari. Dall'altra parte,

per i destinatari appartenenti all'area dell'agio piano di promozione di livello locale, in collaborazione con gli Enti pubblici e le Scuole Secondarie di Secondo grado della zona del bacino di utenza.

**Fasi:** La giornata-tipo prevede quotidianamente il soddisfacimento delle fasi relative all'animazione della lettura: Atmosfera, Accoglienza, Parte centrale e Congedo.

*Dato il tempo limitato a nostra disposizione, ci siamo concentrati maggiormente sulla giornata iniziale e sulla giornata finale, oltre che sul metodo utilizzato nel congedo quotidiano.*

## **GIORNO 1**

**Definizione del setting:** all'aperto, in un campo estivo, che prevediamo essere situato in montagna. Utilizzo di strumenti naturali o comunque reperibili all'interno delle risorse primarie del campo ( chitarra, colori, pennelli, materiali naturali di facile reperibilità)

**Atmosfera:** silenzio alternato alla lettura, alternato al suono (strumenti naturali, anche l'arpeggio della chitarra).

**Accoglienza:** prima lettura animata dagli animatori ( che prevede l'utilizzo della voce, della corporeità, dell'espressione artistica)

**Parte Centrale:** gioco random. In questo momento, si prevede la divisione dei partecipanti in tre sottogruppi, da cinque persone ciascuno. Si decide di attivare una selezione in modalità casuale, con l'intenzione di creare gruppi eterogenei e contribuire parzialmente al raggiungimento degli obiettivi del campo. Conoscenza preliminare del gruppo e affidamento di un animatore (supervisore) per ogni gruppo.

**Congedo:** momento di condivisione di sottogruppo e di riflessione personale ( con l'utilizzo di un taccuino, in cui i singoli possono liberamente scrivere le loro impressioni riguardo l'attività del gruppo e le proprie considerazioni) e condivisione di gruppo allargato ( tutti i tre gruppi insieme, con l'utilizzo di un cartellone di riferimento)

## **GIORNO 2 GIORNO 3 GIORNO 4 GIORNO 5 GIORNO 6**

Sotto la supervisione degli animatori, i sottogruppi si adopereranno nella riflessione dei temi del libro, nella costruzione e realizzazione di una rappresentazione del libro stessa, che avrà il suo momento topico nella fase di congedo finale.

## **GIORNO 7**

**Atmosfera/Accoglienza:** setting all'aperto, concordato da ogni singolo gruppo con il proprio animatore-supervisore, risultato del lavoro svolto durante la settimana dai singoli gruppi e dal gruppo allargato.

**Parte centrale:** tutti i gruppi presentano la loro lettura animata, come coronamento delle attività laboratoriali e riflessive fatte nei giorni precedenti ( che auspicabilmente includano: arte, espressione motoria e musica)

**Congedo:** Rielaborazione e riflessione sul percorso intrapreso, sia in gruppo (unito) che individualmente. I partecipanti potranno conservare il loro taccuino( che in chiave didattica può e deve essere considerato il portfolio personale dell'attività svolta, da rileggere, su cui poter riflettere anche una volta che l'esperienza del campo si è conclusa)

## **DEFINIZIONE DELLE RISORSE**

**Personale** Per l'attuazione del progetto, è necessaria l'individuazione di n. 3 ANIMATORI, il cui profilo professionale viene così delinato:

- LAUREA IN SCIENZE DELL'EDUCAZIONE (L19) ( Verranno valutate candidature di persone senza titolo idoneo, con almeno un Diploma di Scuola Secondaria di Secondo Grado, ma con tutti gli altri requisiti soddisfatti)
- ESPERIENZA DI LAVORO COMPROVATA ( di almeno anni 2 per i laureati in L19 e anni 5 per gli altri candidati) NELLA FASCIA D'ETA' 14-18, SIA NELL'EDUCAZIONE FORMALE CHE NELL'EDUCAZIONE NON FORMALE.
- OGNI QUALIFICA E TITOLO COMPROVATI ULTERIORI, CHE POSSANO ARMONIZZARE LA REALIZZAZIONE DEGLI OBIETTIVI VERRA' POSITIVAMENTE PRESI IN CONSIDERAZIONE. In particolare: Laboratori di Lettura Animata, Corsi di Teatro, Corsi di Arte , Musica (conoscenza e uso degli strumenti), Corsi sulla gestione dei gruppi e Corsi inerenti la fascia d'età 14-18. E' richiesta la documentazione.
- L'ANIMATORE DEVE ESSERE DISPOSTO A LAVORARE IN TEAM.
- L'ESPERIENZA E' DA CONSIDERARSI DI CARATTERE INTENSIVO ( 1 SETTIMANA H.24)
- E' PREVISTO UN MOMENTO DI LAVORO PRELIMINARE ( COLLOQUI CON GLI ENTI PREPOSTI, CON I TUTORI ED EVENTUALMENTE CON LE EQUIPE DI RIFERIMENTO DEI SOGGETTI PARTECIPANTI AL CAMPO, DEFINIZIONE DELLA PROMOZIONE DELL'ESPERIENZA, RIUNIONE CON I GENITORI DEI SOGGETTI IN CONDIZIONI DI AGIO CON L'ESPOSIZIONE DELLE FINALITA' DEL PROGETTO) E UN MOMENTO DI RIFLESSIONE FINALE SULL'ESPERIENZA (CONSIDERAZIONI IN TEAM ED ESPOSIZIONE FINALE AGLI ENTI E, SU RICHIESTA, AI GENITORI/TUTORI DEGLI ADOLESCENTI ADERENTI).

Il costo del personale sarà a carico dei intestatari del progetto ( Coop., Associazione Culturale, Ente privato).

### **Risorse fisiche**

- Casa alloggio che possa ospitare una settimana i partecipanti ( 15 +3 per la soddisfazione del progetto): scelta e messa a disposizione dall'Ente pubblico che reperisce il progetto
- Spesa minima per il reperimento di penne/ matite/colori/ pennelli/ strumenti musicali, tenendo presente il setting e la possibilità di reperire molti materiali in natura.  
Spesa max € 200,00
- Un taccuino a partecipante, dal costo di indicativamente 5 euro cadauno.  
Spesa max € 70,00
- Acquisto di numero 3 libri (uno per sottogruppo)  
Spesa €24

### **CONSIDERAZIONI DEL GRUPPO**

**COMPITI DEGLI ANIMATORI:** fare una buona lettura iniziale. L'animatore di riferimento dei gruppi dovrà monitorare all'interno del gruppo: la motivazione, la relazione e l'interrelazione, l'inclusione. A conclusione delle attività quotidiane, verifica degli obiettivi

### **RIFLESSIONE SULLA PREPARAZIONE DEL PROGETTO**

Durante la preparazione del progetto abbiamo sperimentato un lavoro di équipe. Le decisioni prese le abbiamo giustificate attraverso un momento di riflessione.

Qui esponiamo alcuni momenti:

- la scelta di condurre l'animazione durante tutto il campo estivo e non solo un'ora: il gruppo di adolescenti può approfondire le tematiche del testo a più livelli di profondità, in più momenti, lavorando sul pensiero divergente, in contesto in cui andranno non solo a parlare di alterità ma ne faranno una vera e propria esperienza. Per i temi trattati e per gli obiettivi che ci si propone, è necessaria un'esperienza settimanale (di carattere intensivo) rispetto ad un'attività estemporanea.

- La suddivisione dei gruppi: in base anche al tema della libertà, ma con un'attenzione anche all'alterità che vogliamo dare all'esperienza, dopo una iniziale discussione, che ha visto opinioni divergenti (chi sosteneva che è opportuno selezionare a priori i ragazzi, per poter creare gruppi eterogenei; chi invece riteneva che i ragazzi stessi dovessero scegliersi, con il rischio di non raggiungere uno degli obiettivi preposti) si è infine converso verso una selezione a random, con la proposta di un gioco.

- Riguardo alle finalità del progetto, si è parlato sia di consapevolezza e percorso su di essa, focalizzandosi poi sull'età, sulla tipologia di persona con cui andremmo a lavorare (alcune informazioni si carattere preliminare si possono parzialmente conoscere in sede di colloquio pre-campo). L'idea di adolescente che abbiamo a priori è: adolescente in crisi, che non sa aprirsi al mondo, che potrebbe essere sedentario (isolato in casa, con esplorazione in modalità abusiva di realtà virtuale), quindi forse costretto dai genitori ad andare al campo. Quindi un'idea di fruitore non del tutto consenziente, su cui merita un lavoro particolare la motivazione alla partecipazione.

- Si è fatto riferimento, nella riflessione, a diversi tipi di esperienza che le partecipanti hanno sperimentato. In particolare, l'esperienza di scoutismo e quella di educatrice in colonie estive in montagna con adolescenti sia in condizione di agio che in quelle di disagio.