



"CONVERS-AZIONI" Convention nazionale pubbliche assistenze - sabato 4 e domenica 5 novembre 2023 - PalaRiccione

MODULO DI PARTECIPAZIONE CONCORSO "IDEE & PROGETTI IN RETE"

Ogni Pubblica Assistenza può partecipare solo a uno dei due contest come "*singola Associazione*" o come "*gruppo di Pubbliche Assistenze*".

Se il progetto è presentato come Gruppo il modulo dovrà essere compilato solo dall' "*Associazione capofila*".

La candidatura dovrà essere inviata entro le ore 17:00 del 29 settembre 2023

Per quale contest ti candidi / vi candidate?

"PROGETTO"

CANDIDATURA PER IL CONTEST "IDEA"

Comunità di riferimento

Piano economico

CANDIDATURA PER IL CONTEST "PROGETTO"

ID Associazione proponente o capofila 495

Regione di appartenenza

Emilia Romagna

Nome dell'Associazione

P.A. Croce Verde Gambettola OdV

Comune dell'Associazione

Gambettola

Il progetto è presentato in gruppo?

NO

Referente di progetto: nominativo e contatti

Nome: Giorgia

Cognome: Golinucci

Numero di telefono: 3922254823

Email: gio.golinucci@gmail.com

Nome del progetto

Volontari per gioco

Analisi dei bisogni (problema individuato e cambiamento che si è prodotto)

Il progetto nasce dalla necessità di istruire i bambini (dai 6 ai 10 anni circa) sui comportamenti da adottare in caso di terremoto. Ma può essere riadattato a trattare qualsiasi altro tipo di emergenza, sia essa una calamità naturale o un episodio emergenziale causato da un problema sanitario. Questo perché molto spesso i bambini, in mancanza di una figura adulta di riferimento, non sanno come comportarsi nel caso si verifichi un evento problematico inaspettato e questo li porta a sentirsi impauriti ed impotenti di fronte a situazioni che nessuno può controllare.

Contestualmente, anche se in maniera più residuale, il bisogno riscontrato è anche quello di far capire alle famiglie e alle principali istituzioni che lavorano con minori che certi temi più complessi, con il giusto linguaggio ed i giusti metodi, possono essere trattati insieme e con i bambini e che è fondamentale che i bambini apprendano certe nozioni per potersene servire al momento del bisogno.

Inoltre, nel territorio è stata rilevata una generale convinzione che solo gli adulti siano detentori della conoscenza e deputati a trasmettere tali concetti ad una platea di uditori. Concezione che il progetto mira a cambiare, rendendo i bambini per la prima volta "maestri e/o insegnanti".

Obiettivi di progetto (un obiettivo per riga)

Istruire i bambini rispetto ai comportamenti da tenere in caso di emergenza

Responsabilizzare i bambini rispetto al contributo e al supporto che possono dare in caso di emergenza

Descrizione del progetto (le azioni che sono state realizzate per rispondere agli obiettivi indicati e i risultati ottenuti)

Il progetto prende spunto dalle principali teorie sulla peer education e propone pertanto un modello di "educazione tra pari". L'idea di fondo è quella che un concetto trasmesso da pari a pari, quindi da bambino a bambino possa essere appreso in maniera più efficace e possa far comprendere al discente che se un altro bambino della stessa età poi conoscere certe nozioni e metterle in pratica allora può riuscirci anche lui.

Pertanto, in una fase preliminare alla realizzazione del progetto si procede con la ricerca e selezione di bambini motivati a svolgere il ruolo di "maestri" che vengono formati preventivamente dai volontari affinché prendano dimestichezza con la struttura del progetto e con i concetti che dovranno poi spiegare ad altri bambini. Questi "bambini-maestri" diventano i veri protagonisti della scena in sede di realizzazione e vengono dotati di una divisa che richiama quella dei volontari dell'associazione, diventando a tutti gli effetti dei "mini-volontari".

La realizzazione vera e propria del progetto si struttura in tre fasi principali:

- Lezione teorica
- Gioco dell'oca
- Pratica

Una volta creato il gruppo dei discenti (5/6 bambini) sarà il bambino-maestro ad accompagnare fino alla fine del percorso ludico ricreativo il gruppo a lui assegnato. Tempo stimato un'ora abbondante.

Nella prima fase il bambino-maestro racconta una storia riguardante dei bambini che affrontano con coraggio il manifestarsi di un forte terremoto e tutto ciò che esso comporta, questo racconto viene accompagnato da elementari nozioni per mostrare ai bambini-discenti come possono essere affrontate determinate situazioni, quali accorgimenti possono adottare e quali strumenti esistono sul loro territorio.

Questa è la fase che risponde all'obiettivo di istruire i bambini rispetto ai comportamenti da tenere in caso di emergenza e viene presentata in un linguaggio molto semplice, che i bambini (anche quelli più piccoli) non hanno difficoltà a comprendere.

Le conoscenze apprese in questa prima fase vengono poi verificate in maniera interattiva nella seconda fase attraverso il gioco.

La seconda fase si svolge su un gigantesco tappeto su cui è disegnato un percorso in

caselle (che si rifà al modello del gioco dell'oca). Su questo tappeto i bambini diventano delle "pedine umane" e si sfidano l'uno contro l'altro per arrivare al traguardo.

Il gioco si struttura in tutto e per tutto come il classico gioco dell'oca, per cui c'è un dado da tirare che determina quanto ogni giocatore può avanzare sul tappeto di gioco. C'è un elemento di difficoltà aggiuntivo: gli sfidanti possono avanzare solo se rispondono correttamente a delle domande (ovviamente relative ai temi affrontati nella prima fase) che sarà sempre il bambino-maestro (come direttore del gioco) a porre. Il percorso di gioco è inoltre disseminato di "caselle imprevisto" per cui i bambini dovranno dimostrare di aver appreso bene tutti i concetti per arrivare al traguardo.

Il fatto di essere in quel momento "una pedina del gioco" non fa che rafforzare il loro sentirsi protagonisti e partecipanti attivi e aiuta loro a sentirsi autonomi anche in mancanza di una figura adulta di riferimento.

Terminata la fase del gioco dell'oca si conclude l'esperienza con la parte pratica del percorso, in cui i bambini (sempre guidati dal bambino-maestro) hanno la possibilità di mettere in pratica quanto appreso ricostruendo parti della storia che gli è stata raccontata nella prima fase (costruendo la loro mini-tenda ministeriale con forbici e spillatrice, collocandola in un campo base di protezione civile costruito sul momento da tutti loro).

La modalità laboratoriale dà modo di creare un momento di conversazione e confronto che consenta di spaziare anche su contenuti più ampi. Tutto ciò per affrontare anche temi più complessi con gli altri bambini per stimolare la loro riflessione critica rispetto alla gestione di determinate problematiche.

È anche il momento in cui più facilmente dubbi, curiosità e domande vengono a galla a cui può rispondere il volontario adulto che supervisiona l'ultima fase.

Il progetto mira a responsabilizzare i bambini rispetto al ruolo attivo e di supporto che possono avere in una situazione complessa anche in mancanza di una figura adulta di riferimento, in modo da aumentare anche la loro autonomia nella risoluzione di questioni complesse legate ad una possibile emergenza.

Abstract

Volontari per gioco è un percorso che aiuta i bambini ad apprendere nozioni utili in caso di terremoto o altre emergenze e a sentirsi più responsabili nelle situazioni difficili anche senza un adulto di riferimento.

Si basa sull'apprendimento tra pari, per cui i bambini imparano da altri bambini e vengono affiancati in tutte le fasi del percorso dal bambino-maestro.

I bambini imparano attraverso storie, giochi e laboratori tutto quello che è importante sapere in determinate situazioni.

Comunità di riferimento

- Contesto territoriale

La nostra associazione opera sul territorio di 5 Comuni: Gambettola, Roncofreddo, Gatteo, Longiano e Montiano che rappresentano delle piccole realtà territoriali, molto differenti tra loro (soprattutto per conformazione territoriale) e con problematiche di carattere naturale molto differenti che però hanno in comune una forte attenzione per la formazione della popolazione e, in particolar modo, dei bambini.

Negli ultimi anni, la pandemia, le diverse scosse di terremoto con epicentri molto vicini e l'alluvione (con conseguente emergenza frane nei comuni montani di Roncofreddo e Montiano) hanno generato un po' di paura nelle famiglie e nei bambini che non sempre sanno come reagire.

Pertanto, si è reso fondamentale pensare ad un intervento mirato che andasse a lavorare soprattutto sui bambini, che sono quella parte di popolazione che fatica di più a comprendere il perché di certi avvenimenti.

- Beneficiari diretti/indiretti

I beneficiari diretti del progetto sono i bambini che partecipano al progetto, ma la risonanza di beneficiari indiretti è in realtà molto più ampia se si considera che ogni bambino-maestro debitamente formato è in grado di trasmettere le nozioni apprese non solo ad altri suoi pari ma anche alla propria famiglia.

- Modalità di coinvolgimento volontari/e

Nella nostra associazione sono presenti molti volontari (già formatori Anpas) con una naturale propensione per le attività ludico-ricreative per bambini, quindi non è difficile raccogliere adesioni per partecipare. Anche perché, considerando che i protagonisti del progetto sono i bambini e sono proprio loro a svolgere i ruoli fondamentali, il compito dei volontari consiste semplicemente nella preparazione e allestimento delle tre postazioni, nella preventiva formazione del bambino-maestro e nella supervisione delle attività.

Risorse umane impiegate

Volontari/e della pubblica assistenza: 8

Dipendenti della pubblica assistenza: 0

Collaboratori interni alla pubblica assistenza: 0

Collaboratori esterni alla pubblica assistenza: 6
bambini- maestri

Collaborazioni sviluppate (con altre pubbliche assistenze, altri ETS, con istituzioni e con soggetti del mondo profit)

Dopo un primo lancio del progetto insieme alla PUBBLICA ASSISTENZA CITTA' DI FORLI la nostra associazione ha sempre realizzato il progetto in autonomia, affidandosi al supporto di altri enti solo per la partecipazione a particolari manifestazioni ed eventi in cui realizzare il progetto. L'idea per il futuro è però quella di instaurare una collaborazione con altri enti/associazioni che lavorano con minori per il reperimento di bambini disponibili a svolgere il ruolo di bambino-maestro.

Piano economico

A - MACROVOCE - Progettazione

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
A1 Risorse umane		0

B - MACROVOCE - promozione, informazione, sensibilizzazione

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
B1 Risorse umane		0
B2 Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	Stampe depliant e manifesti	200

C - MACROVOCE - Segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
C1 Risorse umane		0

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
C2 Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	Materiale di cancelleria	200

D - MACROVOCE - Funzionamento e gestione del progetto

Dettaglio voce	Descrizione	Importo
D1 Risorse umane		0
D2 Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	Scatoloni, palloncini, cordino, materiale di cartoleria, macchinine giocattolo, dado grande in gommapiuma, lavagna	1500
D3 Attrezzature (acquisto-noleggio-ammortamento)	1 Gazebo, 4 tavoli, 4 panche, 15 sedie, tappeto per gioco dell'oca	3000
D4 Materiale didattico		0
D5 Spese di viaggio vitto e alloggio risorse umane		0
D6 Spese di viaggio vitto e alloggio destinatari		0
D7 Assicurazione volontari per responsabilità civile-verso terzi-contro infortuni-malattie connesse all'attività svolta nel progetto	Assicurazione volontari per responsabilità civile-verso terzi-contro infortuni-malattie connesse all'attività svolta nel progetto	500
D8 Assicurazione destinatari	Assicurazione destinatari	500

E- Altre voci di conto?

NO

Fonti di finanziamento (indicare eventuali altri soggetti che hanno erogato un contributo per il progetto, l'importo concesso ed il periodo di riferimento per il suo utilizzo)

Al momento viene impiegato solo il capitale dell'associazione per la realizzazione del progetto

Punti di forza e debolezza per la sua replicabilità

Il progetto è molto lineare e semplice nella sua realizzazione e questo lo rende facilmente replicabile da qualsiasi associazione.

Si presta a qualsiasi tipo di tema e questo lo rende incredibilmente versatile.

Le uniche criticità che abbiamo finora riscontrato è che le tre fasi del progetto richiedono tre postazioni distinte (gazebo e sedie per la teoria, pedana con transennatura specifica e panche/sedie per i genitori dei bambini, sedie e tavoli per il laboratorio), il che comporta la necessità di avere ampi spazi disponibili per cui si presta meglio ad essere svolto in eventi all'aperto piuttosto che al chiuso.

Inoltre una difficoltà riscontrata è che in mancanza di una collaborazione con associazioni/enti che lavorano con minori, è molto difficile reperire dei bambini da formare in bambino-maestro.

Perciò in base al numero dei discenti che parteciperanno saranno da mettere in campo un numero sufficiente di bambini-maestri (rapporto 1 a 6).

Presenta il tuo "PROGETTO" in un minuto



Volontari_per_gioco.mp3

Allega la "liberatoria"



Liberatoria.pdf

Autorizzazione e privacy

Se non viene dato il consenso per la conservazione e il trattamento dei dati il modulo non può essere completato nè inviato

Autorizzazione e privacy

Consenso per la conservazione e il trattamento dei dati

Ai sensi del CODICE IN MATERIA DI PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI (D.Lgs. 196/2003) e al REGOLAMENTO UE 2016/679 (GDPR), ricevuta l'informativa presente sul sito www.anpas.org e presso ANPAS nazionale, consento ad ANPAS la conservazione e il trattamento dei dati da me forniti.

SI