



Edu4Impact - Adult Education Through Sport as a mean to Enhance Social Inclusion

Una selezione di 3 buone prassi

The project is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. The content of this document represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains



**Co-funded by
the European Union**

Project nr: 2024-1-IT02-KA220-ADU-00025456

Titolo dello studio di caso	Sport: uno strumento sovversivo di apprendimento
Partner	ENDAS Sicilia
Contesto	Studenti delle scuole medie del Canton Ticino, in Svizzera
Professionista coinvolto	- Il Coordinatore tematico di EPALE, Andrew McCoshan, ha esaminato i progetti co-finanziati da Erasmus+ e ha scoperto molte indicazioni del ruolo dello sport come veicolo dell'apprendimento degli adulti. - I progetti si rivolgono anche a giovani lavoratori, allenatori, volontari e altri che forniscono un sostegno. Come afferma il progetto Sport for Change: "Il volontariato è un modo eccellente per avvicinare e riavvicinare gli adulti all'apprendimento formale e informale. Il lavoro di volontariato fornisce un importante allenamento all'occupazione e un percorso nella forza lavoro. Lo sport e il volontariato nello sport sono riconosciuti come importanti strumenti per coinvolgere i gruppi che si sono allontanati dall'apprendimento formale tradizionale".
Gruppo target	Giovani di contesti svantaggiati che non hanno avuto esperienze positive a scuola. Anziani che non partecipano ad attività di apprendimento formale da molti anni. Adulti economicamente non attivi. Donne e ragazze per un'emancipazione e crescita personale attraverso lo sport. Coinvolgimento di persone disabili, mostrando loro che possono partecipare ad attività sportive e beneficiare di esperienze positive.
Paese	Se dovessimo identificare un paese specifico per contestualizzare il progetto, potremmo considerare paesi europei come il Regno Unito, che ha una forte tradizione sportiva e numerosi programmi di inclusione attraverso lo sport, oppure paesi come l'Italia, la Spagna o la Germania, noti per i loro progetti di sport e integrazione sociale.
Competenze SEL	Le competenze SEL possono essere identificate in diverse aree, che possono essere correlate alle dimensioni studiate nel questionario e ai risultati emersi. Ecco alcune delle competenze SEL che possono essere associate: -Lo sport come veicolo di apprendimento offre molte opportunità. Permette alle persone di acquisire capacità attraverso metodi e ambienti non formali e avvicina all'apprendimento persone che potrebbero non prendere mai in considerazione la possibilità di impegnarsi nell'apprendimento formale. - Lo sport può trasformare la vita alle persone in molti modi. Può migliorare la salute personale, sviluppare la capacità di lavorare in squadra e coinvolgere i giovani più ribelli in attività disciplinate. Lo sport ha anche la capacità di rendere le comunità più unite. - I progetti mettono in evidenza anche valori e atteggiamenti sociali e civici che possono essere promossi attraverso lo sport, come la comprensione reciproca tra comunità e il dare un'opportunità a gruppi colpiti dalla discriminazione. - Attraverso lo sport è possibile acquisire molte competenze e capacità trasversali come il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi, la fiducia in se stessi e l'autostima. - le persone disabili possono partecipare, riuscire e provare i sentimenti positivi portati dal raggiungimento di risultati". -Riflessione

Obiettivi del caso	-Promozione di valori sociali e civici. -Educazione alla correttezza nel gioco. -Emancipazione delle ragazze. -Acquisizione di competenze trasversali. -Competenze professionali e impiegabilità. -Accesso all'apprendimento per gruppi svantaggiati -Consapevolezza delle opportunità per le persone disabili -Incoraggiamento al volontariato -Metodi di apprendimento attivi -Riflessione sulle esperienze sportive -Integrazione di attività mentali In conclusione Questi obiettivi evidenziano come lo sport possa fungere da catalizzatore per lo sviluppo personale, comunitario e professionale, contribuendo all'apprendimento in modi innovativi e coinvolgenti.
Metodologia	Sport come mezzo per sviluppare le competenze -Identificazione delle capacità da sviluppare: Focus su competenze sociali, civiche e professionali. -Progetti specifici: Implementazione di iniziative come Chain Reaction e Fair Play A Rule for Life per promuovere valori di correttezza e tolleranza. -Creazione di ambienti sicuri: Sviluppo di attività che incoraggiano il superamento della zona di comfort, come nel progetto Sport for All. -Acquisizione di competenze trasversali: Promozione di abilità come lavoro di squadra, risoluzione dei problemi e autostima. Sport come strumento di apprendimento sovversivo -Accesso per gruppi svantaggiati: Progettazione di attività che coinvolgano giovani, anziani e adulti non attivi economicamente. -Sensibilizzazione sulle opportunità: Casi come Enabled Media per informare le persone disabili sulle possibilità di partecipazione. -Promozione del volontariato: Valorizzazione del volontariato nello sport come strumento per riavvicinare gli adulti all'apprendimento formale e informale. Sport come strumento di apprendimento non formale -Collaborazione tra organizzazioni: Coinvolgimento di diverse entità, incluse ONG, club sportivi e istituti di istruzione. Metodi di apprendimento non formale: Utilizzo di tecniche come: -Imparare facendo -Apprendimento tra pari -Discussioni di gruppo -Giochi e attività di rottura del ghiaccio -Riflessione e consapevolezza: Attività che incoraggiano la riflessione su comportamenti e interazioni durante le attività sportive. Queste fasi evidenziano come lo sport possa essere utilizzato come strumento efficace per l'apprendimento e lo sviluppo personale e sociale.
Risultati chiave	Sviluppo delle Competenze: -Promozione di valori sociali e civici (es. corretta etica sportiva, tolleranza). -Sviluppo di competenze trasversali (lavoro di squadra, problem-solving, autostima). -Acquisizione di competenze professionali per aumentare l'occupabilità (es. progetti mirati a giovani e adulti). Apprendimento Sovversivo: -Coinvolgimento di persone svantaggiate in attività di apprendimento non convenzionali.

	-Sensibilizzazione sulle opportunità per persone disabili. -Il volontariato nello sport come strumento per riavvicinare gli adulti all'apprendimento. Apprendimento Non Formale: -Collaborazione tra diverse organizzazioni (NGO, club sportivi, istituzioni educative). -Utilizzo di metodi di apprendimento non formale (imparare facendo, apprendimento tra pari). -Attività che incoraggiano la riflessione su comportamenti e esperienze sportive. Benefici Fisici e Mentali: -Promozione di uno stile di vita attivo e sano attraverso lo sport. -Esercizi mirati per migliorare la salute mentale e fisica (es. per adulti più anziani). -Sottolineatura dell'importanza dell'attività fisica per il benessere generale. Questi risultati evidenziano come lo sport possa fungere da strumento potente per l'apprendimento e la crescita personale in molteplici contesti sociali e culturali.
Le sfide affrontate	Raggiungere persone che non hanno mai partecipato a programmi sportivi o di apprendimento formale può essere complesso. Le barriere fisiche, economiche e culturali possono ostacolare la partecipazione di individui con disabilità, giovani provenienti da contesti svantaggiati o adulti che non si sentono a proprio agio in ambienti formali. È difficile motivare i partecipanti a impegnarsi in attività sportive o di apprendimento che non hanno mai considerato. La sfida è creare un ambiente accogliente che incoraggi la partecipazione attiva e continui a tenere alto l'interesse. Garantire che i progetti non solo abbiano successo a breve termine, ma che possano essere sostenuti nel tempo, è un'altra sfida significativa. Ciò richiede risorse, una pianificazione oculata e la costruzione di reti di supporto a lungo termine. Affrontare queste sfide richiede un approccio strategico e flessibile, con un forte focus sull'inclusione e sull'apprendimento continuo, per massimizzare i benefici dello sport nella trasformazione delle comunità e nella vita degli individui.
Lezioni apprese	-Potere Trasformativo dello Sport: Lo sport può migliorare la salute, promuovere il lavoro di squadra e unire le comunità, servendo come linguaggio universale. -Sviluppo delle Competenze: Lo sport può sviluppare competenze trasversali come il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi, la fiducia in se stessi e l'autostima. -Inclusione Sociale: Lo sport promuove l'inclusione di gruppi svantaggiati, come persone disabili e giovani a rischio, offrendo opportunità di partecipazione e apprendimento. -Apprendimento Sovversivo: Lo sport può attrarre persone che altrimenti eviterebbero l'apprendimento formale, stimolando l'acquisizione di nuove abilità in modo informale. -Volontariato e Occupabilità: Il volontariato nello sport è un ottimo strumento per riavvicinare gli adulti all'apprendimento e per fornire competenze utili all'impiego.

	-Apprendimento Non Formale: Lo sport facilita l'apprendimento non formale, permettendo la partecipazione di diverse organizzazioni e l'adozione di metodi interattivi come l'apprendimento tra pari e il "learning by doing". -Dimensione Mentale e Fisica dell'Apprendimento: Progetti sportivi evidenziano l'importanza di collegare attività fisiche e stimolazione mentale per il benessere complessivo, specialmente per le persone anziane. -Riflessione e Consapevolezza: Attività sportive possono stimolare la riflessione su comportamenti e valori, come la tolleranza e il rispetto, contribuendo a uno sviluppo personale e sociale più ampio.
Feedback dei partecipanti	non sono stati specificamente dettagliati nel testo fornito
Metodi di valutazione	I progetti Erasmus+ menzionati nel testo utilizzano diversi metodi di valutazione e approcci per misurare l'impatto e i risultati delle loro iniziative. Ecco un riepilogo dei metodi di valutazione utilizzati in questi progetti: -Valutano come lo sport possa sviluppare competenze trasversali, come il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi, la fiducia in se stessi e l'autostima. Le attività sportive vengono utilizzate come strumenti per misurare il progresso in queste aree. -Il coinvolgimento di partecipanti, allenatori e volontari può essere monitorato attraverso feedback qualitativi e testimonianze, che forniscono informazioni preziose sull'impatto delle attività sportive sulla vita delle persone coinvolte. -In alcuni progetti, come il progetto Enabled Media, si osserva direttamente la partecipazione e il progresso delle persone disabili nelle attività sportive, per valutare se stanno acquisendo nuove competenze e consapevolezza delle opportunità disponibili. -indicatori specifici per misurare il successo, sono la partecipazione attiva, il numero di persone coinvolte, il miglioramento delle competenze sociali e professionali, e il grado di inclusione di gruppi svantaggiati. -Si valuta l'impatto sociale a lungo termine, analizzando come le competenze acquisite attraverso lo sport influenzano la vita quotidiana dei partecipanti, inclusa la loro occupabilità e integrazione nella comunità. In sintesi, i progetti Erasmus+ utilizzano una combinazione di metodi di valutazione qualitativa e quantitativa, con un forte focus sull'apprendimento esperienziale e sull'impatto sociale, per misurare e valutare i benefici apportati dallo sport.
Capacità/competenze necessarie	I progetti Erasmus+ Sport for Change richiedono una serie di capacità e competenze specifiche per garantire un'efficace attuazione e raggiungimento degli obiettivi prefissati. Di seguito, sono elencate le principali capacità e competenze necessarie: -Capacità di collaborare efficacemente con altre persone, promuovendo un ambiente di gioco di squadra e supporto reciproco. - Abilità nel risolvere conflitti e tensioni, utilizzando lo sport come strumento per la mediazione. - Capacità di interagire e comprendere persone provenienti da diverse culture, facilitando la coesione sociale. - Capacità di progettare e condurre attività sportive che incoraggino l'apprendimento non formale e la crescita personale. - Utilizzo di metodi di insegnamento non convenzionali, come l'apprendimento tra pari e l'apprendimento esperienziale, per coinvolgere i partecipanti. - Abilità nel guidare e supportare individui, in particolare giovani e gruppi

		svantaggiati, nella loro crescita personale e professionale. - Capacità di pianificare, implementare e valutare progetti sportivi, gestendo risorse e tempi in modo efficace. - Competenza nelle regole, tecniche e aspetti organizzativi degli sport praticati nel progetto. -Comprensione dei benefici fisici e mentali dell'attività sportiva, e capacità di promuovere uno stile di vita sano. -Capacità di lavorare con gruppi vulnerabili e promuovere l'inclusione sociale attraverso lo sport. -Capacità di trasmettere valori come la tolleranza, il rispetto e la responsabilità sociale attraverso le attività sportive. -Capacità di integrare le competenze sportive con opportunità di impiego, formando i partecipanti per il mercato del lavoro. - la riflessione sulle esperienze sportive per migliorare le pratiche future e apprendere dai risultati ottenuti. -Abilità nel misurare l'impatto delle attività sportive sullo sviluppo personale e comunitario.
Risorse mancanti	educative	-Nonostante si faccia riferimento all'inclusione di gruppi svantaggiati, potrebbe essere utile sviluppare corsi di formazione specifici per allenatori, volontari e partecipanti su come affrontare la diversità culturale e le differenze di abilità. Questi corsi potrebbero fornire strategie pratiche per gestire dinamiche di gruppo e promuovere un ambiente inclusivo. - Integrare l'educazione alla salute nelle attività sportive potrebbe aiutare a sensibilizzare i partecipanti su temi come la nutrizione, la prevenzione di infortuni e la salute mentale. Questo approccio olistico potrebbe migliorare il benessere generale dei partecipanti e rendere le attività sportive più significative. - Sviluppare strumenti per valutare l'impatto delle attività sportive sull'apprendimento e sullo sviluppo delle competenze. Ciò consentirebbe di raccogliere dati quantificabili e qualitativi che potrebbero migliorare la progettazione e l'implementazione di futuri progetti. - Creare piattaforme online che favoriscano la condivisione di best practices e risorse tra diverse organizzazioni e gruppi di progetto. Ciò potrebbe facilitare lo scambio di idee, esperienze e materiali educativi, ampliando le opportunità di apprendimento. - Sfruttare le tecnologie digitali per creare corsi online o moduli di apprendimento che possano complementare le attività sportive. Ad esempio, la gamification potrebbe rendere l'apprendimento più coinvolgente e accessibile a un pubblico più ampio. -Implementare programmi di mentorship tra partecipanti più esperti e neofiti, che possano fornire supporto, incoraggiamento e guida durante la partecipazione ad attività sportive. Questo potrebbe migliorare la fiducia in se stessi e l'integrazione sociale. -Integrare sessioni di riflessione strutturata dopo le attività sportive, dove i partecipanti possano discutere le loro esperienze, le emozioni e le lezioni apprese. Tali sessioni potrebbero aiutare a consolidare l'apprendimento e a promuovere una cultura di feedback costruttivo. -Offrire opportunità di formazione continua per allenatori e volontari, per garantire che siano aggiornati sulle migliori pratiche nel settore sportivo e pedagogico. Ciò potrebbe includere workshop su leadership, gestione del

	gruppo e tecniche di coaching.
Uso delle Tecnologie	I dati raccolti sono stati analizzati utilizzando metodi statistici, come il calcolo dell'Alfa di Cronbach per valutare l'affidabilità delle scale utilizzate nel questionario.
Conclusione	Ecco le conclusioni sul progetto "Il potere dello sport" nell'ambito di Erasmus+ Sport for Change: -Trasformazione della vita: Lo sport ha un impatto significativo sulla vita delle persone, migliorando la salute, promuovendo il lavoro di squadra e coinvolgendo giovani in attività disciplinate. -Unificazione delle comunità: Sport come il calcio fungono da linguaggio universale, facilitando la comprensione reciproca e il rafforzamento dei legami comunitari. -Sviluppo delle competenze: Lo sport può sviluppare competenze personali e sociali, come la risoluzione dei conflitti, la fiducia in se stessi e la capacità di lavorare in team, come dimostrato da progetti specifici -Inclusione sociale: Progetti come Chain Reaction e Fair Play A Rule for Life promuovono valori di correttezza e tolleranza, offrendo opportunità a gruppi svantaggiati come le persone disabili. -Apprendimento sovversivo: Lo sport è un mezzo efficace per coinvolgere individui che normalmente non parteciperebbero ad attività educative, portando all'apprendimento di nuove competenze in modo informale e divertente. -Volontariato come strumento educativo: Il volontariato nello sport è riconosciuto come un modo per riavvicinare gli adulti all'apprendimento e fornire formazione all'occupazione. -Apprendimento non formale: Lo sport permette a diverse organizzazioni di collaborare nel pianificare e implementare attività educative, utilizzando metodi di apprendimento non formale come l'apprendimento pratico e il lavoro di gruppo. -Benefici per la salute e il benessere: Attività sportive come il karate e progetti come MEMTRAIN evidenziano il legame tra esercizio fisico e salute mentale, sottolineando i vantaggi per le persone anziane. -Dimensione mentale e fisica: I progetti sportivi sottolineano l'importanza sia degli aspetti fisici che mentali dell'apprendimento, contribuendo a un invecchiamento sano e attivo. Questi punti riassumono l'importanza dello sport come strumento di cambiamento sociale e educativo all'interno del programma Erasmus+.

<https://epale.ec.europa.eu/it/blog/sport-uno-strumento-sovversivo-di-apprendimento>

<https://www.indire.it/2016/03/31/lo-sport-come-strumento-educativo-e-sociale-sintesi-del-seminario-di-urbino/>

Titolo dello studio di caso	Sport - Educarsi ed educare
Partner	ENDAS Sicilia
Contesto	Il Progetto Sport - Educarsi ed educare si inserisce in un contesto educativo e sociale fondamentale per lo sviluppo sano dei bambini e dei ragazzi
Professionista coinvolto	-Insegnanti di Educazione Fisica: Sono responsabili della formazione degli studenti e della promozione di uno stile di vita attivo. Devono essere in grado di integrare le competenze socio-emotive (SEL) nel loro programma didattico. -Istruttori Sportivi: Lavorano direttamente con i ragazzi in contesti sportivi, come scuole, circoli e associazioni. Hanno un ruolo chiave nel creare un ambiente motivante e inclusivo. -Psicologi dello Sport: Possono fornire supporto nella comprensione delle dinamiche emotive e relazionali dei giovani atleti, aiutando a sviluppare competenze SEL e a gestire le emozioni legate alla competizione. -Educatori e Formatori: Possono essere coinvolti nella formazione dei partecipanti, offrendo strategie e tecniche per integrare le competenze socio-emotive nella pratica sportiva. -Esperti in Salute e Benessere: Professionisti che possono contribuire alla promozione di uno stile di vita sano, fornendo informazioni su nutrizione, prevenzione degli infortuni e gestione dello stress. -Genitori e Famiglie: Anche se non sono direttamente coinvolti come professionisti, il loro coinvolgimento è fondamentale per creare un ambiente di supporto e motivazione per i ragazzi, e per rafforzare i messaggi appresi nel contesto sportivo. -Volontari e Rappresentanti di Associazioni Sportive: Possono collaborare con le scuole e i circoli per sviluppare progetti di servizio e promuovere attività di volontariato tra i ragazzi.
Gruppo target	Bambini e ragazzi, in particolare tra i 6 e i 14 anni.
Paese	Italia
Competenze SEL	- Il progetto "Sport - Educarsi ed educare" si propone di integrare le competenze di apprendimento socio-emotivo (SEL) all'interno della pratica sportiva, rivolgendo particolare attenzione agli insegnanti di Scienze motorie, Educazione fisica e istruttori sportivi per ragazzi di età compresa tra 6 e 14 anni. Le competenze SEL sono fondamentali per lo sviluppo di un ambiente sportivo sano e motivante, e si articolano in diverse aree chiave: - Percezione di Sé - Sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e limiti. - Aiutare i ragazzi a riconoscere e valorizzare i propri successi e progressi, contribuendo a costruire l'autoefficacia e la fiducia in sé. - Gestione di Sé - Insegnare tecniche di gestione delle emozioni e dello stress, soprattutto in situazioni di competizione. - Favorire la resilienza, ovvero la capacità di affrontare le difficoltà e accettare le sconfitte in modo costruttivo. - Competenze di Relazione - Promuovere la cooperazione e il lavoro di squadra, essenziali per creare gruppi coesi. - Sviluppare abilità comunicative efficaci, che aiutino i ragazzi a

	esprimere i propri sentimenti e a rispettare quelli degli altri. - Consapevolezza Sociale - Incoraggiare il rispetto per gli altri, comprendendo e valorizzando le diversità all'interno del gruppo. - Favorire l'empatia tra compagni, che è cruciale per costruire relazioni sane e positive. - Presa di Decisione Responsabile - Insegnare ai ragazzi a prendere decisioni consapevoli e responsabili, sia in ambito sportivo che nella vita quotidiana. - Stimolare la capacità di riflessione sulle conseguenze delle proprie azioni, sia nel contesto sportivo che sociale. - Integrazione delle Competenze SEL nello Sport - L'integrazione delle competenze SEL nella pratica sportiva è cruciale per: - Creare un ambiente di allenamento sereno e motivante. - Sostenere la valorizzazione dell'altro e la competizione sana. - Stabilire standard comportamentali chiari e condivisi che promuovano il rispetto delle regole.
Obiettivi del caso	-Motivare i ragazzi a perseguire obiettivi sportivi sempre più ambiziosi. -Creare un ambiente di allenamento sereno e stimolante. -Favorire lo sviluppo di abilità sociali e relazionali. -Promuovere la partecipazione attiva e l'inclusione di tutti i membri del gruppo. -Stabilire standard comportamentali chiari e condivisi per tutti i partecipanti. In sintesi, il progetto "Sport - Educarsi ed educare" si propone di integrare l'attività sportiva con lo sviluppo delle competenze socio-emotive, creando un contesto relazionale sano e rispettoso, che favorisca la crescita individuale e di gruppo dei giovani atleti.
Metodologia	Il corso di formazione, della durata di 12 o 14 ore, si svolge in presenza e prevede un approccio pratico, dove i partecipanti sono coinvolti attivamente. Durante il corso, i professionisti apprenderanno: -Strumenti e tecniche per promuovere le competenze socio-emotive nella pratica sportiva. -Come progettare allenamenti che integrino le tecniche SEL. -Strategie per creare un clima societario positivo e inclusivo. -L'importanza del volontariato e del coinvolgimento dei genitori.
Risultati chiave	Il progetto "Sport - Educarsi ed educare" ha portato risultati positivi significativi nel contesto sportivo per ragazzi tra 6 e 14 anni. Ha motivato i giovani a raggiungere traguardi sempre più elevati, creando ambienti di allenamento sereni e coinvolgenti. Ha favorito lo sviluppo delle abilità sociali e la coesione di gruppo, promuovendo comportamenti sani e rispettosi. L'integrazione delle competenze socio-emotive (SEL) ha migliorato le relazioni interpersonali e la gestione delle emozioni, contribuendo a uno stile di vita sano e a una competizione positiva. Il coinvolgimento costruttivo delle famiglie ha rafforzato il legame tra sport e comunità, mentre la formazione per insegnanti e istruttori ha fornito strumenti pratici per implementare questi principi nella pratica quotidiana.
Le sfide affrontate	Il progetto "Sport- Educarsi ed educare" affronta diverse sfide significative. In primo luogo, la necessità di motivare i ragazzi a raggiungere traguardi

	ambiziosi in un ambiente sportivo può risultare complessa, specialmente considerando la varietà di abilità e attitudini. Inoltre, la creazione di un contesto di allenamento sereno e motivante richiede competenze specifiche da parte degli insegnanti e istruttori, che devono saper gestire dinamiche di gruppo e promuovere la coesione. Un'altra sfida è l'integrazione delle competenze socio-emotive (SEL) nella pratica sportiva, che richiede una formazione adeguata per educatori e allenatori, affinché possano applicare efficacemente queste tecniche con i giovani atleti. Infine, il coinvolgimento costruttivo delle famiglie e la promozione di valori come il rispetto e la resilienza possono incontrare resistenze o difficoltà, rendendo essenziale un approccio comunicativo e collaborativo per superare tali ostacoli.
Lezioni apprese	-Importanza delle Competenze SEL: Integrare le competenze socio-emotive nella pratica sportiva favorisce la coesione del gruppo e il rispetto reciproco, essenziali per un ambiente di allenamento positivo. -Protagonismo degli Allievi: Coinvolgere gli studenti come protagonisti nel loro percorso sportivo promuove responsabilità e autonomia, contribuendo alla loro crescita personale. -Sviluppo di Abilità Sociali: Il progetto ha evidenziato come lo sport possa essere un veicolo efficace per sviluppare abilità sociali, come la comunicazione e la cooperazione, fondamentali per la vita di gruppo. -Valore della Resilienza: Affrontare le sfide sportive insegna ai giovani a gestire la sconfitta in modo costruttivo, sviluppando resilienza e capacità di problem-solving. -Coinvolgimento Familiare: L'inclusione delle famiglie nel processo educativo e sportivo si è rivelata cruciale per sostenere e rinforzare i comportamenti positivi nei ragazzi. -Standard Comportamentali Chiari: Stabilire regole condivise e standard comportamentali è fondamentale per creare un clima di rispetto e sicurezza, favorendo un ambiente di allenamento sereno. -Modello di Progettazione Inclusivo: L'approccio metodologico utilizzato ha dimostrato l'importanza di un modello di progettazione che coinvolga tutte le parti interessate, inclusi insegnanti, allenatori e genitori, per massimizzare l'impatto educativo e sportivo.
Feedback dei partecipanti	non sono stati specificamente dettagliati nel testo fornito
Metodi di valutazione	il testo non specifica dettagliatamente i metodi di valutazione adottati nei progetti menzionati
Capacità/competenze necessarie	-Conoscenze Pedagogiche e Sportive: Comprensione dei principi di educazione fisica e delle dinamiche di gruppo nello sport. -Competenze SEL: Abilità in percezione di sé, gestione delle emozioni, competenze relazionali e consapevolezza sociale, applicabili in contesti sportivi. -Capacità di Creare Ambienti Inclusivi: Abilità nel promuovere un clima di rispetto, cooperazione e motivazione all'interno del gruppo. -Leadership e Comunicazione: Capacità di guidare e comunicare in modo chiaro e costruttivo con allievi e famiglie. -Gestione dei Conflitti: Competenze nella risoluzione dei conflitti e nella promozione di una competizione sana. -Progettazione Didattica: Capacità di progettare attività e strategie educative che integrino le competenze socio-emotive nell'allenamento sportivo. Queste competenze garantiranno un approccio efficace alla formazione degli

	insegnanti e degli istruttori, contribuendo a un ambiente sportivo sano e formativo per i giovani.
Risorse educative mancanti	-Materiali formativi specifici: Risorse didattiche dettagliate su come integrare le competenze SEL nella pratica sportiva, incluse linee guida, attività pratiche e casi studio. -Strumenti di valutazione: Schede di valutazione per monitorare il progresso degli studenti nelle competenze socio-emotive e nei risultati sportivi, che consentano un feedback costante. -Piattaforme di formazione continua: Spazi online per il confronto tra educatori, con forum e webinar che permettano di condividere esperienze e best practices. -Coinvolgimento delle famiglie: Risorse educative per i genitori, che illustrino come supportare i propri figli nello sviluppo delle competenze SEL e nella pratica sportiva. -Formazione su gestione dei conflitti: Materiali specifici per affrontare e gestire situazioni di conflitto all'interno del gruppo sportivo, promuovendo una comunicazione efficace. -Esempi pratici di attività: Un catalogo di giochi e attività sportive che promuovano le competenze SEL, facilitando il coinvolgimento attivo degli studenti. -Incentivi per il volontariato: Risorse per promuovere e organizzare progetti di servizio che coinvolgano i giovani in esperienze di volontariato legate allo sport. Queste risorse sono cruciali per garantire l'efficacia del progetto e il raggiungimento degli obiettivi educativi prefissati.
Uso delle Tecnologie	
Conclusione	In conclusione, il progetto "Sport- Educarsi ed educare" rappresenta un'importante iniziativa per insegnanti e istruttori sportivi, mirata a integrare le competenze socio-emotive (SEL) nella pratica sportiva per ragazzi tra i 6 e i 14 anni. Attraverso l'adozione di standard comportamentali chiari e la creazione di un ambiente di allenamento motivante e inclusivo, il progetto si propone di ridurre i rischi associati alla crescita e di promuovere uno stile di vita sano. La sinergia tra sport e apprendimento socio-emotivo favorisce la coesione di gruppo, la cooperazione e il rispetto reciproco, contribuendo a formare individui più consapevoli e resilienti. Inoltre, il coinvolgimento attivo delle famiglie e la formazione degli educatori garantiscono un approccio integrato e sostenibile nel tempo, con l'obiettivo di formare giovani atleti non solo competenti, ma anche responsabili e rispettosi.

<https://lionsquestitalia.it/wp-content/uploads/2022/06/Progetto-Sport.pdf>
<https://istitutocomprensivosuplanu.edu.it/attachments/article/1797/LIONS-QUEST-Presentazione%20Progetti.pdf>

Titolo dello studio di caso	Progetto Argo
Partner	ENDAS Sicilia
Contesto	Il Progetto Argo è un'iniziativa che valorizza la relazione tra bambini e animali da affezione, in particolare i cani, per promuovere lo sviluppo emotivo, psico-motorio, affettivo e cognitivo dei bambini. Attraverso l'interazione con gli animali, i bambini apprendono a prendersi cura di un altro essere vivente, sviluppando competenze sociali e comportamentali. Il progetto si basa su obiettivi terapeutici che mirano a migliorare le capacità cognitive, comportamentali, psicosociali, affettive ed emotive dei bambini, in particolare quelli con ADHD. Gli interventi assistiti con gli animali (I.A.A.) offrono un approccio olistico che integra dimensioni fisiche, ludiche, affettive, psicologiche e psico-sociali. La programmazione prevede tre tipi di interazione: libera, guidata e ritualizzata, ognuna con specifici scopi educativi e terapeutici. Attraverso il gioco e il movimento, il progetto mira a potenziare l'equilibrio, le abilità psico-somatiche e le difese immunitarie, contribuendo al benessere globale dei bambini.
Professionista coinvolto	-Psicologi: Specializzati in sviluppo infantile e disturbi comportamentali, aiutano a valutare e monitorare il progresso dei bambini, fornendo supporto psicologico e strategie di intervento. -Educatori: Professionisti dell'educazione infantile che progettano e guidano attività educative e ludiche, favorendo l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze sociali. -Veterinari: Responsabili della salute e del benessere degli animali coinvolti nel progetto, garantendo che gli animali siano adatti all'interazione con i bambini e che ricevano le cure necessarie. -Cani da terapia/animali da affezione: Animali addestrati specificamente per lavorare con i bambini, fornendo supporto emotivo e facilitando l'interazione. -Operatori di interventi assistiti con gli animali: Professionisti formati nel campo degli I.A.A. che guidano le sessioni, assicurandosi che le interazioni siano sicure e benefiche per i bambini. -Assistenti sociali: Possono supportare le famiglie e il contesto sociale dei bambini, facilitando l'integrazione e l'accesso ai servizi. -Pedagogisti: Professionisti che si occupano dello sviluppo educativo e possono fornire consulenze su metodi didattici e approcci pedagogici.
Gruppo target	Il progetto si concentra principalmente sui bambini, in particolare quelli che potrebbero beneficiare dell'interazione con gli animali da affezione, come i cani. Questo include bambini con esigenze speciali, come quelli con ADHD, ma non si limita a loro. I genitori e i membri della famiglia dei bambini sono un target fondamentale, poiché il progetto promuove l'integrazione degli animali nel nucleo familiare e offre opportunità di apprendimento e crescita emotiva per tutti i membri della famiglia.
Paese	Italia
Competenze SEL	-Consapevolezza emotiva: Sviluppo della capacità di riconoscere e comprendere le proprie emozioni attraverso l'interazione con gli animali. -Gestione delle emozioni: Apprendimento delle regole comportamentali che facilitano la regolazione emotiva e riducono stati di ansia.

	-Empatia: Incremento delle capacità empatiche, promuovendo la comprensione e il rispetto per gli altri, sia umani che animali. -Competenze sociali: Miglioramento delle interazioni sociali e rispetto delle regole condivise, favorendo la cooperazione e la comunicazione. -Responsabilità: Sviluppo di un senso di responsabilità attraverso la cura degli animali e l'acquisizione di norme comportamentali. -Autostima: Incremento dell'autoefficacia e della fiducia in se stessi, grazie al successo nelle interazioni e all'accudimento degli animali. -Collaborazione: Lavoro in gruppo durante le attività guidate, promuovendo la cooperazione e il supporto reciproco. -Risoluzione dei conflitti: Apprendimento di strategie per affrontare e risolvere conflitti in modo costruttivo, mediato dalla relazione con l'animale. Queste competenze contribuiscono al benessere globale dei bambini, facilitando il loro sviluppo emotivo e sociale in un contesto sicuro e stimolante.
Obiettivi del caso	- Il Progetto Argo ha come obiettivo principale la promozione dello sviluppo emotivo, psico-motorio, affettivo e cognitivo dei bambini, attraverso la relazione con gli animali da affezione, in particolare i cani. Gli obiettivi terapeutici includono: -Obiettivi Cognitivi: Sviluppo delle capacità cognitive e comunicative, miglioramento della memoria e del vocabolario attraverso l'interazione con l'animale. -Obiettivi Comportamentali: Acquisizione di regole comportamentali che favoriscano la regolazione delle emozioni e il controllo del comportamento, in particolare per bambini con ADHD. -Obiettivi Psicosociali: Miglioramento delle interazioni sociali e del rispetto reciproco, facilitato dalla presenza dell'animale. -Obiettivi Affettivi: Incremento dell'affettività e dell'autostima, riduzione dell'ansia nelle relazioni affettive grazie all'accudimento dell'animale. -Obiettivi Emotivi: Sviluppo dell'empatia e della regolazione affettiva, con l'animale come supporto per la riparazione interattiva. -Obiettivi Psicologici: Favorire l'autodirettività e la fiducia in sé, contribuendo alla remissione di sintomi depressivi e ansiosi. -Obiettivi Somato-Motori e Psico-Motori: Potenziamento delle abilità psico-somatiche e miglioramento dell'equilibrio attraverso attività ludiche e motorie. Il progetto prevede un approccio olistico attraverso tre modalità di interazione: libera, guidata e ritualizzata, per garantire un ambiente sicuro e stimolante che favorisca l'apprendimento e il benessere globale dei bambini.
Metodologia	La metodologia del Progetto Argo si basa su un approccio olistico e multidisciplinare che integra diverse dimensioni dello sviluppo umano attraverso l'interazione con animali da affezione, in particolare i cani. Ecco i principali elementi della metodologia: Gli interventi Assistiti con gli Animali (I.A.A.) sono al centro della metodologia, puntando a promuovere il benessere emotivo, psico-motorio, affettivo e cognitivo dei bambini attraverso l'interazione con gli animali. La metodologia è strutturata attorno a obiettivi specifici che mirano a migliorare le capacità cognitive, comportamentali, psicosociali, affettive ed emotive dei partecipanti, in particolare per i bambini con ADHD. Ogni obiettivo è sostenuto da pratiche e interventi specifici.

	La metodologia prevede tre modalità di interazione tra bambini e animali: -Interazione Libera: In cui il bambino interagisce liberamente con l'animale, utile per osservare le reazioni e le modalità comunicative. -Interazione Guidata: Attività programmate e guidate dagli operatori, mirate a obiettivi specifici, che enfatizzano l'importanza del movimento e del gioco. -Interazione Ritualizzata: Azioni programmate che offrono un senso di sicurezza e aiutano a mantenere l'attenzione, favorendo lo sviluppo delle competenze esecutive. Integrazione di Dimensioni Diverse: La metodologia si propone di non separare le dimensioni fisiche, ludiche, affettive, psicologiche e psico-sociali. Queste dimensioni sono considerate interconnesse e fondamentali per il successo degli interventi. L'approccio enfatizza l'importanza di regole comportamentali che mediano l'interazione tra bambino e animale, promuovendo una struttura di contatto che aiuta a sviluppare responsabilità e autocontrollo. Gli operatori svolgono un ruolo cruciale nel guidare e facilitare le interazioni, assicurando che siano sicure e benefiche per tutti i partecipanti. La metodologia riconosce il valore del gioco e dell'attività fisica come strumenti chiave per l'apprendimento cognitivo e il miglioramento delle abilità psico-motorie. In sintesi, il Progetto Argo utilizza una metodologia integrata che combina l'interazione con gli animali a obiettivi terapeutici specifici.
Risultati chiave	Il Progetto Argo ha ottenuto risultati significativi nel promuovere lo sviluppo complessivo dei bambini attraverso la relazione con gli animali da affezione, in particolare i cani. Questa iniziativa ha dimostrato l'importanza dell'interazione tra bambini e animali, non solo come strumento di apprendimento, ma anche come mezzo per favorire il benessere emotivo e psicosociale. I bambini coinvolti hanno mostrato un incremento nelle capacità cognitive, grazie alla comunicazione e all'interazione con i cani, che hanno agito come co-terapeuti. L'approccio strutturato ha consentito di sviluppare competenze comportamentali e sociali, riducendo l'ansia e migliorando l'autostima. Attraverso le attività programmate, sono stati raggiunti obiettivi terapeutici specifici, tra cui il miglioramento delle abilità motorie e psico-somatiche, essenziali per il loro sviluppo. In particolare, i bambini con ADHD hanno beneficiato di un ambiente controllato che ha facilitato la loro autoregolazione e il potenziamento della fiducia in sé stessi. Le interazioni guidate e ritualizzate hanno creato un senso di sicurezza, aumentando l'attenzione e la concentrazione, e contribuendo a una migliore gestione delle emozioni. In sintesi, il Progetto Argo ha dimostrato che la relazione tra bambini e animali può portare a un miglioramento significativo nel loro sviluppo emotivo, cognitivo e sociale, fornendo un modello efficace di intervento assistito che integra diverse dimensioni del benessere.
Le sfide affrontate	Alcune delle principali sfide identificabili: -Gestione delle aspettative: È fondamentale stabilire obiettivi realistici per i bambini e le famiglie riguardo ai risultati attesi dall'interazione con gli animali. Le aspettative eccessive possono portare a delusioni. -Formazione degli operatori: Gli operatori coinvolti devono avere competenze specifiche non solo nella gestione degli animali, ma anche nel comprendere le dinamiche psicologiche e comportamentali dei bambini, in

	particolare quelli con ADHD o altre difficoltà. -Regolamentazione e sicurezza: Garantire la sicurezza dei bambini e degli animali durante le interazioni è cruciale. Ciò implica stabilire regole chiare e procedure operative standard per prevenire incidenti. -Mantenimento della motivazione: È importante mantenere l'interesse e la motivazione dei bambini nel lungo termine. Le attività devono essere progettate per essere coinvolgenti e stimolanti. -Diversità delle esigenze individuali: Ogni bambino ha bisogni e capacità diverse. È una sfida adattare le attività e le interazioni in modo che possano soddisfare le esigenze specifiche di ciascun partecipante. -Integrazione con le famiglie: Coinvolgere e educare le famiglie sui benefici e le modalità di interazione con gli animali è essenziale per un successo duraturo. La partecipazione attiva delle famiglie può influenzare positivamente l'esperienza del bambino. -Monitoraggio e valutazione: Stabilire metodi efficaci per monitorare e valutare i progressi dei bambini è una sfida importante. È necessario raccogliere dati che dimostrino l'efficacia del programma e giustificano le risorse investite. -Sostenibilità del progetto: Garantire risorse finanziarie e materiali a lungo termine è una sfida che deve essere affrontata affinché il progetto possa continuare a operare e raggiungere i suoi obiettivi. -Sensibilizzazione e stigma: Lavorare con bambini che presentano difficoltà comportamentali o emotive può comportare stigma. È importante lavorare per sensibilizzare la comunità e ridurre le percezioni negative associate. -Interazione con diversi tipi di animali: Ogni animale ha le proprie caratteristiche e comportamenti. È necessario formare gli operatori per gestire le diverse personalità e bisogni degli animali coinvolti nel progetto. -Queste sfide richiedono un approccio pianificato e multidisciplinare per garantire che il Progetto Argo raggiunga i suoi obiettivi terapeutici e educativi in modo efficace e sicuro.
Lezioni apprese	Le lezioni apprese evidenziano l'importanza cruciale della relazione tra bambini e animali da affezione, in particolare i cani, nel favorire lo sviluppo integrato di competenze emotive, cognitive e sociali. Uno dei principali insegnamenti è la capacità di un animale di fungere da catalizzatore per l'apprendimento, facilitando l'acquisizione di abilità relazionali e di autoregolazione. La presenza del cane non solo offre stabilità affettiva, ma insegna anche il valore della responsabilità e della cura per un altro essere vivente, elementi fondamentali per la crescita personale dei bambini. Un altro aspetto significativo è la strutturazione delle interazioni: le modalità di approccio (libera, guidata e ritualizzata) dimostrano come un contesto ben definito e regole chiare possano migliorare l'efficacia dell'interazione. Questo non solo mette in evidenza l'importanza della sicurezza emotiva, ma permette anche di sviluppare un vocabolario più ricco e di migliorare le capacità comunicative. Inoltre, il progetto ha rivelato che il movimento giocoso, stimolato dalla presenza degli animali, ha effetti positivi sull'apprendimento cognitivo e sul benessere psico-fisico, favorendo una maggiore attenzione e concentrazione. Infine, l'adozione di un approccio olistico, che integra aspetti fisici, emotivi e sociali, ha dimostrato di essere fondamentale per il successo degli interventi, sottolineando l'importanza di considerare il bambino nella sua totalità. In sintesi, il Progetto Argo ha offerto un modello

	efficace per promuovere lo sviluppo armonico dei bambini, dimostrando il valore delle relazioni interspecifiche nel contesto educativo e terapeutico.
Feedback dei partecipanti	non sono stati specificamente dettagliati nel testo fornito
Metodi di valutazione	il testo non specifica dettagliatamente i metodi di valutazione adottati nei progetti menzionati
Capacità/competenze necessarie	Il Progetto Argo si propone come un'importante iniziativa all'intersezione tra educazione, terapia e relazione con gli animali, evidenziando le competenze professionali necessarie per la sua attuazione. Gli operatori coinvolti devono possedere una solida conoscenza delle dinamiche relazionali tra bambini e animali, nonché delle tecniche terapeutiche specifiche per lavorare con bambini, in particolare quelli con ADHD. Le capacità comunicative e relazionali sono fondamentali, poiché il progetto si basa su interazioni significative e strutturate. Gli operatori devono saper creare un ambiente sicuro e stimolante, in cui i bambini possono esplorare e apprendere attraverso il contatto con gli animali. La competenza nell'uso di strategie educative e terapeutiche è essenziale per promuovere il benessere emotivo e psicosociale dei partecipanti. Inoltre, una buona comprensione delle normative etiche e di welfare animale è cruciale per garantire il rispetto e la cura degli animali coinvolti. Gli operatori devono saper stabilire regole chiare e condivise che guidino le interazioni, favorendo non solo la sicurezza, ma anche la responsabilità e la consapevolezza nei bambini. Infine, è necessaria una formazione continua sulle nuove ricerche nel campo degli interventi assistiti con animali, per adattare le pratiche alle migliori evidenze scientifiche e garantire risultati efficaci. In sintesi, il Progetto Argo richiede un team multidisciplinare con competenze diversificate, capace di integrare aspetti educativi, terapeutici e relazionali in un approccio olistico al benessere infantile.
Risorse educative mancanti	Nel Progetto Argo, nonostante l'ampio e dettagliato approccio riguardante l'interazione tra bambini e animali, si possono identificare alcune risorse educative mancanti che potrebbero ampliare ulteriormente l'efficacia dell'iniziativa. Tra queste, si evidenziano: -Materiali di formazione per educatori e operatori: Risorse specifiche che forniscano ai facilitatori strumenti e tecniche per gestire al meglio le interazioni tra i bambini e gli animali, considerando le diverse esigenze e comportamenti dei bambini, in particolare quelli con ADHD. -Guide per genitori: Documentazione accessibile e comprensibile che informi i genitori sui benefici dell'interazione con gli animali, suggerendo attività da svolgere a casa per rafforzare l'apprendimento e la relazione sviluppata nel contesto del progetto. -Ricerche e studi di caso: Presentazione di dati e risultati di studi che dimostrino l'efficacia degli interventi assistiti con animali, in modo da fornire una base scientifica e giustificare l'importanza del progetto. -Piani di follow-up e supporto: Programmi che permettano un monitoraggio continuo dei progressi dei bambini dopo la conclusione del progetto, per garantire che i benefici acquisiti vengano mantenuti nel tempo. -Attività di sensibilizzazione per la comunità: Eventi e campagne che coinvolgano la comunità locale per promuovere una maggiore consapevolezza riguardo all'importanza della relazione tra bambini e animali, incoraggiando l'adozione di animali domestici e il rispetto per il loro benessere.

	In sintesi, per potenziare ulteriormente il Progetto Argo e massimizzare i suoi benefici, è fondamentale implementare queste risorse educative mancanti. Ciò non solo arricchirebbe l'esperienza dei bambini coinvolti, ma contribuirebbe anche a creare un ambiente più inclusivo e consapevole, in cui la relazione uomo-animale possa fiorire e portare a risultati positivi a lungo termine.
Uso delle Tecnologie	Il testo non specifica dettagliatamente quali tecnologie siano state impiegate.
Conclusione	In conclusione, il Progetto Argo si configura come un'importante iniziativa che sottolinea il valore della relazione tra bambini e animali da affezione, in particolare cani, per favorire un percorso di crescita integrale. Attraverso l'interazione con questi animali, i bambini non solo apprendono a prendersi cura di un'altra vita, ma sviluppano anche competenze sociali e comportamentali che risultano fondamentali per il loro sviluppo emotivo, cognitivo e psico-motorio. Gli obiettivi terapeutici delineati, che spaziano dalle competenze cognitive a quelle affettive e comportamentali, dimostrano come il legame con gli animali possa portare a risultati significativi, soprattutto in bambini con ADHD. La metodologia degli Interventi Assistiti con gli Animali (I.A.A.) si presenta come un approccio olistico, capace di integrare aspetti fisici, ludici, psicologici ed emotivi, creando un ambiente favorevole per una crescita armoniosa. La programmazione strutturata delle interazioni, che prevede momenti liberi, guidati e ritualizzati, garantisce che ogni esperienza sia mirata a obiettivi educativi specifici, promuovendo non solo il benessere individuale, ma anche la capacità di relazionarsi positivamente con gli altri e con il mondo circostante. Pertanto, il Progetto Argo rappresenta non solo un'opportunità educativa, ma anche una forma di terapia innovativa, capace di trasformare la vita dei bambini e delle loro famiglie attraverso la magia e l'affetto che solo un animale può offrire.

Progetto del Dott. Giovanni Giacobbe Giacobbe, psicologo, si occupa professionalmente e trasversalmente della relazione tra uomo e cane dal 1992 con esperienza in "Pet Therapy", terapie assistite con animali. Docente ENCI. Membro del Tavolo Tecnico sul Randagismo al Ministero della Salute, nominato in qualità di esperto dal Sottosegretario e Consulente della Presidenza dell'ARS (Assemblea Regionale Siciliana) in materia di riordino legislativo per la tutela dei diritti degli animali e per la prevenzione del randagismo.