

PROGETTO: IL MIO SOGNO

Il progetto “IL MIO SOGNO” propone un percorso educativo e ludico rivolto ai bambini dai 6 agli 11 anni, ispirato ai principi della Convenzione ONU sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza, con particolare attenzione al diritto al gioco, alla partecipazione e alla crescita armonica nella comunità. L’iniziativa sviluppa il tema “Bambini cittadini: alla scoperta della mondialità”, accompagnando i minori a riconoscersi come parte attiva della società e del mondo, favorendo responsabilità, collaborazione, rispetto e impegno civico.

Il progetto prevede attività ludico-educative e momenti di testimonianza/gioco con Carabinieri, Polizia, Vigili del Fuoco e Sindaca, compatibilmente con la loro disponibilità, per favorire la conoscenza diretta dei ruoli di servizio alla comunità e dei valori di legalità e solidarietà, con modalità inclusive e partecipative, nel rispetto delle diverse abilità dei minori coinvolti.

PROGETTO: GIOCHIAMO SENZA BARRIERE

Data l'ampiezza della fascia 4-18 anni, le attività sono **differenziate per quattro fasce**. Il gruppo (max 10) lavora come un'unica squadra con un **impianto comune** e attività calibrate sull'età. Gli adolescenti (15-18) svolgono il ruolo di **tutor sportivi** dei più piccoli (educazione tra pari): questo rafforza il rapporto numerico effettivo e rende sostenibile la conduzione con due operatori.

Fascia	Età	Focus delle attività
A - Piccoli Esploratori	4-6 anni	Psicomotricità, schemi motori di base, giochi sensoriali e simbolici, equilibrio.
B - Giovani Atleti	7-10 anni	Avviamento multisport, coordinazione, giochi cooperativi, basi ludiche delle arti marziali.
C - Pre-Agonisti	11-14 anni	Sport adattati e paralimpici (boccia, sitting volley), tecnica arti marziali, giochi di squadra.
D - Tutor Sportivi	15-18 anni	Tecnica avanzata, difesa personale, educazione tra pari, valori e anti-bullismo (SCUDO).

Metodologia: gioco-sport, sport adattato/paralimpico, cooperative learning ed educazione tra pari. Si applica anche l'**integrazione inversa**: i normodotati provano la condizione paralimpica (es. giocando da seduti o bendati con palloni sonori) per sviluppare empatia. **Rapporto di conduzione 1:5** sostenuto dai tutor 15-18.

PROGETTO: L'ISOLA DELLE EMOZIONI 2.0

"L'Isola delle Emozioni 2.0 – Un viaggio verso l'Isola che non c'è" è un progetto educativo, ludico ed esperienziale rivolto a bambini dai 7 ai 10 anni, ispirato alla storia di Peter Pan e all'Isola che non c'è, simbolo di fantasia, crescita, scoperta e libertà. Il progetto, promosso dall'Associazione l'A.S.S.E. APS nasce con l'obiettivo di accompagnare i bambini in un percorso di educazione emotiva attraverso il gioco, la creatività e la relazione.

Durante gli incontri, i bambini saranno guidati in un viaggio simbolico nel quale ogni tappa rappresenterà un'emozione fondamentale: gioia, paura, rabbia, tristezza, sorpresa, fiducia e coraggio. Attraverso laboratori esperienziali, attività artistiche, giochi cooperativi, narrazione, momenti di riflessione, visione del film di Peter Pan e attività di gruppo, i bambini impareranno a riconoscere, esprimere e gestire le proprie emozioni in un ambiente accogliente e sicuro.

Peter Pan diventa il filo conduttore del percorso: un compagno di viaggio che invita i bambini a credere in sé stessi, a valorizzare la fantasia, ad affrontare le proprie paure e a scoprire che ogni emozione ha un significato e può trasformarsi in una risorsa.

Il progetto mira a:

- sviluppare l'intelligenza emotiva;
- favorire la socializzazione e la cooperazione;
- rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità;
- promuovere il rispetto reciproco e l'inclusione;
- Stimolare creatività, immaginazione ed espressione personale.

Il percorso si concluderà con una festa finale, durante la quale i bambini condivideranno con le famiglie il viaggio vissuto, celebrando insieme le emozioni, le relazioni costruite e le esperienze che li avranno accompagnati verso la loro personale Isola che non c'è, un luogo simbolico dove imparare che crescere significa anche conoscere, accogliere e valorizzare il proprio mondo interiore.

PROGETTO: CREATIVAMENTE INSIEME

Il programma prevede un'ampia varietà di laboratori ludico-ricreativi e didattici, progettati per stimolare la fantasia, la manualità e la socializzazione:

Socializzazione e Movimento: Giochi di squadra e momenti di gioco libero all'interno della nostra area ludica.

Creatività e Manualità: Laboratori culinari "Mani in Pasta", attività teatrali e laboratori di riciclo creativo.

Scoperta e Cultura: Laboratori di lettura animata e l'officina dei "Piccoli Scienziati".

Integrazione con minori con disabilità

Il fulcro del progetto è l'accessibilità universale. I laboratori espressivi ed artistici sono strutturati per consentire a chiunque di immergersi completamente tra colori, immagini, manipolazione e suoni, stimolando la creatività e l'espressione personale di ogni partecipante.

L'approccio si basa su tre pilastri fondamentali:

Mini-gruppi di lavoro:

-attività progettate in piccoli gruppi per favorire la socializzazione reale e l'integrazione.

Valorizzazione della diversità:

-sviluppare le singole potenzialità affinché l'incontro con l'altro diventi un'opportunità di crescita personale e umana per tutti i bambini.

PROGETTO: BIBLIOEXPERIENCE

Il progetto "BiblioExperience" nasce dall'idea di trasformare la Biblioteca Comunale di Fragagnano da luogo tradizionalmente destinato alla consultazione e alla lettura in uno spazio vivo, partecipato e generativo, capace di diventare un vero e proprio laboratorio di innovazione sociale per bambini, ragazzi e famiglie. Attraverso l'arte della ceramica, il progetto propone un modello educativo innovativo che mette al centro la creatività, la collaborazione, l'inclusione e la costruzione di legami comunitari. La biblioteca diventa così un luogo dove non si custodiscono soltanto libri e conoscenze, ma si producono esperienze, relazioni e opportunità di crescita. L'innovazione del progetto non risiede esclusivamente nell'attività artistica, ma nel nuovo modo di vivere e interpretare gli spazi pubblici. La Biblioteca Comunale viene ripensata come:

- + hub culturale e sociale aperto alla comunità;
- + luogo di incontro intergenerazionale;
- + spazio di apprendimento esperienziale;
- + presidio di inclusione e contrasto alla povertà educativa;
- + laboratorio di cittadinanza attiva e partecipazione.

In tale prospettiva, il laboratorio di ceramica rappresenta uno strumento educativo innovativo attraverso il quale i minori diventano protagonisti di un processo creativo che valorizza capacità individuali, cooperazione e senso di appartenenza alla comunità. L'attività supera il concetto tradizionale di laboratorio artistico per configurarsi come esperienza di co-costruzione sociale, in cui ogni partecipante contribuisce alla realizzazione di manufatti, idee e narrazioni condivise. Il progetto si fonda sul principio della "comunità educante", secondo cui la crescita dei minori è responsabilità condivisa tra istituzioni, famiglie, operatori culturali e territorio. La Biblioteca Comunale diventa pertanto uno spazio di prossimità capace di generare relazioni significative e occasioni di partecipazione per tutti i minori, con particolare attenzione a coloro che vivono condizioni di fragilità sociale, economica o relazionale.

PROGETTO: BEAT ACADEMY: DAGLI STRUMENTI ALL'IA

Questo progetto mira a democratizzare la musica: per i più piccoli, attraverso l'esplorazione sensoriale e fisica; per i ragazzi, attraverso la tecnologia come strumento di espressione creativa. Suddivideremo i ragazzi in due "blocchi"

Blocco 1: "L'Orchestra delle Meraviglie" (6-10 anni 10 partecipanti)

Obiettivo: Scoprire il mondo sonoro attraverso il gioco, l'ascolto attivo e il contatto diretto con gli strumenti.

Blocco 2: "Digital Music Lab" (11-15 anni 10 partecipanti)

Obiettivo: Trasformare la tecnologia in uno strumento creativo, superando la barriera della teoria musicale classica attraverso l'Intelligenza Artificiale.

PROGETTO: CAMPO BASE PINETA

Attività da realizzare:

- Laboratorio di corde e nodi: verranno illustrati alcuni nodi base per realizzare giochi e costruzioni ma anche piccoli oggetti personali.
- Laboratorio di antotipia: le partecipanti realizzeranno degli inchiostri con pigmenti vegetali che,

grazie all'esposizione alla luce del sole, imprimeranno forme e oggetti creando una vera e propria fotografia.

- Gioco della palude: grazie a questo avvincente gioco di movimento, vengono stimulate capacità motorie e di coordinazione oltrechè la comunicazione e la cooperazione all'interno del gruppo.
 - Sfida del rifugio: divisa in squadre e partendo da materiali sfusi, costruiremo dei rifugi che verranno presentati da ogni gruppo allo scadere del tempo.
 - Gioco dei 4 oggetti: grazie all'esplorazione bendata di elementi naturali, stimoleremo l'esplorazione con sensi diversi dalla vista e la fiducia nell'altra.
 - La pista naturale: divisa in squadre, creeremo una pista esclusivamente con elementi naturali, stimolando problem solving e soluzioni creative.
 - Pronto soccorso botanico: alla partecipante verranno fornite nozioni di botanica di base e presentate alcune piante tipiche del territorio che possono esserci utili per piccoli infortuni o fastidi. Giocando a fare la erborista nel nostro laboratorio, verranno realizzati un oleolito e un unguento da ognuna delle partecipanti.
 - Ricerca di profumo: le partecipanti verranno coinvolte nel riconoscimento di odori e profumi tipici delle erbe aromatiche mediterranee attraverso attività che stimolano le capacità sensoriali delle ragazze.
 - Caccia al tesoro settembrina: dopo aver imparato a riconoscere gli elementi naturali, le partecipanti impareranno a notare come il paesaggio e l'ambiente circostante muta con il passare delle stagioni.
- Saranno quindi stimolate a cogliere i segnali dei cambiamenti naturali attraverso una piccola caccia al tesoro che culminerà con l'utilizzo degli oggetti ritrovati in una composizione artistica finale.

PROGETTO: UN FARO CHE TI GUIDA

Descrizione del progetto : gli allievi raggiungeranno la Sede della LNI Campomarino di Maruggio(TA) con mezzi propri alle ore 9,00 del mattino.

Saranno accolti dall'istruttore dei Corsi di Vela e cominceranno le attività con il briefing mattutino. Proseguiranno con la presentazione del gruppo, continueranno con le nozioni base di una barca a vela con il materiale didattico presente in sezione, faranno di volta in volta piccoli test di verifica su quanto appreso.

Raggiungeranno le imbarcazioni dislocate in darsena e cominceranno con le manovre di armo delle barchette Optimist.

Passeranno poi a mettere in acqua le imbarcazioni con cui cominceranno a prendere confidenza nelle manovre di galleggiamento, scuffia, raddrizzamento delle stesse.

Appena si concludono positivamente le attività di verifica di quanto appreso si comincerà a veleggiare sotto la guida dell'istruttore che seguirà le imbarcazioni con il battello appoggio.

Gli allievi avranno modo di partecipare ad attività per loro fortemente innovative, educative, ricreative di socializzazione con i loro coetanei e con gli istruttori.