

**CLUST-ER
INNOVATE**
INNOVAZIONE NEI SERVIZI



CONI
COMITATO
REGIONALE
EMILIA ROMAGNA



OINP OSSERVATORIO ITALIANO NON PROFIT
E.T.S. Associazione promozione sociale

**BOLOGNA
RUGBY CLUB**



**WOMEN'S RUGBY
LAND OF FREEDOM**
Chi semina rugby raccoglie futuro

Con il patrocinio di:



**Comune
di Bologna**

RUGBY UN VIAGGIO NELLE EMOZIONI
SOCIALIZZAZIONE TRA CORPO REALE E CORPO VIRTUALE

IL PROGETTO

TORNEO SCOLASTICO DI RUGBY NEL REALE E NEL METAVERSO SU 450 ALUNNI - SCUOLA SECONDARIA (14-16)

RACCOLTA E ANALISI EMOZIONI + RICERCA STATISTICA

CONVEGNO SULLA SOCIALIZZAZIONE
TRA REALE E VIRTUALE
PER CREARE NUOVI PARADIGMI SOCIALI



BOLOGNA
RUGBY CLUB



VIAGGIO NELLE EMOZIONI
TRA CORPO REALE E CORPO VIRTUALE

LO SPORT COME LINGUAGGIO INCLUSIVO

Proponiamo a scuola un percorso e “viaggio nelle emozioni” di quattro incontri, durante i quali il **RUGBY, verrà proposto e vissuto sia in campo da gioco** (2 incontri + il torneo) **che nel metaverso** (1 incontro + il torneo);

Non vogliamo lavorare su un paragone CORPO REALE/VIRTUALE “meglio di”, ma su una relazione “DIVERSO DA”, per far comprendere ai ragazzi/e quanto relazionarsi in presenza o in virtuale dia stimoli, sensazioni ed emozioni differenti.

Realisticamente facciamo i conti tutti i giorni con una realtà in **evoluzione, dove la TECNOLOGIA è uno strumento sempre più presente nelle relazioni tra i giovani, e crediamo fondamentale la comprensione di tutti gli strumenti di relazione per armonizzarli al meglio, per favorire l’inclusione di tutte le sensibilità.**

Anche lo sport fatto nel metaverso è una nuova maniera di relazionarsi ed essere in contatto, “usando il corpo” con la propria community.

INNOVAZIONE significa introdurre sistemi e criteri nuovi, il nostro obiettivo è una consapevolezza di quanto sport e tecnologia insieme, possano costruire nuovi paradigmi sociali.

Per interpretare queste **emozioni, prima e dopo ogni incontro, daremo agli alunni/e dei questionari** aperti ed anonimi da compilare fatti a forma di barca, simbolo del viaggio... che verranno analizzati da un esperto, per dar luogo ad una ricerca che potrà essere base di analisi per l’intera comunità, e spunto per i docenti di confronto successivo insieme agli studenti nelle classi.

Il progetto è proposto a 20 classi (circa **450 alunni/e**), in modo da avere un campione significativo sul quale costruire una **RICERCA** sul CORPO e lo SPORT, come strumenti di socializzazione contemporanea ed elemento fondante di equilibrio e salute psicologica; basandoci sul materiale di questa ricerca, vogliamo organizzare un **CONVEGNO** sul tema “**LO SPORT del RUGBY: LA SOCIALIZZAZIONE TRA CORPO REALE E CORPO VIRTUALE**” (titolo provvisorio) **interagendo con le altre realtà di formazione, ed allargando le riflessioni per poter condividere nuove proposte educative.**

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- **VIVERE LO SPORT COME RELAZIONE**
- **INCONTRARSI TRA SPORT E TECNOLOGIA**
- **COMPRENDERE ED ELABORARE**
- **CONDIVIDERE ED EDUCARE**



BOLOGNA
RUGBY CLUB



VIAGGIO NELLE EMO
TRA CORPO REALE E CORPO VIRTUAL

Obiettivo 1 – **VIVERE LO SPORT COME RELAZIONE**

La famosa frase “mens sana in corpore sano” di quasi 2000 anni fa, viene in questo progetto messa come base ad una interpretazione dello **SPORT** non come performance ma **COME STRUMENTO DI SOCIALIZZAZIONE**.

Nell’età adolescenziale soprattutto, il confronto con un corpo che cresce e che cambia “nonostante noi”, può essere fonte di isolamento o non accettazione, tramite IL RUGBY vogliamo usare lo sport come divertente strumento di incontro con gli altre/i e come facilitatore di aggregazione.

SPORT dall’educazione fisica all’educazione sociale.

Obiettivo 2 – **INCONTRARSI TRA SPORT E TECNOLOGIA**

Vogliamo organizzare un torneo finale (il quarto incontro) “laboratorio sportivo a cielo aperto”, tra tutte le classi partecipanti, dove il **RUGBY VERRÀ GIOCATO SIA IN REALE CHE IN VIRTUALE creando una socializzazione a 360° che includa tutte le attitudini e le sensibilità.**

Obiettivo 3 – **COMPRENDERE ed ELABORARE**

Raccoglieremo le emozioni degli/delle 450 alunne tramite un questionario anonimo (fatto a forma di barca a metafora visiva del viaggio), come materiale per una ricerca, che sia base di riflessione sia per le scuole coinvolte che messa a disposizione della città;

questo elaborato servirà per comprendere meglio come gli/le adolescenti vivano i 2 canali di socializzazione (il virtuale ed il relazionarsi in presenza) e per lavorare al meglio sull’inclusione a 360°.

Nella **RICERCA**, entrambi i canali verranno analizzati per comprendere il linguaggio degli/delle adolescenti di oggi, per entrare nella loro realtà sempre più giocata con “uno schermo come schermo”.

Vogliamo creare un **CONVEGNO** dove si possa affrontare il tema socializzazione ed inclusione tra reale e virtuale, dove i dati della ricerca una volta elaborati, possano essere **base di discussione e confronto di varie aree della formazione per indicare nuovi metodi educativi.**

Obiettivo 4 – **CONDIVIDERE ED EDUCARE**

Sulla base delle emozioni raccolte e rielaborate tramite la ricerca, vogliamo dare **NUOVI SPUNTI AGLI INSEGNANTI** per un percorso successivo nelle classi, in cui si affrontino i differenti punti di forza e di debolezza di ogni canale di comunicazione e l’importanza di una convivenza di entrambi.

Lo sport (il rugby) utilizzando il “CORPO” come linguaggio che fa esprimere le emozioni, è lo strumento ideale per far emergere interpretazioni della realtà e dare strumenti per **NUOVE PROPOSTE EDUCATIVE.**

CHI SEMINA SPORT RACCOGLIE FUTURO

REALTÀ COINVOLTE NEL PROGETTO



BOLOGNA
RUGBY CLUB



VIAGGIO NELLE EMO
TRA CORPO REALE E CORPO VIRTUAL

PATROCINI

COMUNE DI BOLOGNA

CONI REGIONE EMILIA ROMANGNA

PROVVEDITORATO AGLI STUDI EMILIA ROMAGNA (in itinere)

SPONSOR

FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO BOLOGNA

BOLOGNA RUGBY CLUB

REALTÀ COINVOLTE

BOLOGNA RUGBY CLUB

Proponente e riferimento organizzativo e di sviluppo del progetto - Società con più di 600 tesserati, è frutto dell'unione tra Bologna Rugby 1928 e Reno Rugby.

Erika Morri ideatrice e referente di progetto

Ex Azzurra di Rugby (2 Coppe del Mondo e 7 Campionati Europei) formatrice, coach e manager sportiva, è founder del progetto internazionale "Wo*men's sport land of freedom: chi semina sport raccoglie futuro" che sottolinea quanto lo sport, sia fondamentale per lo sviluppo della società».

Unisce L'APPROCCIO CREATIVO, all'utilizzo della DIMENSIONE ESPERIENZIALE DEL "CORPO", come strumento efficace per sgretolare barriere contro il cambiamento, favorendo l'apertura verso nuovi mondi cognitivi.

Massimiliano Nicolini, esperto del Metaverso - OLIMAINT

Ricercatore in scienze dell'informazione, specializzato VRO - la tecnologia alla base del metaverso - e intelligenza artificiale, è membro italiano del Metaverse Standards Forum, da oltre 25 anni dirige il dipartimento ricerca e sviluppo sulle intelligenze artificiali e VRO di Olimaint.

Ha collaborato in qualità di "Esperto Esterno in Audizione" con la I° commissione affari costituzionali del Senato della Repubblica italiana (aff. 1144), sul tema metaverso.

PER INFORMAZIONI

IL GORPO

È UN LINGUAGGIO PER L'APPRENDIMENTO

BOLOGNA
RUGBY CLUB

ERIKA MORRI

Nel 2023 nominata tra le:

1000 Unstoppable che stanno cambiando l'Italia

da Startup Italia

#100 donne contro gli stereotipi

da Osservatorio di Pavia in collaborazione con la Rappresentanza in Italia della Comunità Europea.

CONTATTI



info@erikamorri.com

335 8238401

www.erikamorri.com



Comune di Bologna



OINP OSSERVATORIO ITALIANO NON PROFIT
E.T.S. Associazione promozione sociale