



**Polis Mercato - Annualità 2019\_20 - Asso.Gio.Ca. Laboratori di Recupero (I-II) e Manipolazione**

**PARTNER**

**ASSO.GIO.CA.**  
**Associazione Gioventù Cattolica**  
C.F. - P. IVA: WRZGNN68D24F839I

Indirizzo:

**Piazza Sant'Eligio, 3**

Città: **Napoli** Provincia (NA) C.A.P. **80142**

Tel.: **081.19.25.4713** Fax: **081.19254713**

e-mail: [info@assgioca.org](mailto:info@assgioca.org)

Rappresentante legale:

**dott. Giovanni Wurzbürger**

Attività per le quali è coinvolto nell'ambito del progetto:

**Recupero Scolastico (I) (11-14 anni)**

**Recupero Scolastico (II) (15-17 anni)**

**Laboratorio artistico di ceramica, pittura e disegno: Decumano del Mare.**

Esperienze maturate

Asso.Gio.Ca. è un'organizzazione di volontariato che svolge le sue attività in un'area a rischio della città di Napoli, precisamente nei quartieri del centro storico cittadino.

È iscritta al Registro del Volontariato della Regione Campania, all'albo delle associazioni del Comune di Napoli, all'albo delle associazioni per il Servizio Civile presso la Presidenza del Consiglio della Repubblica Italiana. Inoltre è componente della Consulta del laicato dell'Arcidiocesi di Napoli.

L'Asso. Gio. Ca. al fine di realizzare una vera promozione della "vita" tra i giovani, concentra le proprie attività nei seguenti settori: volontariato sociale, minori a rischio, promozione della cultura, tutela del patrimonio storico- monumentale, affidamento familiare, adozione a distanza, assistenza alle famiglie disagiate. Ha attivato un Punto di Ascolto per le Famiglie dove si offrono servizi gratuiti con consulenza legale, mediazione familiare, psicologica, pedagogica e di mutuo aiuto tra famiglie con presenza di figli diversamente abili. Inoltre è stata partner per diverse annualità nei progetti di educativa territoriale lotto Mercato Pendino del Comune di Napoli, ha realizzato per varie annualità il progetto Estate Ragazzi per conto del Comune di Napoli.

Ha ideato e realizzato il progetto "Giocolandia" che prevede attività di recupero scolastico e ludico ricreative per i minori a rischio del centro storico di Napoli.

Numerose collaborazioni e/o partenariati con le II.SS. per la progettazione e realizzazione di interventi formativi di integrazione e inclusione sociale.

Punto di riferimento e di incontro per le famiglie e, in particolare, per i minori e per gli adolescenti che si trovano a vivere nella complessa e difficile realtà del centro storico, pertanto, riconosciuta a pieno titolo come realtà associativa operante sul territorio.

Asso.Gio.Ca. da circa tre anni cura e gestisce uno storico giardino del 1700 di proprietà di un Ente Ecclesiastico nel quartiere Materdei.



**Polis Mercato - Annualità 2019\_20 - Asso.Gio.Ca. Laboratori di Recupero (I-II) e Manipolazione**

**TITOLO DELL'ATTIVITÀ: RECUPERO SCOLASTICO (I) (11-14 ANNI)**

	<b>Recupero Scolastico (I) (11-14 anni)</b>
<b>Descrizione delle finalità e degli obiettivi specifici del laboratorio</b>	<p>Il laboratorio di recupero scolastico si propone di rendere i ragazzi responsabili e consapevoli delle proprie abilità, offrendo stimoli continui e percorsi individualizzati. Attraverso la creazione di momenti stimolanti di scambio e aggregazione si intraprenderanno percorsi legati al potenziamento delle autonomie personali, sociali, dell'autostima e della fiducia in sé finalizzati ad acquisire competenze specifiche.</p> <p>Il laboratorio di recupero scolastico sarà strutturato garantendo un alleggerimento del carico di studio attraverso una programmazione dettagliata e autonoma dei propri compiti attraverso lo schema <b>Scritto - Orale - Scritto</b>. La strategia di tale sistema permetterà ai ragazzi di studiare tre materie al giorno alternando scritto e orale in modo da lavorare quotidianamente sulla stessa tipologia di impegno scolastico.</p>
<b>Numero di ore dell'attività</b>	180 h
<b>Natura e numero dei destinatari</b>	L'attività di laboratorio scolastico sarà articolato per un numero di 20 ragazzi di fascia età compresa tra gli 11 e i 14 anni.
<b>Articolazione dell'attività, contenuti e risultati attesi</b>	<p>I Fase (ottobre-novembre): Conoscenza dei ragazzi attraverso giochi di competenze: gara di tabelline, verbi, capitali I ragazzi impareranno a fare gruppo e a misurare le loro competenze di base</p> <p>II Fase (novembre-gennaio): Consolidare le basi dei ragazzi stabilendo insieme a loro le priorità scolastiche da perseguire Responsabilizzare i ragazzi insegnandogli l'autonomia e a raggiungere gli obiettivi minimi</p> <p>III Fase (febbraio-marzo) Divisione dei ragazzi in gruppi di ricerca, sviluppare tecniche di studio attraverso la calendarizzazione di PowerPoint In questa fase si lavorerà molto sull'aspetto emotivo portando i ragazzi a presentare degli elaborati in PowerPoint, per renderli sicuri nell'esposizione e nel dibattito con gli altri</p> <p>IV Fase: (aprile-giugno) Utilizzo dell'applicazione MAP, programma interattivo di sviluppo di mappe per concordare interrogazioni programmate. L'utilizzo del dispositivo in modo sano e consapevole comporta che il ragazzo vive lo studio attraverso il gioco. Cmap è un software che elabora mappe interattive, utili alla memoria delle nozioni.</p>
<b>Aspetti positivi da valorizzare per il conseguimento dei risultati</b>	Il programma di studi giornaliero S.O.S garantirà uno studio funzionale alle proprie esigenze sportive e ricreative, impedendo ai ragazzi di vivere il momento dei compiti con frustrazione e disinteresse. Gli operatori offriranno tutto il supporto necessario per renderli autonomi ponendo a disposizione dei ragazzi mappe concettuali, mappe tematiche, formulari, audiolibri.
<b>Svolgimento dell'Attività (indicare il giorno e l'ora)</b>	Lunedì- 15.30/17.30 Mercoledì: 15.30/18.00
<b>Luogo di Svolgimento</b>	Piazza Mercato 99/100





**Polis Mercato - Annualità 2019\_20 - Asso.Gio.Ca. Laboratori di Recupero (I-II) e Manipolazione**

**TITOLO DELL'ATTIVITÀ: RECUPERO SCOLASTICO (II) (14-17 ANNI)**

	<b>Recupero Scolastico (II) (14-17 anni)</b>
<b>Descrizione delle finalità e degli obiettivi specifici del laboratorio</b>	<p>Il laboratorio di recupero scolastico (14-17) ha lo scopo di sostenere i ragazzi nel conseguimento della qualifica e del diploma, attraverso lo sviluppo di tecniche coinvolgenti per coloro i quali hanno difficoltà a seguire lezioni frontali.</p> <p>Grande ruolo sarà lo studio attraverso il teatro e la memoria storica, fondamentale saranno gli incontri con ex-militari in pensione che hanno vissute il dopoguerra, letterati contemporanei che effettueranno momenti di reading.</p> <p>Gli obiettivi specifici saranno stabiliti con gli utenti, rendendoli responsabili e consapevoli delle proprie abilità, offrendogli stimoli continui e percorsi individualizzati.</p>
<b>Numero di ore dell'attività</b>	180 h
<b>Natura e numero dei destinatari</b>	L'attività di laboratorio scolastico sarà articolato per un numero di 20 ragazzi di fascia età compresa tra gli 14 e i 17 anni.
<b>Articolazione dell'attività, contenuti e risultati attesi</b>	<p>I Fase (ottobre-novembre): Conoscenza dei ragazzi attraverso giochi di competenze: Gioco Tabù, verbi, capitali I ragazzi impareranno a fare gruppo e a misurare le loro competenze di base</p> <p>II Fase (novembre-gennaio): Consolidare le basi dei ragazzi stabilendo insieme a loro le priorità scolastiche da perseguire Responsabilizzare i ragazzi insegnandogli l'autonomia e a raggiungere gli obiettivi minimi</p> <p>III Fase (febbraio-marzo) Divisione dei ragazzi in gruppi di ricerca, sviluppare tecniche di studio attraverso la calendarizzazione di PowerPoint In questa fase si lavorerà molto sull'aspetto emotivo portando i ragazzi a presentare degli elaborati in PowerPoint, per renderli sicuri nell'esposizione e nel dibattito con gli altri</p> <p>IV Fase: (aprile-giugno) Utilizzo dell'applicazione CMAP, programma interattivo di sviluppo di mappe per concordare interrogazioni programmate. L'utilizzo del dispositivo in modo sano e consapevole comporta che il ragazzo vive lo studio attraverso il gioco. CMAP è un software che elabora mappe interattive, utili alla memoria delle nozioni.</p>
<b>Aspetti positivi da valorizzare per il conseguimento dei risultati</b>	<p>Fondamentale sarà il confronto con coloro che possono essere testimonianze reali di quello che si trova all'interno dei libri. Rendere pratico tutto quello che loro vivono solo</p> <p>come teorico sarà il punto vincente che favorirà il consolidamento delle basi dei ragazzi, ma soprattutto sviluppare un senso critico nei confronti del territorio e delle istituzioni.</p>
<b>Svolgimento dell'Attività (indicare il giorno e l'ora)</b>	<p>Martedì: 15.00- 18.00 Giovedì: 15.00- 17.30</p>





**Polis Mercato - Annualità 2019\_20 - Asso.Gio.Ca. Laboratori di Recupero (I-II) e Manipolazione**

**TITOLO DELL'ATTIVITÀ: LABORATORIO ARTISTICO DI CERAMICA, PITTURA E DISEGNO: DECUMANO DEL MARE.**

	<b>Laboratorio artistico di ceramica, pittura e disegno: Decumano del Mare</b>
<b>Descrizione delle finalità e degli obiettivi specifici del laboratorio</b>	Il laboratorio artistico avrà come principale protagonista il territorio napoletano ed in particolare il Decumano del Mare. Esso è il percorso turistico nella Napoli angioina che, entrando da Porta Nolana, attraversa da est a ovest la città viva dell'artigianato orafa e tessile, del commercio e dei mercati popolari. I ragazzi del laboratorio avranno come obiettivo quello di potersi esprimere attraverso l'arte producendo oggetti, disegni, ceramiche che abbiano come grande filone le grandi opere artistico-culturali che caratterizzano il territorio.
<b>Numero di ore dell'attività</b>	360 h
<b>Natura e numero dei destinatari</b>	Il laboratorio artistico avrà come destinatari 20 utenti fascia età 11-17.
<b>Articolazione dell'attività, contenuti e risultati attesi</b>	<p>I Fase (ottobre-novembre):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere le attitudini dei ragazzi e sviluppare programma annuale insieme</li> <li>- Elaborare insieme le scelte dei monumenti, chiese, piazze da utilizzare come simbolo per la definizione di un prodotto finale, ci si auspica la creazione di un oggetto simbolo del quartiere</li> </ul> <p>II Fase (novembre-gennaio):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione prodotti e creazione primo evento mercatini di Natale/Epifania.</li> <li>- Mettere in vendita i prodotti (servirà ai ragazzi a dare merito al lavoro e soprattutto sostenerli con un obiettivo a breve termine). Il ricavato servirà per sponsorizzare i prodotti tramite social.</li> </ul> <p>III Fase (febbraio-marzo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione prodotti e incontri con eventuali sponsor</li> </ul> <p>IV Fase: (aprile-giugno)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione prodotto unico da parte di ognuno dei ragazzi</li> <li>- Concorso prodotto migliore, vendita evento finale.</li> </ul>
<b>Aspetti positivi da valorizzare per il conseguimento dei risultati</b>	L'entusiasmo dei ragazzi del quartiere affiancato al senso di appartenenza sarà la chiave per avvicinare tutti i giovani di età diverse al laboratorio. Sui prodotti acquistabili tramite social sarà presente il nome di chi l'ha realizzato. Gli si darà la possibilità di esprimersi attraverso l'arte e non solo, la garanzia di un prodotto che può essere il simbolo del quartiere Mercato accenderà in loro una competizione sana e positiva.
<b>Svolgimento dell'Attività (indicare il giorno e l'ora)</b>	<p>Lunedì: 17.00-19.00</p> <p>Martedì: 17.00-19.00</p> <p>Mercoledì: 17.00-19.00</p> <p>Giovedì: 17.00-19.00</p> <p>Venerdì: 17.00- 18.00</p>
<b>Luogo di Svolgimento</b>	Piazza Mercato 99/100

