Oasi Cristo Redentore
O.D.V.

Via San Giuliano n. 4 – 93100 Caltanissetta tel 0934584388

oasicristoredentore@gmail.com

Codice fiscale: 92070000853
Partita iva: 02160750853

COMUNE DI CALTANISSETTA
Comune di Caltanissetta
E
Protocollo N.0109132/2025 del 10/09/2025

La Direzione IV- Uff. Ragioneria

OGGETTO: **"Bilancio Partecipativo 2025 - Progetto area tematica: "attività culturali e sportive"**

Soggetto proponente: **"O.D.V. Oasi Cristo Redentore"** (organizzazione di volontariato del terzo settore)

Titolo del progetto: **"Conosciamo la città giocando"**

Premessa e Analisi dei Bisogni:

Il progetto "Conosciamo la città… giocando" nasce dall'osservazione di un fenomeno sempre più diffuso: il progressivo allontanamento delle nuove generazioni dal proprio patrimonio storico-culturale e la tendenza crescente verso stili di vita sedentari, che limitano la socializzazione e il movimento fisico all'aria aperta. Questi due aspetti, pur sembrando distinti, sono strettamente interconnessi: la disconnessione dal territorio in cui si vive porta a una minore percezione di identità e appartenenza, mentre la mancanza di attività fisica compromette lo sviluppo di relazioni sociali e il benessere psicofisico.

L'Amministrazione locale, riconoscendo l'importanza di contrastare tali dinamiche, ha manifestato l'esigenza di promuovere iniziative che valorizzino il patrimonio cittadino in modo innovativo e partecipativo. Il nostro progetto si pone come risposta diretta a questa esigenza, proponendo una soluzione che superi i tradizionali modelli di fruizione culturale. Non ci limitiamo a offrire una semplice visita, ma creiamo un'esperienza formativa completa, che unisce la conoscenza storica all'attività ludica e sportiva.

Attraverso un approccio esperienziale, il progetto intende colmare il divario tra i

cittadini e la loro storia, rendendo l'apprendimento non un'azione passiva, ma un'avventura dinamica. Il recupero di giochi tradizionali, l'esplorazione di luoghi meno conosciuti e i laboratori creativi diventano strumenti per rafforzare i legami comunitari e stimolare un senso di orgoglio e appartenenza. In questo modo, il nostro progetto non solo genera un impatto culturale immediato, ma getta le basi per un'educazione civica e uno stile di vita più sano e consapevole, rispondendo in modo organico e multifunzionale ai bisogni di tutta la comunità.

Obiettivi del Progetto:

Il progetto "Conosciamo la città... giocando" si pone come traguardo generale la promozione della conoscenza e della valorizzazione del patrimonio storico, artistico e culturale della nostra città, agendo su più fronti per stimolare al contempo il benessere fisico e la socializzazione.

Per raggiungere questo ambizioso obiettivo, il progetto si articola in una serie di obiettivi specifici e misurabili, che ne garantiranno il successo e l'efficacia:

Promuovere la conoscenza del territorio: Permettere ai partecipanti di riscoprire il centro storico e i suoi quartieri meno noti, attraverso 5 itinerari guidati interattivi che sveleranno la storia e le curiosità dei luoghi.

Incentivare l'attività fisica e la socializzazione: Coinvolgere attivamente i partecipanti, specialmente bambini e adolescenti, attraverso 10 giornate di attività ludico-sportive, in cui verranno recuperati e proposti giochi tradizionali. L'obiettivo è stimolare il movimento e favorire l'interazione tra i gruppi di età.

Educare alla sostenibilità e alla creatività: Sensibilizzare i partecipanti ai temi del riciclo e del riuso, coinvolgendoli in 5 laboratori creativi guidati da esperti, per la realizzazione di manufatti a tema cittadino.

Creare uno strumento di divulgazione durevole: Realizzare un cruciverba tematico sulla città, fruibile digitalmente, che diventi uno strumento educativo e ludico accessibile a tutti i cittadini, anche dopo la conclusione del progetto.

Coinvolgere la comunità: Creare una rete di collaborazione con gli operatori del terzo settore, le scuole e le associazioni locali, per garantire la massima partecipazione e un impatto diffuso sul territorio.

Descrizione delle Attività:

Le attività del progetto "Conosciamo la città... giocando" sono strutturate in moduli interconnessi che, combinando cultura, sport e creatività, garantiscono un'esperienza formativa e coinvolgente per tutti i partecipanti.
Moduli di Attività Principali

1. "Passeggiate nella Storia": Viaggi nel Cuore della Città Il fulcro del progetto è la riscoperta del patrimonio locale attraverso cinque visite guidate a piedi. Ogni itinerario, condotto da un esperto storico del territorio, sarà curato nei minimi dettagli per esplorare quartieri, palazzi e monumenti meno noti, svelandone storie e aneddoti. Le passeggiate avranno una durata di circa due ore e mezza e si concluderanno in un'area verde (parco o villa comunale), dove i partecipanti potranno rilassarsi e prepararsi all'attività successiva.
2. "I Giochi dei Nonni": Ritorno al Movimento e alla Socializzazione Questa attività si integra con le visite guidate e le giornate in palestra. Il nostro staff di operatori proporrà una serie di giochi tradizionali che stimolano l'attività fisica, la cooperazione e la sana competizione. Le attività saranno adattate all'età dei partecipanti per garantire la massima inclusività. I giochi selezionati includono:

- Mosca cieca
- Fazzoletto
- Palla prigioniera
- Rubabandiera
- Nascondino
- Campana

3. "Laboratorio d'Arte e Riciclo": La Città si Fa Manufatto Per stimolare la creatività e la consapevolezza ambientale, saranno organizzate cinque giornate di laboratorio con esperti in pittura, gesso e legno. I partecipanti, ispirati dalle storie e dai luoghi scoperti, realizzeranno manufatti artistici utilizzando materiali di recupero. Questa attività non solo incoraggia il riuso, ma permette ai partecipanti di creare un legame tangibile con la storia della propria città.
4. "Il Cruciverba della Città": La Conoscenza Diventa Gioco A conclusione del percorso, le nozioni acquisite durante le visite e i laboratori verranno tradotte in un innovativo cruciverba digitale. Questo strumento, scaricabile e fruibile online, servirà come veicolo di divulgazione culturale a lungo termine, permettendo ai cittadini di continuare a interagire con i contenuti del progetto in modo ludico e accessibile.
Struttura Organizzativa e Gestione delle Attività
Ogni attività sarà gestita da un team di otto operatori qualificati. La loro presenza costante garantirà la sicurezza dei partecipanti durante gli spostamenti in strada e la supervisione di tutte le attività ludiche e creative. La collaborazione con la scuola locale per l'utilizzo della palestra assicura l'accesso a uno spazio sicuro e attrezzato, ottimizzando le risorse e rafforzando la rete con le realtà del territorio.

Metodologia e Risorse Umane:

Il successo di un progetto risiede nella sua capacità di coinvolgere attivamente i destinatari e nell'esperienza del team che lo gestisce. Il nostro approccio si fonda su una metodologia esperienziale e partecipativa, dove il gioco e la scoperta guidano l'apprendimento. Ogni attività è progettata per essere inclusiva e stimolante, trasformando i partecipanti da semplici spettatori in

protagonisti attivi del proprio percorso di conoscenza.
La realizzazione del progetto è affidata a un team di professionisti con comprovate esperienze pregresse nel settore culturale, sportivo e sociale, garantendo un'elevata qualità del servizio e una gestione sicura di tutte le attività.
Risorse Umane e Ruoli

- Responsabile del Progetto: Adriano Dell'Utri, un professionista con una vasta esperienza nel campo del teatro e della gestione di progetti culturali. La sua competenza nella narrazione e nell'interazione con il pubblico sarà fondamentale per dare un'impronta distintiva e coinvolgente a tutte le attività.
- Esperto Guida Culturale: Rossano Di Naro, storico e profondo conoscitore del patrimonio locale. La sua esperienza garantirà che le "Passeggiate nella Storia" siano non solo accurate, ma anche affascinanti e ricche di aneddoti.
- Coordinatrice del Progetto e della Comunicazione: Simona Scarciotta, con la sua esperienza nella gestione di iniziative simili, sarà il punto di riferimento operativo, garantendo che ogni aspetto logistico e comunicativo del progetto sia curato con precisione.
- Esperti di Laboratorio Creativo: Il team artistico è composto da figure di eccellenza, con esperienza specifica nel loro settore: Zappalà Stefania (Pittura), Debora Palmeri (Gesso) e Zappalà Cristian (Legno). La loro guida permetterà ai partecipanti di sviluppare competenze artistiche e manuali.
- Staff Operativo: Il team di operatori, composto da Emanuela Giovino, Vanessa La Malfa e Ilaria Nibali, ha maturato significative esperienze nell'animazione e nella gestione di gruppi. La loro presenza costante e la loro professionalità sono garanzia di sicurezza e di un'atmosfera serena durante lo svolgimento delle attività.

Punti di Forza e Risultati Attesi:

Il progetto "Conosciamo la città... giocando" si distingue per la sua forte coerenza con le finalità espresse nell'avviso pubblico, offrendo una risposta concreta e innovativa alle esigenze di promozione culturale e benessere fisico. I nostri principali punti di forza e i risultati attesi sono:
Punti di Forza del Progetto

- Approccio Integrato e Innovativo: A differenza delle iniziative tradizionali, il nostro progetto fonde la cultura, il gioco e l'attività fisica in un'unica esperienza. Questa metodologia non solo rende l'apprendimento più efficace, ma lo trasforma in un momento di divertimento e socializzazione, capace di coinvolgere un pubblico più ampio e diversificato.
- Esperienza e Affidabilità del Team: Il progetto è gestito da un team di professionisti con comprovate esperienze pregresse nella realizzazione di

progetti simili. La competenza del nostro staff, che include esperti storici, artisti e operatori sociali, garantisce una gestione sicura ed efficiente e un'elevata qualità delle attività proposte.

- Sostenibilità e Replicabilità: La struttura del progetto è stata pensata per essere sostenibile anche in futuro. I materiali creati, come il cruciverba digitale, rimarranno a disposizione della comunità. Inoltre, il modello di integrazione tra attività culturale, sportiva e creativa è facilmente replicabile in altri contesti e quartieri della città.
- Rete di Collaborazione Solida: Abbiamo già stabilito e consolidato una rete di collaborazioni con enti pubblici e privati, tra cui le amministrazioni e le scuole locali. Questo ci permette di ottimizzare le risorse e di garantire un impatto capillare sul territorio, dimostrando la nostra capacità di fare sistema e di creare sinergie vincenti.

Risultati Attesi (Impatti)

L'implementazione del progetto produrrà una serie di impatti significativi e misurabili per la comunità:

- Impatti Culturali: Aumento della conoscenza e dell'apprezzamento del patrimonio storico-artistico della città. I partecipanti avranno acquisito un senso di appartenenza più forte e avranno riscoperto le proprie radici.
- Impatti Sociali: Promozione della socializzazione tra i partecipanti di diverse età, riduzione della sedentarietà e miglioramento del benessere psicofisico.
- Impatti Educativi: Sviluppo di nuove competenze (manuali, creative, storiche) e di una maggiore consapevolezza civica e ambientale.
- Impatti Comunitari: Rafforzamento del legame tra i cittadini e il loro territorio, e creazione di un modello virtuoso di collaborazione tra associazioni, enti pubblici e privati.

Budget e Cronoprogramma:

Il progetto "Conosciamo la città... giocando" è stato pianificato con attenzione per ottimizzare le risorse disponibili e garantire la massima efficacia delle attività. Il costo totale del progetto ammonta a 5.500,00 euro, come richiesto dall'avviso, e si basa su una ripartizione trasparente e funzionale.

Piano Economico del Progetto

Il budget è così ripartito per garantire la copertura di tutte le spese necessarie alla corretta implementazione delle attività:

- Spese per il Personale (80% del budget): € 4.400,00 Questa quota è destinata a coprire i compensi professionali dei 8 operatori, del responsabile, dell'esperto storico e degli esperti di laboratorio. Investire nelle risorse umane qualificate è la nostra priorità, in quanto la professionalità del team è garanzia di qualità e sicurezza per i partecipanti.
- Acquisto Materiali (10% del budget): € 550,00 Questa cifra è riservata

all'acquisto di tutti i materiali necessari per le attività, in particolare per i laboratori di pittura, gesso e legno (es. colori, pennelli, attrezzature, materiali di riciclo, ecc.), e per la gestione delle attività ludiche.
- Spese per l'utilizzo degli Spazi (10% del budget): € 550,00 Questa parte è dedicata all'onere per la concessione in uso della palestra scolastica. La collaborazione con l'istituto scolastico è un valore aggiunto che riduce i costi e crea una sinergia virtuosa con le realtà del territorio.

Cronoprogramma Dettagliato:

Il progetto si svolgerà in un periodo di circa quattro mesi, con termine ultimo fissato per il mese di dicembre 2025. Questa programmazione a medio termine consente di integrare le attività nel calendario cittadino e di massimizzare la partecipazione.

- Settembre 2025:
  - 1 visita guidata.
  - 1 appuntamento in palestra per attività ludico-sportive.
- Ottobre 2025:
  - 2 visite guidate.
  - 1 appuntamento in palestra per attività ludico-sportive.
  - 1 giornata di laboratorio creativo.
- Novembre 2025:
  - 1 visita guidata.
  - 2 appuntamenti in palestra per attività ludico-sportive.
  - 2 giornate di laboratorio creativo.
- Dicembre 2025:
  - 1 visita guidata.
  - 1 appuntamento in palestra per attività ludico-sportive.
  - 2 giornate di laboratorio creativo.
  - Conclusione e pubblicazione del cruciverba.

Si specifica che le date esatte di ciascuna attività e gli itinerari specifici delle visite guidate saranno definiti in comune accordo con l'Amministrazione, garantendo la massima flessibilità e integrazione con il calendario degli eventi cittadini.