



Lions
International
DISTRETTO 108AB Puglia
Governatore Emanuele Tatò
Nati per servire uniti per fare la differenza



Lions Club Maglie
Club capofila



IN - CONTRO L'ALTRO

POTENZIARE L'INTELLIGENZA EMOTIVA
PER UNA SOCIETÀ PIÙ SANA E MENO VIOLENTA



**Lions
International**
DISTRETTO 108AB Puglia
Governatore Emanuele Tatò
Nati per servire uniti per fare la differenza



Lions Club Maglie
Club capofila

• **CLUB CAPOFILA**

Lions Club Maglie

• **CLUB COPROONENTI**

Lions Club Bari,

Lions Club Bari San Nicola,

Lions Club Casarano,

Lions Club Cerignola Torre Alemanna,

Lions Club Copertino Salento "Pino Cordella",

Lions Club Desenzano Alta Velocità,

Lions Club Galatina Galatone Terre dell'Asso,

Lions Club Gallipoli,

Lions Club Lecce Messapia,

Lions Club Lecce Sallentum Universitas,

Lions Club Puglia dei Patrimoni e dei Cittadini,

Lions Club Salento Zero Barriere,

Lions Club Trento Clesio.

IN - CONTRO L'ALTRO

Proposta Service nazionale

Scheda riassuntiva Allegato 3 (art. 22 Regolamento del Multidistretto 108 Italy)

1. Titolo del Service proposto:

IN-CONTRO L'ALTRO

Potenziare l'intelligenza emotiva per una società più sana e meno violenta.

2. Club Proponente o Club Capofila ed altri Club Proponenti:

Club Capofila: Maglie.

Altri Club proponenti: Bari, Bari San Nicola, Casarano, Cerignola Torre Alemanna, Copertino Salento "Pino Cordella", Desenzano Alta Velocità, Galatina Galatone Terre dell'Asso, Gallipoli, Lecce Messapia, Lecce Sallentum Universitas, Puglia dei Patrimoni e dei Cittadini, Salento Zero Barriere, Trento Clesio.

3. In allegato le delibere assembleari di ciascun club proponente con indicazione del numero di voti validi sul numero totale degli aventi diritto al voto presenti all'assemblea e la relazione illustrativa completa.

4. Sintesi della relazione illustrativa.

In una società nella quale i modelli negativi sono quelli che trionfano, nella quale il valore della vita viene sempre più ignorato, in una società inaridita dal diffondersi di comportamenti scorretti e dalla risonanza che di questi danno i media, si fa sempre più urgente un intervento che porti al recupero di modelli e comportamenti positivi. Il modello pedagogico di riferimento è quello finalizzato alla valorizzazione dell'intelligenza emotiva proposto da D. Goleman.

L'azione proposta dai Lions mira a educare i giovani alle emozioni e gli adulti al recupero delle stesse, per mezzo di una serie di "laboratori" che insegnino a valorizzare, attraverso le emozioni, i comportamenti positivi. Il progetto si pone come un contenitore all'interno del quale ciascun club potrà scegliere una o più attività da condurre attraverso un confronto trasversale tra generazioni, fondato sul rispetto delle regole, sul confronto con gli altri e sull'obiettivo di crescere insieme.

Progetto di attuazione:

Dopo la pubblicizzazione e la condivisione con le scuole, gli enti e le strutture con le quali ciascun club collaborerà, vi sarà 1) Convegno con esperti del settore sulle tecniche per la promozione di comportamenti corretti: 2) l'attività nelle scuole 3) l'avvio dei "laboratori" formativi che ciascun Club prevederà, 4) la valutazione dei risultati.

Previsione costi :

Per la pubblicità e per la realizzazione di un gioco che ciascun club potrà acquistare, un massimo di 57,50 euro.

Tempi di attuazione:

Un intero anno sociale.

Firma Presidente del Club Capofila
Sandra Fersini



Piano d'azione e comunicazione

(Service nazionale)

Obiettivo: Potenziare l'intelligenza emotiva per una società più sana e meno violenta.

Progetti	Sfide/Ostacoli	Soluzioni possibili
<p>1. Avvio Realizzazione di un logo, di un payoff e di un claim e di un promo.</p> <p>Ricerca di sponsor locali.</p> <p>Individuazione di partner di scopo (senza necessità di esborso finanziario).</p> <p>Progetto e stampa di una brochure da distribuire preventivamente presso le scuole, enti, comunità con lo scopo di nuove ulteriori adesioni al progetto.</p> <p>Somministrazione di un modulo di adesione ai laboratori formativi.</p>		
<p>2. Contatti con le associazioni, scuole, enti e strutture che si intende coinvolgere.</p>	La difficoltà di creare diversi referenti per le diverse attività, i contatti e il monitoraggio.	Si può realizzare soltanto un'attività tra quelle elencate nel progetto o sostitutiva delle stesse.
<p>3. Potenziare l'intelligenza emotiva per una società più sana e meno violenta.</p>		
<p>4. Rendicontazione.</p>	Far accettare agli interlocutori il monitoraggio dell'attività.	Essere chiari nella parte in cui il progetto viene condiviso.
Risorse necessarie (persone)	Risorse necessarie (materiali)	
<ol style="list-style-type: none">1. Soci Lions2. Operatori specifici del settore che il Club Intende coinvolgere3. Educatori, operatori sensibili e collaborativi4. individuazione di figure adulte di riferimento5. Docenti, Dirigenti6. Esperti	<ol style="list-style-type: none">1. Materiali pubblicitari2. Per i Club che intendono approcciare le scolaresche di tutti i gradi di scuola inferiore, un gioco che possa catturare l'attenzione dei bambini: "IN-CONTRO Game"	

CHE COSA?

Obiettivo: Potenziare l'intelligenza emotiva per una società più sana e meno violenta.

COME? (azioni da intraprendere)	QUANDO? (Data di scadenza per il completamento)	CHI? (Persone responsabili delle azioni)	COME SI SAPRÀ? (In che modo sarà possibile stabilire di aver portato a termine le varie azioni)
Incontro con tutti gli attori del progetto (Lions, operatori, esperti).	Mesi settembre/ottobre	Soci Lions referenti del progetto e/o esperti.	Publicizzazione su canali social.
Incontri con le scuole primarie, condivisione del progetto con docenti, dirigenti e rappresentanti dei genitori.	Mesi settembre/ottobre	Soci Lions e docenti della scuola.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Incontri con le scuole secondarie, condivisione del progetto con docenti, dirigenti e rappresentanti dei genitori.	Mesi settembre/ottobre	Soci Lions e docenti della scuola.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Lezione gioco ai bambini.	Entro la fine del primo quadrimestre/inizio del secondo.	Soci Lions e docenti della scuola.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Incontro monografico con gli studenti di scuola secondaria; presentazione di eroi/antieroi.	Entro la fine del primo quadrimestre/inizio del secondo.	Soci Lions e docenti della scuola.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Incontri con i genitori.	L'intero anno.	Soci Lions/esperti.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Meeting e convegni aperti alla cittadinanza.	L'intero anno.	Soci Lions/esperti.	Diffusione sui canali social.
Attivazione dei laboratori formativi.	L'intero anno.	Referenti delle associazioni con le quali si instaurano rapporti di collaborazione (circolo scacchistico, C.R.I., enti o associazioni di assistenza...).	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.
Proiezione di film "emozionali".	Ogni fine mese/fine U.D.	Soci Lions.	Diffusione sul sito della scuola e sui canali social delle parti coinvolte.

Le scadenze sopra indicate dovranno essere considerate in toto o in parte, in relazione alle parti di progetto che ciascun Club intende sviluppare.

Progetto di service nazionale

IN-CONTRO L'ALTRO

Obiettivo: Potenziare l'intelligenza emotiva per una società più sana e meno violenta.

La nostra epoca è contrassegnata da comportamenti caratterizzati dal non rispetto degli obblighi morali, da maleducazione, arroganza, violenza, termini questi strettamente legati tra di loro. La libertà non consiste nel fare tutto senza regole ma nell'averne, al contrario, la fermezza di agire nel rispetto dei vincoli morali riconosciuti. Spesso queste caratteristiche del comportamento si intersecano tra di loro: un comportamento maleducato alcune volte è l'anticamera di una condotta arrogante, e una condotta arrogante può sfociare in un modo di agire violento. Quante volte abbiamo visto un calciatore, che aveva appena segnato un gol, correre sotto gli spalti dei tifosi della squadra avversaria e fare gestacci. È possibile che un controllore venga aggredito solo perché chiede al viaggiatore il biglietto di viaggio? Perché sentirmi dare una risposta sgarbata e villana da un operatore sanitario al quale ho chiesto gentilmente se c'è da aspettare molto? Perché vedere un energumeno che sfascia il pronto soccorso di un ospedale e aggredisce il povero medico? Perché il tennista che perde un game reagisce lanciando violentemente la racchetta fino a distruggerla? Perché l'automobilista deve pensare di essere il padrone assoluto della strada e inveire con gestacci nei confronti degli altri utenti, che gli intralciano il percorso?

La maleducazione è trasversale, la violenza non ha preferenze sociali e la si può incontrare ovunque.

E l'analisi si fa ancor più agghiacciante se pensiamo a due uomini che si fronteggiano da anni in un duello televisivo, sia pure nella ipotetica certezza che uno dei due è colpevole di omicidio, se pensiamo a giovani che uccidono mogli o fidanzate solo perché smascherati dalla scoperta di un tradimento, oppure spinti da un amore tossico...per arrivare alla punta dell'iceberg: una madre, una giovane madre che per due volte seppellisce i suoi figli appena partoriti in una buca nel giardino.

Sempre più spesso i giornali e tantissime trasmissioni televisive antepongono notizie di violenza domestica, di uccisioni, di stragi familiari (spesso terminate con un suicidio) alle notizie delle numerose guerre che attanagliano il nostro pianeta.

Noi, come Lions, siamo nel mondo e viviamo, come tutti, il dolore di questa quotidianità che si dibatte tra un crollo dei valori più saldi e la nascita di antivalori che con forza sempre maggiore si affermano nella nostra società fluida.

Da persone adulte viviamo una genitorialità falsata e vissuta attraverso il modello estremizzato di genitore amico, una gioventù fatta di modelli sbagliati, in cui la vita e la morte hanno un valore effimero e il fulcro sono i personaggi dei videogiochi pronti ad uccidere e a morire per un posto più alto in una classifica, in una società in cui i social hanno alzato barricate nella comunicazione diretta e hanno consentito a ciascuno di dire tutto e il contrario di tutto con un'identità velata dall'anonimato, in una società sempre più quiescente, sempre più avvezza al perdonismo.

Anche i modelli sono cambiati: alla pietas degli eroi della cultura classica si è sostituita l'invincibilità dei rapper che urlano parole scurrili nelle loro canzoni, dei personaggi che inventano un mondo attraverso i social e, in modo sottile, si va affermando il modello dell'antieroe che con colpi di coltello, con un foulard o una pistola, anche emulo di "gesta" altrui, manifesta il disinteresse per la vita e per la morte, magari sottolineando anche che uccidere non

lo ha sconcertato più di tanto. A fare da contrappunto in questa orchestra di dolore e di morte vi sono i media che pur di dare spazio al sensazionale, non temono di fare da cassa armonica a questo triste concerto.

Purtroppo le Istituzioni, da sempre riconosciute come agenzie educative quasi esclusive, perdono sempre più di efficacia: in famiglia non vi sono più punizioni per timore di ritorsioni da parte degli adolescenti, spesso accompagnate da comportamenti autolesionisti; anche la scuola ha allentato il freno per non essere impopolare e non assumere obsoleti atteggiamenti sanzionatori. In una società in cui l'arroganza è la chiave di dialogo preferita e assurge quasi al ruolo di dimostrazione di forza, in fondo è anche comprensibile che scuola, famiglia e oratorio ammorbidiscano i propri interventi pur di conservare un ruolo minimamente educativo; e la stessa giustizia si faccia più morbida, incline ad atteggiamenti più buonisti (impropriamente) finalizzati a rieducare piuttosto che a punire. Come, allora restituire alla società il suo ruolo educante, facendo sì che sia l'Exemplum a educare?

Purtroppo la generazione Z non conosce le emozioni e il loro significato. E il primo valore delle emozioni è possibile coglierlo nei comportamenti corretti. Emoziona vedere l'anziano che sorride commosso quando il giovane gli cede il posto, tanto quanto emoziona vedere una vita che nasce e tanto quanto mette sofferenza vedere una vita che si spegne per un atto di violenza.

Come Lions possiamo porci il problema senza la presunzione di risolverlo. Noi Lions possiamo, anzi dobbiamo, adoperarci perché un'opera di sensibilizzazione sociale ci faccia tornare ad apprezzare termini come educazione, controllo, correttezza, civiltà... e, attraverso questo primo e più semplice obiettivo, possiamo sperare di riportare gli uomini a rivalutare e rivedere il proprio sé.

Il progetto *In-contro l'altro* mira alla realizzazione di tutta una serie di attività che puntino all'alfabetizzazione emotiva e comportamentale soprattutto dei giovani e al recupero delle emozioni negli adulti. Si tratta di una serie di attività che, pur finalizzate al raggiungimento del medesimo obiettivo, non sono assolutamente legate; ciascun club, pertanto, potrà realizzarne una parte, o anche una sola nella certezza di contribuire al raggiungimento dell'obiettivo che l'intero progetto si prefigge.

Il nome *In-contro l'altro* nasce dal desiderio di rivedere l'umanità riappropriarsi dei valori cari allo stesso lionismo attivo e dal desiderio di vedere ritornare sorriso e motivazione, soprattutto nei giovani in una dimensione multiforme e colorata, in cui l'altro rappresenti un motivo di incontro e di crescita.

Il modello educativo di riferimento è quello di Goleman.

L'idea della valorizzazione del Q.E. parte da Goleman negli anni '90 e ha come contesto di applicabilità soprattutto l'ambito lavorativo, allo scopo di fornire al lavoratore e al datore di lavoro degli strumenti per il controllo delle emozioni. Con il tempo si è compresa l'importanza della gestione delle emozioni in tutti, soprattutto nei giovani, tanto da considerare in alcuni casi, la misurazione del Q.E. addirittura più importante di quella del Q.I.

Sui pilastri teorici di D. Goleman il Lions si propone di offrire tutta una serie di attività che, mettendo i giovani a confronto con le altre generazioni, li distraggano dai disvalori cui sono abituati, mettendoli in contatto con modelli differenti, stimolando il confronto intergenerazionale, cui oggi i giovani si mostrano essenzialmente chiusi e valorizzando in modo diretto e indiretto tutte le occasioni per l'acquisizione di una mappa emotiva che li aiuti nella gestione dei rapporti interumani.

Le scuole superiori, che forniranno sicuramente il maggiore bacino di utenza, saranno coinvolte solo nella parte di pubblicizzazione degli eventi che si svolgeranno, regolarmente certificati, in orario pomeridiano, mentre nelle ore di didattica curricolare, già dilaniate da tutta una serie di appuntamenti con il territorio e con la società, saranno proposti, attraverso il ricorso a esperti,

soltanto interventi monografici di carattere culturale, finalizzati al recupero di modelli positivi per esempio per la letteratura italiana dall'eroe, dall'Ulisse omerico, dal pious Aeneas, dai cavalieri del Ciclo Arturiano, agli antieroi più noti della letteratura: Edmond Dantés, Adriano Meis, Zeno Cosini. Con un messaggio conclusivo che, prendendo spunto da Melvin Jones, miri sempre alla promozione dei modelli positivi nella nostra società. Interventi miranti alle singole discipline saranno scelti dai singoli Club in relazione alle professionalità di cui avvalersi.

Per quanto concerne le scuole primaria e secondaria di primo grado, sarà diffuso un modello di lezione gioco fondato sull'educazione emotiva, anche eventualmente attraverso il gioco "In-contro game" che potrà essere donato dai Club e potrà essere accompagnato da un intervento di personale specializzato presente all'interno del Club o potrà essere usato dai docenti stessi.

Attenzione, infine, potrà essere rivolta ai genitori attraverso incontri pomeridiani di formazione e/o di rinforzo sulle modalità di gestione delle emozioni e potranno essere realizzati anche meeting di carattere specifico rivolti all'intera cittadinanza.

Gli studenti, dai più giovani di scuola primaria ai più grandi di scuola secondaria, potranno essere invitati a partecipare a laboratori formativi presso associazioni sportive, culturali, umanitarie. Partecipando a questi laboratori avranno la possibilità di vivere lo stesso sport o la stessa attività sociale che magari già praticano, attraverso una lettura differente, usando quelli che, nell'attività tradizionalmente intesa, sono gli obiettivi, come metodo. Acquisiranno, insomma un'altra chiave di lettura delle emozioni e della loro gestione.

Gli spazi saranno essenzialmente quelli messi a disposizione dalle varie associazioni con le quali ciascun Club si interfacerà (bocciofile, campi sportivi, circoli scacchistici...).

Si elencano, a titolo esemplificativo, alcune attività che, svolte in forma modulare, in relazione anche alle risorse umane e alle specifiche competenze di cui ciascun Club potrà disporre, potranno essere seguite in toto, o sostituite o integrate con altre attività che potranno rappresentare un utile strumento di pianificazione e condivisione tra vari Club.

Corsi specifici da proporre:

1) Sport per la mente (Scacchi, dama, sudoku, giochi di strategia, Risiko).

Obiettivo: educare al comportamento da tenere in relazione a ciascuno degli sport scelti, stimolare il confronto sportivo, il rispetto delle regole, il rispetto dei tempi dell'altro, allontanare i giovani e, talvolta anche gli adulti, dal contatto continuo e fuorviante con il cellulare.

Metodologie: accostamento dei ragazzi a figure di riferimento, anche eventualmente professionali.

Tempi: in un intero anno sociale non meno di un tot di appuntamenti da fissare con il singolo partner (Associazioni di riferimento).

Luoghi: i luoghi propri delle Associazioni di riferimento con le quali il o i Club instaurano un rapporto di collaborazione.

Verifica: ex ante di carattere specifico (conoscenza delle regole del gioco scelto, prerequisiti di partenza) ex post di carattere generale (interesse manifestato e volontà manifestata di rimanere nell'associazione di riferimento, verifica/osservazione dei comportamenti attesi).

2) Sport (calcio a cinque, bocce, scherma, judo, tennis, volley, basket, rugby...).

Quello che differenzierà la pratica di questi sport dal livello agonistico saranno gli obiettivi specifici. Oltre alla sua dimensione ludica nello sport vengono esaltati anche valori quali il rispetto delle regole, dell'etica della disciplina, il sacrificio e la dedizione.

Obiettivo: stimolare i partecipanti alla costruzione del sé e al confronto pacifico con gli altri,

educare alla comprensione delle esigenze dei più deboli, imparando a promuovere tornei (in un confronto intergenerazionale)

Metodologie: accostamento dei ragazzi a figure adulte di riferimento, anche eventualmente professionali.

Tempi: l'intero anno sociale con non meno di un tot di appuntamenti da fissare con il singolo partner (Associazioni di riferimento).

Luoghi: i luoghi propri delle Associazioni di riferimento con le quali il o i Club instaurano un rapporto di collaborazione.

Verifica: ex ante di carattere specifico (conoscenza delle regole del gioco scelto, prerequisiti di partenza) ex post di carattere generale (interesse manifestato e volontà manifestata di rimanere nell'associazione verifica/osservazione dei comportamenti attesi).

3) Un giorno con te

Attività di volontariato (affiancamento dei volontari nella distribuzione dei pasti nelle mense, raccolte alimentari, collaborazione con i volontari ospedalieri, visite agli anziani soli).

Obiettivo: attraverso la conoscenza e il contatto con gli ultimi (ignorati e invisibili), comprendere e apprezzare il valore di quello che si possiede, il valore della vita, il valore dell'amicizia.

Metodologie: accostamento dei ragazzi a figure di riferimento, anche eventualmente professionali.

Tempi: l'intero anno sociale con non meno di un tot di appuntamenti da fissare con il singolo partner (Associazioni di riferimento).

Luoghi: i luoghi propri delle Associazioni di riferimento con le quali il o i Club instaurano un rapporto di collaborazione.

Verifica: ex ante di carattere specifico (conoscenza delle associazioni di volontariato, prerequisiti di partenza, il comportamento da tenere) ex post di carattere generale (interesse manifestato e volontà manifestata di rimanere nell'associazione di riferimento, verifica /osservazione dei comportamenti attesi).

Ciascun Club potrà scegliere queste attività, affiancarle o sostituirle con attività simili che nel proprio ambito territoriale trovano maggiore applicabilità.

Con cadenza mensile, tutte le attività saranno inframmezzate dalla proiezione di film sulle emozioni umane (*Inside Out 1 e 2, Wonder, Jack e la meccanica del cuore, Emotivi anonimi, etc...*) con la finalità di comprendere i comportamenti altrui e rimodulare, eventualmente i propri.

L'impegno di ciascun Club

Ciascun Club dovrà

- individuare e porre in essere uno, alcuni o tutti i segmenti del service negli ambiti individuati come possibili;
- prendere i contatti con le Associazioni che collaboreranno;
- considerare il raggiungimento e la valorizzazione delle emozioni e dei comportamenti corretti come metodo e non come obiettivi;
- curare il rapporto con le scuole primarie e secondarie di primo grado per la presentazione del progetto e dell'attività collegata;
- curare il rapporto con le scuole superiori per la presentazione del progetto e per la costruzione dei laboratori disciplinari, gli unici da tenere nel corso dell'attività curricolare;
- organizzare convegni e dibattiti sull'Intelligenza Emotiva e sugli stili comportamentali.

Punti di debolezza del progetto: si potrà verificare la difficoltà di creare diversi referenti per le diverse attività, i contatti e il monitoraggio. È comunque un ostacolo superabile perché per effettuare il *service* si può realizzare soltanto un'attività tra quelle elencate o sostitutiva delle stesse.

Punti di forza del progetto: massima estensibilità a tutti gli ambiti del sociale.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE nella fase di avvio

- Realizzazione di un logo, di un payoff e di un claim di un personaggio che possa attirare l'attenzione e possa caratterizzare l'intero progetto.
- Realizzazione di un promo che lanci il progetto.
- Ricerca di sponsor locali che possano accollarsi parte delle spese di realizzazione del progetto a livello locale (stampa materiale, costo sale cinematografiche, convegni, ecc).
- Progetto e stampa di una brochure da distribuire preventivamente presso le scuole, enti, comunità con lo scopo di nuove ulteriori adesioni al progetto.
- Individuazione di partner di scopo (senza necessità di esborso finanziario) che autorizzino l'utilizzo di vetrofanie nei loro locali e/o sui mezzi di trasporto di loro proprietà: Ausl, scuole, Ferrovie locali (Ferrovie Sud-Est, Trenord...), società di trasporto con pullman...
- Vetrofania con il logo e il payoff e il simbolo del Lions.

ANALISI COSTI

Materiale di promozione del progetto (Logo, payoff, locandine, facebook)	€ 1.000,00
Per il gioco	
- Ideazione delle vignette riportate sul tableau con didascalie	
- Impaginazione del tableau con spazi per il logo del Lions International e con spazi per gli sponsor del singolo club	
- Ideazione della confezione	€ 2.000,00
Produzione del prototipo	€ 100,00
Realizzazione di 250 giochi	€ 1.500,00
	TOTALE € 4.600,00
	IVA 25% € 1.150,00
	TOTALE GEN. € 5.750,00

Il gioco sarà realizzato soltanto con la partecipazione di almeno 100 Club. In quel caso il costo a carico di ciascun Club ammonterebbe a € 57,50.

Qualora tale soglia non fosse raggiunta, rimarrebbero a carico dei Club i soli costi di produzione del materiale di promozione.