



COMUNE DI VARAPODIO

89010 CITTÀ METROPOLITANA DI REGGIO CALABRIA

PROGETTO “CRESCERE INSIEME”

Percorsi educativi e ricreativi per minori

Approvato con deliberazione di Giunta Comunale n° 30 del 16/04/2026

Premessa

L'Amministrazione comunale di Varapodio intende promuovere sostenere iniziative educative e ricreative, anche di tipo non formale, che coinvolgono bambini ed adolescenti, finalizzate a contrastare la povertà educativa e l'esclusione sociale e promuovendo la diffusione di opportunità educative rivolte al benessere dei minori.

Il Dipartimento per le Politiche della Famiglia (DIPOFAM) ha emanato, in data 06/08/2025, un Avviso Pubblico per il finanziamento delle iniziative dei comuni finalizzate al sostegno delle attività educative e ricreative formali e non formali di cui all'articolo 1, commi 213 e 214, della Legge 30 dicembre 2024, n. 207. L'obiettivo di tale Avviso è favorire l'attuazione, da parte dei comuni, di iniziative rientranti in almeno due delle seguenti aree di intervento:

- a) incentivare e sostenere le attività educative e ricreative, anche non formali, che coinvolgono i bambini e gli adolescenti;
- b) contrastare la povertà educativa e l'esclusione sociale;
- c) favorire il protagonismo delle nuove generazioni anche con il coinvolgimento delle stesse nei processi decisionali che li riguardano, in coerenza con le linee guida per la partecipazione di bambine e bambini e ragazze e ragazzi, adottate con decreto del Ministro per le pari opportunità e la famiglia del 12 luglio 2022;
- d) sostenere le famiglie, anche mediante l'offerta di opportunità educative rivolte al benessere dei figli dalla nascita fino al compimento della maggiore età e per incentivare il coinvolgimento attivo degli enti del Terzo settore e degli enti religiosi che svolgono attività di oratorio o attività similari, attraverso le forme di co-programmazione e di co-progettazione previste dagli articoli 55 e 56 del codice del Terzo settore, di cui al decreto legislativo 3 luglio 2017, n. 117;
- e) promuovere la diffusione di opportunità educative, anche non formali, rivolte al benessere dei minori;

Il comune di Varapodio ha aderito all'avviso proponendo interventi ricompresi nelle aree di intervento lett. a), b) ed e), risultando tra i primi 8 Comuni in graduatoria. A seguito di sorteggio avvenuto in data 07/11/2025 è stato selezionato tra i 4 Comuni calabresi beneficiari, ottenendo un finanziamento pari ad € 39.473,00.

Nell'ambito di tale finanziamento l'Amministrazione comunale di Varapodio intende promuovere un progetto rivolto a tutti i minori residenti sul territorio comunale, finalizzato alla realizzazione di attività educative con l'obiettivo di promuovere la crescita personale, culturale e sociale attraverso percorsi formativi strutturati e non formali.

Il progetto prende il titolo “*Crescere insieme - Percorsi educativi e ricreativi per minori*”, perché si pone l’obiettivo di far acquisire ai destinatari le competenze linguistiche, informatiche, artistiche e comunicative ed un’esperienza dell’uso espressivo del corpo, tali da favorire la crescita della persona e garantire il successo formativo durante il percorso della vita. Le iniziative sono progettate per rispondere alle esigenze di diverse fasce di età, favorendo l’inclusione, la socializzazione e lo sviluppo di competenze trasversali.

Attività e destinatari

Il progetto si sviluppa su quattro attività:

- 1) **Corso di lingua inglese** per i bambini e gli adolescenti residenti a Varapodio di età compresa tra i 6 e i 14 anni (nati dal 01/01/2012 al 31/12/2020);
- 2) **Corso di informatica** per i bambini e gli adolescenti residenti a Varapodio di età compresa tra i 6 e i 14 anni (nati dal 01/01/2012 al 31/12/2020);
- 3) **Laboratorio teatrale** per i bambini e gli adolescenti residenti a Varapodio di età compresa tra i 3 e i 18 anni (nati dal 01/01/2008 al 31/12/2023);
- 4) **Cinema e attività artistiche** per i bambini e gli adolescenti residenti a Varapodio di età compresa tra i 3 e i 18 anni (nati dal 01/01/2008 al 31/12/2023).

PIANO OPERATIVO

Le attività si svilupperanno su indirizzi diversi, ma avranno tutte la stessa finalità che sarà quella di far nascere in ognuno di loro la voglia di conoscersi, esprimersi e creare, sviluppando le capacità intuitive, tecnologiche, artistiche e mnemoniche.

A. CORSO DI LINGUA INGLESE

1) Descrizione attività

Il percorso è rivolto ai bambini ed adolescenti residenti nel comune di Varapodio dai 6 ai 14 anni. L’apprendimento precoce di una lingua straniera, qual è l’inglese, è ormai fondamentale perché avvia il bambino e l’adolescente alla conoscenza di altre culture, di altri popoli e al loro rispetto. La prospettiva educativa-didattica di questo percorso è tesa al raggiungimento di competenze linguistiche e sarà incentrata sulle abilità di ascolto, comprensione ed appropriazione dei significati. Il corso sarà strutturato per livelli di competenza e orientato allo sviluppo delle abilità comunicative di base. Le attività didattiche includeranno giochi linguistici, esercizi interattivi, ascolto e simulazioni di dialoghi quotidiani; saranno infatti improntate all’ampliamento delle potenzialità espressivo-comunicative attraverso lo sviluppo delle abilità di ascolto, lettura e produzione orale e quindi mediante l’acquisizione di una buona capacità di leggere i brani e dialoghi in inglese con pronuncia ed intonazione corrette, per giungere a brevi conversazioni in situazioni tipiche. Apprendere i primi elementi orali della lingua inglese, risulta un’esperienza molto importante, in quanto offre ai bambini/adolescenti un ulteriore mezzo per comunicare e sviluppare la sensibilità e la consapevolezza di essere cittadini dell’Europa e del mondo, ormai destinati a vivere in una società sempre più multiculturale e multilingue ed inoltre favorisce l’approccio con altre culture. Nell’insegnamento precoce di una lingua straniera, il gioco rappresenta uno strumento didattico indispensabile, poiché favorisce la motivazione dell’apprendimento e agevola tutte le forme di linguaggio, pertanto lo sviluppo del percorso sarà prettamente ludico per i bambini, per loro saranno proposti giochi di

gruppo, a coppie, con l'uso creativo dei cinque sensi e di tutto il corpo del bambino e risponderà ai bisogni di esplorazione, manipolazione, movimento, costruzione, poiché il coinvolgimento emotivo e affettivo sono elementi motivanti per esprimersi con naturalezza usando la lingua e sono strumenti per apprendere senza sforzo. Per gli adolescenti le lezioni saranno mirate all'apprendimento delle conoscenze linguistiche più avanzate. Il percorso, consente tuttavia, di promuovere atteggiamenti sociali più positivi, fornire una maggiore consapevolezza della lingua materna, promuovere una crescita personale e formare adulti prima possibile, in modo da prepararli ad affrontare al meglio tutte le sfide di tipo scolastico e lavorativo che incontreranno nel percorso di vita.

2) Finalità

Le finalità generali di questo percorso possono essere riassunte nel modo seguente:

- a) Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera
- b) Permettere al bambino e all'adolescente di comunicare con altri bambini e adolescenti attraverso una lingua diversa della propria
- c) Incoraggiare alla collaborazione e alla cooperazione tra coetanei e non
- d) Arricchire lo sviluppo cognitivo offrendo un ulteriore strumento di organizzazione delle conoscenze
- e) Favorire un apprendimento significativo e gratificante, attraverso l'utilizzo di tutti i canali sensoriali
- f) Stimolare l'apprendimento naturale, mediante un approccio ludico e interattivo
- g) Permettere di acquisire maggiore sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative
- h) Promuovere la cooperazione e il rispetto per se stessi e gli altri
- i) Favorire la crescita nella sua completezza, attraverso dialoghi, attività manipolative, giochi di movimento, canti, filastrocche e drammatizzazioni.
- j) Sviluppare competenze linguistiche di base.

3) Durata

Il percorso avrà una durata presumibilmente di cinque mesi (Maggio-Giugno-Settembre-Ottobre-Novembre 2026); gli incontri settimanali saranno organizzati in gruppi distinti in relazione al numero degli iscritti, per un totale complessivo di circa 120 ore.

4) Luogo

Le attività si svolgeranno presso la biblioteca comunale sita in piazza Santo Stefano, in orari pomeridiani ed extrascolastici

5) Conclusione

La ricaduta prevista alla conclusione del progetto, sarà quella di stimolare la curiosità dei bambini/adolescenti ed abituarli a considerare a usare altri codici espressivi e di comunicazione.

B. CORSO DI INFORMATICA

1) Descrizione attività

L'informatica ha ormai invaso ogni aspetto della vita quotidiana, l'utilizzo del personal computer e di molti software di uso comune è diventata necessità imprescindibile, sia per il lavoro che per il tempo libero, sia per interagire con la burocrazia, ormai quasi totalmente informatizzata. Lo sviluppo delle reti informatiche, internet in modo particolare, ha attribuito alla tecnologia del computer un ruolo centrale nella produzione e nella trasmissione dell'informazione. Conoscere il computer

significa dunque conoscere nuovi modi di apprendere, lavorare, giocare, relazionarsi con gli altri. L'impiego delle tecnologie informatiche ha una forte valenza formativa, perché favorisce lo sviluppo delle capacità creative, logiche e organizzative dei ragazzi.

E' evidente che l'approccio ai mezzi informatici consente ai ragazzi di riesaminare il proprio modo di pensare e di rielaborare il sapere, di progettare e di realizzare; inoltre fornisce loro nuove occasioni per lo sviluppo della creatività, dell'elasticità mentale e dell'apprendimento. Pertanto, il mezzo informatico va considerato come un potente strumento didattico per nuove modalità di apprendimento, basate su un sapere a mappe, piuttosto che un sapere a settori. Uno strumento, appunto trasversale, che può spaziare in ogni area conoscitiva ed intersecarsi con discipline diverse, dall'aritmetica alla lingua straniera, dalla ricerca scientifica alla musica, dalla lingua alla geometria, dalla geografia alla storia, ecc.

A queste considerazioni vanno aggiunte le enormi possibilità offerte dall'universo di internet per comunicare ed interagire con gli altri, oltre che per consultare e acquisire informazioni. Sensibilizzare i ragazzi verso l'uso del computer, nel rispetto dei loro tempi e usando le modalità più adatte in base all'età, costituisce una buona base di partenza per quello che sarà il loro rapporto futuro con la tecnologia, infatti grazie alle potenzialità offerte dall'interattività del mezzo informatico e dalla presenza di una pluralità di linguaggi diversi, l'uso del computer permette al ragazzo un apprendimento significativo ed innovativo attraverso esperienze sensoriali complete che concorrono ad affinare la sua intelligenza e ad accrescere le sue competenze.

Dal punto di vista pratico, l'informatica è un'abilità utile per i ragazzi, perché qualunque lavoro svolgeranno in futuro la componente digitale sarà importante; dal punto di vista formativo, l'informatica è un validissimo strumento intellettuale per sviluppare abilità concettuali essenziali che saranno utili ai ragazzi, qualunque sia il loro sviluppo professionale.

L'importanza dello svolgere questa formazione nei ragazzi, nella fase pre-adolescenziale e adolescenziale, è motivata dalle considerazioni di seguito riportate:

- I ragazzi che terminano il loro percorso formativo con la scuola hanno necessità di avere confidenza con gli strumenti concettuali alla base della società digitale.
- Molti ragazzi, indipendentemente da un eventuale percorso universitario, sono esposti alle tecnologie della società digitale attraverso contesti non formali. Per esempio possono imparare a personalizzare giochi, sviluppare applicazioni per interagire con le reti sociali, sviluppare siti e servizi per il Web, definire fogli elettronici per calcoli non banali. Spesso, si trovano esposti a queste abilità di tipo informatico in contesti non strutturati ed opportunistici, senza nessuna consapevolezza dei principi che ne sono alla base. È compito del sistema educativo correggere questa situazione e definire un processo di apprendimento strutturato che faccia leva sulla naturale creatività dei ragazzi. Quest'obiettivo richiede un'appropriata educazione informatica: scientificamente ben fondata ed adattata all'età.
- Tutte le discipline universitarie al giorno d'oggi richiedono competenze informatiche di base. È essenziale per i docenti poter contare su una conoscenza in ingresso da parte degli studenti di alcuni concetti di base, piuttosto che doverli insegnare a partire da zero. Ciò spesso richiede anche di correggere concetti sbagliati appresi mediante un apprendimento informale e non strutturato condotto autonomamente dal ragazzo fin dal momento dei primi approcci all'informatica.

Inoltre, l'utilizzo delle piattaforme on line, inclusi i siti di social networking, utilizzate da parte dei ragazzi per costruire reti o relazioni sociali è cresciuto in modo esponenziale negli ultimi anni. Nella

società odierna, infatti, l'uso dei social media come mezzo di comunicazione è una delle attività più comuni tra gli adolescenti, tanto da diventare parte integrante della loro vita; i social network stanno trasformando il comportamento con cui i giovani si relazionano con genitori e coetanei. La tradizionale socializzazione faccia a faccia è sempre più sostituita dai social network, che consentono l'interazione con l'altro senza necessità della presenza fisica degli interlocutori. Per questo è importante spiegare ai giovani i riflessi positivi e negativi che i social media apportano alle loro abilità sociali. L'utilizzo dei social media, infatti, sembrerebbe essere vantaggioso per gli adolescenti per diventare socialmente più capaci, migliorando la comunicazione e le connessioni sociali. Inoltre, è stato dimostrato che un moderato investimento di tempo sui social media è adattivo per gli adolescenti di oggi, poiché i social media sembrerebbero diversificare le abilità sociali degli adolescenti, aiutandoli di conseguenza a navigare con successo nella società moderna in cui sono inseriti. Allo stesso tempo, però, i social media sembrerebbero avere anche effetti negativi sulle abilità sociali degli adolescenti: il loro utilizzo inibisce lo sviluppo delle abilità sociali, tanto che l'interazione sociale può essere compromessa dalla tecnologia. Infatti, la nuova forma di comunicazione che avviene attraverso i social media è superficiale e incompleta (mancando di linguaggio del corpo e contatto visivo) e tende a far sbiadire la relazione sociale: le relazioni che si sviluppano in questo modo non forniscono agli adolescenti il livello emotivo che sperimenterebbero con l'interazione faccia a faccia, perché le emoticon sembrerebbero sostituire le emozioni, impedendo di conseguenza le esperienze interpersonali. Di fatto gli adolescenti, così facendo, perdono interesse nelle conversazioni faccia a faccia e sperimentano difficoltà a mostrare le abilità sociali necessarie per l'interazione offline, limitando il loro corretto sviluppo sociale. Le ripercussioni associate a questa inibizione delle abilità sociali includono: barriere affettive a livello fisico, ridotta capacità empatica dovuta all'incapacità di riconoscere l'espressione di emozioni e sentimenti, difficoltà cognitive a esprimere le proprie opinioni, problemi a comprendere il significato degli altri e, infine, difficoltà a mantenere una conversazione fluida. Inoltre, dato che gli adolescenti dedicano la maggior parte del loro tempo online, spesso dimenticano le altre attività quotidiane come trascorrere il tempo libero con gli amici. Pertanto, risulta necessario spiegare ai ragazzi che i social media dovrebbero integrare le relazioni sociali faccia a faccia e non sostituirle, offrendo una vera connessione interpersonale con gli altri a livello cognitivo e affettivo. È dunque importante che il tempo trascorso su questi siti e il loro uso appropriato siano controllati, così che questi possano essere risorse, e non ostacoli, che contribuiscono al consolidamento delle abilità sociali necessarie per l'interazione sociale.

L'obiettivo che l'Amministrazione Comunale si propone è quello di dare l'opportunità ai ragazzi dai 7 ai 14 anni di appropriarsi di un linguaggio multimediali per potenziare le proprie capacità comunicative utilizzare strumenti informatici in situazioni significative di gioco, di studio e di relazione con gli altri. La didattica utilizzata sarà di tipo ludico-produttivo e tenderà a coniugare il "sapere" al "saper fare" e al "saper essere", in modo da favorire la crescita sul piano cognitivo, relazionale, affettivo, emotivo, sociale. L'obiettivo principale sarà quello di promuovere attività didattiche, finalizzate al successo formativo attraverso l'acquisizione e la padronanza degli strumenti informatici di base, utilizzare in modo creativo il mezzo tecnologico; alle attività pratiche saranno affiancate lezioni teoriche.

Il percorso formativo avrà un approccio diverso in base all'età dei ragazzi, ma avrà per tutti, lo scopo oltre che di sviluppare le competenze digitali dei ragazzi, anche di prevenire e contrastare la dispersione scolastica, ogni forma di discriminazione e bullismo, anche informatico e di informare i destinatari del progetto quali sono i rischi che la tecnologia, internet e le nuove modalità di comunicazione, possono arrecare. Sarà un modo di aggregazione e di condivisione, di sviluppare

l'abitudine a lavorare in gruppo in un clima di collaborazione, per raggiungere uno scopo comune e di rispetto per le persone e per le attrezzature.

I percorsi di insegnamento saranno così suddivisi:

I. Informatica di base

In questo percorso si illustreranno:

- a) i concetti e le competenze essenziali relativi all'uso del pc
- b) le parti hardware del pc, le periferiche ed il loro utilizzo (tastiera, mouse)
- c) la gestione dei files e delle cartelle (come creare e spostare le cartelle)
- d) come utilizzare i principali supporti digitali (pen drive, dvd)
- e) la sicurezza per imparare a difendersi dai virus, archiviazione dei dati e l'importanza del backup

II. Internet e posta elettronica

In questo percorso si illustreranno:

- a) concetti base di una rete informatica, evoluzione fino ai giorni nostri, il cloud
- b) browser di navigazione, utilizzo dei motori di ricerca
- c) le funzioni comunicative della posta elettronica
- d) i social network

III. Pacchetto office, capacità di produrre documenti elettronici

Questo percorso si soffermerà sull'utilizzo di base di alcuni software del pacchetto office, per gestire l'elaborazione dei testi, fogli di calcolo e presentazioni grafiche:

- a) elaborazione di testi word: inserimento, formattazione, tabulazioni, tabelle, gestione colori, preparazione stampa su carta o pdf
- b) elaborazione foglio di calcolo: lavoro in griglia, utilizzo delle celle, modalità di inserimento dei dati, preparazione liste, formule matematiche
- c) powerpoint per preparare rappresentazioni grafiche con elementi audio e video
- d) disegnare con il Paint

IV. Utilizzo dei software

In questo percorso verranno utilizzati dei software ludico-didattici per sviluppare le competenze acquisite durante l'intero ciclo delle attività.

2) Finalità

Le finalità possono essere riassunte nel modo seguente:

- illustrare ai ragazzi le potenzialità del computer a partire dalle loro conoscenze: che cos'è un computer, com'è fatto, come funziona
- come memorizzare le informazioni,
- informazioni sul sistema operativo
- che cos'è internet, come funziona, accedere alla rete, navigare nel web, condividere e comunicare attraverso la rete, norme di comportamento in rete
- riconoscere le parti hardware di un computer e la loro funzione,
- quali sono le periferiche di un computer e come utilizzarle

- illustrare l'utilizzo dei software word, excel, powerpoint, del browser per la navigazione su internet
- usare il computer per colorare e disegnare, per visualizzare e ritoccare foto e disegni
- utilizzare la lim per la condivisione di apprendimenti e conoscenze
- favorire lo sviluppo dell'autostima e l'integrazione nel gruppo.

3) Durata

Il percorso avrà una durata presumibilmente di cinque mesi (Maggio-Giugno-Settembre-Ottobre-Novembre 2026); gli incontri settimanali saranno organizzati in gruppi distinti in relazione al numero degli iscritti, per un totale complessivo di circa 120 ore.

4) Luogo

Le attività si svolgeranno presso il centro culturale polivalente sito in via Belguardo, in orari pomeridiani ed extrascolastici.

5) Conclusione

Al termine delle attività i ragazzi avranno sperimentato l'uso del computer per eseguire disegni, scrivere un testo, effettuare calcoli, produrre rappresentazioni, navigare su internet, apprendere le nuove modalità di comunicazione attraverso la posta elettronica e conoscere la composizione di un computer. Si punta principalmente a sviluppare un uso creativo e trasversale degli strumenti hardware e software all'interno di percorsi didattici che i ragazzi andranno ad affrontare anche durante le loro lezioni scolastiche. Utilizzare autonomamente i comandi dei software comporta indipendenza e l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie implica una maggiore possibilità di avere un successo formativo nel futuro. Attraverso l'insegnamento dell'informatica verrà data anche l'opportunità ai ragazzi di esprimere la loro creatività e di sviluppare un pensiero computazionale fin dalla giovane età, ciò significa una marcia in più nella vita e maggiori possibilità di avere successo nel percorso scolastico e di intraprendere carriere importanti.

Inoltre, l'impegno è di educare i ragazzi sull'importanza di un utilizzo consapevole responsabile di internet; ciò coinvolge la sensibilizzazione sui rischi legati alla privacy on line, alla diffusione di informazioni false e dannose e alla dipendenza da internet e implica navigare in modo sicuro e critico sul web, nonché sviluppare abilità di valutazione delle fonti on line. Il percorso punta, inoltre, a promuovere l'educazione digitale civica, insegnando ai ragazzi a rispettare se stessi e gli altri on line e a seguire le norme etiche e legali durante l'utilizzo della rete.

C. LABORATORIO TEATRALE

1) Descrizione attività

Il percorso teatrale che l'Amministrazione Comunale propone per i residenti dai 3 ai 18 anni, è finalizzato a formare i bambini ed adolescenti all'apertura e all'accoglienza nei confronti dell'altro, a rafforzarne l'identità attraverso la diversità propria e altrui, ad aggregare ed integrare usando l'arte teatrale come strumento di comunicazione. Il laboratorio prevede attività differenziate per fasce di età, includendo giochi teatrali per i più piccoli e tecniche di recitazione, improvvisazione e costruzione scenica per i più grandi. E' prevista la realizzazione di una performance finale.

Nella nostra società, si tende ad annullare la diversità, ad omologare gli individui perché le diversità vengono vissute come minaccia e generano sentimenti di paura, ansia, intolleranza, discriminazione. L'attività che si intende realizzare, parte dal principio che tutte le esperienze formative basate sulla relazione con un'altra identità, rafforzano la consapevolezza di sé e arricchiscono la personalità.

Rafforzare la propria diversità e identità è quindi una tappa importante nel processo evolutivo dei bambini e porta all'accoglienza e all'accettazione dell'altro.

Il teatro persegue questo obiettivo in modo efficace, perché è basato sulla relazione e stimola a cambiare il proprio punto di vista, il proprio ruolo, ad uscire dagli schemi e quindi sviluppare *il pensiero critico, creativo e divergente*.

Si intende realizzare un laboratorio, destinato all'acquisizione di tecniche teatrali e alla messa in scena di spettacoli che potranno trattare i più svariati temi e che attraverso il percorso approderanno a sviluppare e rafforzare l'autonomia, la diversità, l'identità di ciascun bambino/adolescente partecipante. La linea pedagogica che si andrà a sviluppare sarà quella dell'apprendimento e della stimolazione attraverso diverse discipline legate al teatro, proponendole con il gioco, l'esplorazione, la ricerca e la relazione.

Un laboratorio teatrale collocato in ambito scolastico mira a creare percorsi che consentano agli allievi di esplorare due territori: quello dell'individuo e quello delle relazioni.

L'intento è quello di offrire ai partecipanti un tempo-spazio protetto in cui scoprire e sperimentare nuove prospettive:

- sulle caratteristiche e potenzialità del proprio corpo e della propria voce con esercizi di improvvisazione e linguaggio del corpo, mimesi, vocalità ed esplorazione delle emozioni
- sulle modalità di interazione con l'altro
- sulle dinamiche della creatività individuale e corale.

Il principio ispiratore dell'intero percorso va ricercato nell'**etica** propria dell'arte teatrale: un'etica che impone il rispetto degli altri e dell'altrui pensiero, esalta la collaborazione, ed educa allo sviluppo di un senso di responsabilità nei confronti del gruppo in cui si opera, esaltando al contempo le preziose specificità di ognuno.

Fare esperienza dell'uso espressivo del corpo, del valore del gioco e della molteplicità dei linguaggi è il presupposto per la nascita di un laboratorio teatrale, nell'ottica di utilizzare il teatro come prezioso linguaggio in grado di favorire la crescita della persona.

Il laboratorio teatrale è il luogo in cui si sperimenta la pluralità dei linguaggi, in particolare l'interazione tra il linguaggio della mente e quello del corpo, per un'educazione integrale del bambino/adolescente. Fondandosi sul meccanismo della finzione, il teatro spinge la comunicazione in uno spazio "altro" in cui i ragazzi, protetti e sostenuti dal "fare finta di", possono parlare di sé e dei propri vissuti, ma anche esplorare l'immaginario e sperimentare la fantasia e la creatività. Nel gioco drammatico il ragazzo si esprime, esteriorizza la sua persona, il suo essere profondo con le sue pulsioni, inibizioni e desideri, e mette tutto ciò a disposizione di coloro che lo guardano, ossia gli altri compagni.

L'esperienza teatrale può diventare una situazione privilegiata che mette in comunicazione il mondo cognitivo con la dimensione emozionale: il teatro può essere un valido strumento per favorire lo sviluppo emozionale dei ragazzi e per rendere possibile un'educazione emotiva, oggi sempre più necessaria.

Una delle condizioni indispensabili per favorire l'acquisizione degli elementi fondamentali del linguaggio teatrale è la componente ludica e il coinvolgimento diretto dei partecipanti: il divertimento stesso diventa così un'esperienza positiva e uno strumento di conoscenza primario. L'attività teatrale diventa una preziosa occasione per il bambino/adolescente per comunicare, esprimersi, capire e conoscere non solo se stesso ma anche il gruppo classe.

Il laboratorio teatrale è un'occasione per crescere, per imparare facendo, con l'importante convinzione che l'aspetto più importante consiste nel processo e non nel prodotto: lo spettacolo finale è solo la conclusione di un percorso formativo, non è l'obiettivo principale.

2) **Finalità**

Le finalità generali di questo percorso possono essere riassunte nel modo seguente:

- a) Conoscere il linguaggio teatrale, considerando la teatralità come una naturale espressione del bambino
- b) Favorire la comunicazione, la relazione, la crescita, il confronto in quanto l'attività teatrale di gruppo contribuisce a migliorare la relazione con se stessi e con gli altri, inculcando lo spirito di condivisione, di gruppo e senso di comunità
- c) Educare alla creatività, alla fantasia e all'immaginazione;
- d) Lavorare con corpo, mente ed emozioni, per uno sviluppo armonico e integrato
- e) Favorire l'attività corporea attraverso l'indagine e lo sviluppo delle diverse possibilità espressive e sensoriali, delle proprie capacità personali, permettendo la conoscenza di sé in relazione agli altri ed allo spazio e il potenziamento dell'autonomia
- f) Sviluppare ed educare all'ascolto, alla disponibilità e alla fiducia, alla formazione del pensiero di identità
- g) Favorire la socializzazione valorizzando le capacità dell'individuo e del gruppo.

3) Durata

Il percorso avrà una durata presumibilmente di cinque mesi (Maggio-Giugno-Settembre-Ottobre-Novembre 2026); gli incontri settimanali saranno organizzati in gruppi distinti in relazione al numero degli iscritti, per un totale complessivo di circa 120 ore.

4) Luogo

Le attività si svolgeranno presso la biblioteca comunale sita in piazza Santo Stefano, in orari pomeridiani ed extrascolastici

5) Conclusione

La ricaduta prevista alla conclusione del progetto, sarà quella di abituare i bambini/adolescenti nello stare insieme ad altri per comprendere che ognuno è fondamentale al lavoro dell'altro, scoprire il piacere di avvicinarsi a personaggi diversi da sé, sviluppare un senso positivo e generoso di osservazione e curiosità per l'altro, cercando di individuare gli elementi fisici ed espressivi che rendono ciascun individuo unico.

D. CINEMA E ATTIVITA' ARTISTICHE

1) Descrizione attività

Il percorso "Cinema e Attività Artistiche" propone un'attività educativa che integra la visione guidata di film con attività laboratoriali creative. I film saranno selezionati in base alle diverse fasce d'età dei partecipanti e costituiranno il punto di partenza per momenti di confronto e riflessione condivisa, ai quali seguiranno laboratori creativi (disegno, pittura, attività manuali) ispirati ai contenuti emersi. L'obiettivo è sviluppare nei ragazzi spirito critico e partecipazione attiva anche rispetto ai prodotti cinematografici: i film non devono essere vissuti come semplici spettatori passivi, ma come occasione per diventare cittadini consapevoli, capaci di interpretare e rielaborare ciò che vedono. Si tratta di un percorso educativo che integra visione e laboratorio, con l'intento di allenare lo sguardo, stimolare l'immaginazione e favorire l'espressione personale.

Il percorso adotta un approccio partecipativo e laboratoriale: attraverso il dialogo e la produzione artistica, vengono stimolati a interpretare, rielaborare e dare significato personale alle esperienze vissute.

2) Finalità

- Sviluppare lo spirito critico nei ragazzi
- Promuovere una visione attiva e consapevole dei prodotti cinematografici
- Stimolare la creatività e l'espressione personale
- Favorire il dialogo, il confronto e la partecipazione
- Educare all'immagine e al linguaggio audiovisivo

Offrire momenti di svago educativo e culturale

3) Durata

Il percorso avrà una durata presumibilmente di cinque mesi (Maggio-Giugno-Settembre-Ottobre-Novembre 2026); gli incontri settimanali saranno organizzati in gruppi distinti in relazione al numero degli iscritti, per un totale complessivo di circa 40 ore.

4) Luogo

Le attività si svolgeranno presso la biblioteca comunale sita in piazza Santo Stefano, in orari pomeridiani ed extrascolastici

5) Conclusione

Attraverso la visione guidata di film selezionati, gli studenti imparano a leggere le immagini, comprendere la struttura narrativa e sviluppare uno sguardo consapevole sui media audiovisivi.

E. COSTI DEL PROGETTO

I quattro percorsi educativi e ricreativi sopra descritti (corso di lingua inglese, corso di informatica, laboratorio teatrale, cinema e attività artistiche) rientranti nel progetto "Crescere Insieme", saranno realizzati interamente con il contributo concesso dal DIPOFAM.

F. CONSIDERAZIONI FINALI

Il finanziamento concesso dal Dipartimento per le Politiche della Famiglia (DIPOFAM), rappresenta un'importante opportunità per il Comune di Varapodio per rafforzare l'offerta educativa e ricreativa sul territorio e rispondere ai bisogni dei bambini, degli adolescenti e delle loro famiglie. Le attività descritte contribuiscono alla prevenzione del disagio sociale e alla valorizzazione del ruolo educativo della comunità locale, in piena coerenza con le finalità previste dalla normativa di riferimento e rientrano nelle tre aree di intervento scelte in fase di presentazione della domanda, indicate all'art. 2 dell'avviso pubblico e previste dall'art. 1, commi 213 e 214, della legge n. 207 del 2024.

Varapodio, lì 09/04/2026

Il Responsabile dell'Area Affari Generali Amministrativa

F.to Dott.ssa Immacolata Pellegrino