

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)
PARMA

TITOLO PROGETTO
Ritorno alla tana del Bianconiglio. Esperienze di peer education

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

Analisi del contesto:

Grazie ad un precedente finanziamento sullo stesso bando, e alla stretta e fruttuosa collaborazione con risorse locali, sul territorio di Parma è nata una situazione sperimentale estremamente interessante sotto diversi aspetti. I numeri degli utenti coinvolti, ragazzi e adulti, è stato naturalmente limitato dalle risorse a disposizione, che hanno comunque dato modo di sviluppare un “laboratorio” che è stato poi amplificato dalle pagine online approntate per l'occasione, mostrandosi nella sua grande potenzialità e replicabilità. In particolare si sono verificate due situazioni rare:

- la creazione di un gruppo informale di giovani tra i 14 e i 17 anni che si è più volte ritrovato al pomeriggio, dopo un lancio avvenuto durante l'autogestione di una scuola. In queste giornate, singolarmente o a piccoli gruppi, i ragazzi hanno studiato e preparato vere lezioni su diversi temi su cui erano appassionati ed esperti, e le hanno proposte ai coetanei. Il gruppo ha continuato a sentirsi sia direttamente che tramite social anche al termine del progetto.

- un serio aggiornamento per docenti su letteratura, graphic novel, serie tv per giovani, per il quale è stato richiesto un ulteriore approfondimento tematico.

Per rinforzare quanto avvenuto si spingerà per l'inserimento di un nuovo plesso scolastico nelle vicinanze, e per un maggior coinvolgimento diretto della vicina Biblioteca di Alice, molto disponibile in termini di energie, risorse, spazi, comunanza di obiettivi.

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, 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 per altre riviste o quotidiani (*Premio*

Andersen, del premio *Lo straniero*, più volte del premio Franco Fossati e Premio ANAFI, ripetuta candidatura 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: proseguire ed approfondire il 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.

Obiettivi rispetto ai giovani: rinforzare ed allargare la rete informale tra ragazzi creata lo scorso anno, valorizzando questa e altre realtà già esistenti e gli interventi positivi 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, 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

Ritorno alla tana del Bianconiglio, sezione speciale del più ampio progetto *Xanadu*, vuole proseguire e consolidare il precedente progetto sperimentale, che ha dato risultati sorprendenti e ha mostrato evidenti potenzialità. È basato su attività socio-educative atte a favorire il **passaggio culturale tra giovani generazioni**, coinvolte attivamente in esperienze di peer education sotto la guida di adulti esperti, e nella parallela formazione su linguaggi della narrazione e temi emergenti tra i giovani rivolta agli adulti che con loro lavorano.

Riflesso delle attività, in cui i giovani propongono vere lezioni ai coetanei su argomenti su cui sono esperti e che si impegnano a studiare e strutturare perché diventino risorsa anche per altri, è la creazione di uno spazio virtuale per la raccolta e condivisione di storie (dalla narrativa al cinema, dal fumetto alla musica, dalla poesia ai videogiochi ai nuovi media) capace di raggiungere anche persone fisicamente lontane.

L'idea è infatti quella di approfittare delle conoscenze, 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.

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 progetto prevede i seguenti passaggi:

- **Coordinamento con biblioteca e scuole** per l'organizzazione delle diverse fasi e il "reclutamento" dei giovani utenti. Il contatto con ragazzi e adulti che con loro operano

avverrà attraverso i canali già avviati con le realtà scolastiche per ottimizzare e sviluppare le risorse, e favorire il loro radicamento.

- Acquisto e organizzazione **nuovi titoli**: verranno stilate e organizzate tematicamente due selezioni di testi (libri, film, fumetti, videogames), 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, sia dal vivo che tramite il sito.
- 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.
- 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 assume 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
- **Produzione di materiali** basati sulla condivisione di competenze e passioni: ogni giovane sceglierà libri, film, musica, videogiochi che considera fondamentali 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 www.progettoxanadu.it/bianconiglio 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 gli 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 di Alice, Parma (dott. Angelo Marastoni)

Liceo Ulivi, Parma (prof. Andrea Barbieri)

Liceo Artistico Toschi, Parma

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

- 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
- implementazione sito internet con materiali prodotti dai ragazzi

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 biblioteca e scuole	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	X				
laboratori propedeutici			X	X	X				
reclutamento			X	X	X				
Simposi pomeridiani					X	X	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

