

REPORT INCONTRO 11 FEBBRAIO

PUNTI CHIAVE PER L'ORGANIZZAZIONE DEI CAMPI ESTIVI

OBIETTIVI

- coinvolgere nuovo pubblico e mantenere rapporto consolidato con pubblico abitudinario
- rendere il Museo un punto di riferimento nel contesto cittadino anche da punto di vista sociale
- andare incontro a domanda crescente di attività extra scolastiche estive
- proporre delle attività educative in linea con la natura dell'istituzione

MODULISTICA

SCHEDE ISCRIZIONE

- dati bambino, dati genitore o esercente potestà genitoriale, recapiti telefonici
- da allegare schede informative sul trattamento dei dati personali, su annullamento e rimborsi, sulle regole di comportamento e la sicurezza dei bambini, sulla copertura assicurativa

CERTIFICATO STATO DI BUONA SALUTE

- il genitore dichiara che:
 - il bambino ha fatto tutte le vaccinazioni obbligatorie,
 - è in buona salute
 - non ha allergie e se sì quali
 - non ha intolleranze o allergie alimentari e se sì quali

LIBERATORIA PER L'ACQUISIZIONE DELLE IMMAGINI

AUTORIZZAZIONE ALL'USCITA DAL MUSEO

(per gite o per svolgere attività fuori dal museo)

POLIZZA ASSICURATIVA

- estensione di quella già usata al museo o creazione di nuova polizza

DEFINIZIONE TARGET

ETA'

- età dei bambini maggiormente presente: dai 5 agli 8 anni
- tenere in considerazione che i limiti dell'età sono nella pratica flessibili (se limite di 4 anni probabilmente vengono anche quelli di 3 anni)
- se possibile differenziare la proposta dei campi estivi per fasce d'età (es. più e meno 10 anni)

PROGRAMMAZIONE

PERIODO E ORARI

- maggiore affluenza riscontrata nel mese di settembre, minore nella settimana/e successive alla fine delle scuole
- valutare il periodo di apertura del campus anche riferito all'età dei partecipanti (es. bambini sotto 10 anni hanno più necessità di avere un posto dove stare in estate, ragazzi sopra 10 anni più autonomi nel corso dell'estate, e il campus può essere concentrato in poche settimane)
- tenere in considerazione orari giornata lavorativa adulto (8.30/9 – 17.30/18)
- tipologie disponibili: una o più settimane, giornaliera (più complicata da gestire)

COMUNICAZIONE

COMUNICAZIONE

- tempi: iniziare due/tre mesi prima (es. per campi di giugno iniziare dopo pasqua)
- cosa: esperienza campus, modalità, programma
- chi: diretta a un bacino d'utenza specifico
- dove: sito web, newsletter (insegnanti e pubblico generico) brochure, social network, siti specializzati, volantinaggio (se davanti ad altri istituti culturali chiedere autorizzazione al comune), locandine in punti specifici

DISSEMINAZIONE

- mettere a disposizione pagina facebook per postare foto, racconti, commenti, esperienze (interazione con genitori, ragazzi e museo), importante anche per controllo genitori e per comunicazione dei prossimi campi
- mettere a disposizione blog dove inserire i racconti, le immagini e altro (possono inserire i contenuti solo gli educatori), importante anche per futura comunicazione dei campi

PERSONALE

EDUCATORI

- numero: media di 2 operatori entro i 20 bambini, eventualmente 3 operatori per 25 bambini
- organizzazione in turni
- sia maschi che femmine per eventuali approcci con bambini di diversa provenienza e religione
- formazione educatori: formazione su primo soccorso pediatrico e manovre di disostruzione pediatrica
- gli educatori sono un punto di riferimento per i bambini devono rimanere tutta la settimana

ORGANIZZAZIONE E LOGISTICA

IDENTIFICAZIONI E RECAPITI

- dare numero del responsabile degli educatori ai genitori
- badge di riconoscimento per ogni bambino/ragazzo
- dare ai genitori materiale: programmi giornalieri, info attività

ORGANIZZAZIONE SPAZI

- prevedere luoghi riservati che siano punto di riferimento per bambini (es. luogo per accoglienza al mattino/momenti di relax, luogo per raccolta oggetti personali)
- vicinanza e agevole accesso ai bagni
- spazi all'aperto e ombreggiati per gioco libero, se non presente nel museo organizzare uscite in spazi all'aperto per attività fisica (anche piscine)
- spazi per il pranzo (caffetteria, sala del museo da allestire per pasti con catering o pranzo al sacco)

ORGANIZZAZIONE DEI MOMENTI DELLA GIORNATA

- rispetto per ritmi di vita dei bambini (importante prevedere momenti di riposo e svago: proiezioni cartoni animati, sonno, favole...)
- importanza del momento dell'accoglienza per incontro bambini, genitori ed educatori
- importanza del gioco per prendere confidenza con ambiente e creare relazioni (giochi con regole facili, conosciuti)
- verifica e valutazione (elaborati bambini, diario di bordo, indagine riflessiva)
- documentazione video/fotografica anche da presentare a genitori

ORGANIZZAZIONE DEI PASTI

- varie tipologie: al sacco, pranzo in caffetteria annessa al museo, pranzo nelle sale del museo con catering
- merenda metà mattino e pomeriggio
- importanti anche come momenti relazionali ed educativi, affidare ai bambini compiti semplici come apparecchiare e sparecchiare per costruire senso condivisione

CONTENUTI ATTIVITA EDUCATIVE

- possibili attività: visite, laboratori interattivi, narrazioni, gite, incontri con artisti e professionisti, attività utili per il museo e di supporto a operatori (per ragazzi più grandi)
- diversificare le attività a seconda dell'età dei bambini/ragazzi coinvolti
- proporre attività diverse rispetto all'offerta didattica del museo e il più possibile diverse nel periodo del campus per evitare che i ragazzi che fanno più settimane le ripetano
- legare attività alle collezioni/mostre del museo
- strutturare le attività in modo che abbiano un filo conduttore settimanale, ma realizzare progetti che si concludono a fine settimana
- coordinare le attività fatte nelle diverse strutture museali eventualmente coinvolte
- responsabilizzare i ragazzi rispetto a vita museo e altri visitatori
- visite al museo: mostrare il museo nascosto, non visitabile
- prevedere a fine settimana attività/momento di confronto con genitori e di conclusione dell'esperienza (es. presentazione di quello che è successo; breve attività che faranno genitori con i bambini che conducono)

VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

- questionario per genitori e ragazzi per capire punti di forza e punti di debolezza.

ESEMPIO DI PROGRAMMA

8.30 – 9.30	accoglienza
9.30 – 10.30	gioco/attività sportiva
10.30 – 11.00	merenda
11.00 – 13.00	attività didattiche
13.00 – 14.00	pranzo
14.00 – 14.30	relax/cinema/letture animate
14.30 – 16.00	attività didattiche
16.00 – 17.00	merenda/attività sportiva/relax
17.00 – 17.30	uscita