

REGOLI AMOCI!

REGOLIAMOCI È UN GIOCO
PER COSTRUIRE CITTADINANZA



○ *Progetto*

○ *Bando*

○ *Lettera di adesione*



Ministero della Pubblica Istruzione



Associazione
Nazionale
Italiana
Cantanti



Progetto

Premessa

La scuola è il luogo in cui ci si confronta in maniera forte e evidente con altri, dove rispettare alcune norme ed avere una precisa condotta sono elementi sostanziali per una buona convivenza.

La scuola è la prima grande istituzione da rispettare e da rafforzare, è nella scuola che avviene il passaggio di consegne tra le generazioni e dove ci si trova a svolgere un ruolo attivo in una comunità.

Per queste ragioni pensiamo che "l'istituzione scuola" possa essere protagonista nella diffusione della cultura della legalità e della democrazia, per una migliore convivenza tra diversi, nel rispetto delle regole, e per una società più giusta.

Ciò non significa fare un corso d'educazione civica, tutt'altro, significa costruire un percorso articolato dove due sono i protagonisti: le regole e lo studente.

Le regole come strumenti condivisi da tutti ed indispensabili per una civile convivenza e, per questo, soggette a mutamenti garantiti da procedimenti trasparenti e democratici.

Lo studente non solo come destinatario passivo delle leggi, ma custode attivo delle regole fondamentali della nostra Carta Costituzionale ed interprete della società nella quale le leggi sono applicate.

Solo così si capisce che diritti e doveri non sono due termini che si somigliano ma rappresentano valori, battaglie, processi storici e, spesso, sono lo specchio di culture e di costumi della società.

Infine, una società è più giusta se è condiviso un altro principio, quello della responsabilità: responsabilità come comportamento della propria vita, come cemento tra generazioni, come cultura per affermare che un diritto non è un favore e per fare del dovere una premessa indispensabile per tutelare gli interessi della collettività.

Il progetto

Libera - Associazioni nomi e numeri contro le mafie, per l'anno scolastico 2006-2007, promuove un nuovo percorso educativo e formativo per le scuole medie inferiori di tutta Italia dal nome "Regoliamoci".

Si tratta di un **Bando di Concorso nazionale per la realizzazione di un gioco** che si prefigge di costituire per i ragazzi un'esperienza di educazione non formale: cerca di dare spunti, invita a confrontarsi, farsi domande, aumentare le capacità d'ascolto e di osservazione, partendo da sentimenti, aspirazioni, motivazioni personali e dalla comunicazione all'interno del gruppo classe, per arrivare ad imparare a comprendere e rispettare i sentimenti e i bisogni altrui.

Nella logica della premessa e nell'idea iniziale c'è la volontà di creare un percorso finalizzato all'educazione alla responsabilità, alle regole condivise, alla legalità.

"Regoliamoci" pone al centro, oltre al divertimento di chi gioca, l'informazione, spunti di riflessione e proposte concrete.

Questo, attraverso un laboratorio attivo in cui i partecipanti sono gli attori principali e attraverso il quale si dà concretezza al lavoro svolto dai gruppi, grazie alla realizzazione di un vero e proprio gioco educativo.

L'idea, sempre più forte nella progettualità di *Libera*, è quella di far passare i contenuti attraverso strumenti che coinvolgono il più possibile i partecipanti.

Alla fine del percorso i risultati attesi sono:

- promozione di una cultura della legalità;
- diffusione di una educazione alle regole;
- affermazione di concetti come responsabilità e cittadinanza;
- acquisizione di conoscenze rispetto ai contenuti dei temi affrontati;
- acquisizione di competenze nella progettazione e realizzazione di un gioco.

Il percorso

Il progetto si concretizza attraverso un percorso che la classe o i gruppi di studenti, in autonomia, attuano per la realizzazione del gioco.

Tale attività, che vede protagonisti i ragazzi e gli insegnanti coinvolti, viene guidata da un Kit che *Libera* ha predisposto e che permette non solo di partecipare al Concorso ma di guidare l'insegnante e la classe rispetto al processo da seguire.

La conclusione del percorso è rappresentata dall'invio del materiale che verrà valutato da una Giuria formata da esperti e personaggi pubblici che selezionerà i progetti vincitori.

I primi progetti di ogni categoria/tema vincono; vincendo vengono prodotti e diffusi come giochi educativi.

Il metodo

Le esperienze concrete sono un "linguaggio" che tutti possono afferrare, esse permettono di incidere più in profondità rispetto ai linguaggi trasmessi a parole. Ai fini educativi, l'esperienza presenta quattro diverse fasi strettamente connesse:

- *Il contatto con l'esperienza*: ascoltare, cominciare a entrare dentro l'argomento, in un certo senso, sperimentare, essere in qualche modo catturati a tal punto da non considerare la cosa non interessante. Questo atteggiamento è l'inizio di un processo di coinvolgimento attivo.
- *L'espressione*: l'azione diventa esperienza nel momento in cui si esprime attraverso linguaggi diversi.
- *L'interpretazione*: all'espressione attraverso linguaggi diversi segue la capacità del giovane di interpretare. Attraverso una base di dati, visioni critiche, propri valori e proprie convinzioni la persona è in grado di attivare una fase di interpretazione matura.
- *Il cambiamento*: La quarta fase apre definitivamente al giovane la possibilità di progettare e di vedere come sia possibile l'evoluzione dell'esperienza a tal punto da poterla trasformare.

Attraverso questi 4 passaggi, l'attività proposta riesce a far conoscere la materia, comprenderla, mettere del proprio per rappresentarla e, infine, riproporla da protagonista, in modi e con concetti originali.

I temi 2006-2007

I temi di questo primo bando 2006/2007, *lo sport e i consumi*, sono scelti all'interno degli argomenti che *Libera* porta avanti da anni rispetto all'educazione formale e non formale sulla legalità democratica.

1- Lo sport.

Libera promuove iniziative per diffondere una cultura dello sport che sia di formazione e di svago, che aiuti a comprendere i propri limiti, rifiutando il perseguimento della vittoria ad ogni costo, e che consideri il ricorso ai farmaci ed alle sostanze dopanti la più grave e definitiva delle sconfitte sportive.

Il messaggio educativo dello sport è sempre più seriamente minacciato. Si fa strada un atteggiamento culturale che vede lo sport come un mondo senza regole, nel quale il risultato agonistico assume il significato di una generale superiorità del vinto sul vincitore, dell'abile sull'inabile, della persona sulla persona.

Inoltre, va sempre più scomparendo lo sport come pratica giovanile polivalente fino ad una certa età. La corsa a diventare i migliori provoca nel contesto sportivo e familiare l'esigenza di specializzarsi subito per raggiungere risultati agonistici. Tra l'altro, spesso scegliendo quelli che sono gli sport più popolari e non facendo così sperimentare altre discipline sportive ugualmente nobili.

Su questa base, l'idea di realizzare un gioco sullo sport vuole porre al centro dell'attenzione un rinnovato atteggiamento culturale corretto rispetto al mondo e alle attività dello sport.

2- Il consumo.

Libera da molti anni opera sull'educazione all'uso responsabile del denaro.

Il tema è strettamente connesso al panorama culturale in cui viviamo, è quindi importante per prima cosa analizzare tale contesto per poi poter raggiungere un grado maggiore di consapevolezza.

Ognuno di noi è esposto fin dalla nascita al richiamo seducente del costume consumistico: questo richiamo fa cadere i più nel tranello del "veicolare ciò che si è attraverso ciò che si ha". Si rischia, quindi, di elaborare mete valoriali distorte, che portano alla conduzione di stili di vita in cui l'ostentazione del possesso è la chiave del successo. Inutile dire che questa frontiera è molto pericolosa, perché mette in crisi l'essenza più profonda del "sé" a favore di quello che potremmo definire il "miraggio del sé". Solitamente il miraggio è proiettato molto al di là delle possibilità concrete: ciononostante, il raggiungimento della meta è irrinunciabile, tanto da indurre le persone a utilizzare anche canali di accesso illegali (traffici illeciti, lavoro nero, usura...).

Occorre ricercare insieme ai ragazzi giuste alternative al consumismo. Infatti, tra i più giovani il consumo e quindi l'imprudenza nello spendere si legano, di frequente, ad una logica di identificazione e di protagonismo che si basano sulla apparenza e sulla appartenenza al gruppo.

E' opportuno far riflettere i ragazzi sulla difficoltà delle famiglie a sostenere spese per l'acquisto di "simboli di status" (telefonini, abbigliamento di tendenza, ultimi ritrovati tecnologici, viaggi, etc.) da cui deriva il rischio di acquisti rateizzati che permettono di dilazionare la spesa, ma spingono a nuovi acquisti con conseguenze pericolose per il bilancio familiare.

Fermarsi a riflettere su che cosa è davvero necessario per vivere bene, capire quali sono gli scopi della pubblicità, conoscere i propri diritti e doveri può servire a diminuire il numero di coloro che sono a rischio di illegalità, tanto come protagonisti che come vittime.

La giuria e i vincitori

Nell'ottica della qualità e della coerenza rispetto ai contenuti e al prodotto che si vuole realizzare, *Libera* ha formato una giuria altamente qualificata in grado di rispondere alle attese del Concorso.

L'idea alla base del coinvolgimento delle persone è stata quella di avere all'interno del gruppo giudicante persone in grado di supportare l'organizzazione rispetto ai contenuti e rispetto ai linguaggi utilizzati per realizzare il prodotto finale.

La giuria è formata da almeno 7 persone:

- 1 esperto di giochi,
- 1 scrittore, giornalista o un fumettista,
- 1 personaggio dello spettacolo,
- 1 personaggio dello sport,
- 1 pedagogista,
- 1 rappresentante di *Libera*,
- 1 rappresentante del Ministero della Pubblica Istruzione.

Tra i lavori selezionati, la Giuria decreta i primi 2 prodotti vincitori. Uno per la categoria "sport" e uno per la categoria "consumi".

Le classi o i gruppi che hanno avuto il proprio lavoro tra i selezionati, accompagnati dagli insegnanti, saranno invitati a partecipare alla giornata conclusiva.

Nella giornata conclusiva ai vincitori verranno consegnati i premi (un grande premio per l'Istituto) e la comunicazione della messa in produzione del loro gioco.

Bando

Nell'ambito delle attività di formazione e educazione di *Libera* è indetto un concorso nazionale riservato agli alunni delle Scuole Medie Inferiori statali e non statali per la realizzazione di un percorso finalizzato all'educazione alla responsabilità, alle regole condivise, alla legalità.

art.1 **Oggetto**

Oggetto del concorso è la realizzazione di un gioco su uno dei temi scelti per l'anno scolastico corrente 2006-2007: lo sport, il consumo.

art.2 **Gruppi di lavoro**

Ogni lavoro potrà essere presentato:

- dalla classe nella sua totalità;
- da un gruppo di studenti appartenenti ad una sola classe;
- da un gruppo di studenti appartenenti a classi diverse dello stesso istituto (massimo, in questo caso, 20 studenti).

Ogni gruppo potrà avvalersi del coordinamento e della collaborazione di più insegnanti.

art.3 **Formato gioco**

Il gioco può avere forme e modalità esecutive scelte autonomamente da ogni classe o scuola partecipante. A titolo di esempio il gioco potrà essere in scatola (tipo gioco dell'oca o simili), in supporto multimediale (dvd o altro), ecc.

art.4 **Adesione al bando**

Ogni gruppo partecipante deve spedire entro e non oltre il **12 dicembre 2006** alla sede di *Libera* (Via IV Novembre,98 - 00187 Roma) la domanda di partecipazione al concorso (allegata al presente bando e/o scaricabile dal sito www.libera.it)

Art.5 **Percorso a scuola**

Ad ogni gruppo partecipante sarà consegnato tempestivamente, via posta, un Kit costituito da una guida di supporto all'insegnante e alcune schede esplicative. Il materiale consegnato avrà l'obiettivo di "accompagnare" e facilitare l'attività in classe.

art.6 **Documenti da allegare**

1. il prodotto-gioco in copia completa compreso un opuscolo con le regole;
2. denominazione, indirizzo completo, telefono, fax, e-mail della scuola;
3. elenco degli studenti (nomi e cognomi) che hanno realizzato il prodotto, completo di data di nascita, classe e sezione frequentata nell'anno scolastico in corso;
4. nome e cognome dei professori coordinatori del lavoro e relative materie di insegnamento;
5. nome e cognome del dirigente dell'istituto;
6. autorizzazione all'uso divulgativo, sottoscritta da uno degli insegnanti coordinatori o dal dirigente.

art.7 **Modalità di spedizione**

Tramite raccomandata postale, spedizioniere o consegna a mano a:
LIBERA - Associazioni, nomi e numeri contro le mafie.

Via IV Novembre,98 00187 Roma

(Si consiglia di duplicare il lavoro, prima di effettuare la spedizione)

art.8 **Termine ultimo di ricezione**

entro il 20 aprile 2007 (data limite di accettazione dei lavori nella sede organizzativa del concorso).

art.9 **Selezione dei lavori**

Tra tutti i lavori pervenuti una commissione composta da tecnici sceglierà i migliori 30 prodotti.

art.10 **Vincitori**

Tra tutti i 30 lavori selezionati, la Giuria ufficiale composta da esperti, decreterà i primi 2 prodotti vincitori. Uno per la categoria sport e uno per la categoria consumi.

Entro il 10 maggio 2007 ai 2 gruppi vincitori verrà data comunicazione di aggiudicazione del concorso.

Art.11 **Giornata conclusiva e premiazione**

Mercoledì 30 maggio 2007 si concluderà il primo concorso con una giornata finale e la premiazione.

Le 30 classi o i gruppi interclasse scelti dalla giuria come migliori, accompagnati da massimo due insegnanti per gruppo saranno invitati a partecipare alla giornata conclusiva.

Nella giornata conclusiva, ai vincitori (i 30 selezionati tra cui i 2 vincitori)verranno consegnati i premi:

- un grande premio per le 30 classi o istituti selezionati come migliori;
- la messa in produzione del loro gioco per i 2 primi classificati.

Per ulteriori informazioni:

LIBERA- Associazioni nomi e numeri contro le mafie

Via IV Novembre,98 - 00187 Roma - Tel 06/69770301 - www.libera.it