

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)
MIRANDOLA -UNIONE COMUNI MODENESI AREA NORD

TITOLO PROGETTO
Ritorno alla tana del Bianconiglio. Esperimenti 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 ormai radicata e fruttuosa collaborazione con le biblioteche del Sistema e con diverse scuole, in alcuni territori dell'Unione si sta creando un terreno fertile capace di mettere al centro le narrazioni nelle tante declinazioni, come modo nuovo ed efficace per leggere la realtà, e partecipare ad esperienze di condivisione e cittadinanza attiva. In particolare si stanno formando due **gruppi informali di giovani** appassionati, a Finale e a Mirandola, pronti a rilanciare sulle comunità, grazie al sostegno degli spazi e del patrimonio delle biblioteche, proposte culturali, sia fisicamente nei propri territori, sia con rilanci virtuali attraverso un apposito sito già molto frequentato a livello nazionale, che sta approntando sezioni specifiche. Inoltre si è creato un **gruppo di studio di giovani del servizio civile** dell'intero sistema, che si sono dimostrati appassionati e pronti, debitamente formati ed accompagnati, ad aggiornarsi sui prodotti culturali contemporanei per adolescenti e ad imparare tecniche di promozione tra i più giovani. Fulcro del progetto è l'idea di **biblioteca come luogo centrale per le comunità**, in cui far confluire competenze, conoscenze, passioni dei giovani, in attività laboratoriali e di peer-education nel tempo libero che abbiano al centro i linguaggi dell'arte e della comunicazione. I numeri degli utenti coinvolti in passato è stato naturalmente limitato dalle risorse a disposizione, che hanno comunque dato modo di sviluppare un "laboratorio" estremamente interessante, che ha mostrato grandi potenzialità e forti caratteristiche di replicabilità.

Dal punto di vista teorico, si è partiti nella riflessione dalle recenti scoperte delle neuroscienze (Wolf 2007, Bainbridge 2009, Steinberg, 2014) che hanno messo in luce che in adolescenza si verifica un picco di plasticità neuronale, che comporta una straordinaria capacità 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.

A queste considerazioni va aggiunto il peso specifico della rivoluzione tecnologica, che è anche una rivoluzione narrativa, nei modi e nei contenuti: si può incidere davvero sul mondo 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.

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; *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*, 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.

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 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; contribuire alla riorganizzazione degli spazi e dei contenuti delle biblioteche.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Ritorno alla tana del Bianconiglio, sezione speciale del più ampio progetto *Xanadu*, vuole proseguire e consolidare il precedente progetto sperimentale, 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.

Riflesso delle attività, 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.

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.

Il progetto prevede i seguenti passaggi:

- **Coordinamento con biblioteche, scuole, gruppi informali, servizio civile 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 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 giovani del servizio civile** su diverse biblioteche del sistema, con invito esteso a insegnanti, bibliotecari ed 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 (in parte legati al progetto nazionale *Xanadu*, per approfittare dei materiali già pronti), a partire dal gruppo classe e con la collaborazione dei docenti. 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.
- **"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, canzoni, videogiochi che considera fondamentali e che ritiene importante condividere, e dovrà impegnarsi a promuoverli 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.

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 "G. Pederiali" di Finale Emilia (dott.ssa Antonietta Furini)

Gruppo di lettura per giovani adulti "Cuori d'inchiostro"

Biblioteca di "E. Garin" Mirandola (dott.ssa Benedetta Lugli)

ISS Galilei, Mirandola

ISS Luosi, Mirandola

Liceo Giovanni Pico, Mirandola

Biblioteca Comunale di Medolla

Biblioteca Comunale di San Prospero

giovani del servizio civile

DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti)

Diretti: circa 300 giovani

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
- 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 le biblioteche	X	X	X	X					
acquisto e organizzazione nuovi titoli	X						X		
Sito internet	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Incontri di aggiornamento		X	X	X					
laboratori propedeutici			X	X	X	X			
reclutamento			X	X	X	X			
Simposi pomeridiani						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

