

ABSTRACT PROGETTO

"LIBRI DA PICNIC PER UN ALLENAMENTO SMART –
Recita i tuoi libri preferiti e partecipa al podcast"

Il progetto fa riferimento alla necessità stringente di avvicinare il pubblico dei pre-adolescenti e adolescenti al mondo della lettura. Il target è quindi costituito dai ragazzi 9-14 anni.

Il progetto si snoda attraverso 2 aree principali di contenuti delle letture, abbinati a dei luoghi fisici di riferimento, contaminati dal linguaggio e dagli strumenti digitali.

I temi di riferimento sono **Natura e Sport**.

Soggetti partecipanti al progetto

Fondazione AIDA: con il ruolo di coordinatore del progetto, co-progettazione degli interventi fisici, animatore territoriale e animatore teatrale.

Associazione di promozione sociale Micromacchina: con il ruolo di co-progettazione degli interventi fisici, supporto digitale e tecnologico, tutoraggio destinatari.

Altri soggetti aderenti in via di definizione.

Strategia

La strategia è quella di veicolare contenuti di interesse per i ragazzi (ambiente/natura e sport) all'interno del modello interpretativo ed educativo della lettura, con modalità educative di peer education (i ragazzi insegnano ad altri ragazzi), coordinati da un gruppo di lavoro con competenze trasversali (digital innovation e teatro per ragazzi), con l'ausilio degli strumenti che sono propri dei "nativi digitali".

Si intende inserire il modello di engagement alla lettura in contesti urbani "non convenzionali", nei quali fare cultura non è usuale, per compenetrare il contenuto (incentivo alla lettura) con il contenitore (luoghi di benessere e natura), al fine di incentivare i destinatari alla partecipazione. L'interesse infatti per questi luoghi di natura e di sport fungono da "esca" per portare i ragazzi alla comprensione del messaggio progettuale.

Al fine della continuità progettuale e della replicabilità dello stesso, durante il progetto si intende co-progettare un "kit di eroi per la lettura", da lasciare in dote agli operatori progettuali e alle famiglie del target, così da poterlo riutilizzare anche al termine dello stesso.

Natura

La natura negli ultimi anni (e l'ambiente in particolare) ha catturato l'attenzione dei ragazzi, grazie anche alla diffusione planetaria di messaggi importanti e al contempo allarmanti, di difficoltà nella preservazione dell'ambiente per gli anni a venire. E' un tema

caro ai ragazzi e di attualità, che potrebbe essere utile per avvicinare i ragazzi al concetto di "volerne sapere di più".

Sport

Lo sport per i bambini/ragazzi rappresenta un punto di riferimento socio-educativo molto importante, soprattutto in un momento storico in cui è venuto a mancare quasi completamente. Si intende quindi utilizzare questo strumento aggregativo per volgerlo alla forma dell'apprendimento di nuove competenze.

Azioni

Azione 1: la fase di ingaggio. Attraverso la rete di progetto (Comuni, Istituti scolastici, Altre Associazioni, canali social dei partner, destinatari del progetto "assaggi di libri" ecc) si avvia la comunicazione del progetto, al fine della ricerca e l'ingaggio dei bambini/adolescenti partecipanti del progetto;

Azione 2: Fase fisica e/o digitale (presso Parchi, Fattore didattiche, palestre comunali, canali streaming)

Creazione del gruppo di lavoro con i destinatari, primo incontro presso i luoghi della rete di progetto. Conoscenza tra loro e avvio della fase di tutoraggio dei ragazzi del progetto "Assaggi di libri". Attraverso i partner di progetto, con la metodologia Peer-to-Peer, i ragazzi del gruppo ascoltano online delle audio-recensioni di libri realizzate dai ragazzi della redazione di "Assaggio di libri" e apprendono il metodo.

Successivamente, si procede all'interpretazione degli assaggi di libri precedenti scelti con le tecniche teatrali (attori che insegnano ai ragazzi ad interpretare i testi contenuti nei libri di cui si assaggiano i libri in precedenza). Con questa modalità, che include anche una piccola "produzione teatrale" fisica in presenza o a distanza, i ragazzi avranno uno stimolo evidente alla diffusione dei libri letti.

Sono previsti max 2-3 incontri e un evento finale di presentazione del "contest" in modalità fisica (se possibile).

Azione 3: Si provvede alla diffusione del podcast con l'attivazione di un canale Spreaker del progetto dove saranno caricati i podcast e una pagina Instagram (molto usato dai giovani). I podcast verranno promossi anche sui siti web e sui social dei partner, per dare loro un ruolo attivo.

Azione 4: al fine di permettere al progetto la continuazione dopo il termine del finanziamento Cariplo, al termine di ogni annualità si realizzeranno dei "kit formativi" da realizzare e lasciare agli operatori dei luoghi fisici da adottare per continuare il progetto, se ritenuto idoneo alla propria attività.