



Associazione **Cor et Amor** Via Arduino Casale 14/a LESSOLO 10010 (TO) CF 93044670011
email info@igiocidellagentilezza.it cell 328-2955915 web www.igiocidellagentilezza.it pec associazionecoretamor@pec.net

“Creare oggi il mondo che vorrei”

L'associazione Cor et Amor per *l'anno scolastico 2019-2020*, ha sviluppato un pacchetto educativo per i bambini, per le famiglie famiglie, per gli insegnanti con lo scopo di *diffondere valori come gentilezza, cultura, appartenenza sociale e **sensu civico***. I nostri progetti sono stati pensati per diffondere **l'educazione civica**. Gli attori principali di questi progetti sono i bambini, portatori **dei loro desideri, sul proprio futuro**. La nostra missione è creare le basi per realizzare questi desideri, con il motto **“Creare oggi il mondo che vorrei”**. Nella realizzazione di questo obiettivo abbiamo analizzato il significato della **felicità** che per l'Associazione Cor et Amor è intesa sia come il benessere del singolo unito al benessere della Comunità.. Per raggiungere tale obiettivo vengono impiegati: “il gioco” come canale comunicativo, semplice, pratico e conosciuto universalmente e la “gentilezza” che sintetizza un insieme di conoscenze (*attenzione, collaborazione, sincerità, memoria, libertà, fiducia, gratitudine, bellezza, creatività, generosità, accettazione, conoscenza, bell'esempio, saggezza, volontà, meraviglia, pace, empatia, semplicità*) utili per un approccio positivo alla vita, per **relazionarsi nel rispetto del prossimo** e vivere in **sintonia con l'ambiente**. Da questi presupposti sono stati pensati I Giochi della Gentilezza, impiegati per sensibilizzare preventivamente i comportamenti gentili nella quotidianità. Riconoscendo **importanza ai bambini**, al loro diritto di crescere felici ed al ruolo fondamentale che ricoprono nell'evoluzione sociale, l'associazione Cor et Amor si impegna nel contribuire a **circondarli di gentilezza a casa, a scuola, nello sport, nella Comunità locale, sul web**; coinvolgendo coloro che vivono e lavorano con e per loro: genitori, insegnanti, famigliari, educatori, allenatori sportivi, cittadini (anche organizzati in associazioni). La ricerca di **soluzioni "gentili"**, volte al benessere comune, caratterizza l'operato di Cor et Amor che trova nella sua sezione di clown dottori "Nasi per caso" un'opportunità per diffondere sorrisi e buon umore con un approccio coinvolgente e giocoso.

Presentazione dei nostri Progetti Formativi per la scuola

Il Pacchetto Formativo propone un metodo per affrontare i seguenti argomenti:

PRIMO PROGETTO:” USIAMO INTERNET CON GENTILEZZA”

Sintesi del Progetto:

- Progetto psicoeducativo studiato per insegnare a i bambini della Scuola Primaria ad avvicinarsi alla rete e ad usare INTERNET in modo consapevole
- Il progetto si basa su “SEI PUNTI” visti come consigli necessari per navigare senza naufragare
- Destinatari bambini di età 6-10 anni
- L’attività verrà svolta in aula in un intervento di 2 ore
- Scopo dell’intervento “usare internet in sicurezza e protetto”

Descrizione completa del progetto a pag.4

SECONDO PROGETTO:” LA SCUOLA , LA FAMIGLIA.....UNA COMUNITÀ”

Sintesi del Progetto:

- Progetto interdisciplinare studiato per favorire la relazione tra le famiglie
- Il progetto racchiude differenti momenti scolastici come uscite didattiche, recite, incontri formali tra genitori-insegnanti
- Destinatari le famiglie il gruppo classe
- Il luogo dove verranno svolti gli incontri sarà da definire con gli insegnanti, gli incontri avranno la durata di un’ora e mezza’
- Scopo degli incontri creare un legame tra le famiglie

Descrizione completa del progetto a pag.6

TERZO PROGETTO: “CON LA BUONA EDUCAZIONE SI PUO ...”

Sintesi del Progetto:

- Progetto socio affettivo studiato per favorire l’interazione tra le persone
- Il progetto è modulare sarà possibile scegliere tra 4 moduli della durata di 2 ore ciascuno
- Destinatari i bambini fascia di età dai 4 ai 12 anni
- Il luogo dove verranno svolti gli incontri sarà in classe, o in palestra, o nel cortile
- Scopo degli incontri è abituare i bambini a rispettarsi vicendevolmente

Descrizione completa del progetto a pag.9

QUARTO PROGETTO:” GIOCHIAMO INSIEME AL PARCO GIOCHI”

Sintesi del Progetto:

- Progetto BIO-PSICO-SOCIALE studiato per favorire il senso di Benessere
- Il progetto è costituito da un insieme di attività didattiche/ludiche
- Destinatari i bambini fascia di età dai 3 e gli 8 anni
- Il luogo dove verranno svolti gli incontri sarà da definire (palestra/ cortile della scuola)
- Scopo degli incontri è stimolare l’appartenenza al gruppo ed al rispetto degli spazi

Descrizione completa del progetto a pag.11

LA NOSTRA PROPOSTA

L'associazione Cor et Amor per l'anno scolastico 2019-2020 **vorrebbe proporre a tutte le Scuole interessate questi ed altri progetti da noi studiati come progetti di ISTITUTO.**

Chi svolgerà i progetti L'Associazione Cor et Amor, sin dalla sua nascita, si avvale della collaborazione di professionisti, che da anni si occupano di stimolare la crescita positiva dei bambini.

Luca Nardi laureato in scienze motorie ed educatore della gentilezza.

Massimo Stellato psicologo che si prende cura di promuovere i comportamenti positivi.

Stefania Bozzalla Gros educatrice professionale e formatore diffonde la gioia con la musica.

Stefania Porrino educatrice professionale, arte terapeuta, promuove la gentilezza con l'arte.

Paola Gianotti laureata in Psicologia Clinica, insegnante di sostegno promuovo l'inclusione scolastica

Livia Saltetto laureata in scienze motorie esperta in benessere della persona

COSTI

È previsto un costo per ogni singolo progetto, oppure un'agevolazione per l'intero pacchetto che prevede i primi 3 progetti. Il costo del quarto progetto Giochiamo Insieme al Parco Giochi sarà concordato sulla base dell'attività richiesta.

CONTATTI

Se interessati è possibile contattare il Responsabile dell'Associazione Cor et Amor Dott. Luca Nardi cell./WA 328.2955915 mail info@igiochidellagentilezza.it
associazionecoretamor@pec.net

DESCRIZIONE DEL PROGETTO: “USIAMO INTERNET CON GENTILEZZA”

4 consigli per navigare in rete senza naufragare

Quali strumenti usiamo per comunicare?

L'Associazione Cor et Amor utilizza la **metafora del gioco** e della **gentilezza** come mezzo educativo per **contribuire alla felicità dei bambini**, anche per insegnare ai bambini ad utilizzare internet. Permettendogli di conoscere la tecnologia e di usarla in maniera adeguata e positiva. È vero che internet può essere pericoloso, può essere visto come “l'uomo nero”, se usato in modo improprio ed evidenziamo solo il lato oscuro, ma può essere un “mondo di sapere” se il bambino viene accompagnato per mano.

Definizione di comunicazione

Comunicazione: *messa in comune, condividere.*

L'uso dei **social network** può essere visto in **forma positiva** perché permette ad una qualsiasi persona di esprimere la propria opinione e contribuire al diffondersi di notizie e pensieri.

L'Associazione Cor et Amor impiega i social per diffondere i propri progetti (ad es. Giocopedia della Gentilezza e la Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza) attraverso un **uso consapevole della rete**. Se usati correttamente ci permettono di *unire più persone, di condividere le emozioni da noi provate*, il sorriso di un bimbo, un genitore felice e condividerlo con persone distanti, creando empatia e partecipazione.

La comunicazione in rete è **costruttiva se collaborativa**, perché permette di diffondere informazioni ed idee coinvolgendo un numero considerevole di persone, **senza confini territoriali e diventando un mezzo interculturale, ampliando la nostra conoscenza**. La rete è uno strumento che se **utilizzato in modo responsabile** può accrescere la nostra cultura, dando informazioni in un tempo breve.

Consente di avere un feedback immediato e permette anche la **creazione di nuove sinergie**.

Esigenze

L'intervento dell'associazione Cor et Amor è mirato per un utilizzo di uno strumento potente come internet senza creare dipendenza e distacco dalla realtà, ma fornendo un **modello positivo per ampliare le proprie conoscenze**, confrontarsi e di prendere decisioni in gruppo consapevolmente. Per ottenere questo obiettivo abbiamo individuato come punto fondamentale un modello pratico e partecipativo. Il nostro fine è pur riconoscendo i rischi dell'utilizzo improprio della rete si cerca di **avvicinare i bambini ad internet in maniera preparata**, con un approccio “gentile”, fornendogli un codice valoriale.

A chi si rivolge?

Il progetto è dedicato ai bambini della **Scuola Primaria** età dai 6 agli 11 anni.

Durata intervento

L'intervento avrà una durata di 2 ore e le attività saranno:

Il nostro intervento Utilizza un programma socio affettivo con **utilizzo di lifeskill** per navigare in internet in maniera consapevole e sicura. Favorisce la creazione dei gruppi abilità le **capacità di decision making e problem solving**. Insegna ad applicare queste conoscenze tramite **giochi e laboratori didattici**.

- 1 ***Quanti sono i dinosauri che sapevano volare?*** attività pratica su come si conduce una ricerca a scuola e per interesse (recupero informazioni, recupero di immagini, attivazione processi cognitivi).
- 2 ***NON URLIAMO! Su internet*** Come essere dei youtuber gentili ed efficaci per un giorno? (dopo aver fatto conoscere perché e come tutelare la propria privacy, diffondiamo i risultati della ricerca simulando una finta registrazione). Il galateo su internet. Come comunicare positivamente.
- 3 ***Quanto dura una partita?*** Insegnare a conoscere il tempo, a percepirne la durata in maniera oggettiva e soggettiva. Senza creare una dipendenza inteso come "sto tutto il giorno a giocare Mine kraft".
- 4 ***Questo è reale, questo è virtuale*** Scopriamo il mondo virtuale senza staccarsi troppa dalla realtà. Dando importanza alle emozioni del'essere presente "mi ricordo delle risate sul pullman per andare in gita, quando Matteo...".
- 5 ***Noi siamo piccoli, ma cresceremo*** sapere quali sono i siti sicuri, riconoscere le motivazioni della gentilezza, la fiducia è una cosa seria, navighiamo in compagnia di mamma e/o papà, o di un maestro.
- 6 ***Gioco anche io ... no, tu no*** educare all'utilizzo degli strumenti come gruppi, chat in maniera inclusiva e non come mezzo per criticare, inventare cose che possano fare soffrire gli altri.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO: "LA SCUOLA, LA FAMIGLIA ... UNA COMUNITA'"

Come creare gruppo

L'Associazione **Cor et Amor**, ideatrice dei Giochi della Gentilezza e responsabile della Comunicazione della Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza, già promotrice del progetto **Giochiamo Insieme con mamma e/o papà**, propone un percorso di **incontri esperienziali** per *sostenere le famiglie e la Comunità nella crescita dei propri figli*. Visto il successo riscontrato sinora dal progetto Giochiamo Insieme con Mamma e/o Papà, che ha come scopo consentire a genitori e figli di **trascorre più tempo di qualità insieme**, coinvolgendo anche le Comunità locali, siamo a proporre dei momenti di incontro esperienziali, come stimolo, *con il fine di fornire – creare delle conoscenze utili nella quotidiana relazione con i nostri bambini e le persone che di loro si prendono cura*.

A chi si rivolge

Il progetto si rivolge a tutte le **famiglie di un singolo gruppo classe**, per le scuole primarie, per le scuole dell'infanzia, per la prima classe della scuola primaria di secondo grado.

Gli obiettivi sono:

Ridurre la solitudine delle famiglie nella gestione della quotidianità.

*Ogni giorno si sentono notizie riguardanti il **disagio sociale** che investe molte famiglie. Ad esempio gli orari di lavoro dei genitori che impediscono di seguire i propri bambini; le attività extrascolastiche dei bambini che impongono una costante riorganizzazione del menage familiare; la presenza di persone anziane in famiglia che a volte richiede la stessa cura da dare ai bambini. Il **confronto** permette di sapere di **non essere i soli** ad affrontare queste situazioni e consente di trovare soluzioni non pensate.*

Creare una rete tra genitori del gruppo classe.

*È bello sapere che in caso di necessità **ci si può rivolgere a persone fidate** nell'aiuto alla gestione dei propri figli. Ad esempio un impegno di lavoro imprevisto so che potrò rivolgermi ad altri genitori nel: portarlo a scuola, dargli la merenda, accompagnarlo alle attività extrascolastiche. Fornendo la propria disponibilità nel caso in cui capiti ad altri. Questo anche con un **risparmio economico per le famiglie**.*

Stimolare momenti di incontro spontanei tra le famiglie

*Ad esempio prendere una pizza insieme, trascorrere una serata con le altre famiglie, può essere un'occasione per svagarsi e condividere i bisogni e **confrontarsi per trovare soluzioni**.*

Contenuti

Attraverso attività esperienziali, le famiglie potranno, **incontrarsi e trascorrere insieme momenti di svago, imparando a fidarsi gli uni degli altri per il bene dei propri figli.**

L'associazione Cor et Amor avrà un ruolo attivo in questo progetto, non solo organizzando gli eventi, ma contribuendo con la propria presenza.

Gli incontri riguarderanno:

IL NOSTRO MENU' (la famiglia): un **primo incontro culinario** ed informale di conoscenza tra le famiglie con il fine di creare quel gruppo che col tempo potrà diventare rete. Si chiederà ai partecipanti di portare qualcosa di preparato in casa da condividere tutti insieme. L'incontro avverrà in orario extrascolastico presso spazi scolastici, o comunali autorizzati.

LEZIONE CONDIVISA GENITORI-FIGLI-INSEGNANTI (la scuola): per buona parte della loro vita i bambini passeranno il loro tempo a scuola. Gli *insegnanti dovrebbero essere coloro a cui affidiamo cecamente le loro vite*. Gli insegnanti di classe condurranno una **lezione a genitori e figli** su un argomento scelto insieme all'associazione Cor et Amor. L'incontro avverrà in orario extrascolastico e potrà svolgersi in classe, o in uno spazio pubblico messo a disposizione dal Comune.

FACCIAMO SPORT INSIEME (lo sport): l'associazione Cor et Amor sceglierà insieme alle insegnanti un'associazione sportiva del territorio, che condivida le finalità del progetto e che proponga alle famiglie **un'esperienza sportiva condivisa**. L'incontro avverrà in orario extrascolastico e potrà avvenire negli spazi messi a disposizione dall'associazione, o nella palestra scolastica, oppure negli impianti sportivi comunali.

SAI COME SI FA? (il tempo libero): l'Associazione Cor et Amor sceglierà insieme alle insegnanti, le associazioni di promozione sociale, di volontariato presenti sul territorio, che propongano **un'esperienza insolita** da condividere tra genitori e figli. L'incontro avverrà in orario extra-scolastico presso la struttura dell'ente che sarà coinvolto.

Ruolo insegnanti

Gli insegnanti interagiranno su *base volontaria* insieme all'Associazione Cor et Amor per **individuare gli argomenti e le associazioni da coinvolgere sul territorio**, che Cor et Amor avrà cura di contattare.

Un progetto interdisciplinare

Questo progetto **racchiude differenti momenti** scolastici, quali:

- Le **uscite didattiche**
- Le **“recite”**

- **Gli incontri formali genitori-insegnanti**
- ***Opportunità per la Comunità locale***

Manteniamo le nostre scuole sul territorio

Questo progetto rappresenta **un'opportunità per la Comunità Locale**, perché consentirebbe sul breve e medio periodo, di **creare un legame comunitario tra le famiglie ed il territorio**. Prevenendo la dispersione delle famiglie dal territorio medesimo e il conseguente rischio di chiusura delle scuole locali.

Quanto tempo trascorriamo insieme?

Ciascun incontro ha la **durata di un'ora e mezza**. Il calendario verrà concordato con l'Associazione Cor et Amor e gli incontri potranno avere cadenza settimanale, mensile, bimestrale. Tutti gli incontri saranno svolti in **orario extrascolastico** in fascia pomeridiana, durante la settimana, o il sabato.

Quando ci ritroviamo

Al termine di ogni incontro si chiederà un riscontro sul gioco svolto, raccogliendo le emozioni provate e si introdurrà l'argomento successivo.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO: “CON LA BUONA EDUCAZIONE SI PUÒ”

Il clima della classe incide sui buoni risultati degli alunni

L'Associazione **Cor et Amor** coordinatrice della **Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza**, propone una serie di incontri di approfondimento delle tematiche affrontate. Visto il successo riscontrato sinora dalla Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza, poiché riteniamo la **gentilezza** un approccio attraverso il quale è possibile **modificare l'interazione tra le persone rendendole più “umane” e “vere”**, siamo a proporre dei momenti di incontro, come stimolo, con persone qualificate, con il fine di raggiungere alcuni obiettivi che riteniamo importanti.

Gli obiettivi sono

1) Abituare i bambini a **rispettarsi** vicendevolmente

*La nostra esperienza coi bambini ci ha portato ad osservare come da un lato sappiano essere **altruisti**, ma come in alcune occasioni emerga in loro degli atteggiamenti di esclusione dell'Altro spesso basati su caratteristiche fisiche e comportamentali non comprese.*

2) Stimolare bambini e genitori a passare **più tempo** insieme in modo **costruttivo**

*Da anni ci occupiamo di **valorizzare il tempo** trascorso tra genitori e figli, per fare ciò riteniamo opportuno individuare delle attività ludiche che i figli possano esportare a casa e dalle quali i genitori possano sentirsi attratti, per condividerle insieme con costanza.*

3) Preparare i bambini a divenire adulti **responsabili**

*Riteniamo che essere gentili sia un **modo di vivere** che una volta appreso ci potrà accompagnare positivamente per l'intera esistenza.*

Contenuti

Riprenderemo i temi affrontati nella Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza, con la possibilità di personalizzare i contenuti.

PULIZIA AMBIENTE

*Oltre all'ambiente naturale, è importante dare **attenzione al proprio spazio di vita**, poiché vuol dire essere gentili con se stessi.*

*L'attività verrà svolta in classe, oppure in palestra, o in cortile responsabilizzando gli alunni a turno con il ruolo di “**operatore ambientale**”. La realizzazione dell'attività prevede l'impiego e l'utilizzo dei Giochi della Gentilezza sull'ordine.*

CORTESIA

*Essere gentili con gli altri è un **circolo virtuoso che si autoalimenta**. I gesti e le parole gentili vengono generalmente ricopiate dagli altri.*

L'attività verrà svolta in classe, oppure in palestra, o in cortile formando piccoli gruppi con giochi di ruolo (simulando situazioni quotidiane). La realizzazione dell'attività prevede l'impiego e l'utilizzo dei Giochi della Gentilezza sulle parole, sui movimenti e sulle azioni.

DISABILITÀ

*Ognuno di noi ha dei limiti, **il soffermarsi su un sintomo o su un deficit è una gentilezza** che implica la collaborazione e la modifica e comportamenti già nell'ambiente classe.*

L'attività verrà svolta in classe, oppure in palestra, o in cortile, "mettendosi nei panni dell'altro" nelle difficoltà quotidiane. Strutturando e creando, a partire dall'aula, un ambiente dove il bambino, o il ragazzo, si possa muovere in autonomia. La realizzazione dell'attività prevede l'impiego e l'utilizzo dei Giochi della Gentilezza sulla comunicazione, sugli spazi e sull'empatia.

EDUCAZIONE STRADALE

*La strada è di tutti, spazio comune, indispensabile per raggiungere la scuola, la famiglia, la palestra, o spostarsi in modo gentile nei vari spazi scolastici. Ogni volta che mi muovo ed in qualsiasi ambiente. Il rispetto e l'apprendimento di come muoversi considerando che sulla strada non ci sono solo io. Essere gentili ed educati sulla strada **permette di iniziare l'incontro con gli altri serenamente**.*

L'attività verrà svolta in classe nella prima parte dell'incontro, con l'obiettivo dopo la formazione di effettuare un'uscita nella strada in modo appropriato. La realizzazione dell'attività prevede l'impiego e l'utilizzo dei Giochi della Gentilezza sul comportamento da tenere nella società.

Noi usiamo il gioco

Impiegando il *linguaggio universale del gioco*, compreso da piccoli e grandi, si opererà per raggiungere gli obiettivi sopra esposti. Per dare continuità all'attività svolta, i giochi appresi potranno essere riproposti nei diversi contesti della quotidianità.

A chi si rivolge

Gli incontri sono rivolti a tutti i bambini in modo particolare dai 4 ai 12 anni. Possono partecipare le classi delle scuole dell'infanzia, delle scuole primarie e secondarie di 1° grado. Le attività proposte varieranno a seconda dell'età dei bambini.

Come può essere organizzata l'attività

Ciascun modulo avrà una durata stimata di 2 ore. Ogni scuola potrà scegliere o tutto il pacchetto educativo, oppure il modulo specifico.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO: “GIOCHIAMO INSIEME AL PARCO GIOCHI”

O creiamo un parco giochi ed uno spazio ludico nella Scuola (vedi modulo creatività)

DA CHI SARÀ CURATO IL PROGETTO

Dall'Associazione “Cor et Amor”, che intende impiegare il gioco come mezzo per promuovere valori come amicizia, senso di appartenenza e responsabilità alla Comunità.

PARTECIPAZIONE DEL COMUNE

Per la realizzazione di questo progetto è necessaria una collaborazione con l'Amministrazione Comunale, qualora la scuola avesse un parco giochi interno, o optasse per il modulo **creatività** non necessita il coinvolgimento dell'amministrazione Comunale.

A CHI SI RIVOLGE

Ai bambini della fascia d'età compresa tra i 3 e gli 8 anni.

DETTAGLIO DEL PROGETTO

Il Parco giochi è uno spazio pubblico dedicato al gioco, al divertimento, alla socializzazione, oltre a rappresentare una “palestra”, dove poter allenare la pratica del senso civico e nello specifico la *buona educazione nell'impiego dello stesso*, la *sicurezza comune*, il *rispetto dei giochi*, dello *spazio che li ospita e di chi lo frequenta*, l'*accoglienza*, la *comunicazione positiva* e la *condivisione*.

Coi Giochi della Gentilezza, saranno approfondite le conoscenze gentili elencate precedentemente, educando al senso civico i bambini e gli adulti a loro vicino, per un corretto e responsabile uso di questo spazio pubblico, conseguentemente gli stessi, attraverso il proprio bell'esempio comportamentale, potranno condizionare positivamente anche gli altri fruitori del Parco giochi.

COME È ORGANIZZATO IL PROGETTO

Questo progetto è modulabile, sarà composto, scegliendo tra gli 8 moduli a seguire, in base agli obiettivi, agli interessi ed alle risorse disponibili, definendolo col richiedente (tempi, durata, spazi, modalità).

Comportamento - **MI COMPORTO BENE** (obbligatorio) Usando la cartolina con gli emoji saranno rinforzati i comportamenti positivi e corretti quelli da migliorare. Prevede un incontro introduttivo della durata di 1 ora, per il corretto utilizzo della cartolina, con gli emoji e la promozione del progetto sul territorio, attraverso comunicati stampa, manifesti, locandine, social.

Attenzione - **MI PRENDO CURA DEL PARCO GIOCHI** (facoltativo) Sono momenti educativi in cui è coinvolta attivamente anche la cittadinanza (cittadini e/o associazioni), nell'occuparsi di piccole manutenzioni (ad esempio raccogliere i rifiuti da terra, in sicurezza). Può rappresentare la premessa per la realizzazione di un patto di valorizzazione del parco giochi, con associazioni territoriali.

Identità - **DIAMO UN NOME AL PARCO GIOCHI** (facoltativo) Bambini e/o adulti, saranno coinvolti per dare un nome al parco giochi, in modo partecipato e condiviso. Il nome sarà riportato su una targa, che sarà esposta lasciando un ricordo visibile del progetto. Su richiesta potrà essere realizzato anche un logo che simboleggi il parco giochi. Previsti 2, o 3 incontri.

Identità – **COLORIAMO IL PARCO GIOCHI** (facoltativo) Bambini e/o adulti potranno essere coinvolti a colorare disegni riportati su panchine, muri, strade, insieme ad “artisti di coinvolgimento”. L’opera d’arte realizzata potrà essere portatrice di un messaggio sociale, positivo. In base alle dimensioni potranno essere previsti 1, oppure 2 incontri.

Aggregazione – **UNA MERENDA AL PARCO GIOCHI** (facoltativo) In alcuni parchi giochi possono essere organizzati pic-nic, merende, feste, per valorizzare la loro potenzialità. Accrescendo il numero di persone che può frequentare il parco giochi e favorendo la socializzazione.

Regole – **PER OGNI PARCO GIOCHI LE SUE REGOLE** (facoltativo) Scrivere le regole di comportamento “positive”, insieme agli utenti dei Parchi Giochi, è un modo per renderli più consapevoli verso il corretto uso degli stessi spazi. Le regole proposte potranno essere recepite dall’Amministrazione Comunale, che potrà ufficializzarle, riportandole ad esempio su una targa.

Sicurezza – **USO I GIOCHI CORRETTAMENTE** (facoltativo) Per prevenire eventuali incidenti causati dall’uso scorretto dei giochi è importante fare conoscere ai fruitori il loro corretto utilizzo. I partecipanti alleneranno l’osservazione, giocando, al fine di riconoscere i pericoli e trovare soluzioni per ovviare ad eventuali rischi. Questa attività si svolge in un incontro.

Creatività – **COSTRUISCO UN PARCO GIOCHI** Per aumentare la creatività ed il senso di appartenenza, proponendo ai bambini di diventare “architetti per un giorno”. La realizzazione del parco giochi verrà fatta con materiale riciclabile e sicuro (cartone, legno, tessuti, gesso); potrà essere bi, o tridimensionale; per la realizzazione della struttura verranno coinvolti gli insegnanti, gli educatori, o anche i genitori.

PER SAPERNE DI PIÙ

Questo è un progetto che è stato già applicato nel territorio Canavesano (nei Comuni di Bollengo, Chiaverano ed Ivrea), con risultati positivi. Per ulteriori dettagli sul progetto è possibile consultare la *pagina facebook* **GIOCHIAMO INSIEME AL PARCO GIOCHI**.

Collaborano a questo progetto All’evenienza potrebbero essere coinvolte altre tipologie di figure professionali. Attraverso lo sviluppo di esperienze ludiche si lavorerà per raggiungere gli obiettivi sopra esposti. **Il nostro fine è quello di permettere alla Comunità Locale di continuare ad essere viva e vivace, oltreché ricreare una rete di genitori** che permetta loro di aiutarsi nell’educazione e crescita dei propri figli, **sopperendo in parte alle difficoltà diffuse dello stato sociale.**