



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.

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 il progetto.

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.