

PROV. CATANIA
N° 151 DEL 12 2 FEB 2018

COMUNE DI ACI CATENA
19 FEB 2018
Prot. N. 6200

Raymond ASS. RUSSO
ASS. FORTINO

Al Sindaco

All'Assessore al Bilancio

All'Assessore ai Servizi Sociali
del Comune di Aci Catena(CT)

Oggetto: Bilancio Partecipato – Progetto “Bambini & Genitori – troviamoci insieme” - Area Lego - Area Videogiochi - Area Disegno - Area Giochi da Tavolo

Il sottoscritto Aleo Paolo nella qualità l'Associazione “Città Domani” con sede in Aci Catena, Piano Umberto 2, in collaborazione con “Gajin” con la presente formalizza la richiesta di poter valutare e autorizzare il progetto “Bambini & Famiglie – troviamoci insieme”.

Il progetto “Troviamoci insieme” nasce per dare l'opportunità ai genitori o ai nonni di condividere con i bambini esperienze educative significative in un ambiente strutturato. Uno degli obiettivi del servizio è, infatti, quello di consentire ai genitori e agli adulti che si occupano del bambino di vivere insieme a lui momenti significativi della sua formazione per confrontarsi con lui e con gli altri adulti, per trovare soluzioni ad un modo nuovo e più attivo di essere genitori.

L'ambiente si caratterizza attraverso le risorse materiali che mette a disposizione e attraverso le situazioni che propone. Esso è chiaramente leggibile e guida, da solo, il bambino in un percorso educativo spontaneo.

Nel 2009 Cremit e Pepita si sono incontrate per condurre una ricerca sul gioco, favorendo l'attuazione di una azione investigativa sul tema del gioco tra adulti e minori in linea con i tempi. I temi oggetto di analisi sono annodati attorno ad alcuni temi: spazio, tempo, ruoli, attenzioni e scelte ludiche nell'ambito della famiglia, agenzia educativa fondamentale che vorremmo potenziare nella propria capacità di conoscersi e agire in modo informato. Il gioco può essere uno strumento e un osservatorio importante per consolidare il ruolo della famiglia e la capacità dei più piccoli di esprimere i propri bisogni. Di seguito qualche dettaglio su temi e domande di ricerca: - il gioco in famiglia (cosa fanno genitori e figli?), per attivare una riflessione educativa a tutto campo che coinvolga direttamente le famiglie, oltre che i bambini (nonni, fratelli e sorelle, educatori); - i giochi e i ruoli scelti in termini di contenuto (a cosa gioco?), per analizzare modelli e scelte ludiche; - il tempo del gioco (per quanto tempo gioco?), per comprendere meglio dove si colloca il giocare nella vita quotidiana dei bambini e dei care givers con cui si relazionano (pensiamo ancora al ruolo dei nonni, oltre che a quello sempre importante dei genitori); - lo spazio (dove e in quale tessuto mi muovo quando gioco?); - il significato del gioco e del giocare oggi, alla luce dello spazio ancor maggiore dei media sociali, della rete e dei videogiochi nel quadro dei consumi culturali dei più piccoli.

Il nodo educativo, ancora una volta, è quello legato alla promozione della cultura del gioco in famiglia, per sollecitare negli adulti alcune azioni educative necessarie e rendere il tessuto relazionale sempre più pieno. Si tratta di aspetti che ritornano prepotentemente nel discorso relazionale e familiare, avendo riscontrato nell'indagine citata in apertura alcuni dati importanti che vogliamo, qui, riprendere anche in chiave comparativa: - il gioco come sinonimo di divertimento (più del 70% del campione usa parole che possiamo ricondurre all'area semantica del divertimento/svago); - la scarsa presenza dei genitori come attori ludici, il 17% dichiara di giocare con il papà, il 12% con la mamma, più del 44% gioca da solo; - il controllo parentale, soprattutto nel caso dei videogiochi, si limita alla questione tempo, ma non ai contenuti; - la presenza e persistenza di forme di gioco e di giocattoli non tecnologici, accanto ai videogiochi (i primi in sostanza non spariscono); - la scarsa presenza di videogiocatori online (meno dell'1% gioca online): si gioca con gli amici, nella stessa stanza, o da soli, ma non in rete, aspetto interessante da verificare oggi; - la scelta dei videogiochi come operazione di comodo: sono lì, accessibili, disponibili e

consentono di soddisfare le proprie esigenze ludiche e la contingenza (sono a casa, spesso da soli, e il parco giochi per molti necessita la presenza di un adulto);

Il progetto si divide in due fasce la prima prevede di poter accogliere 30 bambini in un locale del comune (quale Palazzo Riggio c/o Auditorium "Orazio Vecchio") nei giorni di Sabato durante la fascia 9 - 13 creando degli spazi in cui, per durante quella fascia oraria, si svolgeranno delle attività ludico / ricreative con diverse aree **Lego , Videogiochi, Disegno , Giochi da Tavolo**. Gli spazi che solitamente vengono utilizzati sono quelli del gioco simbolico, oltre al laboratorio di costruzione per le attività manuali e di manipolazione e dove ragazzi e genitori si ritrovano insieme.

La seconda fase prevede di accogliere sino al max di 70 bambini, il Sabato pomeriggio nella fascia oraria 16,30/18,30 presso l'Auditorium "Orazio Vecchio" dove verrà proiettato un cartoons

Il servizio verrebbe svolto nei mesi di maggio – aprile – giugno – settembre – ottobre – novembre e dicembre.

Possono accedere al servizio bambini da 4 anni a 15 anni.

Noi chiediamo a voi per poter organizzare il progetto una sala ed un contributo di euro 3000,00.
In attesa di un VS gradito riscontro siamo lieti di porgervi i nostri più **Distinti Saluti**.

Il Presidente
Aleo Paolo

