

# PROGETTO SOCIALE, CULTURALE, EDUCATIVO E FORMATIVO PER UNO SPORT ETICO, SOLIDALE E RESPONSABILE

01

## IL PROGETTO

Il progetto vuole coinvolgere i ragazzi nelle varie discipline sportive, seguendo le richieste e le attitudini di ciascun minore al fine di sviluppare, attraverso il "gioco", lo spirito di aggregazione, indispensabile negli sport di squadra e la propensione alla fatica, al rispetto delle regole e al sacrificio, attraverso la preparazione atletica. Raccogliendo le indicazioni espresse dal CONI nel promuovere e sostenere i valori educativi e formativi dello sport, questo progetto intende realizzare un "laboratorio" che sappia esprimere una grande opportunità di conoscenza e di crescita sociale e culturale per i ragazzi affidati alla comunità. Oggi lo sport è diventato un fenomeno sociale di primaria importanza, risultando in assoluto lo strumento migliore per educare, formare, favorire l'integrazione e la solidarietà, in grado di guardare con attenzione i più giovani e rivolgersi all'età matura. In un momento in cui da molte parti si segnala la fase molto delicata vissuta dalle tradizionali "agenzie educative" (famiglia, scuola), il movimento sportivo può e deve farsi carico di queste responsabilità, in quanto i momenti aggregativi che riesce ad esprimere risultano essere l'ancora di salvezza per molti giovani.

02

## IL PROGETTO

Dopo il fallimento dichiarato delle azioni di "recupero" sul disagio giovanile e l'uso delle droghe, le attenzioni devono essere rivolte in particolar modo verso la "prevenzione" e lo sport è il miglior strumento per una concreta opera preventiva. Così come è apparso che l'attività fisica, da sola, è in grado di diminuire il rischio di mortalità per qualsiasi malattia. Abbiamo quindi bisogno di "costruire assieme" conoscenza, coesione, investire sui luoghi dei giovani, per la produzione culturale dei giovani e la loro formazione, promuovendo sani stili di vita. Investire nello sport significa investire nell'educazione, nella salute e nella cultura dei giovani e della società civile; senza questa formazione culturale di base diventerà sempre più impegnativo il cammino verso il futuro. Nel cantiere educativo di una città che cammina e si trasforma come Mottola, il movimento sportivo deve saper recitare un ruolo trainante in grado non solo di esprimere i valori etici e morali che sostengono lo sport, ma anche di impegnarsi per ribadire i concetti di sostenibilità e responsabilità nello sport. Inoltre non bisogna mai abbassare la guardia di fronte alla corruzione, al doping, alla violenza e alla maleducazione. Le indispensabili azioni di prevenzione verso il disagio sociale, la necessaria sensibilità e attenzione verso l'integrazione e la solidarietà, la sempre maggiore vicinanza fra attività motoria e disabilità, sono tutti aspetti verso i quali l'associazionismo sportivo non può rimanere escluso se si vuole che allo sport sia riconosciuto il suo vero ruolo sociale e culturale di efficace valore aggiunto interrelazionale per la nostra società civile.

03

## OBIETTIVI

L'obiettivo del laboratorio è quello di fare dello sport un importante momento di divertimento e di aggregazione, attraverso l'uso di regole ben precise e immutabili, che sono le stesse che le discipline prevedono. Il giocare implica l'elaborazione di strategie e sperimentazioni. Nel gioco, dunque, si interpreta un ruolo e ci si mette in gioco, si sperimenta il rischio in maniera più o meno calcolata per ciò che attiene le conseguenze. La pratica sportiva, inoltre, chiama in causa a vari livelli il rapporto singolo-gruppo e sollecita i ragazzi ad essere gruppo per raggiungere uno scopo comune: impegnarsi a vincere come squadra nei tornei sportivi organizzati dagli operatori della comunità.

04

## METODOLOGIE E STRUMENTI

L'attività sportiva verrà svolta nelle strutture sportive presenti sul territorio almeno due volte a settimana, e saranno selezionate tenendo conto delle richieste di ciascun minore. Tra gli sport potranno essere praticati il gioco del calcio, atletica, basket, pallavolo, judo, tae-kwon-do, karate...

