

Campi Gulliver

PROGETTO EDUCATIVO

*Idee e modalità
educative di una
proposta per ragazzi
che va al di là di una
semplice vacanza.*

PREMESSA

L'idea che andiamo a proporvi nasce dall'esperienza educativa di alcuni di noi che, cresciuti in una cultura di servizio dedicato all'educazione dei ragazzi ed alle proposte educative per gli adulti, hanno sentito ad un certo punto della vita l'esigenza di specializzare la loro proposta.

È nata così l'idea di creare un "luogo" ed una proposta di vacanza estiva, che potesse divenire "polo per esperienze educative" aperto a tutti; un **"Campo avventura"** dove poter proseguire la felice esperienza con ragazzi e adulti che, sino a quel momento, avevamo vissuto con intensità nel mondo del volontariato.

Ed è con questa forte esperienza e con questo spirito di "attenzione alle necessità dell'altro" che i "Campi Gulliver" sono diventati nel tempo, così strutturati e articolati nelle proposte che andiamo a presentarvi.

UNA PROPOSTA EDUCATIVA

Come detto, la nostra idea di vacanza a **“TEMPO PIENO”**, si fonda su una metodologia educativa che trae le sue intuizioni dallo scoutismo. Essa prevede, infatti, che i bambini e i ragazzi adolescenti nostri ospiti, non vivano l'esperienza proposta come dei semplici fruitori di un servizio turistico, ma come **reali protagonisti di un'avventura vissuta in una comunità di coetanei**.



Si tratta di una proposta che fa parte dei metodi educativi cosiddetti attivi, perché fa sì che i ragazzi siano i primi protagonisti delle proprie scelte secondo la loro maturità psicologica. Detto metodo ha una forte componente auto-educativa in cui il ragazzo **condivide l'esperienza con l'educatore adulto**, il quale fornisce i mezzi e le occasioni per le scelte, e ne verifica con lui le attività, in un clima di reciproca fiducia.

Gli ospiti dei “Campi Gulliver” affronteranno la loro presenza al campo, come una

“GRANDE e COSTANTE AVVENTURA”

che si materializza nelle attività e nella **“AMBIENTAZIONE FANTASTICA”**, da vivere in un periodo in autonomia ed a strettissimo contatto con la natura; essa sarà la prioritaria modalità in cui saranno vissute le giornate di campo. Il Campo Gulliver è una proposta quindi fondata su **“valori semplici”**, nella quale il culto delle **“cose alla moda”** è sostituito dalle esigenze pratiche della vita di tutti i giorni.

In tale situazione di condivisione e **“cogestione”**, il ruolo degli educatori diventa quindi quello di **“fratelli maggiori”** con cui confrontarsi per trarre occasione di crescita dalle esperienze vissute.

Le modalità d'attuazione delle attività di campo sono inoltre spesso regolate dal gioco e dalla competitività tra squadre di ragazzi. La squadra (6 ospiti di età verticale) diventa quindi la piccola comunità di riferimento in cui il gioco dei ruoli e l'impegno personale diventano elemento indispensabile alla vita di tutti i giorni.

GLI OBIETTIVI EDUCATIVI

Gli "obiettivi educativi" dei **Campi Gulliver** esprimono i concetti base del metodo utilizzato e rappresentano l'insieme degli intenti che gli educatori si prefiggono di raggiungere; è quindi opportuno che gli ospiti e le loro famiglie, ne condividano contenuti e modalità educative.

Campo Gulliver si pone come principale obiettivo l'offrire ai bambini e ai ragazzi ospitati, esperienze che possono aiutare:

- *A sviluppare l'autonomia, potenziando le proprie capacità e acquisendone altre;*
- *A prendere coscienza di sé, dei propri bisogni, e delle proprie qualità;*
- *Ad aprirsi agli altri, a comprenderli e ad interagire con loro in un contesto di fiducia reciproca e rispetto personale;*
- *Ad assumersi le proprie responsabilità attraverso il proprio contributo;*
- *A decidere, accettare e condividere le regole necessarie alla vita di comunità;*
- *A vivere l'essenzialità come stile, stupendosi delle piccole cose che ci circondano.*



IL METODO EDUCATIVO

Per raggiungere tali obiettivi i **Campi Gulliver** traggono spunto dalle intuizioni educative della pedagogia scout; esso è un metodo cosiddetto "attivo", perchè parte dal presupposto che ognuno è il primo protagonista della propria crescita, poiché trae da ogni esperienza vissuta concretamente, positiva o negativa che sia, piccoli e grandi insegnamenti che mettono le basi per la formazione del carattere dell'uomo e della donna di domani.

Il metodo educativo dei **Campi Gulliver** quindi, si realizza proponendo attività concrete nelle quali gli ospiti sono stimolati a dare il massimo impegno e aiutati, in opportuni momenti di confronto e di condivisione, a dare valore a quanto fatto per acquisirlo come "bagaglio personale".

Avendo i suoi fondamenti nella vita di comunità, il campo si caratterizza per un clima di rispetto e di messa in gioco delle capacità di ognuno, in esso si pone attenzione a riconoscere le aspirazioni personali, e a favorire un clima di reciproca accettazione.



Diversi sono gli **strumenti** del metodo educativo dei Campi Gulliver, i principali sono:

- La condivisione delle regole, la nascita di una **LEGGE** condivisa
- **L'IMPEGNO**, ossia il "patto educativo" ad assumersi responsabilità
- **L'AMBIENTAZIONE FANTASTICA** e l'attenzione al singolo ragazzo
- Le **ATTIVITÀ** (lancio, progettazione, realizzazione, verifica)
- La **SQUADRA**, i ruoli e l'assunzione di responsabilità
- La **COMPETIZIONE** ed il fare del proprio meglio

• LA LEGGE

La comunità che nasce il primo giorno di campo, non ha inizialmente regole di vita comune. Viene quindi chiamata a leggere le disfunzioni e le esigenze che ne derivano ed a trarne le necessarie regole che saranno riferimento a tutta l'esperienza di campo. In specifici momenti di confronto, e nei primi giorni di campo, la comunità degli ospiti ha l'opportunità di confrontarsi sui valori proposti dal Campo Gulliver. I ragazzi sono quindi stimolati ad esprimere opinione e confrontarsi con gli educatori e con i coetanei allo scopo di stilare una vera e propria legge che dichiara le modalità comportamentali della vita di comunità con regole semplici e facilmente verificabili.



• L'IMPEGNO

Una volta che la comunità ha scelto la "propria" legge, ogni ospite è chiamato in una particolare cerimonia, a dichiarare ai coetanei la propria disponibilità ad accettare "ufficialmente" e sulla "propria parola data", quanto discusso e deciso. Al momento di questa cerimonia di "impegno", ad ogni ospite è dato un "oggetto simbolo" che aiuterà a ricordare la promessa fatta ai coetanei e soprattutto a sé stesso.



• L'AMBIENTAZIONE FANTASTICA

L'ambientazione fantastica è la modalità teatrale con cui sono proposte le attività. Essa permette all'adulto educatore di utilizzare la fantasia come mezzo per "porsi alla pari" nel proporre le attività. Ai Campi Gulliver non esistono attività a programma realizzate e fini a se stesse. Un racconto, rappresenta un filo conduttore unico dal primo all'ultimo giorno di campo. Nel rivivere, o nell'inventare la continuazione di questo racconto fantastico, vengono proposte le varie attività. Avviene così che il tiro con l'arco diviene un torneo medioevale per conquistare l'ambito premio, oppure che la cartografia diventi il mezzo per scovare un antico tesoro... I Campi Gulliver propongono ogni anno ambientazioni fantastiche differenti a seconda degli obiettivi educativi e dei valori a cui si vuole educare. Le ambientazioni fantastiche possono spaziare su diverse ambientazioni e racconti noti, come il film "I GOONIES", il "LIBRO DELLA GIUNGLA" di Kipling, gli "INDIANI D'AMERICA" o "I VIAGGI DI GULLIVER". Nei momenti di verifica, l'adulto educatore "coglie l'occasione" per ricollegarsi ai fatti raccontati all'inizio e aiutare i ragazzi a ricavare argomenti di riflessione e di crescita dalle esperienze vissute.



• LE ATTIVITÀ

Ogni attività di Campo Gulliver è composta di un “fare”, un “giocare” ed un “crescere”. Avviene così che oltre alla fase di “lancio” in “ambientazione fantastica”, gli ospiti sono chiamati a strutturare e progettare il gioco, a svolgerlo divertendosi, ed alla fine a trarne le logiche conseguenze educative, trovandosi a verificarne i valori acquisiti.



• LA SQUADRA

Presa visione delle caratteristiche personali derivate dalla lettura delle segnalazioni dei genitori, gli ospiti vengono suddivisi in squadre verticali per età.

La squadra è una comunità ristretta che consente a ciascuno di trovare il proprio ruolo e di socializzare con i compagni con i quali condivide spazio e tempo.

La squadra è la primaria entità educativa dove il lavoro manuale e il rispetto degli incarichi personali educano alla costanza ed alla utilità di ciascuno nel vivere la vita di comunità.



• LA COMPETIZIONE

La competizione tra squadre è stimolo a fare del proprio meglio affinché la squadra venga riconosciuta come “vincitrice del campo”. Il punteggio è discusso tra i ragazzi considerando non solo i risultati sportivi delle attività proposte, ma anche ed alla stessa importanza, la coerenza ed il rispetto della legge di campo.

Avviene così che la squadra vincitrice risulta essere la più cresciuta nell'interazione del rapporto pensiero-azione.



L'ATTENZIONE AL "SINGOLO"

Per dare “spazio” alle capacità ed alle esigenze di ciascuno, a seconda delle caratteristiche e della propria maturazione psicologica, al campo sono previste esperienze e modalità di attuazione del metodo, differenti a seconda della fascia d'età: **7-11 anni, 12-14 anni, 15-17 anni.**

Il campo è quindi diviso in sottocampi differenti per fasce di età. Ogni sottocampo è composto da circa 20/30 ospiti, seguiti da 2/3 educatori, i bambini alloggiano in baita, mentre i ragazzi occupano le tende sovraelevate con le relative squadre monosessuali di ragazzi.

I BAMBINI AL CAMPO GULLIVER (7 - 11 ANNI)

Ai bambini e alle bambine di questa fascia d'età sono proposte attività che tengono adeguatamente conto della particolare fase evolutiva, sia per quanto concerne le finalità educative, sia per difficoltà insite nell'attività stessa. Infatti, tutte le esperienze proposte sono “giocate” in un clima di famiglia felice e scaturiscono da un racconto che è proposto giornalmente alla comunità dei bambini. Il racconto diventa il filo conduttore del campo dove i bambini sono invitati a “giocare e simulare” le avventure fantastiche in esso contenute. Si crea così un clima particolarmente adatto ai bambini, un atmosfera di fantasia dove essi si sentono a loro agio: l'ambiente fantastico. In questo clima i bambini sono maggiormente stimolati a mettersi in gioco, a “fare del proprio meglio” per essere all'altezza del proprio eroe. In quest'ambiente i contenuti morali sono acquisiti in modo naturale perché non sono imposti, ma interiorizzati “giocando” i personaggi e le vicende del racconto: i bambini s'identificano in loro e diventano di conseguenza modelli di vita ideale da imitare, ne acquisiscono i valori e gli ideali. Nell'ambiente fantastico l'adulto educatore riesce a trovare il suo “ruolo” inserendosi come figura fantastica: non è quindi una figura “distante”, ma diventa un “fratello maggiore” con cui condividere un'importante esperienza, le piccole e le grandi conquiste, le inaspettate piccole delusioni. In questa situazione, la vita di campo di questa fascia d'età è vissuta come “comunità allargata”. Le scelte, l'analisi e la decisione delle regole che regolano la vita comunitaria utili al bene comune, sono compiute da tutta la comunità dei bambini presenti; durante le attività sono spesso chiamati ad interagire secondo le esigenze di gioco; la squadra è importante, ma è vissuta più come necessità organizzativa della vita intima di campo.



I RAGAZZI AL CAMPO GULLIVER (12 - 14 ANNI)

L'avventura è l'ingrediente più entusiasmante per i ragazzi di quest'età, essa è l'esca psicologica che li spinge a prendere in mano l'esperienza che è loro proposta, per poi "cavalcarla" sino al lieto fine. Gli ospiti adolescenti sono coinvolti nella "cogestione" della struttura in attività che spaziano dalla costruzione in legno e corda delle strutture stesse sino allo svolgimento di libere elezioni di rappresentanti e decisione di regole per la vita comunitaria. I ragazzi si trovano quindi ad essere protagonisti di una "situazione unica", in cui solo le migliori energie e "il fare del proprio meglio" sono indispensabili a "raggiungere la metà" che di volta in volta la comunità si pone. In collaborazione con la famiglia ed allo scopo di valorizzare le capacità di ciascuno, con ogni ragazzo ospite viene stabilito un incarico utile alla vita di squadra. A differenza della fascia d'età inferiore, i ragazzi e le ragazze vivono gran parte della giornata al campo all'interno della piccola comunità di squadra, dove oltre a vivere i momenti di routine quotidiana, discutono le strategie da adottare nei giochi nonché le scelte per la gestione dei compiti di vita comunitaria.

I GIOVANI AL CAMPO GULLIVER (15 - 17 ANNI)

I giovani avvertono la tensione a diventare autonomi e responsabili di sé stessi e cercano la propria sicurezza nel gruppo dei pari, in cui si identificano e sperimentano per trovare fiducia nelle proprie capacità. Nei primi giorni di campo, essi vivono con gli educatori il "far da sé" del lavoro manuale per soddisfare le immediate esigenze e decidono le regole della comunità: essa è l'ambiente in cui esprimere il proprio pensiero confrontandosi con quello altrui; risponde al bisogno di scolpire la propria personalità, imparando la forza delle proprie idee e aprendole ad altri punti di vista. Il successivo Campo Mobile non è solo un "trekking", ma una palestra di vita. Insegna ad affrontare le difficoltà che si incontrano, mostra i propri limiti e potenzialità e insegna a fare un passo in più rimanendo aperti all'imprevisto. La preparazione dello zaino, con la rinuncia al superfluo, permette di ridare il giusto significato alle cose scoprendo che i veri bisogni sono limitati e insegna ad essere parsimoniosi. Immergersi nella natura dona serenità e la fatica del cammino porta il silenzio, in cui ciascuno trova spazio per l'ascolto di sé. I rapporti personali diventano più genuini e si scopre il valore dei gesti e dell'allegria: nasce spontanea la disponibilità ad aiutare e si scopre la gioia di rendersi utili. Al termine, la comunità verifica il significato delle esperienze fatte chiamando ciascuno a farne un proprio "stile" personale.

LA COLLABORAZIONE EDUCATIVA CON LE FAMIGLIE

Prima del campo

- Nel periodo primaverile, le famiglie hanno la possibilità di conoscere il Campo e la Direzione durante le giornate di Open-Day, dove sarà illustrato loro il programma delle attività e le attenzioni educative.
- L'ospite e la famiglia ricevono a casa una lettera di ringraziamento per l'iscrizione. La lettera è scritta in modo tale da introdurre l'ospite al clima di campo ed alle sue modalità.
- La riconsegna da parte della famiglia della scheda personale debitamente compilata, permette anticipatamente la nostra conoscenza degli ospiti e la pianificazione delle squadre di campo in modo omogeneo.



Durante il Campo Gulliver

- Durante lo svolgimento di Campo Gulliver, in un rapporto di fiducia reciproca e di rispetto dei ruoli, la Direzione è sempre disponibile ad ascoltare ogni segnalazione utile al bene degli ospiti.

Dopo il campo

- Le famiglie riceveranno in seguito un'opinione "personalizzata" degli educatori sui propri figlioli. Trattasi non di un giudizio inappellabile sugli ospiti, ma di un'opinione determinata da un momento di forte impegno ma limitata nel tempo.
- Gli argomenti di verifica saranno i seguenti:
 1. "Spirito" di arrivo al campo
 2. Impegno profuso e disponibilità al coinvolgimento
 3. Rapporti con i coetanei
 4. Rapporti con gli educatori
 5. Rispetto delle regole

I COMPAGNI D'AVVENTURA

Campo Gulliver pone particolare **attenzione nella scelta e nella formazione degli adulti educatori.**



- La Direzione di campo è composta da personale d'esperienza trentennale nel settore educativo per minori. Ruolo della Direzione è di verificare l'andamento globale del campo, fornire supporto agli educatori, verificare frequentemente con loro le problematiche emerse e pianificare soluzioni adatte coordinando la collaborazione fra tutti gli staff. La Direzione di campo mantiene le relazioni esterne con i famigliari in modo da garantire continuo supporto alle famiglie e tranquillità operativa agli educatori.
- Gli educatori sono tutte persone maggiorenni con preferenza agli over 23 anni. Dopo approfondito esame, **sono scelti per provenienza nel mondo del volontariato educativo** quale capi scout, società sportive, vari enti educativi di tutte le estrazioni. **Molti degli educatori sono confermati negli anni successivi e garantiscono continuità nel metodo proposto.**
- La Direzione di campo, realizza specifici corsi di formazione al personale scelto con momenti di simulazione della vita di campo e specifiche serate a tema sulle esigenze degli stessi educatori.
- Collaborano con Campo Gulliver, con rapporti di consulenza per la soluzione di particolari problematiche emerse e per la stesura del programma e del progetto educativo, laureati in scienze dell'educazione e psicologi.
- È possibile prevedere operatori specificatamente e professionalmente preparati nel caso vi sia necessità di ospitare ragazzi particolarmente bisognosi d'attenzione e di cura o che per validi motivi non possono essere equiparati agli altri ragazzi.



www.campogulliver.it

Tel. 02 90963339



CAMPO GULLIVER è una proposta di AZIMUT - ONLUS