

Un progetto di:
AMICI DELLA TERRA CLUB
DELL'IRPINIA ONLUS

GIOCHIAMOCI L'IRPINIA



IL PROGETTO "GIOCHIAMOCI L'IRPINIA"



Le finalità

La strategia del progetto "GIOCHIAMOCI L'IRPINIA" prevede la realizzazione di un'azione di "valorizzazione/promozione" intesa come promozione del territorio, delle sue caratteristiche e delle sue tipicità, al fine di attirare dall'esterno fruitori turistici.

La finalità del progetto è quella di praticare la forte carica innovativa che, sul piano metodologico, riesce a proporre l'educazione ambientale, perché affronta problemi predisciplinari, in una dimensione di ricerca vera ed aperta, lungo percorsi trasversali alle singole discipline, che richiedono spirito esplorativo, modificazione dei ruoli tradizionali di insegnamento ed apprendimento, flessibilità del percorso, dell'organizzazione, delle strutture scolastiche che è in grado di valorizzare la scuola in quanto indiscutibile risorsa locale, effettivo agente di sviluppo locale, all'interno di un "patto formativo" tra scuola, comunità ed istituzioni locali che ricostruisce i legami interni alla comunità, il senso di appartenenza e di identità, la consapevolezza delle proprie radici.

L'idea che muove il gioco "GIOCHIAMOCI L'IRPINIA" è quella di creare una forma educativa "alternativa" nel territorio, attraverso la messa in opera di una proposta che contempla la possibilità di far vivere l'area della Verde Irpinia attraverso l'esperienza diretta ed attraverso, appunto, il gioco.

La strategia adottata dal gioco "GIOCHIAMOCI L'IRPINIA" risponde a diversi requisiti riconducibili, in sintesi, ai seguenti temi:

1. i termini di approccio sono quelli di "sistema territoriale", aree aventi una

Un progetto di:
AMICI DELLA TERRA CLUB
DELL'IRPINIA ONLUS

GIOCHIAMOCI L'IRPINIA



- specificità sia di prodotti che di caratteristiche naturali; quindi è un'iniziativa né settoriale né finalizzata ad obiettivi parziali;
2. il gioco è coerente con obiettivi di comunicazione ed in particolare intende raggiungere un target di domanda selezionata, non massificante ma esigente e prestigiosa;
 3. l'iniziativa scaturisce da un'intesa tra tutti gli operatori locali sia pubblici che privati e quindi è il prodotto di concertazione tra tutte le componenti protagoniste dello sviluppo: produttori agricoli, artigiani, operatori dell'ospitalità ed enti pubblici.

Obiettivo del gioco è la conoscenza del territorio finalizzata al piacere della sua fruizione; inoltre, il gioco rappresenta uno strumento flessibile e amichevole ma soprattutto di formazione ed auto-formazione, di apprendimento ed auto-apprendimento; è uno strumento culturale preventivo per creare una nuova cultura e un modo di rapportarsi con l'ambiente. Una educazione che sviluppa conoscenze, valori, azioni, che forma alla cittadinanza attiva e alla responsabilità.

La strategia generale del progetto

L'area in questione è la Serinese - Solofrana, che si caratterizza dalla presenza di montagne e siti naturalistici di notevole importanza anche comunitaria, che ne rappresentano la particolare caratteristica e sono motivo di interesse e di escursioni, con centri ancora non sviluppati che propongono soggiorni climatici in tutte le stagioni.

La strategia del gioco "GIOCHIAMOCI L'IRPINIA" si basa sulla tesi che la creazione di un'offerta integrata e collettiva a livello territoriale è bene rappresentata utilizzando il gioco come contesto privilegiato che ammette la possibilità di provare punti di vista nuovi, produrre analogie tra contesti diversi, osservare e comprendere dinamiche lontane dall'esperienza diretta.

In generale, l'efficacia degli strumenti promozionali (depliantistica, guide, giochi, ecc.) è legata alla chiave scelta per l'approccio al territorio; pertanto è indispensabile individuare itinerari che meglio rappresentino il territorio stesso.

In particolare, il gioco prevede la realizzazione di diversi temi da proporre in fruizione sulla Rete Internet o su personal computer o sotto forma di "gioco da tavolo". In questo modo l'obiettivo del gioco è favorire la cooperazione, la socializzazione e lo scambio di conoscenze ed abilità tra ragazzi e tra ragazzi ed adulti, cogliere la dimensione culturale multimediale attraverso:

- ❑ diffusione della ricerca come base di attività ludiche evidenziate dal percorso didattico;
- ❑ creazione di un contesto nel quale, attraverso attività motivate e temi di attualità, cos' che il bambino ed il ragazzo siano indotti ad acquisire un patrimonio lessicale connesso ai temi dell'ambiente;
- ❑ Fornire agli insegnanti una situazione, un campo di esperienza capace di

Un progetto di:
AMICI DELLA TERRA CLUB
DELL'IRPINIA ONLUS

GIOCHIAMOCI L'IRPINIA



produrre stimoli utili ad approfondimenti funzionali alle specifiche programmazioni;

- offrire agli insegnanti di lingua italiana e di geografia un'occasione per arricchire la programmazione attraverso la fruizione di un allestimento capace di suggerire l'occasione di ulteriori sviluppi in classe;
- utilizzare il gioco da tavola ed il computer in un contesto che stimoli la fantasia e la relazione tra i partecipanti.

In quest'ottica la scuola diventa anche un nuovo "prodotto" in grado cioè di supportare ed orientare le giovani generazioni verso un uso corretto del tempo, attraverso progetti che aprono al territorio, fonte di nuovi stimoli ed interessi alla scoperta del proprio mondo.

Impatti

L'attività svolta è di grande impatto ed efficacia nel promuovere il territorio. In modo originale, si riesce a far interessare ai vari livelli, le persone alle problematiche ed alle conoscenze del territorio afferenti al territorio di riferimento scelti che è quello della Comunità Montana Serinese Solofrana.

Giochiamoci l'Irpinia è un progetto molto ambizioso dell'associazione, che nel comprendere pienamente lo spirito della programmazione comunitaria legate ai POR può autosostenersi e moltiplicarsi nel futuro. Infatti a partire da questo primo prototipo vuole moltiplicarsi con altri kit gioco su tutti i territori dell'Irpinia. Ma per poter poi diventare, associando le altre province, Giochiamoci la Campania e così via con le altre regioni e stati. Infatti l'Associazione di politica ambientale "Amici della Terra" è presente in molte regioni d'Italia ma anche in 62 paesi del mondo. Questo Kit è il seme su cui innestare una delle attività dell'associazione con forti potenzialità di ricadute sul territorio, oltre che in termini di marketing territoriale, anche di vera e propria forza lavoro per sviluppare i contenuti.