



Premessa

Il campo giochi è un contesto in cui poter sperimentare la possibilità di crescita in un gruppo diverso, che risponde alla necessità di trovarsi insieme e dove ognuno può riconoscersi ed esprimersi come protagonista in un ambiente caratterizzato da divertimento e nuove scoperte; si propone di promuovere comportamenti consapevoli e responsabili verso l'altro e il territorio, anche attraverso il gioco, l'esplorazione e la curiosità come veicolo di crescita personale e culturale.

Il campo giochi è un servizio gestito dall'Azienda Servizi Bassa Reggiana, in conformità a quanto stabilito dal *Regolamento dei servizi integrativi presso i plessi degli Istituti Comprensivi dell'Unione della Bassa Reggiana* (approvato con Delibera di Giunta dell'Unione n.44 del 18.12.2018), rivolto a bambini/e e ragazzi/e della Scuola primaria e alle classi prime e seconde della Scuola Secondaria di Primo Grado.

Questo servizio nasce come sostegno per le famiglie nei periodi dell'anno caratterizzati dall'assenza e/o chiusura dei servizi scolastici, di norma Giugno/Luglio e i primi giorni di Settembre.

»» È nel giocare e soltanto mentre si gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé.

Donald Winnicott

I valori del campo giochi sono molteplici:

- **Valore del gioco**, che nasce dal bisogno di divertirsi, di stare con gli altri, di dare spazio e tempo alla voglia di avventura, di riconoscersi in un gruppo. Il gioco è fondamentale per lo sviluppo del pensiero creativo, per inventare e progettare; favorisce la realizzazione di contesti in cui i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze costruiscono la loro identità e da cui traggono le motivazioni ad agire, a pensare, a relazionarsi con gli altri, a lasciare traccia dei loro pensieri e della loro fantasia.
- **Valore della relazione, come opportunità** di divertimento per bambini/e e ragazzi/e che, terminata la scuola, si sperimentano in nuove conoscenze e attività all'aperto a contatto con la natura. La rete di amicizie che nasce durante l'esperienza del campo giochi consente di allacciare rapporti interpersonali anche con bambini/e o ragazzi/e di età diverse, anche condividendo conoscenze differenti. Le esperienze vissute in questo servizio, incentivano le attitudini del singolo e promuovono le competenze espressive verbali e corporee di ciascuno nel gruppo.
- **Valore dei linguaggi**, intesi come luoghi "del possibile" che aprono orizzonti nuovi, che lasciano spazio al pensiero divergente e creativo che tende a portare incertezza, dubbio e domande pronte a generare nuovi apprendimenti e conoscenze. Questo



»» *S'impara soltanto divertendosi*
Anatole France

valore è connesso alla creatività, come riconoscimento delle competenze immaginative, fantastiche e inventive dei bambini/e e dei ragazzi/e. La creatività è la sfumatura di un pensiero che ricerca, che fa domande, che è sempre in movimento e che è capace di andare oltre al conosciuto, un pensiero che tende al nuovo. Il “fare esperienza” attraverso i laboratori sostiene la capacità di sperimentare, di indagare vari linguaggi espressivi e scoprirne le potenzialità.

- **Valore dell'ambiente** come luogo accogliente, stimolante, ricco, propositivo e che viene definito come il terzo educatore insieme a bambini/ragazzi ed adulti, assumendo una forte valenza educativa. Ambiente, quindi, che sostiene e accresce la conoscenza. L'ambiente, inoltre, riflette la cultura di chi lo abita. Ambiente come luogo di incontri, interazione, ascolto, reciprocità, luogo del possibile e dei possibili; che comunica perché è visibile, si fa ricerca e non solo trasmissione.

Quotidianità

All'interno del servizio, sono quotidianamente pensati diversi momenti come:

- **attività ludico-ricreative**, pensate con una forte valenza pedagogica e comprendono il gioco educativo e il gioco libero. Il gioco, di fatto favorisce il coinvolgimento di tutti i bambini e di tutte le bambine, sostenendo la condivisione delle conoscenze. Durante il gioco, il/la bambino/a si mette in discussione e si confronta con i compagni, rinforza le autonomie cognitive e relazionali ed interiorizza le regole sociali, attivando strategie di problem solving.
- **attività espressive**, intese come momento d'apprendimento esperienziale a partire dall'acquisizione di competenze tecniche specifiche e da un imprescindibile lavoro su di sé in un contesto di gruppo. L'atelier struttura l'esperienza di apprendimento in modo tale da favorire il coinvolgimento dei bambini a più livelli, fungendo da contenitore per l'espressione e l'integrazione dei diversi aspetti della personalità (dimensione corporea, cognitiva, affettivo-relazionale).
- **attività sportive**, proposte come un linguaggio universale che unisce i bambini/e e ragazzi/e superando differenze culturali, religiose, sociali e linguistiche. La Costi-





tuzione italiana sancisce il diritto allo sport e le Nazioni Unite hanno riconosciuto lo sport come un diritto fondamentale per i bambini, trattandosi di un elemento indispensabile per un sano sviluppo individuale grazie agli innumerevoli benefici che l'attività fisica regolare apporta. Gioco e sport rappresentano una parte importante di ogni programma del campo giochi lavorando in stretta collaborazione con le associazioni/società sportive del territorio proprio per promuovere nuove esperienze.

- **gite ed escursioni** , ideate per conoscere tutte le risorse che il territorio limitrofo offre. Le uscite e le visite guidate sono uno strumento educativo e costituiscono un arricchimento delle attività accattivando le finalità formative e culturali del campo giochi. L'esperienza del viaggio consente ai bambini/e e ragazzi/e di conoscere il territorio nei vari aspetti: culturali, sociali, ambientali, storici ed artistici. Le uscite, inoltre, consentono di condividere, in una prospettiva più ampia, le norme che regolano la vita sociale e di relazione.

»» *Conservare l'infanzia dentro di sé
per tutta la vita, vuol dire conservare
la curiosità di conoscere,
il piacere di capire, la voglia di comunicare*

Bruno Munari

Organizzazione

Le date di apertura e chiusura del servizio vengono comunicate alle famiglie ogni anno, indicativamente nel mese di marzo, attraverso apposita comunicazione.

Il campo giochi si svolge in contesti appositamente individuati in accordo con l'Amministrazione comunale di riferimento.

Il servizio, di norma, è garantito dal Lunedì al Venerdì e prevede la seguente organizzazione oraria:

7.30-8.00 ingresso anticipato (a richiesta)

8.00-9.00 ingresso e accoglienza

9.00-12.30 attività

12.30-14.00 pranzo

14.00 uscita

15.00-17.30 attività pomeridiane

17.30-18.00 uscita



L'entrata e l'uscita dei bambini/e e dei ragazzi/e deve avvenire negli orari stabiliti per permettere il regolare avvio dello svolgimento delle attività educative e per motivi di carattere organizzativo. Per "uscita" si intende "essere fuori dalla struttura" per permettere il riassetto degli ambienti interni ed esterni.

Informazioni generali

- Il ritiro dei bambini può essere effettuato, previo rilascio da parte del/i genitore/i (esercente/i la responsabilità genitoriale/affidatario/tutore) di apposita ed idonea delega, solo da persone maggiorenni. In caso di separazione o divorzio, il Servizio si atterrà alle disposizioni relative alla responsabilità genitoriale contenute negli atti dell'autorità giudiziaria o in autodichiarazione attestante tali disposizioni da produrre contestualmente all'iscrizione o, in subordine, al primo ritiro del bambino/a o del ragazzo/a.
- In caso di ritardo è necessario avvisare sempre telefonicamente gli educatori; il mancato rispetto degli orari, non giustificato, sarà segnalato per iscritto.
- In caso di ritardo non comunicato, gli educatori procederanno a chiamare i recapiti presenti nel modulo d'iscrizione e, in mancanza di risposta, contatteranno le forze dell'ordine.
- In caso di comportamenti indisciplinati, maleducati, aggressivi o di mancato rispetto delle regole e degli orari da parte dei bambini/bambine, ragazzi/ragazze, gli educatori si riservano di segnalare la situazione ai genitori. Gli utenti che tengono comportamenti irrispettosi, tali da turbare il buon funzionamento del servizio o da mettere a rischio la sicurezza degli altri bambini, verranno richiamati per iscritto e segnalati ai competenti uffici comunali. In caso di recidive, i soggetti interessati saranno definitivamente esclusi dalla fruizione del servizio, senza alcun rimborso per quanto eventualmente non usufruito;
- È preferibile non portare oggetti personali che non siano necessari allo svolgimento dell'attività; il servizio non si assume alcuna responsabilità a tal proposito;
- In caso di danni arrecati al patrimonio del Campo Giochi, i genitori (esercenti la responsabilità genitoriale/affidatari/tutor) saranno tenuti al risarcimento ai sensi di legge. L'uso di apparecchi elettronici personali non è consentito durante le attività del campo giochi.
- Nei confronti degli utenti che violano queste norme o che tengano comportamenti tali da turbare il buon funzionamento del Servizio, irrispettosi o lesivi della sicurezza e della tranquillità proprie e degli altri frequentanti, l'Azienda assumerà i provvedimenti di tutela ritenuti più opportuni, fino alla sospensione o definitiva esclusione dal Servizio, in caso di recidiva. Sarà cura degli educatori del servizio segnalare comportamenti irrispettosi.

Progettazione

L'equipe educativa, composta da educatori e un coordinatore del servizio, progetta le attività considerando gli obiettivi, i bisogni cognitivi, affettivi ed emotivi, adattandole ai gruppi, al contesto, agli strumenti e agli spazi a disposizione.

Il lavoro d'équipe è una scelta metodologica che qualifica l'attività di campogiochi e si traduce in una condivisione e un confronto costante tra gli operatori rispetto all'analisi dei bisogni emergenti e delle situazioni, all'elaborazione degli interventi e del processo di lavoro,

alla progettazione e alla verifica delle attività. Il compito degli educatori è quello di creare situazioni ed esperienze che portino i bambini e i ragazzi alla propria autonomia nel fare, nel saper fare e nell'essere con sé e con gli altri. Presupposto fondamentale a ciò, è l'ascolto attivo all'interno del gruppo, dove il dialogo diventa lo strumento principale nella costruzione e nella negoziazione dei significati.

Partecipazione

Il progetto partecipativo è parte fondante del progetto educativo; per questa ragione il personale del Campo giochi incontra i genitori per aggiornare sulla progettazione educativa, per accogliere idee e suggerimenti dalle famiglie.

Al fine di creare un progetto che sostenga in modo coerente la creazione di una comunità educante, il servizio ricercherà un rapporto con le istituzioni culturali, educative e del tempo libero presenti sul territorio, considerando il campo giochi una parte essenziale di un sistema formativo più ampio e articolato.

Relativamente al rapporto con le famiglie, verranno strutturati momenti informativi e di scambio attraverso le seguenti modalità:

- **al momento dell'accoglienza e dell'uscita giornaliera**, per scambio di informazioni relative ai bambini e ai ragazzi ed alle loro abitudini, agli aspetti organizzativi per confrontarsi circa eventuali situazioni specifiche. È molto importante sostenere una comunicazione quotidiana ed efficace tra equipe educativa e genitori. Questi momenti di scambio permettono di instaurare un forte legame di fiducia tra famiglie ed equipe educativa. Gli educatori presenti al campo, con pluriennale esperienza in ambito educativo, sono figure note alle famiglie sia per i precedenti campi estivi sia per le attività scolastiche ed extra-scolastiche.
- **invio, tramite gruppi whatsapp, di brevi informazioni organizzative e foto relative a particolari attività o momenti quotidiani.**

Territorio

Conoscere l'identità del territorio in cui si abita insieme al gruppo dei propri amici è un modo per costruire il senso di appartenenza e per conoscere attraverso nuovi "occhiali" luoghi frequentati abitualmente. Il campo giochi si inserisce in questa idea, offrendo molteplici possibilità per esplorare luoghi poco abitati o conosciuti, per sentirsi parte di un territorio anche allargato alle opportunità e alle relazioni dei paesi della Bassa Reggiana.

Essere protagonisti attivi con le mani ed i pensieri, porta a consolidare l'idea di cittadini e cittadine consapevoli che si sentono parte di un mondo che, costruito e pensato insieme, può arricchire, trasformarsi e cambiare.



»» *E il gioco non mi chiede né prove né voti.
Mi chiede soltanto la libertà
di godere del piacere che giocare fa.
e questo piacere e le gioie volute
disegnano in me abilità sconosciute!*
dal libro “Amorgioco” di Vittoria Facchini