

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 (indicare un solo ambito)
CARPI

TITOLO PROGETTO

Nella tana del Bianconiglio. Esperienze di peer education

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 50 RIGHE)

Analisi del contesto: le recenti scoperte delle neuroscienze (Steinberg, 2014) hanno messo in luce che in adolescenza si verifica un picco di plasticità neuronale, che comporta una straordinaria capacità di apprendimento e di farsi modificare dalle esperienze: è un momento di enorme ricchezza e potenzialità, in cui davvero si gettano le basi concrete dell'individuo, e dunque anche del futuro della comunità. Paradossalmente, le azioni politiche su questa fascia d'età sembrano improntate solo al recupero del disagio e degli allarmi, e non a fare leva su queste risorse, rischiando di escludere azioni pensate per il benessere, la responsabilizzazione, il creare terreno fertile per i più giovani, in definitiva la loro inclusione reale nella società.

D'altra parte, la rivoluzione tecnologica che stiamo vivendo è anche una rivoluzione narrativa, nei modi e nei contenuti. Si può dunque immaginare di incidere davvero sul mondo proprio a partire dall'immersione nelle *storie*, incrociando i diversi linguaggi (letteratura, musica, cinema, fumetto, videogiochi) e alzando il livello di consapevolezza dei giovani fruitori, e dunque la loro capacità di lettura, selezione e produzione. La biblioteca *Il Falco Magico* si trova nella rara condizione di aver dedicato nell'ultimo decennio importanti sforzi nella promozione per giovani, e dispone di un importante patrimonio che può fare da preziosa base ad un lavoro di questo tipo.

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 progetto *Xanadu*, vincitore del Premio del Ministero dei Beni culturali- Centro per il Libro, e punto di riferimento nazionale nella promozione della lettura per adolescenti; e tra il centinaio di progetti messi in atto, a titolo di esempio i progetti regionali *Io sono leggenda* (Sardegna, 2012), *Effetto Shahrazad – Dal libro al booktrailer* (Emilia Romagna, 2013), *Ti faccio il filo* (Lombardia 2015) Le pratiche hanno poi uno specchio di divulgazione e ricerca nella rivista scientifica omonima, nella pubblicazione di saggi e articoli per altre riviste o quotidiani.

Per la sua attività, Hamelin è stata insignita del *Premio Andersen*, del premio *Lo straniero*, più volte del premio Franco Fossati e dl Premio ANAFI per la saggistica, ed 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, con l'Accademia di Belle Arti di Bologna, con il Centro per il Libro e la Lettura.

Gli obiettivi rispetto alla comunità educante: condividere con diversi soggetti educativi un percorso di studio, aggiornamento e riconoscimento dei 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 per lavorare sempre più in un'ottica di sistema; realizzare materiali culturali e informativi per il sostegno dell'azione educativa, come percorsi e bibliografie multimediali di qualità, condivise e frutto di uno scambio tra giovani e adulti, siti internet specifici, social network dedicati.

Obiettivi rispetto ai giovani: creare una rete tra ragazzi a partire dalle realtà già esistenti e dagli interventi positivi già in atto, incoraggiando attività di peer-education incentrate sul piacere intellettuale ed emotivo dello scambio e condivisione di conoscenze, competenze e di 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, rivalutandola anche come importante strumento per favorire lo sviluppo di condizioni di partecipazione, protagonismo e di cittadinanza attiva; promuovere il benessere dei ragazzi attraverso l'acquisizione di una mentalità aperta e pronta allo scambio intellettuale, di una maggiore consapevolezza di sé e degli altri, delle proprie passioni e del proprio ruolo sociale e dell'assunzione di responsabilità che comporta; far sperimentare l'autogestione e la collaborazione tra i ragazzi per costruire, attraverso il fare, percorsi di cittadinanza attiva; favorire la coesione sociale, attraverso il passaggio di storie e la promozione di un immaginario condiviso, trasmesso direttamente tra pari.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 100 RIGHE).

Nella tana del Bianconiglio è un progetto sperimentale costituito da attività socio-educative che vuole favorire il passaggio culturale tra giovani generazioni, coinvolte attivamente, e creare all'interno degli spazi della Biblioteca e in uno spazio virtuale un punto di raccolta e condivisione di storie (dalla narrativa al cinema, dal fumetto alla musica, dalla poesia ai videogiochi ai nuovi media) aperto a tutti i ragazzi della città e poi, attraverso internet, di realtà lontane.

L'idea è quella di approfittare delle competenze, delle passioni, degli entusiasmi, della naturale propensione alla condivisione di storie dei giovani, e fornire loro strumenti, competenze e metodi per tramandare ad altri alcuni prodotti culturali, che confluiranno in un unico ambiente: una sorta di mediateca ideale per giovani con vecchi e nuovi classici che metta in salvo quelli davvero necessari, capaci di parlare ai luoghi più profondi di chi sta cercando la propria identità.

Esiste infatti un legame tra il mondo in cui viviamo e le storie che in forma diretta o indiretta lo raccontano; ma esiste anche 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: leggere, declinato in ogni direzione possibile, dalla più classica a quella nuova, che comporta un uso consapevole delle tecnologie, è un atto fondamentale perché porta inevitabilmente ad una ricerca di senso, di sé e del mondo.

La biblioteca come luogo centrale: per questo abbiamo individuato nella biblioteca, sia per una questione simbolica rispetto alla comunità, sia per l'importante storia recente che IL Falco Magico ha rispetto alla promozione culturale per adolescenti, il luogo centrale in cui far confluire competenze, conoscenze, passioni dei giovani, in attività laboratoriali e di peer-education che abbiano al centro i linguaggi dell'arte e della comunicazione.

La Sezione Giovani della biblioteca custodisce un patrimonio di interesse assoluto in Italia, per la qualità dei testi specifici e per l'importante lavoro di ricerca e acquisizione di questi anni, risorsa rara che va sfruttata al meglio e rilanciata: in questa logica diventa il fulcro di una **rete di scuole** che già da tempo le gravitano intorno per regolari percorsi di lettura.

Naturalmente il progetto avrà anche un luogo virtuale di conservazione e scambio di materiali e consigli, ma è fondamentale che esista una base fisica cui far riferimento.

Il progetto prevede i seguenti passaggi:

- **Coordinamento con la biblioteca** per l'organizzazione delle diverse fasi e il "reclutamento" dei giovani utenti: è fondamentale per la costruzione della rete che il personale della biblioteca condivida le modalità di lavoro e sia coinvolta nei diversi passaggi (contatti, calendario, accoglienza, sistemazione materiali).
Il contatto con ragazzi e adulti che con loro operano avverrà attraverso i canali già avviati con le scuole, la proposta diretta, gli incontri di promozione della lettura.
- Acquisto e organizzazione **nuovi titoli**: verranno stilate e organizzate tematicamente due selezioni di testi, una a inizio progetto da parte di professionisti del settore, come atto di invito ai ragazzi, l'altra durante l'ultima fase, con i titoli proposti dai giovani e discussi dal gruppo di lavoro, accompagnati dalla presentazione degli stessi ragazzi per gli utenti della biblioteca.
- 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.
- Incontri di **aggiornamento e formazione per adulti** che lavorano con gli adolescenti (insegnanti, bibliotecari, educatori...) 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, in cui i ragazzi, guidati da un adulto, iniziano a scambiarsi conoscenze e consigli. I temi di ogni incontro emergeranno dai laboratori propedeutici, e si muoveranno a cavallo tra arti, o con approfondimenti sui singoli linguaggi, a partire da quattro possibili macroaree legate alla comunicazione: lo storytelling; leggere le immagini; il digitale, potenzialità e pericoli; la musica, contenuti e modalità di creazione e trasmissione.
- **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: uno scrittore, un fumettista, un musicista, un esperto di digitale (social media o videogiochi), un esperto di arti visive.
- **Produzione di materiali** basati sulla condivisione di competenze e passioni: ogni giovane sceglierà almeno una storia (libro, o film, o musica, o videogioco...) secondo lui/lei fondamentale e che ritiene importante condividere, e dovrà impegnarsi a promuoverla secondo le modalità che riterrà più utili, e che verranno esplorate insieme dai partecipanti (dalla recensione - scritta, audio o video- al trailer, alle cartoline promozionali ai messaggi sui social...).
- **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.

In questo modo, ogni giovane verrà messo in grado di farsi a sua volta raccontatore di storie con i coetanei o con i ragazzi più giovani, passando così dal ruolo di fruitore a quello di narratore, con una assunzione di responsabilità nei confronti dei pari e della comunità.

Per questo è importante che le agenzie educative coinvolte facciano davvero rete, e siano disposte ad accettare ed incentivare questo gioco di trasmissione del sapere dal basso, con l'auspicio che di tanto in tanto alcuni adulti riescano a rilanciare in altre direzioni per dare una pluralità di dimensioni alle proposte. 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 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. A tenere insieme tutto, e a rilanciare verso l'esterno (altre città, altre esperienze) c'è **una piattaforma virtuale** dedicata a giovani e cultura, che si pone come uno dei primi esperimenti italiani nel settore, luogo utile sia per gli utenti diretti che per adulti in cerca di modalità didattiche o educative alternative a quelle tradizionali, e che potrebbe di conseguenza farsi format e dunque strumento agile di radicamento, riproducibilità e continuità in altre tempi e luoghi.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Biblioteca Il Falco Magico, Carpi

IPSIA Vallauri, Carpi

Liceo Fanti, Carpi

ITIS Vinci, Carpi

Scuola secondaria di primo grado G. Fassi, Carpi

Scuola secondaria di primo grado Alberto Pio, Carpi

Scuola secondaria di primo grado O. Focherini, Carpi

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti)

Diretti: circa 350 persone tra ragazzi e adulti che operano con loro

Indiretti: utenti del sito e dei materiali prodotti, circa 1500

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 2017

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO

30 giugno 2018

CRONOPROGRAMMA 2017 2018

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

EVENTUALI 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
(massimo il 70% del costo del progetto)

Euro_ **8650**

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

Soggetto proponente: Euro_1700

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

biblioteca Euro 2000

scuole Euro 500

TOTALE Euro_12850

—

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

personale 11600

viaggi 550

beni di consumo 700

Euro 12850

(TOTALE SPESA PROGETTO: A+B)

Luogo e data

Il Legale Rappresentante