

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

SOGGETTO RICHIEDENTE

HAMELIN ASSOCIAZIONE CULTURALE

<http://hamelin.net/>

<http://www.bibliotecasalaborsa.it/ragazzi/xanadu2014/>

<http://www.bilbolbul.net/2014/it>

TITOLO PROGETTO

WUNDERKAMMER. I ragazzi si riprendono gli occhi

TERRITORIO

BOLOGNA

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Le statistiche e le indagini specifiche a riguardo ci raccontano regolarmente delle tante debolezze del nostro paese in ambito culturale, e molte analisi (sociologiche, linguistiche, antropologiche, persino economiche) rilevano i risvolti negativi che ne conseguono.

Sappiamo dai test OCSE-PISA che la media italiana nella *reading literacy* è significativamente al di sotto della media OCSE, e che più della metà degli studenti di 15 anni si colloca al di sotto del livello base di competenza in lettura, quello che consente di confrontarsi in modo efficace con contesti e situazioni di vita quotidiana; addirittura più di un quinto dei quindicenni è dichiarato semianalfabeta: **mancono le «capacità fondamentali di lettura e di scrittura»**. Situazione che naturalmente comporta anche esiti gravi nella formazione dell'individuo: lo stesso rapporto conclude che *“la lettura è cruciale per la costruzione del senso del mondo in cui viviamo e per l'apprendimento costante anche più avanti nella vita”*.

Che una rinnovata attenzione nei confronti del leggere sia necessaria è evidente e ora provato.

Non ci sono però dati attendibili riguardo la capacità di **leggere le immagini**, di decodificare il linguaggio visivo e i tanti stimoli in cui siamo totalmente immersi: la “società dell'immagine”, che si basa su un universo quasi totalmente visivo in tutte le sue forme di comunicazione, dalla rete alla Tv alle pubblicità, è capace di leggere le immagini, di capirne i messaggi espliciti e nascosti? La rapidità dei più giovani nella fruizione dei messaggi visivi e di navigazione in rete, è data da una forte e immediata capacità di decrittazione, o al contrario da una effettiva cecità che fa scorrere tutto senza lasciare tracce? E cosa comporta essere immersi in un mondo che appare facile, fatto di “comunicazione friendly” se non si è mai appresa la capacità di capire il linguaggio visivo? Se si guarda ma non si vede?

Considerato il **drastico e allarmante crollo nei consumi culturali degli italiani** recentemente rilevato (Rapporto Federculture 2013), il progressivo allontanamento dalla lettura, e dal piacere dato dall'atto del leggere da una parte, e la mancanza di una alfabetizzazione e di una grammatica delle immagini dall'altra, sono due punti base da cui ci sembra necessario far ripartire l'educazione contemporanea.

Sulla lettura come chiave per capire se stessi e il mondo

A proposito del leggere, secondo l'OCSE-PISA le differenze fondamentali tra coloro che hanno risultati positivi nel test e chi ha risultati scarsi è data dall'abitudine alla lettura per puro piacere: come media gli studenti che leggono per piacere totalizzano un punteggio che equivale ad un anno e mezzo di scolarizzazione in più degli altri.

La dichiarazione conclusiva del documento riporta che **“la sfida per genitori ed educatori è quella di infondere il piacere nella lettura** promuovendo attività sulla lettura che gli studenti trovano interessanti e rilevanti” (*PISA IN FOCUS* 2011/8 – © OECD 2011).

I numeri e le esperienze dirette di chiunque operi con gli adolescenti raccontano di grandi difficoltà in questa direzione. Progettare e portare avanti un percorso che metta al centro la forza della lettura, tra scuola ed extrascuola, appare dunque come una priorità, e le strade su cui fondarlo ci sembrano due, da fare coesistere: da un lato deve esserci una proposta costante, attenta, di qualità, appassionata da parte degli adulti competenti che hanno l'esperienza per selezionare le proposte migliori, dall'altro il creare sempre maggiori possibilità di libero scambio tra coetanei e tra le loro esperienze e competenze, perché nessuna promozione funziona quanto il passaparola tra persone vicine di cui ci si fida, che hanno evidentemente qualcosa di importante da condividere.

In questa ottica, qualsiasi progetto di seria promozione della lettura deve prevedere adulti capaci di consigliare, dunque aggiornati e inseriti in una rete di professionisti che si occupano per mestiere e passione di questo, e spazi e possibilità perché i ragazzi possano riunirsi e passarsi informazioni, commenti, emozioni.

Una società dell'immagine che non vede

Quasi opposto è invece il discorso sul visivo: guardare è un'azione che compiamo quotidianamente, attraverso i nostri occhi conosciamo, assimiliamo informazioni, scopriamo gli altri. Tuttavia, in un mondo in cui le immagini vengono prodotte e consumate in tempi velocissimi, c'è il rischio di diventare fruitori passivi, di *consumare* appunto ciò che vediamo senza capacità di decrittare e di prestare la giusta attenzione a ciò che i nostri occhi guardano.

Il risultato è paradossale, eppure tocca tutti: abbiamo pian piano perso la capacità di leggere le figure, e la consapevolezza che ne segue.

Per imparare a vedere è necessaria una vera e propria grammatica visiva, che va acquisita, e che poi comporta un atteggiamento più cosciente di fronte alle migliaia di immagini che ogni giorno incontriamo.

OBIETTIVI:

- realizzare attività per adolescenti, sia a scuola che nel tempo e negli spazi extrascolastici, che prevedano **incontri tra giovani e professionisti delle arti visive** (docenti dell'Accademia di Belle Arti, fumettisti, grafici, fotografi, designer) capaci di riflettere sui grandi cambiamenti della comunicazione contemporanea e conseguentemente degli stili di vita dei più giovani per:
 - capire meglio il funzionamento e l'utilizzo delle **diverse tecnologie**, dalle classiche alle più moderne.
 - **imparare a “leggere le immagini”**, a capire quello che c'è sotto, ad affrontare in maniera critica e consapevole i messaggi della comunicazione.
 - ragionare a partire da quelle sui grandi temi della contemporaneità.
- creare occasioni per uno **scambio tra pari**, in cui siano alcuni giovani, precedentemente formati da un team di esperti, a promuovere la cultura tra i coetanei.
- rafforzare la **rete di soggetti** pubblici e privati che già operano con serietà e successo sul territorio, condividendo presupposti teorici e buone pratiche
- realizzare attività di peer-education incentrate sul piacere intellettuale ed emotivo dato dalla condivisione del leggere, del guardare e del fare cultura

- trasmettere ai ragazzi strumenti e metodologie comunicative adatte ad organizzare in autonomia per il futuro iniziative volte alla promozione della cultura.
- favorire il **protagonismo diretto**, l'autogestione e la collaborazione tra i ragazzi e far loro sperimentare forme di cittadinanza attiva, facendo in modo che si riprenda a considerare l'impegno personale e diretto nello sviluppo della comunità come una presenza normale nella vita di ognuno.
- **realizzare materiali culturali per giovani** e piattaforme su cui inserire il loro lavoro, rendendolo utile e disponibile a coetanei e all'intera comunità.
- promuovere il **benessere** dei ragazzi attraverso l'acquisizione di una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie passioni e del proprio ruolo sociale e dell'assunzione di responsabilità che comporta.
- favorire la **coesione sociale**, attraverso il passaggio di storie e la promozione di un immaginario condiviso, trasmesso direttamente tra pari.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Sintesi del progetto

Wunderkammer è un progetto sperimentale che si lega al progetto nazionale *Xanadu* (www.bibliotecasalaborsa.it/ragazzi/xanadu2014), di cui è prolungamento e nuova direzione.

Come progetto di eccellenza per adolescenti (premio *Miglior progetto di promozione del libro e della lettura* del Ministero delle Attività e dei Beni Culturali), *Xanadu* nel tempo ha creato diverse appendici per approfondire alcune tematiche, linguaggi, esperienze:

Xanadu cinema: in collaborazione con la Fondazione Cineteca di Bologna, cineforum tematici e approfondimenti sul cinema

Xanadu Nuvole: in collaborazione con BilBOlbul Festival Internazionale di Fumetto, con mostre, laboratori, incontri con l'autore pensati per adolescenti.

Xanadu Nella tana del Bianconiglio: laboratori di peer education per imparare e insegnarsi a vicenda le basi di alcune arti (al momento fotografia, disegno, cucina, musica).

Wunderkammer nasce da diversi professionisti del settore per mettere al centro il *leggere le immagini*, declinato in molteplici forme, dall'arte classica alla pubblicità, dall'illustrazione ai social media.

Prevede **attività educative sia in collaborazione con scuole e biblioteche**, in orario scolastico per valorizzare gli interventi esistenti e tenere conto della realtà scolastica e del suo bacino di utenza, **sia attività pomeridiane, nel tempo libero**, con il coinvolgimento di un numero ristretto di utenti che scelgono di approfondire alcuni argomenti con coetanei ed adulti esperti.

I ragazzi verranno costantemente invitati al dialogo, all'esposizione di pensieri e conoscenze, che diventeranno fondamentali punti di partenza nel secondo livello per la creazione di particolari percorsi multimediali.

Per questo verrà realizzata una **piattaforma su internet** (su Pinterest o Tumblr), in cui si costruiranno archivi tematici di immagini spiegate dai ragazzi, per favorire, in una situazione inizialmente protetta, il **passaggio culturale tra giovani generazioni**, e creare un punto di raccolta e condivisione di storie (di qualsiasi tipo, dalla narrativa all'illustrazione, dal cinema alla pubblicità, dal fumetto alla musica, dalla poesia ai videogiochi ai nuovi media) aperto a tutti i ragazzi, prima della scuola, poi della città, poi allargato a chiunque.

L'idea è quella di approfittare delle competenze, delle passioni, degli entusiasmi, dello sguardo, della naturale propensione alla condivisione di storie di alcuni giovani, e fornire loro strumenti, competenze e metodi per tramandare ad altri alcuni prodotti culturali, che confluiranno in un unico

ambiente: *Wunderkammer* vuole essere una sorta di **mediateca ideale per giovani con vecchi e nuovi classici**, con particolare attenzione alle immagini.

Alla base di ogni azione c'è la volontà di intrecciare la promozione culturale alla prospettiva pedagogica e sociale, in modo che immagini, 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.

In parallelo è prevista l'attivazione di un corso di aggiornamento per adulti che si occupano di adolescenti, in modo da diffondere competenze, conoscenze sull'immaginario contemporaneo e sulle proposte editoriali, che possa aiutare lo svolgersi del progetto e la quotidiana attività a scuola, in biblioteca, nei luoghi di aggregazione.

ATTORI: i soggetti coinvolti, da anni collaborano tra loro su diversi progetti per adolescenti. Il presente progetto si sviluppa a partire dalla rete creata e dal radicamento di attività da questo indipendenti, pregresse o comunque in atto, come *Xanadu. Comunità di lettori ostinati; La scuola rifatta dai ragazzi; BilBolbul Festival Internazionale di fumetto; Effetto Shahrazad- dal libro al booktrailer; Comizi d'amore. Ricerche sul genere.*

- Hamelin Associazione Culturale,
- Biblioteca Salaborsa Ragazzi, referente Nicoletta Gramantieri, <http://www.bibliotecasalaborsa.it/ragazzi/>
- Biblioteca Casa di Khaoula, referente Michele Righini, <http://informa.comune.bologna.it/iperbole/istituzionebiblioteche/luoghi/62013/id/51650>
- Frizzifrizzi, referente Simone Sbarbati, <http://www.frizzifrizzi.it/>
- ASP-IRIDeS- Officina Adolescenti, ref. Gianpaolo Vulcano, <http://www.aspirides.it/index.php/officinadolescenti>
- Papermoon Associazione, referente Cristina Piccinini, <http://www.papermoonassociazione.it/>

Scuole secondarie di secondo grado della città (Liceo Scientifico Copernico, Liceo Ginnasio Galvani, Liceo Linguistico e delle Scienze Sociali L. Bassi, Liceo Scientifico Sabin, Istituto Agrario Serpieri, Istituto Manfredi Tanari, ECIPAR)

- *Wunderkammer* verrà inserito all'interno della programmazione della Community Molteplici Arti/Welfare Culturale del Piano Strategico Metropolitano, di cui Hamelin è partner. <http://www.moltepliciarti.it/>

MODALITÀ DI ATTUAZIONE DEL PROGETTO

1) CORSO DI AGGIORNAMENTO PER ADULTI

(3 incontri da 3 ore l'uno, dicembre 2014- febbraio 2015)

Precedentemente allo svolgersi del corso per ragazzi, viene proposto un percorso di aggiornamento per gli adulti che si trovano ad operare con questa fascia d'età: bibliotecari, insegnanti, educatori, genitori, studenti di Scienze della Formazione, in modo da rendere diffuse sul territorio conoscenze e competenze utili sia allo sviluppo del progetto che alle normali attività educative. L'obiettivo è fornire descrizioni e riflessioni di base sull'editoria specificamente diretta a questa fascia d'età, sull'immaginario giovanile contemporaneo, sui consumi culturali e su strumenti e metodologie di lavoro per promuovere la cultura tra i giovani.

2) PROMOZIONE DEL PROGETTO TRA I GIOVANI

(10 giornate nelle scuole, ottobre 2014-febbraio 2015)

Una fase molto delicata è quella della formazione del gruppo di giovani interessati a portare avanti il progetto nelle tempo libero. Verranno pertanto messi in atto una serie di azioni in questa direzione:

- il contatto fondamentale avverrà durante i laboratori che Hamelin e i partner del progetto svolgono regolarmente in diversi contesti della città, indipendentemente da questo progetto. Durante queste esperienze si crea solitamente un clima fertile, particolarmente adatto al rilancio di altre proposte culturali.
- promozione in classe e in biblioteca fatta da insegnanti e bibliotecari che collaborano al progetto e alle altre attività dell'associazione, o che seguono il corso di aggiornamento.
- promozione tramite i social media già strutturati e seguiti dai giovani
- produzione di materiale cartaceo promozionale
- trattandosi di un esperimento di peer education, parte della promozione verrà affidata agli stessi giovani coinvolti nei laboratori

3) LABORATORI

(25 incontri, gennaio 2015- novembre 2015)

Primo livello: Le attività in orario scolastico, essendo un prolungamento del progetto *Xanadu*, partono da riflessioni e letture già avviate, e prendono origine da un libro, anche se la modalità utilizzata prevede uno stretto dialogo tra diversi linguaggi della comunicazione.

Da lì il gruppo classe è portato dagli esperti a tentare di realizzare collegamenti con le arti visive.

Di volta in volta i ragazzi incontreranno un esperto con una differente specializzazione (docenti dell'Accademia di Belle Arti, fumettisti, grafici, fotografi, designer) che avrà il compito di svelare alcuni "trucchi" della composizione dell'immagine nel proprio mestiere, portando i giovani a mettere in relazione i movimenti dello sguardo, i segni grafici, e l'immaginario del tempo in cui sono stati realizzati e in cui hanno avuto evidentemente un ruolo anche sociale.

Secondo livello: i ragazzi che lo vorranno, dopo aver incontrato gli operatori di Hamelin e Papermoon in appositi laboratori e cineforum, potranno proseguire con percorsi pomeridiani ad utenza libera, basati sullo scambio reciproco tra coetanei. I laboratori si svolgeranno in alcuni luoghi importanti della città che hanno già dato la loro disponibilità: Biblioteca Salaborsa, Biblioteca Casa di Khaoula, Cineteca, con appuntamenti speciali presso l'Accademia di Belle Arti, il Museo di Palazzo Poggi, il Mambo.

4) PIATTAFORMA INTERNET

(febbraio 2014- novembre 2015)

Apertura pagina sul social media più adatto (probabilmente Pinterest o Tumblr), deciso dopo aver valutato il materiale e le potenzialità dei mezzi assieme agli esperti e ai ragazzi.

Inserimento costante dei materiali di lavoro e dei percorsi visivi e multimediali strutturati dai ragazzi, a beneficio dei coetanei.

ESPERIENZA NEI PROGETTI PER ADOLESCENTI E ADEGUATEZZA DELLE RISORSE UMANE:

- *Xanadu* ha ricevuto nel 2009 il **Premio del Ministero dei Beni culturali**- Centro per il Libro come miglior progetto di promozione del libro e della lettura.

- L'Associazione Hamelin da 18 anni è impegnata in attività di pedagogia della lettura con i ragazzi, per le quali è stata insignita del **Premio Andersen**. Pubblica una rivista specializzata quadrimestrale, che ha ricevuto nel 2006 il premio **Lo straniero**, e più volte il **premio Franco Fossati** e il **Premio ANAFI** per la saggistica. Nel 2013 e nel 2014 è stata candidata per l'Italia al

premio Astrid Lindgren Memorial Award, massimo riconoscimento mondiale nel campo del libro per ragazzi.

- I formatori coinvolti collaborano da anni anche con la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna, e con l'Accademia di Belle Arti di Bologna.

Lo staff organizza convegni in diverse città italiane con relatori di fama internazionale, pensati per la formazione di insegnanti, bibliotecari, educatori; in diverse scuole superiori e biblioteche sul territorio nazionale si sono svolti e continuano ad essere richiesti corsi di formazione per adulti sul progetto

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Scuole secondarie di secondo grado della città

Cineteca di Bologna

Biblioteca Salaborsa Ragazzi

Biblioteca Casa di Khaoula

Musei e luoghi culturali della città (Accademia di Belle Arti, Pinacoteca, Museo di Palazzo Poggi, Mambo

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Giovani coinvolti nei laboratori introduttivi: circa 400

Giovani coinvolti nel "secondo livello": 20

Adulti coinvolti nel corso di aggiornamento: 35

DATA PRESUNTA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

1 novembre 2014

DATA PRESUNTA PER LA CONCLUSIONE DEL PROGETTO

30 novembre 2015

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

Valutazione in itinere:

- Focus group fra operatori: incontri periodici di verifica con gli adulti e gli enti coinvolti
- Somministrazione questionario sul rapporto con i prodotti culturali
- Quantità e qualità di accessi ai social media

Valutazione ex post:

- Somministrazione nuovo questionario sul gradimento e la riuscita del progetto ai ragazzi partecipanti e successiva analisi dei dati
- Esame degli indicatori statistici (contatti sul sito, presenze ai laboratori, prestiti in biblioteca...) quantità e qualità dei laboratori pomeridiani

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro ___2.800___ progettazione e organizzazione, coordinamento,

Euro ___1.800___ preparazione e fornitura materiale didattico cartaceo e digitale (grafica, stampa, costi personale di redazione)

Euro ___13.000___ laboratori e corsi di formazione (costi personale)

Euro ___3.000___ promozione

Euro ___1.000___ strutturazione e valutazione questionario

Euro ___1.000___ costi amministrativi e rendicontazione

Euro ___22.600___ (TOTALE SPESA PROGETTO)

CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro ___10.500___

(massimo il 50% del costo del progetto)

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

Soggetto proponente: Euro ___4.000___

Altri cofinanziatori del progetto (indicare quali e il concorso finanziario di ciascuno di essi):

Biblioteca Salaborsa Ragazzi Euro ___3.600

Papermoon Associazione Euro ___1.000

Biblioteca Casa di Khaoula Euro ___1.000

Frizzifrizzi Euro ___500

Scuole secondarie Euro ___2.000

TOTALE Euro ___12.100___

Luogo e data

Bologna 29 luglio 2014

Il Legale Rappresentante