SCHEDA-PROGETTO
PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE
PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI
SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI, ADOLESCENTI E GIOVANI –

SOGGETTO RICHIEDENTE
HAMELIN ASSOCIAZIONE CULTURALE
http://hamelin.net
http://www.progettoxanadu.it

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO
DISTRETTO **PIANURA EST**

TITOLO PROGETTO
Xanadu. Storie per cambiare il mondo

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI

Analisi del contesto:
Tra ottobre 2017 e maggio 2018 si è sviluppata una fitta rete di attività tra gli operatori di Hamelin e le biblioteche e le scuole secondarie dei 15 comuni del Distretto Pianura Est, che ha portato circa 700 ragazzi tra i 12 e i 16 anni a partecipare ad un progetto di promozione della lettura nazionale, che prevedeva un concorso, laboratori sulle narrazioni, incontri con autori (Susin Nielsen, Kevin Brooks, Davide Morosinotto). Il personale delle biblioteche è stato coinvolto in due corsi di aggiornamento (uno focalizzato sui preadolescenti, uno sui "giovani adulti"), e poi nella realizzazione di una bibliografia ragionata, divenuta un libretto stampato in 3000 copie e distribuito agli adolescenti del territorio, e un blog, che si conta possa divenire uno strumento di lavoro anche nei mesi a venire per chi lavora con questa fascia d'età.
Si è dunque creata, grazie agli sforzi in termini economici e di energie del sistema, una prima importante traccia, potenzialmente terreno fertile per i prossimi anni, sia per il rapporto stretto con le realtà scolastiche, sia per l'importante patrimonio librario messo a disposizione e condiviso, sia per il legame instaurato con i ragazzi, che come dimostrano i numeri dei prestiti e i tantissimi accessi con commenti all'apposito sito, si sono molto avvicinati alle biblioteche e alla lettura.
Poter proseguire per un nuovo anno di lavoro, con attività anche pomeridiane ad utenza libera incentrate sullo scambio e l'approfondimento di competenze, e su un protagonismo filtrato dalle narrazioni più amate, può far sedimentare e rendere più efficace quanto già depositato, e trasformare l'entusiasmo verso le storie in una presa di responsabilità attiva verso le rispettive comunità: potrebbero diventare quindi gli stessi ragazzi a proporre, guidati da adulti competenti, libri, film, fumetti cui si sono appassionati ai propri coetanei, con strumenti e metodologie della comunicazione che apprenderanno in laboratori specifici.

Esperienza nel settore: dai primi anni 2000 Hamelin progetta e gestisce sul territorio nazionale attività con e per preadolescenti, adolescenti, giovani adulti, in collaborazione con biblioteche, scuole, comuni, altre associazioni, liberi professionisti di diversi ambiti. Si ricordano qui il Premio del Ministero dei Beni culturali- Centro per il Libro a *Xanadu*; i progetti regionali *Io sono leggenda*

(Sardegna, 2012), *Effetto Shahrazad – Dal libro al booktrailer* (Emilia Romagna, 2013), *Ti faccio il filo* (Lombardia 2015), *Forte chi legge* (Umbria, 2017), *Wi-fi stories* (Emilia Romagna, 2017-18). Le pratiche hanno uno specchio di divulgazione e ricerca nella rivista scientifica omonima, nella pubblicazione di saggi e articoli (*Premio Andersen,* premio *Lo straniero,* premio Franco Fossati, Premio ANAFI). Hamelin è stata più volte candidata per l'Italia al premio ALMA, massimo riconoscimento mondiale nel campo del libro per ragazzi. I formatori collaborano da anni anche con la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna e di Milano, con l'Accademia di Belle Arti di Bologna, con il Centro per il Libro e la Lettura.

Gli obiettivi rispetto alla *comunità educante*: coinvolgere, dopo i bibliotecari, anche il corpo docente ed eventualmente i giovani del servizio civile in un percorso di aggiornamento sui cambiamenti antropologici, culturali e sociali, in particolare negli stili di vita degli adolescenti; rafforzare e allargare la rete tra soggetti del territorio che si occupano a diverso titolo e con diverse competenze di giovani e cultura.

Obiettivi rispetto ai *giovani*: valorizzare i luoghi, il patrimonio librario, le reti già costruite sul territorio; incoraggiare attività di **peer-education** incentrate sul piacere intellettuale ed emotivo dello scambio e condivisione di conoscenze, competenze e del **confronto tra diversità**; educare e stimolare **capacità cognitive** differenti, per leggere linguaggi diversi nelle loro specificità, promuovendo strategie di dialogo e collegamento fra diversi media attraverso la fruizione diretta e guidata della cultura, anche come importante strumento per favorire lo sviluppo di **condizioni di partecipazione, protagonismo e di cittadinanza attiva**; promuovere il benessere e la responsabilizzazione dei ragazzi; **approfondire l'uso delle nuove tecnologie e il loro rapporto con gli altri linguaggi**; contribuire alla riorganizzazione degli spazi e dei contenuti delle biblioteche.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

La convinzione teorica alla base è che esiste un legame tra il mondo in cui viviamo e le storie che, in forma diretta o indiretta, lo raccontano; ed esiste quindi un modo per intervenire sulla realtà proprio a partire dalle finzioni che la narrano. Come è stato ampiamente dimostrato (Gottschall, 2012), le finzioni non sono solo occasioni piacevoli per evasioni immaginarie, cambiano il nostro modo di capire il mondo e di modificarlo, in particolare per chi è nell'età cruciale della scelta della propria identità. Il passaggio di narrazioni, dalla letteratura alla musica, dal cinema al digitale, è un atto fondamentale perché porta inevitabilmente ad una ricerca di senso, di sé e del mondo e a un uso più consapevole dei linguaggi e delle tecnologie.

La biblioteca, e una biblioteca ricca, accogliente e suggestiva come la *Lea Garofalo*, per questo è individuata come luogo centrale, sia dal punto di vista simbolico rispetto alla comunità che per i suoi spazi e patrimoni fisici, in cui far confluire competenze, conoscenze, passioni dei giovani, in attività laboratoriali e di peer-education nel tempo libero

L'idea è infatti quella di partire dalle conoscenze, dagli entusiasmi, dalla naturale propensione alla condivisione di storie dei giovani, e fornire loro strumenti, competenze e metodi per arricchire le proposte agli utenti della biblioteca, e tramandare ad altri alcuni prodotti culturali che porteranno a:

-laboratori multimediali tra le diverse forme del digitale, il cinema, il graphic novel, la letteratura
-incontri con giovani professionisti del settore (webmaster, artisti digitali, autori di libri e videogames)
-collaborazione alla costruzione delle nuove sezioni multimediali della biblioteca tra adolescenti, bibliotecari, esperti, giovani adulti del territorio
-produzione di materiali di promozione culturale da parte degli stessi ragazzi, che diventano parte

attiva nella comunicazione e nella “didattica” della biblioteca
-inserimento dei materiali nello spazio virtuale già esistente (www.progettoxanadu.it, circa 370.000 visualizzazioni l'anno) che verrà appositamente allargato, in modo da garantire una grande visibilità.

Il progetto prevede i seguenti passaggi:

- **Coordinamento con scuola e biblioteca** per l’organizzazione delle diverse fasi e il “reclutamento” dei giovani utenti. Il contatto con ragazzi e adulti che con loro operano avverrà attraverso le realtà scolastiche per ottimizzare e sviluppare risorse e favorire il loro radicamento.

- Acquisto e organizzazione **nuovi titoli per arricchire il patrimonio multimediale** (libri, film, fumetti, videogames) a disposizione.

- Allestimento **sito internet** con gli stessi materiali, avvicinati a molti altri perché si creino rimandi e collegamenti tra storie e tra diverse arti, persone, punti di vista.

- **Aggiornamento per adulti** che lavorano con gli adolescenti -insegnanti, bibliotecari, educatori, giovani adulti del territorio appena più grandi dei destinatari diretti (servizio civile, universitari appassionati ed esperti)- sui cambiamenti negli stili di vita, l’uso delle tecnologie, i temi emergenti, i prodotti culturali specifici di questi anni, anche in ottica di sostegno all’azione educativa. L’obiettivo non è solo formativo, ma anche diretto a creare o rafforzare la rete tra i diversi enti e risorse educative del territorio.

- Coinvolgimento dei giovani in **laboratori** propedeutici, a partire dal gruppo classe e con la collaborazione dei docenti che hanno seguito il corso di aggiornamento. Il rapporto con le scuole è fondamentale come primo aggancio, sia per sfruttare le risorse esistenti in termini di esperienze, vissuti, competenze, gestione, sia per rafforzare il senso di rete. Obiettivo di questi incontri è sviluppare nuove competenze e condividere passioni.

- “**Reclutamento**” per le attività socio culturali pomeridiane. Dal gruppo classe si tenta di allargare ad altri spazi, sia con contatti diretti che tramite i social media, e ad altri utenti, nella speranza di coinvolgere anche amici dei ragazzi esterni alla prima cerchia scolastica.

- **Simposi pomeridiani nel tempo libero**, che comprendono incontri di formazione sia con esperti adulti, sia con esperienze di peer education in cui ci si assuma reciprocamente la responsabilità di portare contenuti, guidati da un adulto competente

- **Incontro con l’autore**: l’esperienza con un professionista del settore concretizza sempre ciò che è stato affrontato solo teoricamente. Tra le varie ipotesi, tra cui sarà il gruppo di lavoro di giovani a scegliere rispetto ai contenuti dei diversi incontri, ci sono: webmaster, artisti digitali, esperti di nuovi media, autori di libri e videogames

- **Produzione di materiali** basati sulla condivisione di competenze e passioni: ogni giovane sceglierà stverranno decise insieme.

- **Pubblicazione dei materiali.** Le storie proposte verranno rese pubbliche nei luoghi scelti: biblioteca e scuole in primis, ma anche oratori, centri di aggregazione, luoghi di ritrovo, a seconda delle scelte strategiche dei ragazzi, e in rete, sull’apposito sito e tramite social network, perché il progetto abbia un rilancio ampio e basato sul tamtam dei giovani.

La modalità utilizzata nello svolgersi delle diverse attività prevede uno stretto dialogo tra **diversi**

linguaggi della comunicazione: si vogliono costruire percorsi tematici che dalla letteratura vanno al cinema, al fumetto, alla musica, a internet, mantenendo un'ottica di fluidità particolarmente adatta a toccare il vissuto degli adolescenti e capace di mettere in moto immediatamente riflessioni e collegamenti. Alla base di ogni azione c'è la volontà di intrecciare la promozione culturale alla prospettiva pedagogica e sociale, in modo che videogiochi, libri, fumetti, film, musiche non siano solo passatempi o buone pratiche del vivere quotidiano, ma entrino direttamente nel vissuto dei giovani, in direzione di una crescita delle diverse identità individuali e collettive, di sviluppo della creatività, di sostegno reciproco, di sguardi verso il futuro, di socializzazione e presa di coscienza e responsabilità rispetto alle relazioni e alla comunità.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI E UTENTI

Le attività si svolgeranno nelle biblioteche comunali del Sistema Biblioteche Associate Distretto Pianura Est (https://www.bibliotecheassociate.it/) e nelle scuole secondarie degli stessi comuni, oltre che in spazi culturali di altro tipo che di volta in volta verranno individuati con i ragazzi coinvolti, che avranno un ruolo diretto in ogni decisione organizzativa.
Visto l'elevato numero di comuni e l'ampiezza del territorio, e la limitata disponibilità di risorse economiche, si propone di frazionare gli interventi su più annualità, effettuando quindi le attività del prossimo anno di lavoro solo su alcuni comuni, rimandando gli altri a successive edizioni.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti)

Diretti: circa 250 persone tra ragazzi e adulti che operano con loro
Indiretti: utenti del sito e dei materiali prodotti, circa 4000

RISULTATI PREVISTI

-consolidamento dei rapporti tra scuole cittadine/del sistema e rispettive biblioteche
-aumento del patrimonio bibliotecario
-implementazione sito internet con materiali prodotti dai ragazzi
-avvicinamento e maggiore affezione a libri, film, fumetti di un ampio numero di giovani utenti
-diffusione di buone pratiche didattiche
-aggiornamento e formazione della comunità educante
-maggiore presenza di giovani nei luoghi educativi coinvolti nel tempo libero
-promozione di opere e autori contemporanei
-partecipazione ad esperimenti di peer education e cittadinanza attiva
-educazione ai media, con particolare attenzione alle nuove tecnologie e contrasto al cyberbullismo
-produzione da parte dei ragazzi di materiali informativi e culturali

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

1 ottobre 2018

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO

30 giugno 2019

CRONOPROGRAMMA 2018 2019

AZIONI	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
coordinamento con biblioteche e scuole	X	X	X						
acquisto e organizzazione nuovi titoli	X						X		
Sito internet	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aggiornamento e formazione di adulti			X	X					
laboratori propedeutici			X	X	X				
reclutamento			X	X	X				
Simposi pomeridiani					X	X	X	X	
Incontro con l'autore						X	X	X	
Produzione di materiali						X	X	X	
Condivisione dei materiali						X	X	X	X

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Valutazione in itinere:

- incontri periodici di verifica con gli adulti e gli enti coinvolti
- Quantità e qualità di accessi ai social media
-confronto con i ragazzi coinvolti

Valutazione ex post:

-questionario di gradimento per i ragazzi
- incontro finale di verifica con gli adulti e gli enti coinvolti
- Esame degli indicatori statistici (contatti sul sito, presenze ai laboratori, prestiti in biblioteca…) quantità e qualità dei laboratori pomeridiani

BILANCIO

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro_ **6000**
(massimo il 70% del costo del progetto)

B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):

Soggetto proponente: Euro_600

Altri cofinanziatori del progetto

biblioteche	Euro 2000
scuole	Euro 600

TOTALE Euro **9.200**

–

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Personale	7600
viaggi	400
beni di consumo	1200

Euro 9.200
(TOTALE SPESA PROGETTO: A+B)

Luogo e data
6/6/2018

Il Legale Rappresentante