

Ludo-Jeep

22/05/2015

PROGETTARE un LUDOJEEP a SOLOLO

PROGETTARE un LUDOJEEP a SOLOLO

Le componenti principali del Progetto sono:

- Capacity building
- Attività di LudojEEP
- Attività ricreative in orario extra-scolastico
- Attività di sensibilizzazione su base comunitaria
- Attività di rete fra diverse realtà (Italia-Kenya)

Si tratta dell'utilizzo di usità educative reattivi sviluppando un interessante approccio al lavoro educativo e culturale.

Tramite il linguaggio universale del gioco, si tenderà a riunire le diverse fasce di età (bambini/giovanissimi) mettendole in condizione di parlare, di conoscersi, di riscoprirsi come membri di una stessa cultura e di uno stesso popolo. Ma, in modo particolare, si porterà il bambino ad aprire i propri orizzonti mentali coinvolgendolo in un vero e proprio percorso educativo di crescita e formazione individuale.

Le attività verranno svolte in luoghi aperti.

L'APPROCCIO PEDAGOGICO E LE COMPETENZE

Le azioni del LudojEEP fanno riferimento ad un **pedagogia partecipativa ed attiva**. Con buona probabilità il modello pedagogico esistente nella zona del Kenya, sarà eccessivamente prescrittivo: a scuola, in famiglia esistono garanzie molto forti e così che si trova nel grado più basso non è mai messo in condizione di poter decidere liberamente.

L'idea è quella di "accorciare le distanze" offrendo una possibilità di gioco libero che possa essere parte di un percorso educativo più complesso, al fine di:

1. arricchire il suo bagaglio personale portando nel bambino nuovi e diversi stimoli (in quello che è un contesto povero e squallido) che arricchiscano la sua mente, il suo sguardo, il suo presente ed il suo domani;
2. rafforzare l'autonomia, la capacità di organizzarsi e di prendere decisioni, e di elaborazione individuale del percorso da compiere;
3. stimolare un apprendimento basato sull'esperienza: i giochi sono collocati nello spazio e attraverso la scoperta, il bambino impara a giocare, non viene abbandonato a se stesso, il caso di bisogno verrà aiutato dagli educatori. In questo modo gli verrà data la possibilità di imparare attraverso una pedagogia attiva basata sulla scoperta e sul proprio interesse.

L'obiettivo di riferimento all'interno del quale la proposta pedagogica agisce è quello della promozione della life skill education (le competenze), definite nel 1983 dall'OMS come "competenze sociali e relazionali" che permettono ai ragazzi di affrontare in modo efficace le varie situazioni.

Le 10 competenze, così come sono definite dall'OMS, sono:

1. autoconsapevolezza
2. gestione delle emozioni
3. gestione dello stress

4. senso critico
5. decision making
6. problem solving
7. creatività
8. comunicazione efficaci
9. capacità di relazioni interpersonali
10. empatia

Oltre che rispondere a diversi articoli presenti nei Diritti Internazionali dell'Infanzia:

Art.12
Ogni bambino ha il diritto di esprimere la propria opinione e lo Stato deve garantire che tale opinione venga presa in considerazione dagli adulti.

Art. 13
Tutti i bambini hanno il diritto di esprimersi per mezzo delle parole, della scrittura, dell'arte e di ogni altro mezzo espressivo, rispettando i diritti e la dignità delle altre persone.

Art. 14
Gli Stati devono rispettare il diritto dei bambini alla libertà di pensiero, di religione e di coscienza. Gli adulti dovrebbero aiutare i più piccoli a distinguere tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

L'attività di LudojEEP è prima di tutto un'esperienza relazionale e interrelazionale che si basa, quindi, sulla **conoscenza e la comprensione di se stesso e degli altri**.

Questa esperienza è unita a quella della libera scelta, del processo decisionale che il bambino si trova a compiere e che può essere considerato il risultato di diversi processi mentali: quello cognitivo, cooperativo e quello valutativo. Alla base di valutazione seguirà poi la scelta se il bambino sarà coinvolto in una pluralità di opzioni e alternative.

La decisione è un elemento essenziale della condizione di libertà.

La scelta di questo tipo di intervento parte da alcuni bisogni:

- la necessità di arricchire questi bambini che appartengono ad un "contesto povero" di stimoli funzionali
- la necessità di attività extrascolastiche
- il bisogno di attività che non fossero fortemente strutturate e che lasciassero libertà all'utente
- la mancanza di luoghi, spazi in cui i bambini possano esprimersi liberamente
- la necessità di promuovere attività nelle aree più marginali

Gli obiettivi di quest'attività sono:

- offrire opportunità e spazi alle diverse comunità
- mettere in contatto diverse realtà (locali ed internazionali)
- promuovere il pensiero critico dei minori
- coinvolgere il minore in nuove relazioni costruttive (tra pari e con gli adulti)

Verranno studiati anche percorsi per quelle fasce d'età tra l'adolescenza e l'adultità (teatro, laboratori di fotografia, videomaking o scrittura creativa, sport)

Da questo intervento si vuole arrivare alla scoperta di una base di partenza per la creazione del proprio progetto di vita.

La proposta educativa è proprio fondata sulla libertà di scelta, sull'auto-organizzazione, sulla volontà di dare degli stimoli tramite delle figure adulte di riferimento che siano positive e propositive.

Tutto ciò può essere e realizzare dei progetti di vita differenti. Coscienti del fatto che la sola attività di LudojEEP non possa da solo cambiare lo stato delle cose, ma è un servizio che ha effetti positivi sull'innalzamento della qualità della vita e offre alternative per i propri progetti e per il proprio futuro.

Nelle attività del LudojEEP il gioco è tutto!
Rappresenta un modo di stare assieme, di relazionarsi con l'altro; un modo sovente per modificare le regole quotidiane, un modo per crescere.

La funzione educativa del gioco consiste nel:

- creare un linguaggio comune che permetta a persone differenti di comunicare tra loro;
- spingere alla condivisione delle regole reinventate di volta in volta dai partecipanti stessi;
- stimolare la creatività allo scopo di reinventare ogni volta lo spazio e dare un nuovo significato all'uso dei materiali dando loro nuovi usi;
- creare una cornice nella quale fare esperienza, poter sperimentare le proprie capacità in un luogo protetto, che è quello del gioco, nel quale è possibile ribaltare situazioni che nella realtà non sono possibili (ad es. nel momento in cui giocano insieme madre e bambino, per la prima volta i due soggetti si trovano in una relazione di tipo orizzontale, in cui il bambino può essere anche l'esperto).

In questa dimensione, non esiste un conduttore, ma solo degli adulti che affiancano uno spazio per facilitare delle relazioni.

Il LudojEEP lavora principalmente in spazi pubblici, che sono normalmente vissuti da tutti. L'idea di base è che se uno spazio è a misura di bambino, sarà a misura di chiunque.

Le persone e i minori sperimentano un modo completamente inusuale di stare insieme.

Analizzando la realtà locale presente si mette a fuoco l'importanza dell'attività del LudojEEP.

Nell'ambito pubblico, abbiamo individuato come problematica principale, la poca consapevolezza dello spazio pubblico come bene comune. Spesso è inteso come luogo di nessuno.

Nell'ambito del tempo libero, ci è parso che la problematica fondamentale da affrontare, per bambini e ragazzi, fosse la mancanza di figure di riferimento, con le quali confrontarsi durante i momenti informali, che potessero rappresentare per gli stessi dei modelli positivi; persone

che facciano la fantasia e gli interessi dei bambini, o che li possano aiutare nei processi di scoperta e di autoesplorazione.

La mancanza di luoghi in cui i bambini e i ragazzi possano trovare una proposta culturale diversa da quella offerta all'interno delle istituzioni. I ragazzi, spesso privi di una reale consapevolezza della proprie potenzialità, interessi ed abilità, si trovano a fare delle scelte poco consapevoli, con il rischio di non essere in grado di fare delle proposte.

Nell'ambito familiare, si è una relazione unilaterale fra genitori e figli, e quindi una mancanza di momenti paritari fra adulti e bambini. Questo aspetto gerarchico di organizzazione della società e dell'educazione, porta i genitori ad essere incapaci di dare potere ai propri figli. I bambini non sono messi in condizione di sviluppare le proprie potenzialità, intesa come "potere" che li porti a prendere delle scelte consapevoli.

La scuola, ripropone molto il modello gerarchico già presente nell'ambito pubblico e familiare. Si ha una partecipazione molto poco attiva degli studenti a favore di una trasmissione frontale di informazione, poco disposta ad essere messa in discussione.

Il LudojEEP si propone di offrire al bambino una molteplicità di alternative fra cui scegliere liberamente. Questa scelta lo porta così ad essere il protagonista della propria azione. Il bambino potrà decidere come utilizzare gli strumenti a lui proposti per poi generalizzare nella sua quotidianità.

L'educatore avrà un ruolo fondamentale, cioè quello di lasciare che il bambino si possa esprimere e possa prendere delle decisioni liberamente.

Allo stesso tempo però, ha il ruolo di mediare fra vari fruitori dei giochi per far sì che la "sovranità" o i cambiamenti di destinazione d'uso dei giochi avvenga in un processo partecipativo e negoziato fra i vari partecipanti all'azione ludica.

bella sfida, un pò folle ... pensare di realizzarla in un contesto "patriarcale" ... chi vivrà, vedrà