

QUALITAZIONE

Idee e Progetti per
un'Animazione di
Qualità

G. Contessa, A. Raviola,
M. Sberna

Collana
Animazione & Loisir

AL



ANIMAZIONE & LOISIR

Collana promossa da [AIATEL](#) e [SIA](#)

Diretta da [Guido Contessa](#)

Questa Collana vuole proporre contributi sul Tempo Libero e sull'Animazione. Il primo termine viene espresso con il francese “loisir” (preferito all'inglese “leisure” per fare eccezione alla dilagante anglicizzazione del mondo), perché “tempo libero” è locuzione riguardante il secolo ormai tramontato. Il Novecento è stato il secolo culmine dell'industrialismo, ma anche l'epoca della graduale emancipazione dalla fatica del lavoro e della nascita del concetto di tempo libero. Finito l'obbligo di lavorare dall'alba al tramonto, cui per secoli gli uomini erano stati condannati, l'epoca moderna ha lasciato lo spazio per una parte di tempo libero o disponibile per gli individui. Il nuovo Millennio nasce con la riduzione del lavoro sia nel corso della vita (si inizia dopo e si finisce prima), ma anche durante l'anno (con l'estensione dei periodi festivi e col precariato) e la giornata (col part-time). Il tempo disponibile nell'arco della vita diventa sempre maggiore del tempo vincolato dal lavoro. Ciò che nella vita degli uomini moderni era centrale (il lavoro) diventa marginale, e ciò che era residuale (il tempo libero) diventa cruciale per gli uomini dell'Immaterialismo. Il bisogno, tipico della società della penuria e del lavoro, viene sostituito dal desiderio, che caratterizza la società dell'abbondanza e del tempo disponibile. Il concetto di tempo libero viene meglio espresso da termini come “loisir” e “leisure”, che rimandano al piacere più che al dovere. Una Collana sul “loisir” sarà dunque centrata sui nuovi stili di vita, sui modi di aggregazione emergenti, sui nuovi significati che l'umanità darà all'esistenza. Il secondo termine

(Animazione) esprime l'ottica con cui il loisir verrà letto nei libri che la Collana vuole pubblicare. L'Animazione è una pratica di intervento e, dunque, il "loisir" sarà analizzato a partire dai suoi modi di costruzione, dal lavoro che sottende, dagli operatori che ne sono protagonisti. Un "loisir" visto non tanto come fenomeno, quanto come progetto e costruito.

L'Animazione è un modo di costruire il Soggetto e l'esistenza a partire dalle potenzialità, cioè dai poteri nascosti, rimossi o repressi. L'Animazione è una pratica che parte dal “basso” delle persone invece che dall'alto del sistema; dal di dentro dei Soggetti, anziché dal di fuori della cultura. La Collana “ANIMAZIONE & LOISIR” vuole, quindi, presentare il loisir come costruzione soggettiva e l'Animazione come sua pratica di stimolazione.

I promotori della Collana sono: l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero – AIATEL, l'associazione storica (è attiva dal 1973) degli animatori professionali, e la Società Italiana di Animazione – SIA, che è la federazione delle organizzazioni italiane di Animazione.

www.aiatel.com

Collana: Animazione & Loisir

Guido Contessa, Alberto Raviola, Margherita Sberna

QUALITAZIONE

Idee e Progetti per un'Animazione di Qualità

© Prima Edizione elettronica aprile 2005

a cura di Edizioni Arcipelago

Via Bertelli, 16 20127 Milano

www.edarcelago.com

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

Guido Contessa¹, Alberto Raviola²,
Margherita Sberna³

QUALITAZIONE

Idee e Progetti
per un'Animazione di Qualità

¹ <http://www.psicopolis.com/SINGergopolis/gc/index.htm>

² <http://www.psicopolis.com/SINGergopolis/ar/index.htm>

³ <http://www.psicopolis.com/SINGergopolis/ms/index.htm>

INDICE

INTRODUZIONE	11
<i>Alberto Raviola</i>	
PRIMA PARTE	17
Primo Capitolo	18
LE QUALITÀ FUTURE DELL'ANIMAZIONE	
<i>Alberto Raviola</i>	
1.1- Ritorno al futuro.....	18
1.1.1- Dell'inizio.....	18
1.1.2- Della deriva	22
1.1.3- Del futuro	25
1.2- Ripensare il senso dell'Animazione	28
1.2.1- Contro il metodo (scientifico e... animativo).....	32
1.3- Le 3P dell'Animazione.	
Potere, Partecipazione, Progetto	35
1.3.1- Potere.....	35
1.3.2- Partecipazione	38
1.3.3- Progetto	42
1.4. L'Animazione 'glocale'	43

Secondo Capitolo51

SULLA QUALITÀ:

MODELLI DI ANIMATORE A CONFRONTO

Guido Contessa

2.1- I sedicenti51

2.1.1- I corpotori : giullari ed entreneuses.....53

2.1.2- Le maestrine: come trasformare
il tempo libero in una scuola.....55

2.1.3- I guru: alfieri dell'eugenetica.....57

2.2- Gli animatori di professione59

2.2.1- L'animatore sociale: l'educatore di serie B.....59

2.2.2- L'animatore frazionato: il figlio dell'Europa.....62

2.2.3- L'animatore polivalente: storia di un omicidio ... 64

Terzo Capitolo.....72

EVALUATION COME METODO

PER LA QUALITÀ SOCIALE

Margherita Sberna

3.1- Etica.....72

3.2- Verifica & Valutazione75

3.3- Ambiguità dei risultati.....81

3.4- Legislazione84

3.5- Utenti.....88

3.6- Attività valutate.....89

3.7- Tipologia91

3.8- Intersoggettività.....94

3.9- Obiettivi.....97

3.10-“Non expedit”	103
3.11- Post Scriptum	106

SECONDA PARTE 108

QUASI 50 SCHEDE PROGETTO PER FARE ANIMAZIONE DI QUALITÀ

Margherita Sberna

Presentazione 109

Sezione 1 – PER MINORI 119

1.1- Progetto Esprimendo.....	119
1.2- Progetto Laboratori di Animazione.....	124
1.3- Feste a tema.....	127
1.4- Qui si gioca.....	130
1.5- Creatività ed integrazione.....	135
1.6- Animazione in città.....	139
1.7 Oltre il nido.....	143
1.8- Sirio.....	147
1.9- Centri di interesse.....	151
1.10- Caccia al tesoro	154

Sezione 2 – PER ADOLESCENTI & GIOVANI 157

2.1- Merica.....	158
2.2- Educazione Civica.....	162
2.3- Giovani e tempo libero.....	166
2.4- Cittadini del mondo.....	171
2.5- Giovani per i Giovani.....	175
2.6- Un’idea fatta colore.....	178
2.7- Giovani idee	181

2.8- Spazio Giovani.....	184
2.9- Educazione stradale.....	187
2.10- Tux	190

Sezione 3 – PER ANZIANI	193
3.1- Alla ricerca del lavoro perduto.....	194
3.2- Comitato Organizzativo Anziani.....	197
3.3- Tutti insieme appassionatamente	202
3.4- La città senza tempo.....	205
3.5- Old Baby Sitter.....	208
3.6- L’elisir di lunga vita.....	211
3.7- La quercia.....	214
3.8- Il cappello del prestigiatore.....	217
3.9- Recitare la propria teatralità.....	221
3.10- Mostra dei ricordi.....	223

Sezione 4 – PER LE FAMIGLIE	226
4.1- CSPF – Centro Servizi	
Persona Famiglia	227
4.2- Mamme a turno	230
4.3- Feste altrove	233
4.4- Baby-sitting centralizzato.....	236
4.5- Famiglia in prestito (studenti in affitto)	239
4.6- Sensazione Genitore.....	241
4.7- Scuola per Genitori.....	245
4.8- Gruppo di Studio	248

Sezione 5 – PER QUARTIERE & COMUNITÀ	251
5.1- Scopriamo la nostra Città.....	252
5.2- Chi siamo.....	254

5.3- Banca del tempo telematica.....	256
5.4- Vinca il migliore!	259
5.5- Trans–animiamoci.....	262
5.6- Sviluppo e stampa	265
5.7- Torneo dei rioni.....	268
5.8- Recita a soggetto	270
5.9- Panni stesi.....	272
5.10- Festa interetnica.....	274
Sinottico delle Schede-Progetto	277

INTRODUZIONE

Quarant'anni fa un sogno attraversava il mondo: si sarebbe potuto vivere meglio ed essere più felici scoprendo l'Altro, costruendo lo spazio dell'incontro e della relazione sociale. Da San Francisco a Parigi, il grande desiderio di cambiamento aveva al suo cuore la contestazione dell'autoritarismo, in famiglia, nella scuola, nel lavoro. E la scoperta del territorio come "habitat di comunità", spazio di invenzione del futuro, partecipazione e protagonismo di tutti i cittadini. Il sogno era quello di una "società altra" dove poter vivere la propria esistenza e progettare una nuova convivenza tra le persone. Quale sarebbe stato il risultato nessuno lo sapeva, ma molti volevano esserci, partecipare, decidere, per definire come perseguirlo e realizzarlo.

L'Animazione nasce in quegli anni, come pratica che mette al cuore della propria azione la partecipazione e il coinvolgimento – degli individui, dei gruppi, delle comunità – nella realizzazione del proprio progetto di vita, personale e sociale, attraverso la continua sperimentazione dei modi per farlo. Sperimentazione, non come concetto astratto, ma come prassi di uomini e donne che non conoscono la meta ma costruiscono cammin facendo il senso della loro esistenza. L'Animazione cerca (insieme ad altre pratiche) di rispondere ad un bisogno, emergente quanto diffuso, di senso della vita, del lavoro, del sociale e di ricerca di consapevolezza di sé e del mondo, di

progettazione di nuovi modi di abitare il tempo, l'aggregazione, la socialità, il divertimento.

Vent'anni dopo, nel lustro in cui il Welfare è (nel bene e nel male) al suo “massimo storico”, il valore e l'utilità sociale dell'Animazione si legittimano e consolidano. Purtroppo però tradiscono il senso: nata come azione “a tutto tondo” per favorire il protagonismo dei cittadini, viene riassorbita come pratica limitrofa e indistinguibile dall'Assistenza Sociale e dall'Educazione. Gli Animatori entrano nelle piante organiche di ASSL, Enti Locali, Case di Riposo, ma diventano “educatori di serie B” o giullari a corte dei burocrati del sociale. La deriva di tutto ciò è la perdita di senso della professione: l'Animatore Socio-Culturale si declina in Animatore di Settore in relazione agli utenti (turisti, anziani, minori, malati) e agli ambiti (comunità, centri vacanza, case di riposo). Animatore che, colpito da ripetute amnesie, non ricorda più, come a differenza di altre pratiche sociali che si fondano sull'aiuto, la cura, la riabilitazione, l'Animazione ha da sempre prediletto il far fare, il far esprimere, il far divertire.

L'Animazione rinuncia così alla propria libertà e autonomia; diviene ancella e talvolta strumento, dei piani di restaurazione di istituzioni, enti, organizzazioni private; il Sociale è territorio da razziare, business emergente da sfruttare. Si inaugura la lunga stagione della “barbarie dal volto umano”.

Anno 2005: ciò che resta del sogno, oggi si fa ombra ancora più cupa nell'aurora del terzo millennio.

Ciò vale anche per l'Animazione: i suoi ambiti di intervento hanno ben altra fisionomia che quarant'anni or sono.

La significatività del *corpo* nell'esperienza di vita è smarrita: sensazioni, emozioni, sentimenti, hanno lasciato il campo a favore della centralità del voyeurismo e della messa in scena, come mercificazione e oggettivazione della realtà. La *socialità* come scambio, influenza, conflitto, negoziazione si è dissolta a favore della predominanza della socialità da consumo, a tempo determinato, volatile, per censo o per classe. Il *gioco* come libera attività all'interno di poche e mutabili regole, attività data ma anche da inventare, espressività e gratuità, è scomparso; mentre è predominante il gioco come evasione, ripetizione, formalità, fotocopia degli stereotipi ridanciani ed effimeri proposti dai modelli televisivi

La *techne* ha vinto sul *sensu*: le tecniche hanno prevalso sulla ricerca di senso che ogni individuo anela, come esplorazione dei bisogni repressi e rimossi dalla società nella storia.

Questa tragica trasformazione è anche accompagnata dalla sostanziale scomparsa della figura dell'Animatore: al suo posto il fiorire della "funzione animativa" interpretata da psicologi, pedagogisti, assistenti sociali, educatori, infermieri. Gli ultimi professionisti dell'Animazione stanno in contesti dove gli utenti (pensiamo agli anziani ospiti di strutture residenziali, ai minori in centri ed istituti, agli ex tossicodipendenti in comunità) vivono situazioni di "segregazione". A loro (animatori) viene chiesto di essere semplicemente funzionali alla buona coscienza istituzionale

oppure alle necessità di repressione e controllo del sistema sociale. L'Animatore esercita la sua professione attraverso laboratori (ecologico, artistico, teatrale, manuale, corporeo, etc.) e organizzando feste, meglio se con tombola finale, dichiarando nei fatti la sua trasformazione nobile in maestro d'arte oppure tragica in intrattenitore circense.

Tutto ciò accade in un contesto sociale completamente differente da quello degli albori: al desiderio di cambiare, individuale e collettivo, si è passati al bisogno di rimanere immutati e conservare l'esistente.

Il cosiddetto *sociale* oggi ha una fisionomia integrata, funzionale, asservita a “chi lo paga” (stato, regione, provincia, comune) e realizza progetti, attività, iniziative i cui risultati sono di mantenimento dell'esistente (soggettivo) e di conservazione delle relazioni sociali e collettive. Con il risultato che il dilemma “autonomia o subordinazione” (che ha attraversato la pratica animativa fin dall'inizio) viene sciolto dai fatti: la subordinazione vince, l'autonomia va a farsi fottere, la ricerca e la sperimentazione ristrette a patrimonio di una minoranza di emarginati dal mercato.

L'Animazione è nata per aiutare le persone ad allargare il potere sulle loro esistenze, mediante il gioco, la socialità, il ricorso a linguaggi divergenti, la creatività, la rivalutazione del corpo.

L'Animazione è nata per aiutare le persone e le collettività ad aumentare il potere sulla vita, le relazioni, il futuro.

Oggi sembra essere sostanzialmente diventata ancella consolatrice alla decadenza di senso individuale e collettivo, asservita e malamente collusa con un contesto di conservazione e repressione dell'espressività, individuale e collettiva.

Continuando la riflessione sul futuro dell'Animazione, avviata da Guido Contessa ne [L'Animatore](#)⁴, questa pubblicazione presenta alcune, potenziali e provvisorie, vie da esplorare perché l'Animazione diventi nuovamente Pratica Sociale di Qualità.

Propone una critica stringente di alcuni fondamenti del Fare Animazione e del modo con il quale si interpreta il Ruolo Animatore. Immagina nuovi ambiti di intervento, accompagnandoli da questioni relative al senso e al futuro per la comunità degli Operatori Sociali, in genere, e degli Animatori, in specifico.

Presenta inoltre in dettaglio 48 iniziative – gran parte delle quali già realizzate dal gruppo di professionisti di AIATEL – di sperimentazione sul campo negli ambiti della formazione, cultura, ricerca e gestione di servizi.

Questo libro cerca di dare un contributo perché avvenga un'inversione della rotta che sta portando alla deriva la pratica animativa: l'Animazione deve ritornare ad essere non solo un *fare*, ma soprattutto un *pensare*.

Un far fare, far esprimere, far divertire, sostenuto da un pensiero sulla realtà e sullo spirito del tempo.

⁴ <http://www.psicopolis.com/arcipelago/col2ani.htm>

Con la consapevolezza che il contemporaneo non è il migliore dei mondi possibili!

Alberto Raviola, 24 febbraio 2005

Prima parte

Primo Capitolo
LE QUALITÀ FUTURE
DELL'ANIMAZIONE
Alberto Raviola

1.1- Ritorno al futuro

1.1.1- Dell'inizio

L'Animazione, intesa come attività di stimolazione ad agire e provocazione a pensare, è vecchia come il mondo. Fin dagli albori della storia dell'Uomo personaggi, scuole, stili, ambienti hanno promesso – talvolta mantenuto – agli uomini e alle donne un cambiamento (di saperi, di competenze, di emozioni). Per mantenere quella promessa gli strumenti utilizzati erano azioni che vedevano l'individuo, il gruppo, la comunità come costruttori e protagonisti del loro percorso e del loro futuro.

La pratica animativa, come processo socialmente diffuso e per la realizzazione del quale era necessaria una specifica figura professionale, è nata negli Anni Sessanta. Gli ambiti privilegiati, all'interno dei quali la Professione ha trovato linfa vitale per costituirsi e realizzare un certo sviluppo, sono stati quelli della Scuola, del Territorio, del Turismo. Le valenze che, in tali contesti e situazioni, l'Animazione prese, erano sensibilmente differenti, sia per il senso professionale che per le aspettative dei partecipanti, e afferivano ad aspetti educativi, sociali, ma anche di effimero “passatempo” o puro e semplice divertimento.

Se negli anni dello “stato nascente” della pratica i riferi-

menti storici e culturali erano di nobile origine (Dolci, Don Milani, il Movimento di Cooperazione Educativa, P. Freire), protagonista era uno sparuto gruppo di giovani dilettanti alle prime armi, ma dotati di grande spirito di ricerca e fantasia da vendere. Faceva loro buon gioco un “territorio” ancora vergine, da esplorare, un mercato potenziale, da far emergere, un contesto di fermento e innovazione, da sfruttare.

In altre parole *immaginare* una professione, trovare metodiche per darne sostanza, ricercare agganci culturali per darne ragione scientifica, era una necessità ineludibile perché l'Animazione non fosse semplicemente una “figlia minore” delle già mature pratiche sociali (quali erano l'educazione, l'assistenza sociale, la psicologia). La vocazione agli albori della pratica era tipica di ogni professione ancora confusa, dai confini poco chiari e dal campo di intervento oscuro: gli Animatori erano dunque coinvolti in una fase di ricerca che si sostanziò in due direttrici principali: quella sociale e quella turistica.

La prima trovava senso ed espressione nello “spirito del tempo” (i famosi Anni '70); la seconda si sostanziava nelle prime effettive opportunità di lavoro retribuito. Se da una parte l'Animazione era “organica” alla fase di trasformazione che attraversava il Bel Paese, la seconda era collegata alle occasioni che il turismo, avviato alla sua fase industriale e abilmente gestito dai Tour Operator, stava diventando un mercato, aperto e fruibile a livello di massa. La prima direttrice, decisamente inserita nel territorio e

nella comunità cittadina, si connotava da intenzioni di mutamento sociale delle collettività; la seconda si concretizzava in erogazione di servizi di loisir, in ambienti nati per il divertimento e la vacanza, e ad esso predisposti.

A cavallo tra Sociale e Turismo, stava un'ulteriore direttrice di intervento animativo, che vedeva la Creatività come un grimaldello per far vivere la dimensione ludica dell'incontro, in maniera alternativa alla passività e al voyeurismo del puro e semplice spettacolo (cinematografico, teatrale, musicale, etc.).

Il gioco e le tecniche corporee ne rappresentavano le forme di erogazione più diffuse.

Le tre concezioni – *Sociale, Turistica, Creativa* – accompagnarono la crescita dell'Animazione e l'espansione del mercato occupazionale dell'Animatore professionale.

Tre concezioni per tre principi differenti di agire l'Animazione.

Quella “effimera” accentuava l'aspetto dell'evadere dal quotidiano, nell'ambito della vacanza, oppure del divertirsi per trascorrere il tempo libero: il principio che la sosteneva era l'idea che il divertimento di per sé fosse “culturale”, in quanto aggregativo e sociale. È l'Animazione che progressivamente (dagli '80 in poi) si è resa suddita dei fini circensi e imbonitori di centinaia di strutture ricettive, ma anche di amministrazioni pubbliche che, anche oggi, riempiono piazze con saltimbanchi e mangiafuoco, ballerine e cavallerizzi, in ogni ricorrenza civile o religiosa.

È l'Animazione divenuta avanspettacolo, è l'avanspettacolo che si glorifica come Animazione.

L'Animazione “creativa”, nata per valorizzare gli aspetti ludici e creativi dell'esistenza e tesa a recuperare aspetti “umani” che l'industrialesimo aveva corrotto se non annullato, ha seguito e segue il principio del *buon selvaggio*. Natura e corpo, manualità e movimento, fantasia ed espressività sono i modi per essere più “noi stessi”. Fin dalle prime esperienze, ha garantito un po' di qualità agli ambienti, scolastico ed educativo, più aperti e disponibili all'innovazione. Il suo percorso di corruzione, in quanto Animazione, ovviamente, è stato rappresentato dall'ondata ecologista che, se da una parte ha rappresentato un naturale sviluppo a livello di massa, dall'altra ne ha però trasformato la forza innovativa, confinandola in aspetti di controinformazione e denuncia politico-sociale.

Il principio che sosteneva l'Animazione cosiddetta Sociale era fondato sul senso di lavorare per la “crescita personale e il cambiamento sociale”. L'Animazione quindi come pratica di mutamento dei rapporti all'interno dei gruppi e delle collettività, appartenenti ad un contesto organizzativo e/o territoriale. Una sorta di opportunità di emancipazione e di partecipazione dei cittadini alla vita sociale, in veste di protagonisti e non di semplici spettatori. In questo senso, il confine con l'azione politica e sindacale a volte si dimostrava labile. Negli anni '70, infatti, l'Animatore talvolta riuscì a far rima con “agitatore”, compromettendo in tal modo la propria immagine oltre che rovinando uno

status professionale nascente, riducendolo a quello di volontario afferente a organizzazioni di parte (sociali, sindacali, politiche). Solo coloro che, sopravvivendo alle tentazione di divenire condottieri dell'azione politica e resistendo al tragico riflusso degli anni seguenti, oggi possono raccontare come *quella Animazione* rappresentò un'opportunità per le persone di modificare sé stessi e il campo nel quale vivevano ed agivano.

1.1.2- Della deriva

Poi è venuto il “tempo dell'istituzionalizzazione”. La pratica animativa ha trovato espansione su tutto il territorio nazionale nel periodo che va tra la metà degli anni '80 e la fine degli anni '90. Ambiti disparati per tipologia di partecipanti e per mission organizzativa, hanno progressivamente previsto azioni, iniziative, eventi di carattere animativo oppure figure di Animatori che le progettassero e realizzassero. Non vi era in quegli anni struttura socio assistenziale che non li prevedesse nella pianta organica. Non vi era Amministrazione Comunale che non bandisse un concorso per Animatore, oppure che non dichiarasse di fare eventi di Animazione. Non vi era comunità terapeutica che non affiancasse alle routine di cura e recupero, servizi e attività di Animazione per gli ospiti.

Sul versante della professione, in quel lustro, l'Animatore ha avuto riconoscimenti normativi (regionali e nazionali, finanche europei) e relative scuole, corsi, percorsi di formazione, riqualificazione, aggiornamento. Tutto questo ha però causato un arretramento della qualità e una

illusoria onnipotenza da parte degli Animatori. Non è un caso però che dopo gli sfavillanti anni dell'espansione, da 10 anni a questa parte, parafrasando Groucho Marx, l'Animazione sta morendo e l'Animatore non si sente molto bene. Non esiste un'unica motivazione. Né rintracciarne cause è un'operazione di poco conto. Segnaliamo solo che le responsabilità (del declino e della dequalificazione) sono da spartire tra tutti gli attori coinvolti.

In primis gli Animatori che non hanno fatto seguire all'espansione della pratica e alla legittimazione politica, una seria e continua ricerca culturale, professionale, metodologica. Hanno privilegiato le opportunità (quantità!) alla qualità (senso!), il lavoro acchiappato con facilità alla contrattazione attenta con il cliente, la quantità del denaro (poco ma subito) alle progettualità nel medio-lungo periodo, la dipendenza da un ente al posto della libera professione. D'altro canto attraverso l'istituzionalizzazione della pratica, è prevalso il gioco che l'anima burocratica dello Stato fa pagare a chi vuole essere in regola: le scuole e i corsi prevedono tempi (3 anni per oltre 2000 ore) sovradimensionati rispetto ai saperi necessari, i titoli incerti (ci sono almeno 20 tipologie di Animatore in giro per l'Italia, dall'Animatore di comunità a quello di "corsia"), le retribuzioni molto diverse da territorio a territorio, da ente a ente. Inoltre le Pubbliche Amministrazioni (con la collusione di associazioni e cooperative sociali, fatte anche di Animatori) hanno sostanzialmente favorito e consolidato la gratuità, come politica di fruizione delle attività di Animazione. Ciò comporta oggi, con la crescente crisi del Welfare, la progressiva riduzione a zero delle offerte animative

di qualità. Anche perché a fianco del “mercato assistito” non si è sviluppato un vero e proprio mercato privato dei servizi, in generale, e dell'Animazione, in specifico. A differenza di altre situazioni (ad es. gli asili nido o le badanti), nessuno (privato, singolo o organizzazione) si sognerebbe di pagare un Animatore per realizzare progetti e attività a medio-lungo termine. Non è forse un caso che oggi gli ambiti dove l'Animazione (soprav)vive sono il Turismo e il Sociale. Confinando l'Animazione nei Villaggi a pratica di baby sitting o di addestramento sportivo; oppure riducendola ad ancella dell'assistenza sociale nei Servizi per la cura di minori, anziani, malati psichiatrici, disabili, ex tossicodipendenti.

Nei fatti, la qualità “effimera” oggi dà significatività all'Animazione. Sconfinando gli ambiti del turismo di massa, dove nacque e si sviluppò, ha attraversato ed oggi occupa i territori della Creatività e del Sociale. Gli ambiti all'interno dei quali queste ultime avevano avuto cittadinanza sono stati invasi da attività, ma soprattutto da eventi e spot, divertenti quanto *useless*, che si onorano di essere denominate Animazione. Si raccoglie oggi quanto si è seminato negli ultimi vent'anni: la trasformazione dell'Animazione in pratica decorativa, inutile se non dannosa, all'interno di ambiti (il territorio, le comunità, ma anche le organizzazioni e le strutture) dove invece il senso del fare Animazione sarebbe centrale per il cambiamento e la crescita delle persone e dei contesti di vita.

Fare Animazione è diventato stimolare aspettative di divertimento e passatempo nel tempo libero, non certo di parte-

cipazione intenzionale e programmata per lo sviluppo delle proprie capacità e competenze. L'Animazione come effimero passatempo, divertimento fine a se stesso, ha impregnato la concezione Creativa e Sociale delle origini. Riducendo la pratica ad ancella, quando va bene, e complice, sempre più spesso, degli obiettivi di conservazione e immutabilità che i contesti e le organizzazioni, all'interno dei quali si trova oggi, hanno assunto e che intenzionalmente stanno perseguendo.

La concezione effimera della pratica ha vinto anche per le sue peculiarità metodologiche.

Mentre la concezione ludica e creativa privilegiava il tecnicismo, e quella politico-sociale si fondava su un approccio partecipativo e coinvolgente, l'approccio effimero ha diffuso e reso egemone un modo autoritario e direttivo di erogare divertimento e passatempo. L'Animatore dell'effimero mira al consenso dei partecipanti offrendo loro pacchetti preconfezionati da fruire, a tasso partecipativo uguale a zero, con obiettivi di mutamento, nulli. È il manipolatore della piazza, il seduttore della massa, il giullare alla corte.

1.1.3- Del futuro

L'Animazione ha costruito la sua legittimazione abbandonando l'originaria spinta innovatrice e consolidando una sola delle vocazioni originarie, quella dell'Effimero. Forse è riscoprendo e attualizzando le direttrici (rimosse e represses) della Creatività e del Sociale che oggi si può

rintracciare un nuovo senso, un possibile futuro per la pratica. Ripartire, cioè, da dove eravamo rimasti (circa 40 anni fa) significa rimettere in moto energie e proposte dopo il terribile sonno degli anni '90 e del primo lustro del terzo millennio.

Affrontando alcune questioni che da sempre hanno contrassegnato la debolezza della pratica: la sudditanza del fare al pensare, la predominanza delle tecniche sul senso, la diversità con le pratiche limitrofe (insegnamento, educazione, intrattenimento). Inoltre ripensando a “chi è” l'Animatore, a quale mercato dovrebbe rivolgersi, fuori ed oltre quello assistito e finanziato dal morente Stato Assistenziale.

L'Animazione deve riprendersi il suo specifico di pratica sociale che stimola l'apertura di scenari, esistenziali personali e collettivi, inesplorati, promuove il possibile partendo dal reale ma senza esaurirsi in esso, favorisce il contatto, la comunicazione, l'aggregazione tra le persone, stimola la ricerca di un sogno. Sviluppare il potenziale di individui e gruppi corrisponde, infatti, ad offrire opportunità di trasformare la realtà, incidendo nella qualità dei rapporti e promuovendo la costruzione di un futuro.

Oggi, come 40 anni fa il rimosso delle persone, il represso dalla società, il non ancora attuato delle comunità, sono grandi ambiti e campi di intervento per l'Animazione. Se però al centro vengono rimesse le finalità di un tempo: la crescita e il cambiamento di individui, singoli e aggregati; non l'intrattenimento, l'imbonimento, la farsa, in vista della

conservazione omologante.

In questo senso l'Animazione non può semplicemente ridursi a un *fare*; deve ritornare ad essere un *pensare*: un far fare, far esprimere che viene sostenuto da un pensiero sulla realtà e sullo spirito del tempo. Invece oggi la riduzione dell'Animazione a pratica dell'effimero, oscura o addirittura annulla, i già pochi segnali di riflessione sull'azione e sulla professione, considerandoli inutili se non dannosi.

Se animare significa intrattenere, a cosa può servire un “cervello” alla ballerina del can can, al mago con le colombe nel cilindro, al “barbarossa” che sputa il fuoco o cammina sui trampoli?! Far passare “qualche ora lieta” a trenta bimbi nella piazza del paese, ad uno sciame di famiglie la domenica pomeriggio, a 50 vecchietti alle soglie del trapasso ospiti della casa di riposo in montagna, oppure riempire i tempi morti in un comunità per malati psichici o ex tossicodipendenti, nulla ha a che fare con la sfida di promuovere opportunità di crescita e cambiamento, di fronte la quale si trova, oggi come un tempo, la pratica animativa. Se da un punto di vista formale, per fare Animazione servono degli intellettuali (operatori con almeno tre anni di università), purtroppo la realtà dei fatti ci dice che per il mercato bastano dei buoni imitatori, con qualche asso nella manica, istrionici fiorello dalla battuta facile.

Non sempre, però, e non dappertutto le cose sono andate e vanno così: in questi anni ho incontrato associazioni, cooperative, singoli Animatori intenzionati ad esplorare ambiti nuovi, individuare nuove opportunità di sviluppo,

disposti ad un continuo aggiornamento della propria professionalità. Nei fatti, però, poi hanno tradito le “buone intenzioni”, travolti dalle sirene di enti locali ed organizzazioni private che hanno chiesto loro di far tacere il *sensu* (dell'Animazione) a favore del *consensu* dei partecipanti, raccolti attraverso il *non sensu* di eventi, attività, iniziative che avrebbero potuto essere realizzate da un qualsiasi imbonitore da televendita. Senza una riflessione sui presupposti e sul *sensu* dell'Animazione, la pratica non ha dignità né motivo di esistere. Se oggi ci troviamo al capezzale della professione è anche perché dagli anni '90 si contano sulle dita di una mano le pubblicazioni che ne affrontano le questioni cruciali, ne denunciano i fallimenti, ricercano le direttrici per il futuro!

1.2- Ripensare il *sensu* dell'Animazione

L'Animazione, risucchiata come quelle limitrofe (insegnamento, educazione, assistenza), dal vortice collettivo che spinge verso l'omologazione dei comportamenti, si è avviata verso la celebrazione sociale in quanto perfettamente adattata agli obiettivi conservativi (se non repressivi) di chi la commissiona ma anche di chi la fa! La pratica soffre della rinuncia ad essere antagonista e propositrice di alternative in un mondo nel quale sembra smarrita la consapevolezza dell'integrità tra *corpo e ragione*: emozioni, sentimenti, intuizioni, sensazioni, sensibilità esperita hanno lasciato il campo a favore della centralità del voyeurismo e della messa in scena

(mercificazione e oggettivazione). In una società dove si vive la fine della *socialità* come scambio, influenza, conflitto, negoziazione per assistere alla predominanza delle relazioni da consumare, a tempo determinato, da fruire per censo o per classe.

Domandiamoci dunque quanto l'Animazione – impiegata prevalentemente in servizi sociali per “utenti” (anziani, minori, giovani, disabili, etc.) – operi come strumento di separazione piuttosto che come motore per l'integrazione tra quelle persone e il territorio, oppure tra differenti generazioni, oppure ancora tra cittadini afferenti a diverse culture?!

Domandiamoci ancora come mai l'Animazione osserva impassibile la fine del gioco come attività libera all'interno di poche regole, attività data ma anche da inventare, occasione di espressività e gratuità, e tollera se non addirittura favorisce il predominio del gioco come evasione, ripetizione, formalità?!

E a questo proposito domandiamoci quanto l'Animazione sceglie di modellarsi sugli stereotipi ridanciani ed effimeri proposti dai modelli televisivi, rinunciando alla creatività ed alla libertà di inventare e far inventare?!

Domandiamoci quanto la “polverizzazione” della pratica, secondo le tecniche che dichiara di utilizzare (pittorica, teatrale, ludica, multimediale, manuale e via dicendo) sia concausa della scomparsa del sogno originario di azione per l'esplorazione dei bisogni repressi e rimossi delle

persone?! E come negare che il pullulare di “Animatori di/per tecnica” non sia collusivo con la predominanza nel mondo dell'uso della techne sul perché (il senso!) che essa offre nella ricerca di se stessi, delle relazioni con gli altri, di convivenze sociali più libere e felici?!

Non è, in questo senso, forse un caso che l'Animazione oggi viene connotata prevalentemente come “Animazione sociale”. Attribuzione che è un'evidente e subdola tautologia. Infatti non si è mai vista un'Animazione che non sia *sociale* e una teoria dell'Animazione non-sociale o asociale. Proprio in tale definizione si nasconde l'inganno: Animazione Sociale sta per Animazione SocioAssistenziale (pubblica o convenzionata) e Animatore vuol sempre di più dire educatore, assistente, insegnante, infermiere... quando va bene. Perché sempre più di frequente l'Animazione sociale viene gestita da un Animatore che balla, danza, fa ridere e sorridere, magari anche giocare e costruire, ma del quale se ne può benissimo fare senza.

La sostituibilità dell'Animatore con altre figure (psicologi, assistenti sociali, educatori, pedagogisti, ma anche infermieri e pediatri) ne ha determinato la sua “decoratività”, rendendolo schiavo di ricatti economici e professionali. Ho visto Animatori accettare paghe da operaio agricolo, a volte in nero, in un precariato senza fine, pur di fare uno spettacolo al mese in una casa di riposo o un evento straordinario per i giovani di una circoscrizione cittadina. D'altro canto ho incontrato psicologi che animavano gruppi di terapia e infermieri inventarsi feste di carnevale senza

arte né parte. Con una piccola differenza: che gli psicologi e le infermiere erano a busta paga dell'ente, mentre il povero Animatore veniva pagato con poco più di un gettone presenza.

L'accettazione di fare Animazione in contesti “ghettizzanti” dove i partecipanti vivono situazioni di repressione e controllo (penso agli anziani delle case di Riposo e ai minori nei Centri di Aggregazione Giovanile, CAG) ha altresì omologato la pratica a quella carceraria. Come pensare di far esprimere e far esplorare il possibile a utenti che per 10 ore al giorno vivono rinchiusi e che, nelle rimanenti due, dovrebbero fruire di stimoli alla presa di coscienza e all'emancipazione, da parte del *SuperAnimatore*? Non è un caso che oggi l'Animazione socio assistenziale sia essenzialmente “pratica di tecniche”: l'Animatore esercita la sua professione attraverso laboratori, atelier, botteghe all'interno delle quali insegna (!) come fare decoupage, burattini e maschere, taglio e cucito.

L'Animazione è nata per aiutare le persone ad allargare il potere sulle loro esistenze, mediante il gioco, la socialità, il ricorso a linguaggi divergenti, la creatività, la rivalutazione del corpo. L'Animazione è nata per aiutare le persone e le collettività ad aumentare il potere sulla vita, le relazioni, il futuro. Oggi sembra essere sostanzialmente diventata ancella consolatrice alla decadenza di senso, individuale e collettivo, asservita e malamente collusa con un contesto di conservazione e repressione dell'espressività soggettiva e collettiva.

1.2.1- Contro il metodo (scientifico e... animativo)

Il metodo è sicuramente una delle più importanti conquiste della tradizione occidentale. Di quella scientifica, innanzitutto, e successivamente (recentemente!) di quella sociale. Il metodo è stato scoperto da Galileo, Bacone ne è stato il propagandista, con Newton ne abbiamo il trionfo. Poi sono venuti Maxwell, Mach, Einstein, Bohr, Heisenberg che lo hanno disarticolato “pezzo a pezzo” e ricostruito, fino a contribuire alla costruzione dell'attuale visione scientifica.

L'idea di un metodo che contenga principi fermi, immutabili e assolutamente vincolanti come guida nell'attività è stata da tempo però abbandonata dalla scienza. L'attività di ricerca e scoperta, infatti, ha incontrato difficoltà considerevoli quando messa a confronto con i risultati della ricerca storica: non c'è una singola norma, per quanto plausibile e per quanto saldamente radicata nell'epistemologia, che non sia stata violata in qualche circostanza. Nessuna singola teoria è mai stata in accordo con tutti i “fatti noti” del suo campo. Né Galileo né Bohr temevano questo assunto: elaborare e diffondere ipotesi incompatibili sia con le teorie che con i fatti acquisiti era una loro consuetudine.

Le pratiche sociali hanno rincorso la scienza, con ritardi e spesso cattive traduzioni, assumendo come “assunti teoricamente indiscutibili” principi che la scienza aveva già abbandonato da tempo. Ed anche per quanto riguarda il “metodo” è stato così.

Nel passaggio delle pratiche sociali dalle mani di genitori, volontari, dilettanti (nel senso nobile!) a quelle di insegnanti, educatori, operatori specializzati (ovvero professionisti), la necessità di codificare prassi e consuetudini nell'educare, istruire, assistere è divenuta impellente e chissà mai perché, necessaria. È apparso ineludibile il bisogno di “darsi delle regole” per fare ciò che per millenni gli uomini e le donne avevano vissuto nelle relazioni d'affetto, di cura, di aiuto. Nel passaggio (semplificando) da *natura a cultura*, il darsi un metodo ha risolto un grande senso di inadeguatezza e di vuoto epistemologico delle giovani pratiche sociali. Percorso di sudditanza, sciocca ed insensata, alle scienze esatte (che invece hanno progressivamente rinunciato a questo nome!) che si conclude proprio in questo inizio di millennio dove il mondo dell'accademia chiama appunto “scienze” l'educazione, la formazione, la psicologia... e finanche l'Animazione.

Quest'ultima figlia delle altre “scienze sociali” ha dovuto/voluto definirsi dapprima con una finalità e, successivamente, con una descrizione a priori del proprio metodo. Metodo che però non è differente da quello delle pratiche sociali limitrofe. Infatti si sostanzia nel circolo virtuoso ed aureo di “osservazione-progettazione-realizzazione-valutazione” che afferisce a tutte le pratiche e discipline che intendono porsi come finalità il cambiamento delle persone. Circolo, ahimè, che però le discipline (scientifiche) dalle quali è stato derivato hanno abbandonato da tempo; poiché consapevoli del rischio di cadere nella più

bieca semplificazione, a causa del fatto che si fonda su tre falsi principi:

- *l'idealizzazione* e cioè la credenza che la realtà possa esaurirsi solo nell'intelligibile, in ciò che si analizza attraverso l'osservazione e la descrizione;
- *la razionalizzazione* e cioè la volontà di racchiudere la realtà nell'ordine e nella coerenza di un sistema, proibendo eventuali straripamenti, dunque giustificando l'esistenza del mondo solo attraverso l'attribuzione ad esso di una patente di “ragionevolezza a tutto tondo”;
- *la normalizzazione* e cioè la eliminazione programmata di ciò che nel reale è strano, irriducibile, misterioso, deviante.

Se l'Animazione vuole rimettere in moto una riflessione sul suo senso può forse farlo mettendo al centro la questione dell'abbandono o della rivisitazione del suo Metodo.

Metodo significa cammino. Qui e ora. Bisogna dunque accettare di camminare senza sentiero, di tracciare il sentiero nel cammino. Fare proprio ciò che diceva Antonio Machado: “Caminante no hay camino, se hace camino al andar”. Il metodo non può costituirsi che nella ricerca: non può venir alla luce e formularsi che in seguito, nel momento in cui l'arrivo torna ad essere un nuovo punto di partenza, questa volta dotato di un metodo. Nietzsche lo sapeva: “i metodi vengono alla fine”. E il ritorno all'inizio non è un circolo vizioso se il viaggio, come indica l'inglese *trip*, significa “esperienza che cambia”, in maniera che il

cerchio avrà potuto trasformarsi in una spirale, dove il ritorno all'inizio è proprio ciò che allontana dall'inizio.

1.3- Le 3P dell'Animazione.

Potere, Partecipazione, Progetto

Ciò che apprende ad apprendere, questo è il metodo: non parto con un metodo, ma alla ricerca di un metodo. E si parte con qualche assunto ideologico (parola fuori moda, ma senza eguali, almeno nel mio vocabolario).

1.3.1- Potere

L'Animazione è stata, per me, è e resterà, una pratica politica. Artificio perché singoli, gruppi, organizzazioni, comunità, sviluppino il loro potenziale e possano prendere coscienza di sé e di ciò che li circonda. Opportunità perché aumentino libertà e potere.

Libertà di pensare – come si diceva una volta – “con la propria testa” al di fuori e/o con la coscienza delle manipolazioni, dei condizionamenti, delle spinte omologanti e deprivanti. Potere di fare, di creare, di influenzare, di decidere: potere di essere sé stessi e di attualizzare il possibile che non è ancora.

Naturalmente ciò significa ritenere che il contemporaneo non sia il migliore dei mondi possibili e che le potenzialità umane oggi non siano libere di esprimersi al meglio. Il Terzo Millennio è iniziato connotandosi con l'idolatria del capitalismo globale quale unica forma del *modus vivendi*

economico e sociale. La civiltà unica è la civiltà economica e l'istanza ordinatrice dell'Occidente è l'autovalorizzazione, fine a se stessa, del denaro, nuovo “dio” degli dei. Tale istanza però porta con sé malattia e morte.

La prevalenza della “tecnica” diffonde la degenerazione di ogni capacità immaginativo-fantastica attiva. Sembra che il pensiero lasci il posto all'intelligenza. Poco importa allo strascicante scorrere del tempo quotidiano, il chiedere ragione e perché delle cose, dei comportamenti, del senso. Sono le abilità strumentali che producono plus valore e che si sono sostituite alle abilità visionarie e utopiche. È, come dice Norman Brown, “la vittoria storicizzata del principio di realtà”: lo schiacciamento del possibile (potenziale, potere) sul reale come garanzia di maggiore sicurezza e maggior successo (sicurezza e successo, ricordano le tragiche SS) per l'inconsapevolezza dell'umana specie.

Attraverso la prevalenza della tecnica, la civiltà occidentale e la cultura che la sostanzia (della complessità post-moderna e del capitalismo globalizzato) esprimono una specifica organizzazione storico-sociale della realtà che non ha precedenti nel passato. Sempre la civiltà è pre-dita come dominio organizzato, come repressione addizionale alla repressione fondamentale, oggi però ci troviamo di fronte ad una forma estremamente sofisticata, al limite della tirannia, collettivamente subita ma altrettanto desiderata.

L'unica realtà che l'adulto esprime è quella della prestazione, di cui il lavoro è forma storica, che sostanzia la stratificazione della società secondo le capacità econo-

niche dei suoi cittadini. L'attuale principio di realtà sottrae l'energia individuale e la veicola nel lavoro: l'individuo "normale" subisce "liberamente" la repressione e la introietta come se fosse "nella sua stessa natura".

La civiltà del terzo millennio ha declinato la sua cultura secondo la forma della negazione del radicale conflitto tra istinto di vita/istinto di morte: il fast living (fast sex, fast food, fast learning, fast moving, fast smoking), ricaccia nel rimosso la grande ineludibile destinazione della vita terrena di ciascuno di noi.

Ciò significa vivere nel sogno e non nella realtà (come già Calderon de La Barca aveva descritto ne "La vida es sueño"), confondere il reale con il possibile. Se il sogno è il meccanismo oggi prevalente della cultura contemporanea, l'economia psicologica che lo sostiene costituisce il primato della morte sulla vita di ciascuno di noi.

In questa età postmoderna, ad alto gradiente di repressione aggiuntiva e di svuotamento di senso, l'Animazione può essere opportunità per l'uomo e la donna, per essere più liberi di esprimere il proprio potenziale ed esplorare il possibile che non è ancora. Ciò significa che l'Animazione deve privilegiare la messa in crisi della sicurezza del denaro e la promessa del successo a tutti i costi. In altre parole aiutare gli individui, i gruppi, le comunità a prendere coscienza dei problemi e dei reali bisogni, a pensare a se stessi esercitando la capacità critica, ad attualizzare le potenzialità, ad esprimere risorse scovate nel mondo del possibile e non solo nel reale, per realizzare da

attori immersi nella realtà (non nel sogno) la propria vita e propri progetti.

1.3.2- Partecipazione

L'Animazione, come d'altro canto tutte le pratiche che hanno a che fare con l'umano, non ha nessun potere di costrizione ed obbligo nei confronti di alcuno. Le analisi e le convinzioni che ne fondano e ispirano la pratica sanciscono come ineludibili, il coinvolgimento e la condivisione di chi partecipa, effettivo coautore e coprotagonista dell'avventura per il cambiamento.

L'utente, individuale e collettivo, è partner essenziale dell'Animazione. L'accettazione e la compartecipazione del partner sono iniziali garanzie di intrapresa di un cammino i cui risultati non sono codificati, seppur dichiarati e intenzionalmente ricercati. “Fare con” è la caratteristica dell'Animazione.

Essa esclude, ma non potrebbe fare altrimenti, di cadere nell'autoritario, nella costrizione, nell'obbligo: nessuno impara, si modifica, cambia, cresce, se non lo vuole, almeno in parte e per qualche aspetto, fare. Non solo è impossibile animare qualcuno senza il suo consenso ma, oggi più che nel passato, è necessaria la partecipazione convinta e motivata degli “utenti”. Partecipare significa sentirsi parte, appartenere, e presuppone una decisione di immettersi nel percorso, sia da parte di chi fa Animazione sia di chi vi partecipa.

Ciò non significa che non vi siano ambivalenze e contraddizioni, ma il processo deve avviarsi riducendo consapevolmente al minimo tali contraddizioni, perché quando successivamente emergeranno, possano essere trattate e superate, condividendone motivi e significati.

La partecipazione (nel senso di con-senso, coinvolgimento, co-responsabilità), se appare un requisito essenziale perché si possa realizzare il “fare Animazione”, oggi risulta essere sempre di più un risultato.

È raro incontrare utenti che accedono ad attività animative con motivazioni chiare ed aspettative congruenti alla proposta. Nonostante che le persone siano state informate spesso richiedono altro da quello presentato loro. Ottenere la partecipazione dell'utente (individuo, gruppo, organizzazione, comunità) è il centro, la finalità del lavoro animativo.

In altre parole, la partecipazione attiva è mezzo ma anche fine dell'Animazione.

Ed oggi ne rappresenta una (forse la principale) delle questioni controverse, che ne ostacolano la diffusione e il consolidamento professionale. La partecipazione è sinonimo di eversione. Partecipare, essere protagonisti e coautori di un itinerario di cambiamento (così come l'Animazione intende fare) stravolge i cliché contemporanei del voyeurismo e del “passivismo”. Uscire di casa, incontrare persone, condividere e confrontare idee e progetti, tentare di realizzarli, operare concretamente per risolvere

problemi, è assolutamente anacronistico e pericoloso. Vuol dire esporsi ad enormi rischi personali: il marchio affibbiato dai vicini di “stranezza e diversità”, la continua richiesta istituzionale di rispettare regole, la negazione da parte del contesto di qualsiasi facilitazione o riconoscimento. Ci sono decine di episodi che possono testimoniare ciò. Il gruppo di giovani che vuole realizzare una festa, ma ciò gli viene impedito dalla polizia municipale che accampa come scusa le proteste dei concittadini (per eventuali, non ancora accaduti) schiamazzi notturni e che può farlo perché manca un permesso comunale di “occupazione del suolo pubblico”. Salvo dopo scoprire che la festa avrebbe dovuto tenersi all'interno di un centro sociale di proprietà del comune stesso. Oppure il gruppo di genitori intenzionato a realizzare “qualcosa” per gli adolescenti del quartiere che, una volta trovati a fatica una sala che li ospiti, uno sponsor che li finanzi, dieci giovani interessati che intendono partecipare, viene ostacolato da altri genitori che si appellano a leggi e regolamenti (vedi privacy) per impedire che i figli siano contattati telefonicamente e convocati all'incontro.

Partecipare è eversivo perché il contesto è passivizzante e le persone hanno introiettato le regole, repressive e omologanti, del gioco sociale: produci, consuma, crepa.

La partecipazione è anche contrario di anestesia. Partecipare significa anche essere sensibili a se stessi e al mondo circostante. Significa non aver abbandonato la capacità di percepire a favore solamente di quella del

ragionare. Significa agire ascoltando anche il cuore e le emozioni. Oggi i sentimenti sono essenzialmente spettacolarizzati, vissuti per interposta persona, repressi al limite della nevrosi, nella vita “reale” quotidiana. La partecipazione chiede di giocare interamente come persone all'interno di relazioni non mediate dal tubo catodico. Relazioni quindi che possono essere rischiose, incontrollabili, minaccianti. Dimenticando come la bellezza di sé si può trovare e sviluppare solo attraverso la scoperta dell'altro e l'incontro con i sentimenti che accomunano l'umano. Oggi essere “estetici” significa rischiare grosso: mostrare e mostrarsi, mettere in comune, condividere, utilizzando una parte di sé, quella emotiva e sentimentale, che il contesto vorrebbe semplicemente ridotta a merce di intrattenimento.

L'Animazione lavora con le persone e si giustifica solo se finalizzata al cambiamento e alla crescita della libertà e del potere. L'alleanza per il cambiamento è possibile solo quando esistono: a) consapevolezza di un desiderio o di un disagio; b) fiducia nel futuro, come spazio del migliorabile. Oggi questi requisiti per l'alleanza animatore/partecipante si sono trasformati in risultati: il futuro è irrintracciabile, quasi scomparso, negato dalla riduzione della libertà di agire e pensare. L'aggressività repressa e proiettata, non elaborata e agita, non consente altresì ai desideri di emergere né di esprimersi: li intravediamo solo nelle manifestazioni di finzione collettiva, consumate guardando la De Filippi e Mara Venier. Il cambiamento programmato non è più possibile senza tener conto di questa tragica

condizione umana e sociale. Il lavoro dell'Animazione può riaccendere i desideri e proiettarli nel futuro, la partecipazione può esserne un potente motore.

1.3.3- Progetto

Siamo ancora capaci di futuro? Esiste ancora la possibilità per l'uomo contemporaneo, per ciascuno di noi, di vivere un progetto di vita (etimologicamente: gettando davanti a noi un insieme di possibilità e di idee) attraverso cui, in certo qual modo, ipotecare la nostra vita e vivere il nostro tempo non come sopravvissuti, aperti ad un futuro verso il quale dirigersi carichi di speranza? Quale scelta compiere tra la speranza in un progetto globale sulla vita e sulle cose e un cinismo, anche filosoficamente motivato, sempre più diffuso, prodotto dalla perdita d'innocenza delle utopie?

Il Presente come *kairos* é il luogo di riflessione nel quale ciascuno può ritrovare la propria identità: il Passato e il Futuro sono in qualche modo al servizio del Presente. Ma, parafrasando il sociologo francese Edgar Morin, è necessario che tutti coloro che hanno il compito di entrare in relazione con l'altro si portino negli avamposti del tempo incerto, il futuro. Noi oggi, conficcati in questo presente, siamo posti di fronte a nuove sfide, sia a livello macro-sociale (la globalizzazione, l'entrata in un'epoca multi-culturale, una continua rielaborazione delle conoscenze) sia a livello micro-sociale (l'urgenza di elaborare nuove modalità di relazione con gli altri, in famiglia, tra i sessi, tra persone distanti fisicamente ma accessibili vir-

tualmente). Ma questi due ambiti (il *micro* e il *macro*) sono oggi sempre più indisciungibili e rappresentano possibili ambiti di esplorazione e ricerca per il futuro dell'Animazione. A partire da tre questioni che li attraversano: l'informazione, la globalizzazione, la multiculturalità.

1.4- L'Animazione “glocale”

La questione dell'informazione oggi ci coinvolge tutti quanti, in profondità e per vari aspetti. Sarà anche uno dei banchi di prova per l'Animazione e per la sua capacità di incidervi: c'è infatti un nesso molto stretto tra informazione e sapere, informazione e libertà, sapere e potere.

La parola d'ordine dei grandi conglomerati della comunicazione è *concentrazione*: i colossi della telefonia, del cinema, della pubblicità, del video e dell'informatica si uniscono tra loro per spartirsi *un'informazione*. Tale concentrazione è finalizzata alla *mercificazione dell'informazione*. Le industrie mediatiche sono nate con l'intento non di comunicare ma di vendere, non di umanizzare l'etere, ma di spartirsi un'informazione che tende sempre di più a diventare *merce*, elemento di consumo e di scambio, dove il profitto si fa valore unico di riferimento. La *mercificazione dell'informazione* tende a ridurre le persone a *consumatori* ed è la cartina di tornasole che mostra in tutta la sua radicalità un'idea ormai palese: la cultura del consumo è il prodotto di una mercificazione che, dopo aver invaso il mondo dei beni materiali, colonizza in misura crescente altri ambiti della vita che precedentemente non

avevano a che fare con il mercato (l'educazione, l'arte, la politica, lo sport, la salute).

L'Animazione può favorire “tra la gente” una riflessione radicale sull'idea di “consumo”. Svelare come l'avvento del “messianismo mediatico” esprime essenzialmente la ricerca del sensazionale e dello “spettacolistico” all'interno di un quotidiano, falso e iper-reale. E come la prognosi nietzscheana della “*fabulizzazione del mondo*” si evidenzia come questa sia l'unica possibilità comunicativa di un mondo ormai ridotto a “*spettacolo*”.

L'animazione può provare a stimolare consapevolezza sui rapporti tra realtà e illusione nel tempo attuale e post-moderno.

Strettamente collegata all'ambito dell'informazione è la problematica della globalizzazione che, detta in termini radicali, fa dell'Economico il volto del nostro tempo presente e futuro.

Sebbene con il termine di “globalizzazione” si intenda la forma tipica degli attuali processi capitalistici triadici (in cui, cioè, le parti in gioco sono costituite da Usa, Giappone, Unione Europea) mirati ad integrare e controllare il mercato e le risorse disponibili al fine di ottenere una sempre più grande quantità di profitti su scala mondiale (FMI, WTO, Banca Mondiale), tale concetto assume un'importanza decisiva all'interno di una messa in discussione dei rapporti tra “Stato” e “Mercato”, dove altrettanto centrali sono i concetti di “integrazione”, “interdipendenza” e “mondializzazione”.

Tale questione rimanda alla condizione di ciascuno di noi. In quanto cittadini o sudditi siamo soggetti a leggi, convenzioni e usanze (cioè un sistema di “giurisdizione”) che determinano o condizionano comportamenti solo entro i confini dello Stato nazionale, ma la cui funzionalità è condizionata in misura crescente da eventi e da decisioni rispetto ai quali il singolo Stato e i suoi cittadini sono fondamentalmente passivi.

Siamo cioè posti di fronte ad una *mondializzazione dell'economia* e, per converso, ad un'*economicizzazione del mondo* che rende i beni e i servizi – il lavoro, la terra, il corpo, gli organi, il sangue, lo sperma, l'affitto dell'utero – qualcosa di commerciabile, dove (l'ambito de) il Politico ha sempre meno voce in capitolo. Questi fenomeni hanno altresì stabilito forme di connessioni sociali che interessano l'intero pianeta e hanno modificato alcuni degli aspetti più intimi e personali della nostra esistenza quotidiana:

- una sempre più netta separazione del tempo e dello spazio e una loro ricombinazione in “zone” spazio-temporali della vita sociale assolutamente inedite;
- una disaggregazione dei sistemi sociali, per cui i rapporti sociali tendono ad essere sempre più sganciati dai contesti locali di appartenenza.

La globalizzazione ha portato a favorire i rapporti tra persone assenti, localmente distanti da ogni data situazione di interazione faccia a faccia, rendendo possibile il non essere più legato ad un luogo e ad un tempo determinati, ma a molti tempi e a molti luoghi contemporaneamente.

Dopo essere stati de-localizzati, la globalizzazione ci ha proiettati in un universo sempre più grande, nel quale sperimentiamo il reale superamento dei nostri confini geografici e mentali ma, contemporaneamente, cominciamo a percepire la grandezza di una realtà sempre più smisurata e inquietante, quasi *postumana*, dove i rapporti umani si riconfigurano in maniera ancora inedita.

Grazie ad una “organizzazione razionalizzata” della vita, abbiamo cominciato a stare in un mondo sempre più ampio ma, contemporaneamente, anche sempre più astratto, dove le consuetudini, le pratiche locali, le tradizioni storiche tendono, almeno in apparenza, ad avere un peso sempre minore. La globalizzazione ha espresso in maniera sintomatica un fenomeno, quello della “disaggregazione sociale”, già in essere da oltre 10 anni, trasfigurando in modo sempre più netto i rapporti sociali dei contesti locali di appartenenza e provocandone una loro ristrutturazione su scala spazio-temporale sempre più ampia.

Questi fenomeni sembrano oggi ineluttabili e inarrestabili. Per l'Animazione entrambe le galassie spazio temporali (global e local) possono rappresentare siti di interesse praticabili per attivare cambiamenti individuali e collettivi.

Ed è in questa prospettiva che la questione del multiculturalismo va intesa e affrontata. Intendendo con questo termine l'*incontro conflittuale* di una molteplicità di culture, di etnie, di tradizioni religiose, di visioni del mondo tra loro eterogenee e misteriose.

Il multiculturalismo è l'indicazione di un problema di enormi proporzioni e insieme di una "domanda aperta": come far convivere tra loro persone radicalmente differenti, in una fase storica in cui vengono espresse radicali diversità nella costituzione delle società, ma in cui sono repressi modelli di senso e di azione pluralistici?

L'entrata in un'epoca multiculturale ha oggi a che fare con quella "occidentalizzazione del mondo" dove il contatto tra culture differenti non si traduce in uno scambio equilibrato, ma in flusso massiccio a senso unico. La società multiculturale, prodotta da una globalizzazione economica spinta, mette a disposizione degli individui nuove possibilità e prospettive di vita (come ad esempio una nuova identità, una nuova patria, nuove possibilità lavorative), producendo però i cosiddetti «nomadi globali». Il tasso di *anomia* e di *perdita di identità* da parte delle minoranze culturali ed etniche che si trovano a vivere sotto una sorta di *neocolonialismo* sembra produrre una pericolosa frammentazione sociale senza precedenti. Queste minoranze, una volta venuta meno la teoria assimilazionista espressa dal *melting pot* (secondo cui gli immigrati avrebbero dovuto lentamente ma necessariamente seguire i modi di pensare e di vivere dei paesi ospitanti), hanno cominciato, a partire dagli anni Ottanta, a far valere proprio quelle differenze che concorrono a definire l'identità dei singoli individui (siano esse razziali, religiose, etniche). Per questo motivo la teoria del *melting pot* (*pentola in fusione*) ha ceduto il passo alla teoria della *salad bowl* (*insalatiera*), secondo cui ciascun individuo è chiamato a mescolarsi con altre persone differenti da lui, mantenendo però il proprio

“sapore”.

La questione centrale posta dal multiculturalismo riguarda dunque *il tema della comunità*, il significato del vivere insieme – uniti, ma secondo le proprie differenze – quell’“essere in comune” che va ricercato e se possibile ricostruito oltre lo spaesamento e lo sradicamento di popolo e di lingua. Vivendo effettivamente un *no future* e, contemporaneamente, in una costante perdita del passato, le comunità vivono per così dire in un “eterno presente” che toglie profondità all’esistenza, affastellandone gli avvenimenti in una qualità sempre in procinto di diventare storia senza mai riuscirci.

Lo spazio che abitiamo è il prodotto di un «processo *glocale*» (in cui globale e locale si incontrano e si mescolano in una sorta di meticcio esistenziale e culturale), dove l’individuo rinviene la sua identità solo inventandosi “appartenenze, luoghi e significati locali non più dati”. Nella ipermodernità la vita sociale si trova di fronte al molteplice; non vi è più l’evento che informa di sé una generazione o una società (basti pensare cosa ha significato per i nostri padri la seconda guerra mondiale o per una generazione appena tramontata la bomba atomica), ma gli eventi e la loro velocità, che depotenziano il sociale come storico. In questa sovrabbondanza di fatti (tali perché spettacolarizzati dai media) che toccano la nostra storia (il Vietnam, il ‘68, il Muro di Berlino, la guerra del Golfo 1 e 2), ci è difficile trovare un filo conduttore: *abbiamo la storia alle calcagna*.

Ma allora si può ancora parlare dell'esistenza di qualcosa di "comune", dal momento che questa in-differenziazione, in cui sono immersi tutti gli eventi, crea una sorta di estraneità congenita? Il senso del familiare, del sentirsi a casa, del "comunitario", non deriva più o non solo dal luogo, dall'abitare, ma dai modi in cui si ricreano le particolarità e le identità con le quali l'uomo entra in relazione con il mondo. Le identità si formano nei modi, nel lavorare comunicando, più che nei luoghi che conservano caratteri di familiarità, confidenza, comodità che si basavano sulla *routine* quotidiana dei soggetti.

L'alba di questo secolo, quindi, dà fuoco ai filamenti delle appartenenze e delle ideologie, mettendo allo scoperto il nervo delle identità che sono una costruzione sociale, da rimettere continuamente in gioco, da riaprire e riscoprire nel "glocale" – uno spazio fatto essenzialmente di relazioni e competenze che permettono di stare in mezzo, in una dimensione intermedia ove è possibile stare nella misura in cui si producono beni relazionali, che fanno dello spazio vuoto tra il "luogo e il mondo", uno spazio da percorrere e vivere. È qui che il soggetto potrà ricercare una sorta di nuovo radicamento; sulla sua capacità di essere non in un luogo solo, ove ricostruire la comunità, ma in più luoghi. Il soggetto (individuale o collettivo) che sa abitare e percorrere molteplici spazi (locali, regionali, nazionali, sopranazionali, mondiali) in questa simultaneità deterritorializzata, ritorna al locale ricco di esperienza: il localismo è oggi figlio del cosmopolitismo e viceversa. In questo

sincretismo stanno i processi di socializzazione.

Processi che da sempre hanno visto l'Animazione come protagonista nella loro promozione e facilitazione. Terreno dunque dove la pratica potrà coltivare i suoi sogni di presenza e sviluppo nella vita delle *comunità glocali*, se sarà capace di trattare il sincretismo dei comportamenti e degli stili di vita in cui l'anomia diventa la nota dominante (dove per "anomia" intendiamo la perdita di quei valori – *anomos* – che avevano "integrato" la comunità). Infatti la perdita di punti di riferimento condivisi comporta – per gli abitanti di una comunità multiculturale – la sperimentazione di forme e stili di vita in cui diventa dominante l'essere *nomade* e il *fare esodo*. Se saprà tener conto di ciò, l'Animazione sarà protagonista della costruzione della comunità di "*noi altri*", dove ognuno verrà chiamato ad imparare, forse lentamente e con gran fatica, a vivere nell'intimità di un essere estraneo, e non per adattarlo ma per *renderlo noto*, non per mantenerlo lontano, ma per facilitare la sua "inapparenza", a tal punto che il suo nome sia il nome di tutti.

Secondo Capitolo

SULLA QUALITÀ: MODELLI DI ANIMATORE A CONFRONTO

Guido Contessa

Il termine animatore è un po' come quello di volontario. Si tratta di grimaldelli linguistici utilizzati con parecchi significati diversi. Sono anche utili a imbellettare e captare la benevolenza, il che spiega perché siano tanto diffusi nella nostra cultura fatta di miele e demonizzazione dello spirito critico. Ci sono oggi tanti tipi di animatori, che possiamo chiamare modelli nel senso di silhouettes, schizzi di mestieri, vagamente delineati da un mercato del lavoro che è molto in movimento.

Non si tratta per la verità di modelli teorizzati, cioè fondati su teorie o discipline scientifico-professionali, bensì di figure plasmate da un mercato turbolento e fatto di infinite “pieghe” e anfratti.

2.1- I sedicenti

Caratteristica comune di queste figure è quella di non sapere fare niente bene in specifico, né avere alcun titolo particolare. In genere si tratta di giovani che sono motivati a questa esperienza in tre modi.

- **Come recupero di un “argent de poche”, nella fase di studio universitario**

C'è chi durante gli studi, per mantenersi un hobby o soddisfare piccoli desideri, fa la commessa durante le feste

natalizie, chi fa il pony express, chi vendemmia e chi fa il dog sitter. L'animazione è in questi casi una soluzione interessante. Perché in genere questo lavoro si svolge in luoghi ameni, e perché si tratta di un ruolo "al centro" che soddisfa ampiamente il narcisismo.

- **Come stage/esperienza per una professione futura**

Molti giovani hanno la passione o il mito del lavoro nello spettacolo, nello sport o nell'arte. Il musicista, la ballerina, l'attore, lo scenografo, il tennista, il subacqueo sono professioni che oggi hanno più fascino anche perché ottengono un discreto consenso sociale, laddove prima erano accompagnati da una pesante svalutazione. In attesa di entrare seriamente nella professione, a lato di un percorso formativo specifico, come sperimentazione delle attitudini e capacità, l'animazione è un'ipotesi interessante.

- **Come ripiego di una carriera artistica fallita o mai cominciata**

Ci sono tennisti incapaci di praticare questo sport in modo professionistico; attori che nessuna compagnia accetta; musicisti troppo scadenti per essere retribuiti quando suonano; comici che non riescono a far ridere nessuno; fanciulle vistose, ma non abbastanza brave per fare carriera nello spettacolo; scenografi e costumisti che non trovano lavoro: ecco una buona riserva dell'animazione.

I dati unificanti di queste figure sono l'auto-legittimazione e la transitorietà. Non partono da una formazione specifica come animatore, ma entrano nel lavoro a partire da

competenze le più eterodosse. Raramente entrano nell'animazione per restarci, ma perlopiù la vivono come esperienza temporanea. Sono la incarnazione del principio di incompetenza. Nel senso che solo i meno competenti restano a lungo nel mestiere. Coloro che hanno qualche potenzialità passano presto a occupazioni più remunerative, più stabili, più dignitose.

2.1.1- I corpotori: giullari ed entreneuses

Questo “modello” di animatore è oggi vincente. Le vecchie definizioni di gigolò, entreneuse o entertainer (intrattenitore), ballerina, figurante, artista amatoriale, istruttore sportivo sono troppo poco “politicamente corrette” o troppo impegnative: ecco che i media, ma anche gli stessi operatori, usano il termine “animatore”. Il turismo è il primo mercato di impiego di queste figure, cui seguono le discoteche ed i pubs, le feste private, i circoli ricreativi, i parchi di divertimento. In sintesi, tutto il comparto del tempo libero.

Una caratteristica comune a questi animatori è la giovane età: è raro trovarne qualcuno sopra i 35 anni. E ciò per motivi evidenti. Il primo è che la paga di questi operatori è quasi sempre stagionale e bassissima (nel turismo) o saltuaria e in nero (nelle discoteche). Il secondo è che la maggioranza parte come animatore “temporaneo”, in attesa d'altro, che verso i 30 anni arriva. Il terzo è che molti di questi animatori hanno la loro prima arma nel corpo, che deve essere bello, atletico, sensuale, cioè relativamente giovane.

La crucialità del corpo, per cui preferiamo chiamare “corpotori” questi “animatori”, rimanda ad un carattere di fondo comune a tutti questi animatori, che è il “look”, le sembianze, l'apparire, lo sguardo, l'occhio, lo spettacolo (cioè quello che “si guarda”). La diffusione di questa figura è coerente con lo spirito del secolo XX, che comincia coi fratelli Lumière e continua con Reagan, imperatore proveniente da Hollywood, la tragica fiction delle Torri gemelle e il vassallo Berlusconi, modellato dalle sue tv. Dal cinema muto alla politica spettacolo, dal dagherrotipo al terrorismo mediatico, il XX secolo e l'aurora del XXI sono caratterizzati dal guardare. E i “corpotori” sono una risposta a questa vocazione: si fanno guardare mentre ballano, sfilano, cantano, recitano, giocano.

Il primato dell'occhio va in parallelo con la supremazia del visibile, ancorché immateriale. Divertimento e bellezza sono dati da ciò che appaga lo sguardo, sia materiale sia immagine, cosa o simulacro, realtà o illusione. Come in tutte le epoche di decadenza, il potere va in scena, lo spettacolo domina su tutto il resto e la vita privata è oscena (cioè “on stage”, sulla scena).

Il problema è che lo sguardo è per sua natura soggettivo, e l'oggetto guardato dipende dal consenso dello spettatore. La società dello sguardo ha una dipendenza vitale dal consenso: l'auditel è il metronomo della vita post-moderna. Il consenso però non può essere ottenuto dai test di realtà, dalle sostanze, dagli oggetti e dagli effetti reali. Lo sguardo

si alimenta degli “effetti speciali” e questi si sorreggono sulla manipolazione. Prestidigitazione e illusionismo pervadono la comunicazione di massa e interumana. Se il vedere è l’esperienza cruciale, avere spettatori è la condizione per esistere.

I corpotori perseguono il consenso ad ogni costo, modellando se stessi sulla media piuttosto che contribuendo ed elevarla. In una relazione perversa di tipo servopadrone invece che di scambio, i corpotori si modellano sulla media ed insieme manipolano chi guarda per conservarla al suo livello. Lo strumento principe dei corpotori è quello dei media: il sorriso, l’ammicciamento, la moina, l’occhiolino complice su non si sa cosa. Come il gatto del Cheshire che lascia il suo sorriso nella stanza, il corpotore spalma su ogni relazione il suo sorriso-marmellata. Lo stesso sorriso che è la forma esterna di un divertimento, la cui natura è ecolalica, ipnotica, anestetica. Il divertimento dei corpotori, lungi dall’essere divergente o solo diverso, si esprime con la ripetizione, il tormentone, il rituale, in una funzione ipnotica che ha come unico senso la astensione dal pensiero critico. Il divertimento (e le droghe ne sono simbolo) ha una funzione anestetica e collude col bisogno di “morte apparente” di una cultura giunta al vertice del suo stato comatoso.

2.1.2- Le maestrine: come trasformare il tempo libero in una scuola

Questo “modello” di animatore è il frutto del concetto di efficienza che pervade la nostra cultura attuale. Ribaltando

la vecchia idea illichiana di descolarizzare la scuola, le maestre hanno scolarizzato l'intera vita dei loro utenti. Non si può andare in piscina per nuotare, ma si deve frequentare un corso di nuoto. Non si va a ballare ma si frequenta un corso di ballo. Non si pasticcia coi colori, ma si fa un "laboratorio" (termine che rimanda a lavoro e fatica). Non si passeggia nei boschi, ma si partecipa ad una campagna di educazione ambientale. Un bambino crede di giocare a pallone, ma in realtà frequenta una "scuola di calcio". Se ne accorgerà quando sarà tenuto fuori squadra perché "poco in forma". Non gioca a tennis, ma sta in un "campus". Quando gli operatori-formatori di queste pervasive situazioni scolastiche non sono molto specializzati, amano definirsi o vengono definiti "animatori". In molti casi si tratta di aspiranti maestre/i non ancora inserite/i nel mondo scolastico. Quando sono molto specializzati nella tecnica insegnata, vengono definiti anche maestro, allenatore, guida, educatore.

In ogni caso questi operatori hanno in comune la più totale assenza di ogni competenza animativa. Nei casi migliori hanno una certa competenza nella disciplina o nella tecnica che applicano, ma non sanno animare alcunché. Al centro del rapporto operatore-utente non sta né la relazione né l'utente, ma il prodotto.

D'altronde, malgrado le apparenze, essi dichiarano di fare "animazione", aggiungendo via via un aggettivo: sportiva, ecologica, artistica, teatrale. L'effetto principale raggiunto da questi "animatori" è una sensazione di utilità, che seda le ansie efficientistiche di molti genitori ma anche i sensi di colpa di molti adulti. Per i primi come per i secondi il

tempo libero, l'ozio, il divertimento sono attività inutili o addirittura peccaminose, che possono essere emendate solo da attività che si dichiarano "corsi" o formative, quando non addirittura agonistiche.

Come i corrottori rispondono alla necessità sociale dello sguardo, le maestrine rispondono alla cultura sociale dell'efficienza. Il criterio di efficacia di questi animatori è quello dei prodotti e dei risultati. L'espressività si giustifica solo con la mostra finale dei "lavoretti" prodotti. Il movimento si legittima solo con fini agonistici.

Il contesto nel quale agiscono questi animatori assomiglia alla fabbrica, scandita da tempi, ritmi e regole proprie delle realtà produttive. Anche qui tuttavia prevale l'aspetto di simulacro, sguardo, finzione perché in queste piccole scuole o fabbriche diffuse, raramente si fa un'effettiva produzione. Raramente gli utenti imparano davvero. La sola cosa davvero importante è l'apparenza di efficientismo. Tale apparenza soddisfa le esigenze dei genitori, degli utenti adulti ma anche degli animatori, che possono illudersi di avere una qualche utilità concreta.

2.1.3- I guru: alfieri dell'eugenetica

All'incirca alla fine degli Anni Ottanta è esplosa una tendenza composta da spiritualismo "new age", culto del corpo salubre e atletico, terapia esoterica. Una esplosione di pratiche fisiche e psicologiche un po' orientali, un po' snob, un po' iniziatiche: dai fiori di Bach allo spinning, dal tai chi chuan ai riti celtici, dal massaggio reichiano alle tecniche di rebirthing, dall'erboristeria alla stone therapy,

senza escludere astrologia e tarocchi. I luoghi di culto per queste pratiche sono le palestre e i centri fitness, le imprese di agriturismo e certi siti geografici “magici”. Si tratta di una riedizioneedulcorata e normalizzata delle pratiche californiane degli Anni Settanta, come i “nude groups” di Esalen. Mentre infatti quelle esperienze avevano, sia pure a livello declaratorio, un’ispirazione critica ed alternativa al sistema culturale dominante, le nuove pratiche salutiste si collocano dichiaratamente al centro del sistema dei consumi e dell’industria culturale. Anzi, in un certo senso ne sono una legittimazione ed un traino.

Il principio unificante di tutte queste pratiche è la ricerca della salute, intesa come pace, armonia, equilibrio. Stati psichici o corporei da raggiungere non attraverso una ricerca e un’esperienza del mondo, ma mediante l’applicazione di regole, procedure o consumi forniti da “guru” o santoni molto abili nell’auto-legittimazione e nell’auto-promozione. Spesso questi guru si definiscono o vengono definiti “animatori”. Si tratta di operatori privati ed autonomi, a volte anche raggruppati in impresa. Precariamente legati alle mode del momento, ma anche facilmente riciclabili da una tecnica ad un’altra. Raramente hanno una qualche formazione specifica, ma basano tutto il loro appeal sulle competenze promozionali. Essendo la salute psichica una condizione soggettiva, la convinzione di possederla equivale al suo possesso, e quindi l’animatore-guru deve essere un abile “promotore di convinzioni”.

Queste pratiche non si pongono l’obiettivo del cambiamento esistenziale, ma propongono un’offerta fra parentesi, una serie di esperienze vagamente cenobitiche, la cui

funzione è creare intervalli, sospensioni, pause di sollievo o evasione dalla vita quotidiana.

La loro venatura eugenetica risiede nel fatto che, proposte come ipotesi edonistica – cioè per puro piacere –, diventano una ideologia salutista, pervadendo l'intera cultura occidentale di una vocazione autoritaria al benessere. Il quale non è più una funzione individuale ma sociale. Stare bene non è un piacere o un diritto individuale ma un dovere sociale, sancito da severe legislazioni antifumo, visite mediche preventive obbligatorie, vaccinazioni coatte, diete e attività salutiste ossessivamente diffuse come impegni religiosi. Malgrado un'immagine alternativa e vagamente controculture, queste pratiche sono di fatto un'industria funzionale alla cultura dominante. Attraverso di esse la cultura egemone può fare dell'eugenetica un pilastro della sua filosofia della repressione benevola. La salute diventa così un potente strumento di controllo sociale ed i guru-animatori fungono da operatori della repressione.

2.2- Gli animatori di professione

Questi animatori sono quelli che hanno una formazione specifica e scelgono l'animazione come professione o lavoro stabile.

2.2.1- L'animatore sociale: l'educatore di serie B

La gran parte degli animatori oggi in servizio, con un'occupazione stabile o una professione socialmente insediata, hanno una qualifica di "animatore sociale",

acquisita in un corso triennale post-diploma. La definizione di “animatore sociale” può trarre in inganno perché in realtà si tratta di operatori dei servizi assistenziali: case di riposo, centri di aggregazione giovanile per ceti marginali, servizi per disabili. L’aggettivo “sociale” aggiunto al sostantivo “animatore” è equivoco perché maschera la sua natura di addetto ai servizi di assistenza, ma anche perché è un pleonismo. Sociale è ciò che riguarda il “socius”, cioè l’altro, il con-cittadino, l’associato, il compagno, e l’animazione, come altre pratiche immateriali, è un’azione con e verso l’altro. Non esiste un’animazione non sociale, quindi l’aggettivo è pleonastico.

Il lavoro nei servizi assistenziali è solitamente privato ma ancorato agli appalti pubblici, quindi intrinsecamente precario.

Nell’arcipelago delle professioni rivolte al disagio esiste una evidente piramide creata dal prestigio, dal potere, dalla normativa e dalla retribuzione. La quale vede al primo posto i laureati in discipline sanitarie, seguiti dagli psicologi; al terzo posto gli assistenti sociali; al quarto posto gli operatori sanitari non laureati (infermieri, fisioterapisti, logoterapeuti, ecc.); al quinto posto gli operatori non sanitari e solo diplomati, come gli educatori; al sesto posto, quasi a pari merito, gli animatori sociali e gli operatori non sanitari e non diplomati (ausiliari). Gli animatori sociali, stretti fra gli educatori e gli inservienti, sono in genere dediti a mansioni definite “para-educative”: fare da barbieri ad anziani dementi, accompagnare in bagno i disabili, contenere l’esuberanza di adolescenti disadattati.

La motivazione con cui normalmente si diventa “animatore sociale” è quella oblativa dell’aiutare, fare del bene, solidarizzare con soggetti portatori di un disagio eccedente. Più che di una motivazione professionale si tratta di una spinta personale, tipicamente figlia della cultura del welfare state. L’enfasi di partenza di questi operatori non è la competenza ma la dedizione, il che si traduce in un pratica professionale adattiva e consolatoria invece che emancipativa.

Tutto il sistema del Welfare all’italiana è in larga parte mirato alla reclusione e contenzione della diversità, e solo eccezionalmente esprime obiettivi emancipatori. I tossicodipendenti, gli anziani, i disabili vengono prima reclusi in comunità/organizzazioni appartate e totalitarie, poi sottomessi a regole organizzative che hanno il solo scopo di facilitare il lavoro degli operatori, ed infine, adattati ad accettare la loro condizione di diversità emarginata ma assistita. Il processo è reso possibile da un ampio ricorso ai farmaci, un attento contributo medico e psicologico, un costante impegno ri-educativo e adattivo, un contesto di contenzione, rigidamente regolato.

Di questo processo gli operatori sono gli inconsapevoli esecutori, e gli animatori sociali sono addetti a renderlo “colorato”. Ho spesso sentito racconti di animatori su tossicodipendenti obbligati a partecipare alle attività di “tempo libero”; su anziani che si aggrappano agli stipiti delle porte per non essere trascinati in carrozzina alla “divertente festa” di carnevale; su disabili mentali i cui lavori di pittura vengono strappati dal muro perché “non realistici” o perché rompono l’immacolatezza del bianco

ospedaliero; su disabili coinvolti in catene di produzione di candele, con la motivazione della “espressione manuale”. In tutto ciò è già abbastanza stupefacente la presenza di “educatori”, la quale implicitamente sancisce una presunta diseducazione in soggetti che – a parte il caso dei tossicodipendenti – hanno solo la sfortuna di essere anziani o poveri o vittime di una malattia (non raramente tutte e tre le cose). La presenza di animatori sociali aggiunge un che di tragicomico e grottesco. Una sorta di quadro alla Bosch, raffigurante scheletri danzanti, sorridenti e crapuloni: questo è l’effetto che produce il tentativo di “rendere allegro” il disagio. Ma non è solo dall’esterno che l’anima-tore sociale offre uno spettacolo deprimente. Soggettivamente, un operatore motivato al “bene” degli utenti si trova a essere centrato sul “bene” della cultura dominante; un animatore sociale che sognava l’emancipazione degli utenti si vede obbligato ad un ruolo di controllo e sedazione; un giovane che cercava una professione dignitosa è ridotto a fare il vice-educatore. Non sono rari i casi di animatori sociali che hanno preso anche un diploma da educatore, ed infine una laurea da psicologo, illudendosi di ottenere almeno un’ascesa retributiva.

2.2.2- L’animatore frazionato: figlio dell’Europa

Esiste un gran numero di animatori settoriali, preparati a questa professione da corsi della durata intorno all’anno (dalle 300 alle 1200 ore), promossi dagli enti più disparati grazie ai fondi della UE. Una piccola parte di questi viene

anche da Licei sperimentali e dai Corsi di Laurea di Scienze della Formazione.

I settori nei quali vengono avviati animatori sono oltre 70 (v. <http://www.psicopolis.com/arcipelago/col2ani.htm> Allegato C, pag.103), secondo una legislazione creativa quanto frammentata. I modelli cui si ispirano questi animatori sono diversissimi, ma hanno in comune la centratura sul settore per cui sono formati. Così l'animatore interculturale sa tutto del fenomeno migratorio; l'animatore di pastorale conosce bene la dottrina cattolica; l'animatore ecologico è un esperto di ambiente; l'animatore teatrale conosce bene la gestualità e il travestimento; l'animatore agricolo è un esperto di nuove sementi; l'animatore di ludoteca conosce bene i giochi ed i giocattoli. Raramente tutti costoro sanno qualcosa di animazione. L'equivoco della frammentazione è quello di mettere la specializzazione non dopo la formazione di base, ma al suo posto.

La settorialità di queste figure equivale in genere ad una condanna alla precarietà. Le possibilità di impiego sono legate ad un settore particolare, ma più spesso ad un progetto transitorio, un'iniziativa a termine. Ma il vero problema di questi animatori settoriali non è tanto in questo fattore, che oggi colpisce quasi tutte le professioni. Il problema è che la settorializzazione centra l'animatore sui contenuti più che sui metodi e sui processi, trasformandolo in un educatore, un informatore, un persuasore, un promotore. La settorializzazione mette il contenuto del settore al centro, invece che l'utente. L'animatore non è più colui che si preoccupa dello sviluppo del potenziale dell'utente,

ma colui che si fa carico dello sviluppo del tema settoriale nell'utente. Non c'è niente di male nel lavoro di educazione, integrazione, informazione, promozione di un certo settore, solo è improprio chiamarlo animazione. Questa mistificazione umilia sia l'animazione sia il settore che si vuole promuovere, la cui legittimità viene messa in dubbio dal ricorso al finto termine di animazione.

2.2.3- L'animatore polivalente: storia di un omicidio

Cosa caratterizza un mestiere o una professione come tali? Cosa differenzia una professione da una funzione sociale? In un'epoca di emersione di nuovi lavori ad un ritmo frenetico sarebbe essenziale dare risposte a queste domande, per facilitare un'eventuale normativa e farne discendere una formazione adeguata. Invece, le risposte raramente vengono ricercate perché la normativa è meramente corporativa: l'unico potere che un mestiere deve avere per affermarsi è quello "politico". Non importa più che un mestiere o una professione rispondano a domande sociali, e che mettano a disposizione competenze specifiche, importa soltanto che siano politicamente aggressivi. Cioè capaci di aggregare consenso e di catturare la benevolenza (mediante strumenti lobbystici) dei legislatori e degli amministratori pubblici. La storia dei mestieri e delle professioni è sempre stata legata alla politica. Solo che fino alla fine dell'epoca moderna la forza politica delle corporazioni si accompagnava a speciali competenze, anche vicine all'esoterismo. Nell'era post-moderna le competenze sono diventate superflue. Lo stesso per quanto concerne la formazione:

nessuno è interessato a risposte visto che nessuno è realmente interessato ai risultati. Il solo risultato della formazione essendo ormai quello di mantenere gli enti ed i singoli che la praticano.

Dal momento che un libro consente voli di fantasia e non costringe ad avere a che fare con la realtà, tentiamo qui di rispondere alle domande con cui è iniziato il capitolo.

Cosa caratterizza un mestiere o una professione come tali?

Un mestiere o una professione sono tali quando rispondono ad un bisogno sociale in modo esclusivo. Sottolineiamo il “bisogno sociale” per distinguerlo dal bisogno del mercato. Un bisogno sociale è una necessità che riguarda un numero significativo di soggetti e per essere tale non richiede né che sia consapevole né che sia remunerante. Le nuove professioni si insediano anche assumendosi il compito di slatentizzare i bisogni, cioè di rendere attuali i bisogni potenziali. Un bisogno del mercato del lavoro è invece una domanda esplicita e retribuita. La distinzione non è puramente formale, bensì offre una risposta al problema delle professioni emergenti. Molti sono i mestieri che nascono e crescono prima della domanda esplicita del mercato e che anzi contribuiscono a svilupparla. Se gli esperti informatici avessero dovuto aspettare il mercato, il mondo scriverebbe ancora con la penna d’oca.

Determinante della definizione è il “modo esclusivo”. Un mestiere ed una professione sono tali se usano, per rispondere al bisogno sociale, modalità che appartengono solo a loro. Se usano strumenti condivisi con altri mestieri

e professioni, significa che non hanno una loro autonomia. Tutti i mestieri hanno strumenti comuni ma si caratterizzano per quelli che usano in via esclusiva, e che diventano il centro della loro competenza. I medici hanno una competenza esclusiva nel farmaco e nel bisturi. Gli operatori legali nei codici. Gli interpreti nell'uso delle lingue. I musicisti nel pentagramma. I militari nelle armi. I cuochi nelle ricette.

Cosa differenzia una professione da una funzione sociale?

Tutte le professioni ed i mestieri non sono che il frutto di una formalizzazione di attività inizialmente alla portata di tutti. Una certa attività si diffonde a livello generale secondo criteri casuali e spontaneistici. Poi gradualmente questa attività viene formalizzata, cioè sottomessa a regole e resa comunicabile, trasferibile e ripetibile. A quel punto coloro che possiedono queste regole, oltre che la capacità di comunicare e trasferire l'attività, ne fanno una fonte di identità e reddito. Infine, questi ultimi, si fanno riconoscere politicamente una loro competenza come esclusiva. Questo riconoscimento raramente esonera la generalità dei cittadini dallo svolgimento di quella data attività per se stessi, o per altri, in forma gratuita. Molti si curano da sé e curano i propri cari, senza che ciò minacci le competenze dei medici. Tutti cucinano, senza definirsi cuochi. Molti suonano uno strumento, senza essere musicisti professionisti. Possiamo dire che una funzione sociale può essere diffusa alla generalità, ma per essere definita mestiere o professione occorre che chi la svolge abbia alcune conoscenze

e competenze specifiche, nonché un particolare riconoscimento politico. In via ordinaria le professioni ed i mestieri convivono con le corrispondenti funzioni sociali diffuse, e i fruitori volontariamente scelgono di ricorrere a professionisti quando pensano di avere bisogno di una maggiore qualità, o di garanzie circa i risultati. In molti casi (quelli delle corporazioni più forti) i fruitori sono costretti per legge a ricorrere a certe professioni, come è nel caso dei medici e degli avvocati.

Cosa caratterizza l'animazione come professione autonoma?

Nel turbolento quadro delle professioni immateriali e post-moderne, è sempre aperta la lotta fra le professioni per avere un riconoscimento politico. Per circa due decenni (dalla fine degli Anni Sessanta alla fine degli Ottanta) l'animazione ha cercato di farsi accreditare una propria autonomia puntando sullo specifico della coscientizzazione, dello sviluppo del potenziale, dell'attivazione. Una definizione che per due decenni ha avuto un certo successo era: *“L'animazione è una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza dei bisogni ed allo sviluppo del potenziale represso, rimosso o latente di individui, gruppi e comunità”*. La debolezza di questa definizione stava nel puntare sulle finalità invece che sugli strumenti. Le finalità definiscono gruppi di mestieri, mentre sono i modi che delimitano i confini fra essi. Divenne presto chiaro che la definizione di animazione poteva andare bene per tutte o quasi le professioni “sociali”: dall'animatore

all'educatore, dallo psicologo all' insegnante, dall'operatore culturale al personal trainer.

Fu degli Anni Novanta la nuova definizione di animazione centrata sui mezzi: *“L'animazione è una pratica sociale che mette al servizio dell'utente tre competenze interconnesse: attivismo, divertimento, espressione”*. L'animatore, sia pure all'interno di finalità generali di benessere e sviluppo comuni a tutte le pratiche sociali, diventava il professionista capace di usare in specifico tre saperi intrecciati fra loro: far fare, far divertire, far esprimere. In un testo del 1995 (per un approfondimento di queste definizioni v. Contessa G.” [L'animazione](#)”⁵, 1996, CittàStudi Edizioni, Milano) l'animazione viene definita come: *“... una professione sociale il cui scopo è il benessere dei soggetti, individuali ed aggregati, attraverso specifici strumenti ludici e di attivazione culturale”*. Il ricorso agli strumenti specifici offre l'opportunità di una classificazione dei mestieri sociali distinti ed autonomi. L'educatore è lo specialista della relazione, lo psicologo lo è del linguaggio, l'insegnante dell'apprendimento, l'operatore culturale dell'arte, il personal trainer del fitness: l'animatore del cerchio attività-divertimento-espressione.

Cosa differenzia l'animazione come professione dall'animazione come funzione sociale?

Come tutte le altre funzioni sociali, anche l'animazione può essere sia una competenza diffusa sia una professione specifica. La differenza risiede nella formalizzazione e nel riconoscimento politico. La nonna cura e magari anche

⁵ <http://www.psicopolis.com/arcipelago/dLan.htm>

guarisce, ma non sa perché, non risponde a regole, non è socialmente né politicamente riconosciuta come operatore sanitario. La mamma cucina, ma lo fa per tradizione, con un sapere immotivabile e incomunicabile, e nessuno la definisce chef di cucina. Le funzioni sociali sono distribuite alla generalità, basate sulla tradizione o sull'intuito, prive di sistemi di formazione e di accesso, non politicamente riconosciute, né retribuite. Le professioni, al contrario, sono affidate a minoranze, fondate su un corpo teorico e metodologico formalizzato, dotate di sistemi organizzati di formazione ed accesso, politicamente riconosciute e retribuite.

Cosa significa fondare una professione o un mestiere sulla formalizzazione? Significa che il sapere di quella professione è scientificamente fondato, cioè sa spiegare ciò che fa e sa replicarlo e insegnarlo. Significa che si basa su un metodo, cioè un percorso regolato, comunicabile e confutabile. Significa che si propone di ottenere risultati e sa verificarli.

Alla metà degli Anni Novanta, trent'anni dopo la sua nascita, l'animazione aveva raggiunto tutte queste caratteristiche. Ciò che mancava era il riconoscimento politico, cioè la normativa di tutela. In verità, esistevano oltre cento leggi fra nazionali e regionali che menzionavano l'animatore, confermandone l'utilità sociale. Purtroppo nessuna delle cento leggi si era data la pena di definire la professione dell'animatore a tutto tondo. Si limitavano a definizioni ultra-settoriali, con la sola eccezione dell'animatore turistico che copriva un settore relativamente

ampio. (v. Contessa G, “[L’animatore](#)”⁶”, Arcipelago, 2003, allegato C).

E l’omicidio?

La elaborazione relativa alla professione dell’animatore era stata affiancata negli Anni Novanta da una sperimentazione di formazione professionale, iniziata con un finanziamento biennale della Regione Lombardia e continuata in oltre dieci città (fra cui Aosta, Torino, Pordenone, Brescia, Varese, Pesaro, Catania) con finanziamenti di altre Regioni o con l’autofinanziamento. La Scuola Nazionale Animatori (SNA) dell’[AIATEL](#)⁷ aveva messo a punto un modello formativo biennale di 1000 ore complessive, molto efficace e corroborato da un sistema valutativo sia del processo formativo che dei risultati. Attraverso una serie di Convegni nazionali era stata fondata la [SIA- Società Italiana di Animazione](#)⁸, ed erano stati elaborati un codice deontologico e una proposta di legge per il riconoscimento della professione.

Intorno al 1996, l’onnipotente Gruppo Abele, che non aveva alcuna esperienza di animazione professionale ma solo di assistenza e volontariato, ha inventato la figura dell’animatore sociale ispirandosi al titolo di una famosa rivista di animazione. Il fascino della proposta risiedeva nella centratura sul settore assistenziale e nella potenza del proponente. La Regione Lombardia prima, e poi altre al suo seguito, hanno codificato l’animatore sociale,

⁶ <http://www.psicopolis.com/arcipelago/col2ani.htm>

⁷ <http://www.aiatel.com/>

⁸ <http://www.psicopolis.com/sia/index.htm>

affidando la sua formazione ad un altro ente potentissimo di assistenza e volontariato (Enaip). L'animatore sociale ebbe subito qualche riconoscimento politico, per esempio nel vincolo posto alle case di riposo di assumere animatori sociali diplomati presso corsi Enaip, e quindi in due anni la SNA dovette chiudere e l'animatore professionale polivalente sparì dalla scena.

Oggi anche l'animatore sociale è in crisi, per la sua settorialità e per il suo uso da educatore di serie B o di operatore socio-assistenziale, e quindi i corsi Enaip sono chiusi.

Resta il fatto che l'episodio rappresenta bene il passaggio da una modernità nella quale il riconoscimento politico affiancava competenze consolidate, ad una post-modernità nella quale la forza politica prescinde da una qualsiasi competenza ed utilità sociale.

Terzo Capitolo
EVALUATION COME METODO
PER LA QUALITÀ SOCIALE
Margherita Sberna

Fino allo scorso decennio non si parlava di evaluation per lo meno come pratica formalizzata utilizzata d'abitudine o ritenuta comunemente necessaria in ogni intervento. Soprattutto nel settore pubblico e in quello sociale in particolare, connotato dall'erogazione di beni e servizi immateriali.

Ciononostante pochi illuminati ne utilizzavano le procedure, se non altro perché attraverso esse si ottenevano feedback sul lavoro svolto che consentivano di mantenere un buon livello di qualità ed un continuo miglioramento degli operatori impegnati e dei “prodotti” realizzati.

Il termine *evaluation* a cui si fa riferimento non è adottato per anglofonia, ma perché è più adeguato in quanto esprime i concetti di verifica e di valutazione, che sono entrambi in ugual misura essenziali alla procedura, e fa riferimento ad un processo formalizzato, osservabile e ripetibile.

3.1- E = ETICA

Chi si occupa di evaluation dovrebbe tener presenti alcuni principi morali a cui attenersi. A seconda dell'ambito nel quale si applica l'evaluation, alcuni di questi doveri possono cambiare o modificare la loro importanza. Nei

contesti che hanno a che fare direttamente col fattore umano – come quello dell’animazione – ci sono riguardi in più da tenere in considerazione.

Un primo dovere concerne la lealtà in tutte le fasi del procedimento. Si deve garantire che i dati non siano in alcun modo manipolati o falsificati. La stessa preparazione degli strumenti di rilevazione deve garantire la neutralità e l’equidistanza nei confronti di ciò che si deve misurare. Se per esempio si utilizza un questionario, le domande non devono suggerire un certo tipo di risposta. Quando ciò accade, non sempre si tratta di un errore, a volte è un tentativo di manipolazione. L’incompetenza stessa sarebbe sufficiente per ritenere scarsamente deontologico il comportamento del valutatore. La professionalità, la capacità di illustrare e spiegare le teorie di riferimento, le ipotesi sulle quali si fonda il proprio lavoro, la scelta di alcune tecniche a scapito di altre, sono elementi fondamentali per la trasparenza del percorso e per essere fedeli ai principi di ripetibilità, osservabilità e formalizzazione. In pratica questo significa che altri potrebbero ripetere la stessa procedura pervenendo agli stessi risultati o discutere apertamente le scelte fatte.

In realtà la cosa è piuttosto complessa da questo punto di vista. Ormai è abbastanza condivisa la convinzione che il valutatore influenzi il contesto in cui opera a qualsiasi livello, in piena buona fede. Fin dalla fase di raccolta dei dati, anche utilizzando il più rigoroso questionario, è necessaria una interazione pur minima fra chi somministra lo strumento e chi lo compila. Il tipo di approccio utilizzato, l’impatto fra le persone, l’eventuale armonia o

antipatia che si stabilisce fin dal primo sguardo, producono una reazione emotiva che influenzerà le risposte ai diversi quesiti. Le reazioni possono essere diverse con persone diverse. Il linguaggio stesso usato per formulare le domande verrà percepito dal compilatore in rapporto alla sua istruzione e cultura, oltre che in riferimento all'esperienza fatta. Esistono correttivi che permettono di tenere sotto controllo queste sbavature e consentono la "limitazione del danno". Per esempio una tecnica è quella di utilizzare lo stesso somministratore, dov'è possibile. Oppure si può addestrare il gruppo degli intervistatori così che utilizzino la stessa modalità di approccio. Pur minimo, l'influenzamento rimane, ma è costante, e se proprio provoca una variazione, è dello stesso tipo.

La tutela dell'anonimato dell'interrogato è un'altra garanzia necessaria, fra l'altro essenziale ad ottenere l'espressione sincera e libera della propria posizione. Perfino nei casi in cui non esiste nessun tipo di pressione, risulta sempre difficile esprimere un'opinione negativa, un parere solitario o contrario a quello della maggioranza, una posizione di critica aperta e magari aggressiva. Nei casi in cui la tecnica consente un collegamento fra le dichiarazioni e la persona – come nei focus groups – la garanzia del segreto professionale e della riservatezza rispetto a quanto viene affermato, sono l'unica condizione per ottenere una reale collaborazione. Da questo punto di vista ha uguale rilevanza il patto di lealtà nei confronti del committente e verso coloro che prendono parte attiva alle fasi di rilevazione: in un procedimento valutativo, per esempio all'interno di un'organizzazione, il committente ha diritto

di conoscere tutte le informazioni raccolte – anche critiche – senza però conoscere il nome di chi ne è l'autore.

C'è poi un dovere che riguarda la possibilità di discutere i risultati a cui si è pervenuti da parte di tutti coloro che in qualche misura sono stati coinvolti nel processo di valutazione. Si è chiesta la collaborazione di persone non per forza interessate alla ricerca, ai suoi scopi o alle motivazioni di chi l'ha commissionata. Senza tale aiuto non si sarebbe potuto svolgere il lavoro. È corretto coinvolgere chi ha collaborato anche quando tutta l'attività si è conclusa. Addirittura è necessario per dare senso ai risultati ottenuti, cioè per compiere l'azione della valutazione. Così, accanto alle posizioni del valutatore formale, troveranno spazio quelle dei diversi "attori" dell'intervento che potranno correggere, integrare, criticare...

3.2- V = VERIFICA & VALUTAZIONE

Il processo di evaluation comprende due azioni la prima delle quali, la verifica, rimanda a quello dell'esame – scolastico, di guida, di analisi di un prodotto, ecc. – attraverso cui si raccolgono informazioni, dati, che sono utili per prendere una decisione in merito a ciò che viene esaminato. Si tratta di un'operazione definibile come oggettiva: lo studente deve dimostrare di conoscere un certo argomento, di aver capito un ragionamento così da poterlo applicare in differenti contesti, di aver appreso e memorizzato nozioni che prima non possedeva. L'allievo dell'autoscuola nella prova di guida deve saper condurre la macchina rispettando i segnali stradali e le norme del

Codice della strada, con l'aggiunta di qualche rudimento sul motore, le sue parti ed il suo funzionamento. Il gioielliere deve autenticare una pietra per stabilire se è o no preziosa, così come il panettiere controlla che il pane sia ben cotto, ed il capo-cantiere che il muratore “tiri su” il muro perfettamente verticale o faccia l'impasto di cemento, calce e sabbia nelle proporzioni corrette. E così via.

Quando si verifica si compie un'operazione di controllo per mezzo della quale si procede all'accertamento della verità di determinati fatti o risultati. E ciò avviene attraverso prove e l'applicazione di strumenti specifici.

Su questa base si sono sviluppate le azioni di monitoraggio, diventate così di moda di questi tempi.

Si tratta della raccolta metodica e sistematica di dati relativi a qualcosa. Per esempio, possiamo monitorare il rendimento dei dipendenti di un'azienda che produce sedie. Lo scopo può essere quello di premiare chi è maggiormente produttivo, di conoscere la quantità di tempo necessaria a costruire un “pezzo”, di aumentare i ritmi di lavoro di tutto il reparto interessato (ricordate i cosiddetti “tempisti”?), di programmare il lavoro della fabbrica, di collegare la retribuzione di ciascuno all'effettiva prestazione effettuata, ecc. In un caso come questo occorre “contare” i pezzi fatti a cadenze stabilite che possono anche essere casuali o inattese – per chi è sottoposto alla verifica – per sfruttare l'effetto sorpresa e testare la costanza del livello di produzione.

I dati raccolti sono omogenei. Ma possono esserci situazioni in cui servono dati fra loro diversi appartenenti a

categorie/generi differenti. Per esempio la misurazione del livello di benessere di una comunità richiede numerosi indicatori ricercati in più aree quali il lavoro, la scuola, il tempo libero, i servizi pubblici, l'integrazione sociale, la situazione economica, ecc.

Accade così anche per quanto riguarda l'animazione: occorre raccogliere informazioni da fonti diverse per poter costruire uno scenario il più completo possibile. Con strumenti diversi, in momenti diversi. Fonti, strumenti, tempi, sono tre variabili che cambiano a seconda dell'oggetto dell'evaluation. Le fonti sono almeno tre al cui interno si possono individuare funzioni particolari: i destinatari dell'intervento, i committenti di esso, i gestori che lo realizzano.

In tutti i casi è essenziale stabilire in anticipo, in pratica al momento della stesura del progetto, quali sono gli indicatori di riferimento. Su di essi verranno predisposti o individuati gli strumenti più adeguati per la rilevazione delle informazioni ed il calendario della raccolte e/o delle somministrazioni. Queste stesse operazioni devono essere svolte quasi sempre prima dell'avvio del progetto sul campo. La spiegazione di questa urgenza è data innanzitutto dal fatto che si potrebbe decidere di misurare la situazione alla partenza e al termine dell'intervento. In effetti molti degli strumenti in questo campo, per non dire la loro totalità, non sono standardizzati né validati. Cioè non sono sottoposti prima dell'uso alle procedure utilizzate in statistica (e nella preparazione di test psicologici, per esempio) per adeguarli a tutti i potenziali utilizzatori e per controllare che "misurino" proprio ciò che dichiarano. In

altre parole, tutto deve rimanere invariato, salvo l'individuo a cui lo strumento è somministrato. Questa procedura richiederebbe tempi lunghi ed anche risorse – comprese quelle economiche – che di solito non sono disponibili soprattutto in ambito sociale. Per contenere questo tipo di problema e per non limitare la serietà del lavoro, si ricorre spesso alla somministrazione dello stesso strumento agli stessi individui in due momenti diversi di un percorso. Infatti è il cambiamento ciò che si vuole individuare. Le modificazioni possono essere superficiali o estremamente significative, possono riguardare aspetti esterni o caratteristiche profonde della personalità. Tutti abbiamo esperienza di un tale fenomeno. Ciò di cui si parla in questa occasione è un'evoluzione prodotta intenzionalmente. Per esempio un bambino che impara a scrivere rappresenta un caso di cambiamento conseguente ad un'azione intenzionale. La differenza fra prima e dopo in questa occasione è facile da controllare. Il cambiamento può essere più impalpabile se si tratta di migliorare la socievolezza di una persona. Ciononostante anche in questo caso il proposito è di cogliere variazioni che si possono attribuire all'intervento realizzato dopo la misurazione iniziale e concluso prima di quella finale.

Un altro correttivo è rappresentato dai *gruppi di controllo*. Essi sono costituiti da persone che non sono coinvolte in nessun modo dall'intervento. Da questo dipende la loro importanza. Essi devono essere “costruiti” in modo da essere il più possibile simili agli utenti effettivi. Per esempio se si fa un intervento di sensibilizzazione che coinvolge 20 adolescenti – 4 femmine e 16 maschi – della

terza classe della scuola professionale di una certa città, il gruppo di controllo dovrebbe raggruppare altri 16 studenti e 4 studentesse che frequentano sezioni differenti della terza di quella stessa scuola, hanno rendimento scolastico simile, equivalente provenienza geografica, famiglia degli stessi ceti sociale, cultura, composizione, ecc. Utilizzando con questi gruppi la stessa batteria di strumenti somministrati ai destinatari diretti dell'attività, si dovrebbero ottenere risultati diversi dovuti al fatto che non hanno partecipato all'intervento e non ne sono dunque stati influenzati.

Una volta raccolti ed elaborati i dati, arriva il momento della valutazione, la seconda azione del processo di evaluation, che – come dice la parola – significa “dare valore” o “determinare” l'importanza, il senso, di un certo risultato. Non è più un'azione definibile come oggettiva. Piuttosto essa ha carattere politico e discrezionale.

Riprendendo gli esempi precedenti: lo studente ottiene/merita giudizi diversi a seconda che conosca l'essenziale di quel certo argomento o che possieda ricchezza di dettagli; l'allievo guidatore che conosce le marce e si muove con sicurezza e con prudenza nel traffico non ha lo stesso valore di chi mostra incertezza e timore. Quante scarpe dovrà produrre l'operaio per non essere considerato un fannullone? E per il muratore sarà sufficiente fare il muro verticale o ci saranno altri elementi da considerare per decidere se promuoverlo caposquadra?

Se ad un progetto hanno partecipato 100 persone, significa che è andato bene o male? Oppure, se ad un concerto sono

intervenuiti 400 spettatori e ad un laboratorio sperimentale di teatro hanno partecipato solo in 12, cosa dovrebbe finanziare ancora l'Amministrazione Comunale? Come si fa a sapere se un CAG che costa 50.000 euro all'anno è da preferire ad un intervento triennale di animazione dello stesso costo?

Le due azioni – la verifica e la valutazione – sono inscindibili ed entrambe necessarie per misurare il successo di un intervento ed anche per compiere delle scelte.

La nostra esistenza, come individui, è caratterizzata dalle scelte e dalla presa di decisioni. Tutti, ogni volta che questo accade, raccogliamo informazioni e assegniamo ad alcune di esse valore determinante mentre consideriamo altre influenti. Non sempre la scelta compiuta risulta completamente soddisfacente, ma l'esperienza testimonia che di norma si limitano gli errori e si considera questo comportamento indice di responsabilità.

In campo professionale si determina in anticipo il valore che sarà assegnato agli indicatori per considerare i risultati positivi o fallimentari. Questo anticipo consente di non essere "sospettabili" o di parte: potremmo avere pareri diversi se decidessimo questi parametri al termine dell'esperienza, quando è chiaro il numero dei partecipanti, e si conosce la loro modalità di partecipazione, per esempio. Prendere "a priori" una posizione aiuta a conservare l'equilibrio nel giudizio quando ormai i giochi sono fatti: l'entusiasmo o la delusione, collegati alle aspettative che ciascuno ha in rapporto al proprio ruolo nell'intervento, rendono poco obiettivi, nel bene e nel male. Così si

potrà conservare la propria razionalità benché l'emotività del momento stimoli altre percezioni.

L'analisi e la comparazione di tutti gli indicatori stabiliti per controllare l'intervento potrà evidenziare i suoi limiti o i suoi punti forti ed essere di aiuto nella comprensione del funzionamento dell' intervento.

Un esempio: la ludoteca comunale nel suo primo anno di attività passa da 5 a 20 utenti fissi con punte di 50 in momenti particolari come il carnevale o la festa di Natale. Come dobbiamo considerare l'operazione se avevamo stabilito che dovevano essere almeno 30 i frequentatori abituali? Considereremo il servizio come da abolire o saremo stimolati a continuare modificando il progetto iniziale in rapporto alle osservazioni ottenute attraverso gli strumenti di evaluation?

3.3- A = AMBIGUITÀ dei risultati

Non sempre risultati negativi indicano un insuccesso o risultati positivi dimostrano il raggiungimento degli obiettivi che l'intervento si proponeva. Così come risultati intermedi in una scala dal minimo al massimo non significano inequivocabilmente un'adesione media. Il riferimento all'esperienza scolastica in cui i voti erano negativi fino al 5 e positivi a partire dal 6 funziona come uno stereotipo e porta a considerare il raggiungimento della sufficienza intorno al punteggio medio. In realtà questa posizione può esprimere anche incertezza e indecisione.

Chi si occupa di animazione opera principalmente in tre aree: quella della formazione degli animatori; quella della

gestione di servizi di animazione; quella dei progetti temporanei (da un minimo di poche ore a due o tre anni).

Tutte questioni di tipo immateriale. E, in più, questioni dove la già complicata operazione di evaluation aumenta la sua criticità proprio per la natura del contesto nel quale viene realizzata. Inoltre le azioni tipiche dell'animazione si basano sull'assunto che agli utenti qualcosa "manchi" o sia poco sviluppata.

Gli utenti di ognuna delle tre aree di intervento sono carenti per quel che riguarda le loro capacità professionali, se parliamo di formazione; sottoutilizzano le loro competenze personali come esseri umani; hanno problemi che, se affrontati adeguatamente, possono essere risolti.

Di tutto questo non hanno piena consapevolezza. Per lo meno nel senso che, non conoscendo alternative, si sentono soddisfatti della situazione in cui si trovano. Il concetto di "normalità", la convinzione di rientrare nella categoria secondo gli standard comunemente accettati, lo stesso desiderio di essere uguale agli altri, non stimolano azioni che hanno come scopo la differenziazione, fosse anche per migliorare sé e la propria posizione. Questa percezione di sé e del mondo circostante produce azioni di evitamento della frustrazione che accompagnerebbe la coscienza piena delle proprie lacune. Le resistenze determinano una sorta di negazione/rifiuto della realtà che influenzano le risposte agli strumenti di evaluation. Ecco qualche esempio.

I servizi di animazione, se devono raggiungere lo scopo di stimolare lo sviluppo delle potenzialità degli utenti, privilegiano metodologie attive che di solito non sono apprezzate da chi è abituato a fruire passivamente. Può perciò

accadere che il gradimento sia piuttosto basso in una fase iniziale e che l'attività sia vista con un certo sospetto o con aperta ostilità. Ciò può provocare la fuga dei frequentanti che esprimono il loro dissenso non ripresentandosi a successivi incontri. È una reazione quasi naturale che si verifica anche dove la frequentazione è quasi obbligatoria, come per esempio nelle case di riposo. La resistenza passiva è una forma di difesa tipica di chi è costretto ad essere presente senza averne il desiderio. Questa sorta di selezione naturale non gioca a favore della promozione e della diffusione dell'animazione, che paga spesso assoggettandosi all'uso di tecniche meno dirompenti o addirittura manipolative, rinunciando alla sua vera mission.

Va detto che il problema, in casi come questo, deriva spesso dalle modalità di verifica dell'ente committente – di solito un'Istituzione pubblica – che collega l'utilità del servizio (e spesso finanche il corrispettivo) con il numero degli utenti, non considerando i tempi necessari ad un funzionamento “a regime”.

I progetti di animazione hanno sorte simile, benché sulla carta sembrino di facile realizzazione. Per esempio, la creazione di una rete di collegamenti fra le agenzie presenti sul territorio – obiettivo fra i più frequenti – è ormai paragonabile alle barzellette sui carabinieri. Tutti ne parlano senza riuscire a realizzarla. L'esito più frequente di operazioni con questo obiettivo è quello di scatenare la competizione anziché la collaborazione. Il risultato positivo è il moltiplicarsi delle iniziative; quello negativo è l'elevato livello di conflittualità. D'altra parte è ormai

verificato che senza questo momento non è possibile avviare un'efficace lavoro di connessione.

Gli aspiranti animatori partecipanti ad un corso di formazione, nel quale svilupperanno le loro competenze psicologiche, di solito danno di se stessi nella fase iniziale del percorso una iper-valutazione come se non avessero alcun bisogno di imparare. Più avanti nel tempo, quando cominceranno a scoprire qualcosa in più di se stessi, l'autovalutazione sarà più modesta, rendendosi conto della distanza esistente fra chi sono e chi potrebbero essere. Infine, alla conclusione dell'attività formativa avranno di sé, e daranno, un giudizio più equilibrato. Accade perché ogni allievo ha una conoscenza di sé limitata e raramente immagina le risorse che possiede e che può utilizzare nel suo lavoro; oppure non ne conosce le modalità di utilizzo funzionale in un contesto professionale. Più capisce, impara, sperimenta, attraverso la formazione, più diventa consapevole del grande divario che esiste fra ciò che è e che sa fare e ciò che potrebbe essere come professionista completo.

3.4- L = LEGISLAZIONE

Fino ad una quindicina di anni fa l'evaluation era una pratica adottata da pochi nel settore sociale. Un po' alla volta le misurazioni ed i controlli si sono sempre più diffusi in tutti i settori. E, attraverso l'Unione Europea (UE), sono diventati obbligatori. Dove si utilizzano soldi pubblici per gli interventi, è doveroso renderne conto alla comunità perché si possa controllare che le risorse economiche siano state investite come dichiarato ed anche

per dimostrare che le scelte compiute sono state efficaci. Nel settore produttivo in senso lato i sistemi di controllo si sono estesi alla sicurezza dei prodotti finali, alle procedure di lavorazione, agli ambienti di lavoro. C'è una legislazione specifica che riguarda tutto questo, e la sua mole è tale da far pensare ad una modalità quasi maniacale di affrontare il problema. Basti pensare, per fare un esempio, alla questione degli asparagi che devono rientrare in precisi parametri se si vuole venderli al mercato.

D'altra parte, il marketing stesso ha sempre sottolineato l'importanza del parere del "cliente" per qualsiasi tipo di azienda che volesse prosperare. Non è parso sconveniente, dunque, applicare anche al settore sociale questo principio che poneva la soddisfazione del "cliente" al centro dell'attenzione degli operatori del settore. L'UE ha dettato legge anche in questo campo. Questa volta, data la complessità della situazione, anziché con leggi è intervenuta attraverso regolamenti, direttive, procedure burocratiche. Il paradosso è stato il cercare di applicare la "procedura dell'asparago" agli interventi immateriali, che si trattasse di corsi di formazione o della gestione di servizi. In pratica il significato di valutazione si è sovrapposto e identificato con quello del controllo, nella convinzione che la formalità equivallesse alla sostanza. Ci sono due attenuanti: da un lato il verificarsi di episodi di truffa, dall'altro il desiderio di poter paragonare fra loro progetti simili realizzati da operatori diversi in Paesi diversi. Come si sa, non sempre le buone intenzioni portano a buoni risultati. Nel caso presente l'esito dell'operazione è disastroso, nel senso che da un lato ha creato una

sudditanza molto vicina al servilismo e dall'altro non ha consentito né di ridurre la possibilità di fare truffe, né di compiere confronti sostanziali fra i progetti ed i risultati conseguiti.

L'ossessione del controllo ha infatti determinato alcuni fenomeni.

Innanzitutto l'allargamento delle procedure europee anche ai progetti finanziati da soldi pubblici attraverso le Regioni, le Province, i Comuni, le ASL, per cui ora – che si tratti di un progetto di qualche centinaio di euro o di centinaia di migliaia – la prassi della valutazione è la stessa. Con conseguenze spiacevoli, spesso, perché non viene riconosciuto, né quindi compensato, il lavoro svolto per tutte le operazioni necessarie. E questo non è il danno maggiore né per i gestori privati né per i “controllori pubblici”, che a loro volta sono costretti a sacrificare a queste procedure molte ore di lavoro che potrebbero essere impiegate più utilmente.

Come accadeva anche prima dell'estensione dei controlli, questo non garantisce che “la legge sia uguale per tutti”, ma affoga la qualità nella burocrazia, salva la quale tutto è a posto. Infatti le organizzazioni che gestiscono i progetti si raggruppano negli stessi tre insiemi precedenti: gli amici, i semplici conoscenti, ed i nemici. Per i primi il controllo non era e non è un problema: ci sono gestori che dovrebbero usare i finanziamenti per fare interventi sui minori e che invece li usano per imbiancare le pareti della loro sede, per fare un esempio. Per i secondi, l'esecuzione corretta delle disposizioni li porta ad essere o i primi della classe o queruli e dipendenti nei confronti dell'autorità. Per

gli ultimi la prudenza non è mai troppa e ci sarà sempre qualche spada di Damocle che minaccia la possibilità di individuare una grave pecca, un limite, un errore intollerabile. A nessuno interessa più, o a nessuno riesce possibile, trovare il modo per dare senso alle azioni realizzate. L'operazione di evaluation si trasforma in espressione di potere anziché garanzia di qualità.

Ciò ha modificato il concetto di qualità, per non dire addirittura che ne ha decretato la sparizione. Per esempio, se un corso di formazione richiede, per l'acquisizione del titolo, la frequenza dell'80% delle ore di lezione, non ha importanza che un partecipante si perda tutto un blocco di insegnamento o decida di non presentarsi più una volta acquisito il diritto al titolo. Anche la metodologia di realizzazione di un intervento è scarsamente o per niente considerata, mentre il curriculum di un professionista serve solo a determinare il costo/aula fissato da un listino redatto per contenere i prezzi più che dettato dalla ragionevolezza. Un ulteriore prodotto è la dequalificazione del processo dell'evaluation stessa: a setting diversi corrispondono, infatti, diverse logiche che prefigurano non solo un diverso ruolo del valutatore, ma anche una differente definizione della stessa attività di valutazione e delle modalità con cui si esplica.

In questo contesto lo studio e la sperimentazione di strumenti specifici sono diventati inutili, data l'obbligatorietà anche delle tecniche tipica di molte occasioni, soprattutto nei casi in cui la valutazione viene affidata ad un'agenzia diversa da quella che ha gestito l'intervento.

Un'altra conseguenza è la sindrome che potremmo definire "del saputello". In effetti questo tentativo di unificare e di rendere uniformi metodologie e procedure, collegato con il clima terroristico instaurato, ha prodotto pratiche diverse all'interno di "territori omogenei". Per esempio le ASL della Regione Lombardia che fino ad oggi hanno gestito l'assegnazione dei contributi erogati attraverso alcune Leggi, pur avendo una riferimento comune – e si pensa – simili compiti, si differenziano nei comportamenti concreti. Alcune ASL riducono le procedure all'essenziale; altre non solo scelgono la formula più ampia, ma la arricchiscono di ulteriori formulari, schede, ecc.

3.5- U = UTENTI

Con questo termine indichiamo coloro che in qualche misura sono coinvolti da un processo di evaluation. L'elenco di seguito non è in ordine di importanza.

Il *Committente* è colui che richiede l'evaluation. Può essere molto astratto e lontano dal gestore del progetto, basti pensare alla legislazione già citata di UE, a Ministeri italiani e Istituzioni a livelli diversi che sollecitano azioni attraverso leggi, bandi, circolari. Può essere anche chi commissiona più direttamente l'intervento, che è interessato più da vicino ai risultati che il progetto sortisce. Infine può essere la stessa équipe o organizzazione che realizza sul campo l'azione. Motivazioni e scopi sono a volte differenti, come il grado di accuratezza nella procedura.

Lo *staff degli operatori*, cioè coloro che realizzano l'intervento, che precisano il progetto in dettagli operativi ed entrano in contatto coi destinatari. A seconda delle occa-

sioni possono essere coinvolte in esso differenti figure professionali.

Gli *utenti effettivi*, cioè le persone che partecipano direttamente a tutte, alcune o almeno ad una azione di quelle previste dall'intervento. Dovrebbero essere coloro che, attraverso le attività, si evolvono maggiormente, apprendono, cambiano. Possono essere differenti fra loro perché l'intervento ha diversi destinatari (adulti, adolescenti, minori, per es.) e attività.

Gli *utenti indiretti*, sono singoli o collettivi che godono “a macchia d'olio” dei benefici dell'azione realizzata o esprimono il sentimento della collettività intorno ad un certo argomento o evento. I datori di lavoro che utilizzano gli animatori formati o i funzionari dei servizi. Ma possono essere i genitori dei giovani coinvolti in un progetto o utenti di un servizio; o, al contrario, i figli dei genitori che hanno preso parte ad un corso per migliorare le loro capacità educative.

3.6- A = ATTIVITÀ VALUTATE

Il riferimento è ai contenuti dell'evaluation intesi come il “che cosa” può essere sottoposto a questa procedura. Ciascuna delle situazioni valutabili può richiedere più strumenti diversi o più versioni di uno stesso strumento in relazione alle differenti capacità di comprensione dei destinatari coinvolti (per esempio se sono o no in grado di leggere e scrivere in italiano).

Ecco un succinto elenco del che cosa si può valutare:

- 1- Una singola azione – intesa come unità minima di tempo ma anche di contenuto, metodologia, ecc. Per esem-

pio: una conferenza; un incontro di sensibilizzazione; una festa; un grande gioco proposto a dei minori. Se si tratta di eventi che servono per il “riscaldamento” dei destinatari di un intervento più complesso, è importante raccogliere dati analitici della situazione. Se le proposte sono a cadenza settimanale, un’evaluation troppo dettagliata potrebbe essere eccessiva.

- 2- Un progetto costituito da un insieme complesso di azioni finalizzate – molti progetti sono pluriennali e comprendono strategie differenti e percorsi paralleli che dovrebbero moltiplicare gli sforzi e facilitare il raggiungimento degli obiettivi. I progetti di animazione di un territorio e di prevenzione prevedono eventi-stimolo, percorsi formativi, attività ludiche, momenti di riflessione teorica, sinergie fra istituzioni ed organizzazioni locali. Serve dunque sia controllare ciascuna delle parti, sia il tutto che non è solo somma dei singoli progetti. L’evaluation diventa complessa per quanto riguarda la strumentazione, l’organizzazione e la connessione fra i dati raccolti.
- 3- Una struttura che eroga servizi, un’organizzazione – vanno considerati più elementi: l’organizzazione del lavoro interno; le modalità di erogazione del proprio “prodotto”; gli operatori addetti e le loro capacità professionali; gli utenti e la loro percezione del funzionamento dell’organizzazione; i rapporti con gli altri servizi e quelli con la comunità nella quale sono inseriti.

Lavoro complesso ed interessante che richiede strumenti specifici per ogni settore, a volte per ogni

variabile di esso, e correlazioni numerose e raffinate fra i dati raccolti.

All'interno di ciascuna di queste tre macro-aree, le variabili principali che possono essere prese in considerazione sono:

- i risultati – ottenuti attraverso l'azione realizzata
- il metodo – inteso come filosofia di fondo, ma anche come insieme di tecniche
- il processo – come sequenza di fatti, di azioni, ecc. intenzionali
- gli attori – come individui, gruppi, istituzioni, organizzazioni, ecc. coinvolte dall'azione attuata
- i ruoli – come comportamenti & responsabilità stabiliti formalmente, con compiti e funzioni specifiche

3.7- T = TIPOLOGIA

Esistono differenti modalità di applicazione dell'evaluation che si distinguono per i tempi nei quali l'operazione viene realizzata, oppure per gli aspetti di un intervento che si vogliono evidenziare, o ancora per gli "attori" che saranno coinvolti, o per gli strumenti utilizzati. Non volendo farmi prendere la mano dalla casistica derivante dalla legislazione, spesso non funzionale ad ottenere materiale utile agli obiettivi dell'evaluation, descriverò brevemente le categorie con le loro caratteristiche essenziali. Ritengo eccessivi e contrari alla logica della funzionalità gli ampliamenti introdotti dal parossismo della legislazione.

Categoria degli aspetti esaminati:

- efficacia – un buon rapporto risultati/bisogni – richiederebbe la definizione di chiari e circoscritti obiettivi. In altre parole si intende rilevare il livello di raggiungimento degli obiettivi fissati dall'intervento. Può riguardare la capacità di un'azione o di un servizio di rispondere ai bisogni degli utenti e di soddisfarli o la capacità di raggiungere gli obiettivi stabiliti o i risultati attesi e fissati dall'organizzazione, indipendentemente dalla rilevanza per i bisogni dei destinatari. Per esempio un PC che viene sostituito ogni quadrimestre garantisce ottime prestazioni
- efficienza – un buon rapporto mezzi/risultati – richiederebbe un impegno concreto delle strutture per la raccolta sistematica per es. di dati di costo, di dati gestionali, di descrizione delle risorse – anche umane – impegnate, ecc. Per esempio, l'aspirina è un medicinale molto efficiente in quanto è in grado di curare molti tipi di disturbi della salute con costi bassissimi e danni collaterali praticamente inesistenti
- soddisfazione – variabile intangibile e soggettiva collegata ai sentimenti e al clima emotivo creato da tutti gli "attori" che partecipano all'intervento, operatori compresi.

Categoria degli attori coinvolti:

- destinatari effettivi – per esempio tutti i partecipanti ad un'esperienza estiva
- comunità complessiva – comprensiva anche di coloro che non sono stati toccati direttamente dall'attività. Per

esempio gli abitanti (o loro rappresentanti) di una cittadina/quartiere protagonista di un progetto di animazione

- col supporto di gruppi di controllo – messi a fianco dei partecipanti.

Categoria dei tempi di somministrazione degli strumenti di raccolta dei dati:

- finale: solo al termine dell'intervento
- iniziale – finale: prima dell'inizio e dopo la conclusione
- iniziale – in itinere – finale: durante tutto il percorso, con una o più “misurazioni” fra l'avvio e la conclusione dell'intervento
- iniziale – in itinere – finale – a distanza: oltre alle tappe indicate dalla modalità precedente, esiste una somministrazione a distanza, di solito mesi dopo la conclusione dell'esperienza.

Categoria degli strumenti, che sono raggruppati per grandi insiemi, rimandando ad altre letture per la precisazione sulle loro caratteristiche. Va detto che spesso, anche nel caso di una sola somministrazione, gli strumenti utilizzati sono più di uno e fra loro diversi:

- questionari – insieme di domande a cui si risponde individualmente
- griglie di osservazione – elenchi di caratteristiche che raccolgono in genere il punto di vista di tecnici ed operatori

- focus groups/discussioni di gruppo – condotti da un animatore/moderatore che propone alcuni stimoli a persone fra loro omogenee o di diversa provenienza ed estrazione
- interviste – colloqui di coppia, seguendo una traccia che rimane costante – fra un tecnico ed individui presi singolarmente
- capolavori – detti anche saggi, prove d'autore, performances – prove pratiche in relazione al contenuto dell'attività.

3.8- I = INTERSOGETTIVITÀ

Il problema della misura, in particolare in campo psicosociale, ha sempre incontrato problemi a causa – si è sempre sostenuto – della mancanza di oggettività che invalidava i dati e le informazioni raccolte. Fra i ricercatori esiste tuttora un dibattito aperto a proposito degli indicatori soggettivi, nonostante ormai sia accertato che anche i fisici hanno qualche problema con l'oggettività. La principale obiezione che viene fatta a questo tipo di ricerca è la convinzione che essa non fornisce dati misurabili, proprio perché soggettivi. Ma nelle cosiddette scienze umane "misurare" non corrisponde solo al "quantificare", bensì comprende la "possibilità di trattamento dei dati". Il comportamento umano è determinato dalle valutazioni personali che ciascun individuo fa e dipende dal come percepiamo tutto ciò che è esterno a noi. Stiamo parlando di variabili come:

- la soddisfazione
- la percezione dei problemi
- la speranza nella risolvibilità dei problemi
- la fiducia in sé e negli altri
- il senso di appartenenza
- il clima affettivo generale
- la consapevolezza delle proprie competenze
- i rapporti interpersonali
- la percezione dell'esterno.

Tutto questo è soggettivo? Certamente, ma innegabilmente determina un'influenza importante. La ricerca psicologica ha come criterio conoscitivo l'esperienza individuale. Da questo punto di vista ciò che è importante non è la rilevazione quantitativa di un certo fenomeno, ma il modo in cui ogni singolo individuo lo vive e lo giudica. La raccolta di dati soggettivi è problematica in quanto essi non sono univoci: le immagini soggettive variano da individuo a individuo e, a distanza di tempo e di situazione, possono modificarsi anche nello stesso individuo e non sono controllabili nella realtà concreta. Per esempio, se la temperatura in una stanza è di 18 gradi, questo non impedisce a qualcuno dei presenti di sentire freddo, ad altri troppo caldo e ad altri ancora di essere a proprio agio. E stiamo parlando delle reazioni ad un elemento oggettivo. Pensando a qualcosa di più astratto, per esempio se chiedo agli spettatori di un varietà se lo spettacolo è bello, avrò risposte diverse pur riferendosi tutti allo stesso spettacolo. Se poi vogliamo conoscere il parere dei partecipanti ad un gioco, o ad una serata di dibattito, o ad un incontro di

conoscenza, ecc. gli elementi concreti sono sempre più rarefatti, mentre le visioni personali si moltiplicano. L'immaterialità della situazione non impedisce che i sentimenti e le percezioni che una persona prova agiscano sul suo comportamento. Dunque, conoscere quanti dei presenti condividono quelle emozioni diventa importante se si sta realizzando un progetto con loro. Si tratta se mai di sostituire alla completa soggettività l'intersoggettività, cioè di considerare una certa situazione come l'insieme di sentimenti, atteggiamenti, percezioni ecc. che agiscono all'interno degli individui per motivazioni soggettive e psicologiche. Dal punto di vista concreto ciò significa sia misurare con strumenti diversi una stessa variabile, sia coinvolgere più "osservatori" che offrano il loro parere in merito. Si passa perciò da una concezione totalizzante obiettivistica ad una concezione obiettivo-soggettiva che tenda a recuperare le problematiche proprie dell'individuo in quel momento. Il risultato non è una media, che essendo a metà fra posizioni opposte pare garantire meno errori o fraintendimenti. D'altronde ciò che è vero non sempre è anche reale, benché – come sostiene K. Lewin – sia reale tutto ciò che produce conseguenze. L'evaluation si basa sulle dichiarazioni degli "intervistati": ci sarebbe una maggiore certezza della veridicità delle posizioni se si potesse sempre osservare il comportamento. Si valorizza comunque la componente umana, spesso trascurata a favore della presunta obiettività. Se si tiene conto che, persino in un ambiente di lavoro qualsiasi, la "produttività" è connessa alle modalità di rapporto esistenti fra le varie componenti ed al gradimento del clima emotivo (Mayo

docet!), ne risulta che l'importanza di un simile modello valutativo è fondamentale.

3.9- O = OBIETTIVI

L'evaluation è una pratica che può essere utilizzata per motivi diversi.

- Per migliorare

Tutto e tutti sono migliorabili, nel senso che ogni progetto può essere perfezionato, ampliato, reso più efficiente; mentre le persone possono espandere la propria personalità, scoprire e sviluppare capacità ed abilità sconosciute o poco usate, apprendere nuove strategie professionali, perfezionare le loro competenze psicologiche che consentono di agire con maggior precisione e di raggiungere più agevolmente gli obiettivi. Dal feed-back alle strumentazioni più complesse, l'evaluation non incontra limitazioni in quest'area ed evidenzia evoluzioni indipendentemente dall'età e dall'esperienza. Infatti non esiste un punto di arrivo definitivo ed invalicabile. Gli interventi possono aumentare il livello di difficoltà ampliando uno qualsiasi degli elementi che li compongono (tipo di utenti, metodologie che utilizzano tecniche innovative, obiettivi complessi, sinergie fra gestori, ecc.). I singoli utenti possono migliorare le loro potenzialità ed il loro benessere. I professionisti possono raffinare le loro risorse.

Per migliorare sempre occorre fare attenzione agli ostacoli che si possono incontrare. Se un progetto per esempio richiede per la sua realizzazione la collaborazione fra le

associazioni esistenti in un certo territorio, la conflittualità di queste ultime fra di loro trasformerà l'opportunità in un insuccesso.

Se degli utenti motivati a prendere parte attiva ad una azione animativa sono forzati a relazionarsi in modo intimo, o per esempio utilizzando il linguaggio corporeo, possono aumentare il loro livello di resistenza.

Il momento di "catastrofe" deve avvenire quando la situazione è favorevole.

- Per supportare una decisione o per aiutare a prenderne una

Come si fa a scegliere fra più progetti animativi o, ancora prima, ad individuare cosa è più utile per gli adolescenti di un quartiere, o quale animatore è meglio preparato o dotato di buone capacità relazionali? Non ci si può basare solo sul proprio giudizio intuitivo, nonostante oggi si abbia spesso l'impressione che tirare a sorte produca risultati molto vicini all'analisi più scrupolosa.

Forse il caso ha un qualche significato rispetto alle persone i cui comportamenti – in assenza di un'effettiva preparazione/formazione – restano imprevedibili in molte occasioni. I progetti e le strategie culturali sono un'altra cosa. Decidere di investire in divertimento o in servizi porta a risultati diversi; scegliere di stimolare l'apprendimento, anziché l'abulia ed il conformismo può risultare una scelta illuminata, ma vanno considerati i costi dell'operazione.

Chi si occupa di evaluation è in grado di offrire notizie interessanti su un progetto fin dalla sua lettura,

dall'impostazione, dal linguaggio che viene utilizzato, dall'analisi della richiesta a cui si pretende di rispondere.

- Per conoscere le ragioni di un successo o di un fallimento

Quando va tutto bene non sembra importante chiedersi “perché?”, ma in caso contrario trovare delle spiegazioni all'accaduto diventa essenziale. E non solo per difendersi. In entrambi i casi la conoscenza dei motivi che hanno determinato un certo risultato dà la possibilità di riprodurre le azioni funzionali riducendo quelle dannose. Le scelte compiute nella fase di progettazione possono essere avvedute e congruenti, ma il “campo” sul quale si interviene non è statico avendo a che fare con il “fattore umano” in movimento. In corso d'opera possono nascere dei problemi che la procedura di evaluation può evidenziare e rendere affrontabili.

- Per capire se valeva la pena fare un certo tipo di intervento/investimento

La considerazione del rapporto fra il costo di un'operazione ed il risultato ottenuto era meno importante anni fa, quando non eravamo in ristrettezze economiche. Non era una questione di poca importanza neanche allora, eppure in pochi se ne curavano. I tagli alle spese, soprattutto nel settore socio-sanitario insieme alla già detta tendenza legislativa dell'UE, hanno cambiato la percezione. Purtroppo, resta ancora molto da fare per collegare i costi alla qualità, oltre che alla quantità dei risultati o alla contabilità. Certamente ci sono parametri da tener presenti in ogni

situazione, senza però sostituire un ragioniere o un commercialista ad un valutatore esperto.

Per esempio, il rapporto fra costo complessivo e costo utente di un corso per animatori è certo un indicatore importante, non rende inutile il controllo del grado di apprendimento di chi ha partecipato ad un percorso di 1.700 ore.

- Per fare un rapporto fra risultati e realtà

Tutti i progetti di prevenzione, che in larga misura contengono interventi di animazione, hanno un grave handicap che sta nella difficoltà di rapporto fra i “salvati” grazie all’azione ed i “disagiati” che ci sarebbero stati senza di essa. Le campagne di prevenzione del tetano, per esempio, consentono altri tipi di controllo sull’esito delle vaccinazioni – strumento usato in quello specifico. La malattia o c’è o non c’è.

Nel caso dell’animazione non si ha a che fare con una situazione binaria, supportata dal consenso su ciò che viene considerato come risultato. Si tratta piuttosto di una scala con gradazioni diverse che parte da un minimo ed il cui massimo non è univoco e definibile una volta per sempre. Se ci occupiamo di socializzazione, parliamo di una capacità che un timido ha in quantità limitata rispetto ad una persona aperta. Ma entrambi possono aumentare la loro socievolezza, praticamente per tutta la durata della loro vita. Non esistono limiti, né situazioni assolute.

La cosa è ancora più complicata parlando di benessere e di qualità della vita. Perché questo richiede un cambiamento culturale. Oggi essere più sensibili non è sempre ritenuto

un vantaggio perché può provocare sofferenze. Come si dice altrove in questo volume, la formazione che raggiunge i suoi obiettivi a volte crea dei disadattati più che persone integrate nel sistema.

Ridurre l'analfabetismo ed innalzare il livello culturale dei cittadini non consente un immediato sviluppo economico, ma certamente incide sulle abitudini di vita e alla lunga produce un cambiamento che valica le persone e si espande alla comunità. Migliorare la capacità relazionale e la tolleranza per la diversità faciliterà la convivenza che si tratti del vicino o dell'ucraino.

Questo obiettivo dell'evaluation consente inoltre una sorta di controllo delle ipotesi sulla base delle quali l'intervento è stato realizzato. Per gli studiosi è l'occasione per individuare nelle prassi delle costanti che supportano la formulazione di principi teorici.

- Per controllare la congruenza delle proposte con le specifiche professionalità

Riguarda in particolare i processi di formazione. Nello specifico quello dell'animatore si traccia astrattamente come profilo professionale e quindi si stabiliscono i contenuti, le metodologie, la durata, ecc. che l'iter formativo deve avere per consentire l'apprendimento.

Le persone sono diverse fra loro; i tempi cambiano; le culture variano... .. Così, una volta individuato un modello, non è detto che esso possa essere utilizzato ovunque e sempre con le stesse caratteristiche. Lo stesso contesto nel quale opera l'animatore può evolversi o modificarsi in qualche aspetto e di conseguenza richiedere altre o più

raffinate competenze. In questo caso la verifica e la valutazione controllano sia i partecipanti, sia i loro apprendimenti, sia ciò che si è pensato fosse per loro formativo, docenti compresi.

- Per riprogettare l'azione successiva / la continuazione dell'intervento

Questa è una prassi comune a tutti i professionisti, in qualsiasi settore operino. Nel caso dell'animazione – come per altre pratiche immateriali – non sono possibili certi tipi di simulazione che consentirebbero di prevedere l'esito di una certa azione. Simulare la velocità di una barca a vela in rapporto al suo scafo ed al materiale utilizzato è un'operazione comune per un computer. La faccenda è diversa avendo a che fare con esseri umani, di cui di solito non si conoscono né la storia, né i problemi o le caratteristiche di personalità. L'uomo mantiene il libero arbitrio che gli consente un margine di imprevedibilità nella reazione alle situazioni che incontra. Le teorie – che si basano sull'osservazione della realtà – offrono degli utili supporti per scegliere le azioni da realizzare. Ciò non impedisce che qualcosa funzioni diversamente da come previsto. Dunque, di solito “si sa solo dopo” se tutto ha funzionato come sperato. Da questo punto di vista tutti i progetti sono costantemente oggetto di controllo. Si possono cambiare metodologie e contenuti ad intervento avviato ed ancor meglio se si tratta di una prosecuzione: le informazioni raccolte con l'evaluation favoriscono l'aggiustamento del progetto e dunque la sua incisività.

3.10- N = NON EXPEDIT

Significa “non conviene” ed era la formula con la quale la Chiesa Romana intendeva dissuadere i cattolici dalla partecipazione alla vita politica dello stato italiano dopo la presa di Roma (1870) e fino all’inizio del XX secolo.

Qui la utilizziamo per descrivere alcune delle difficoltà che rallentano la diffusione della pratica dell’evaluation. Gli ostacoli più frequenti sono:

- le difficoltà di individuazione degli indicatori e di dividerne la definizione

nonostante esistano riferimenti ed indicazioni a più livelli ormai in ogni ambito, quasi non esiste l’equazione “stesso progetto uguale valutazione”; addirittura un saggio sottoposto a differenti referti raramente ottiene lo stesso giudizio. Capita che ad uguali concetti non corrisponda lo stesso significato né sia assegnato lo stesso valore. Nonostante la competenza dei valutatori, la congruenza interna di un progetto può risultare soddisfacente o ricca di lacune. Il passaggio dalle finalità fissate da una legge agli obiettivi di un intervento può essere considerato inadeguato anziché funzionale

- le condizioni inadatte per le somministrazioni, in particolare in rapporto al tempo

alcuni risultati si evidenziano successivamente alla conclusione dell’intervento, a volte con tempi lunghi che richiederebbero procedure di evaluation a distanza di settimane, mesi, a volte anni. Così chi si aspetta che

l'animazione stimoli in profondità le persone e le cambi significativamente va incontro a delusioni se pensa che ciò accada nel giro di poche settimane o pochi mesi

- disinteresse per gli obiettivi raggiunti
a volte i progetti sono frutto di strategie che hanno obiettivi diversi da quelli esplicitati. Così anche i cambiamenti che si producono non sortiscono ulteriori azioni congruenti: ci si "accontenta" o si ritiene soddisfatto il proprio dovere o addirittura ci si avvia su un'altra strada a volte in contrasto con quanto è già stato fatto. L'esempio più semplice sono le ricerche sui giovani: ogni amministrazione ne fa una, senza tener conto dei dati che già possiede, del lavoro fatto dall'assessore precedente, dei riferimenti nazionali sugli stessi argomenti, del progetto già ideato. In altri casi alle ricerche non seguono i necessari interventi

- reazioni di difesa o di rimozione in rapporto ai problemi che emergono
pare un controsenso, ma l'esperienza dice che si tratta di un comportamento comune: se si ritiene necessario un intervento di animazione, pare ovvio che si percepisca l'esistenza di problemi. Ad essi corrispondono delle responsabilità. L'aumento della consapevolezza è un elemento fastidioso che genera un sentimento di inadeguatezza o di colpa a cui si reagisce negando la situazione anziché trovando le energie e le risorse per individuare soluzioni. Ne deriva spesso un'ostilità che si estende al progetto e ne può vanificare le azioni

- i pregiudizi in rapporto alle modalità di verifica possono riguardare un elemento qualsiasi della procedura: gli strumenti piuttosto che i destinatari o i dati da raccogliere. A volte la posizione è radicale: o i dati sono concreti e “visibili” o sono inattendibili. Altre volte non sono considerate posizioni espresse a livello individuale o da minoranze.

- l'equivalenza fra il momento della verifica e quello della valutazione

l'attività di ricerca viene ritenuta conclusiva in sé, nonostante rappresenti solo una parte del processo. È il caso di molti progetti che godono di contributi pubblici e la cui evaluation corrisponde alla correttezza della rendicontazione (contabilità relativa al progetto), al controllo dei registri con le firme, alla lettura dei “diari di bordo”. Tutto questo non garantisce la correttezza del processo, e non consente né dà garanzie sulla qualità. L'attribuzione di senso e di valore richiede l'assunzione di responsabilità che dovrebbero evidenziarsi nei gesti e nelle scelte successive

- la superficialità e il disinteresse per le informazioni ricavate

abbiamo già accennato a questo aspetto che si traduce in uno dei seguenti comportamenti:

- chi ha ben lavorato non è detto lavorerà ancora, soprattutto se ha fatto emergere elementi critici

- il problema emerso richiederebbe per la sua soluzione una riflessione onerosa da tutti i punti di vista
- perché intervenire se la situazione è “normale”?
- non occorre fare la procedura dell’evaluation dato che essa ha confermato quanto già si supposeva
- ci sono problemi più urgenti
- non ci sono soldi per intervenire.

3.11- POST SCRIPTUM

Tutto questo per testimoniare la complessità della pratica. Non esiste oggettività, che si parli della temperatura di un locale o della bellezza di uno spettacolo teatrale. La differenza fra le due situazioni è dovuta all’esistenza o meno di una convenzione fra gli uomini che hanno definito a quale gradazione corrisponda il freddo o il caldo, mentre non hanno parametri comuni nel secondo caso. In entrambi i campi rimane la legittimità ad avere percezioni diverse e quindi a produrre giudizi contrastanti. La garanzia della procedura di evaluation è data dal considerarla una fattispecie dell’Action-Research di lewiniana memoria, caratterizzata dal coinvolgimento dei membri della comunità in tutte le tappe del processo; dal potenziamento delle proprie risorse individuali; dall’aumento del livello di benessere collettivo; dall’apprendimento di informazioni rilevanti su sé stessi e sulla propria vita; dallo sviluppo e la diffusione della conoscenza.

Seconda parte

QUASI 50 SCHEDE-PROGETTO PER FARE ANIMAZIONE DI QUALITÀ

Margherita Sberna

PRESENTAZIONE

In oltre trent'anni di esistenza, AIATEL ha raccolto un'esperienza ricchissima, grazie alle attività tipiche della sua mission: formazione, cultura, ricerca, gestione di servizi. In realtà le idee ed i progetti predisposti sono stati molto più numerosi di quelli effettivamente realizzati.

In coerenza con le finalità dell'Associazione, abbiamo deciso di inserirne in questo saggio una scelta. I progetti, di seguito illustrati schematicamente, sono di AIATEL in quanto frutto della creatività e della “contaminazione” di coloro che sono stati membri dell'Associazione dalla sua fondazione ad oggi.

Sinceramente è impossibile ricostruire la paternità di ogni idea, ed è insieme corretto considerare il risultato una conseguenza del lavoro di gruppo, dove l'innovazione e la creatività sono frutto dell'interdipendenza dei membri ed anche una battuta apparentemente insignificante può diventare essenziale stimolo alla produzione.

Ogni progetto verrà illustrato secondo una stessa scheda che comprende i seguenti punti:

<i>Evidenziati ed esplicitati per ogni progetto</i>	<i>Illustrati di seguito una tantum perché costanti</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Titolo - Grado di complessità - Obiettivi - Contenuti - Tempi di realizzazione - Classe di costo - Criteri di valutazione dei risultati - Limiti & pregi 	<ul style="list-style-type: none"> - Connessioni– integrazioni possibili - Utenti - Metodi - Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto

Titolo

È il nome del progetto, che ne consente l'identificazione veloce e che lo sintetizza in modo da darne un'immagine generale comprensibile.

Grado di complessità

Indica se il progetto è difficile e/o se richiede una professionalità elaborata per la sua realizzazione. Di solito si considerano semplici i progetti che hanno un solo obiettivo o un solo tipo di utente, o di metodo, o di contenuto. Più queste variabili aumentano, più la realizzazione è complicata, richiede un puntuale coordinamento, preparazione più sofisticata del personale, risorse economiche più ingenti. Si tratta di un'informazione importante in rapporto all'esito del progetto, una sorta di spia che può allertare rispetto ai problemi sottostanti la realizzazione dell'attività.

Con un certo grado di soggettività, verrà assegnato un indicatore individuato in una scala da 1 a 5 così definita: 1= inesistente, 2= minimo, 3= medio, 4= discreto, 5= massimo.

Connessioni–integrazioni possibili

Ogni progetto presentato può essere ampliato semplicemente “aggiungendo” uno o più altri progetti che hanno qualche elemento in comune con il primo.

In termini astratti tutti progetti qui illustrati possono essere collegati fra loro costituendo così un intervento di grande complessità, indirizzato a tutta la comunità ed insieme “specializzato” nei confronti dei target. La sequenza di presentazione dei progetti in questo volume è casuale e non segue una logica consapevole o un qualche tipo di percorso razionale, perché l’animazione ritiene più funzionale rispondere ai bisogni effettivi piuttosto che agire secondo modelli astratti. Quindi chi volesse utilizzare le proposte qui illustrate per il proprio territorio, dovrebbe stabilire un ordine di priorità fra i bisogni espressi dal contesto su cui vuole intervenire e successivamente individuare i progetti più appropriati, mettendoli in rapporto fra loro secondo la sequenza più efficace. Questo significa che è sicuramente possibile realizzare tutti e 48 i progetti, ma che è molto probabile che la primitiva progettazione vada di volta in volta controllata in rapporto agli esiti delle azioni realizzate. Poiché l’animazione lavora per produrre cambiamenti ed essi possono rendere necessarie modificazioni imprevedibili in fase di prima progettazione.

Inoltre non ci sono progetti che sono contraddittori rispetto ad altri e dunque non c'è il rischio che un'azione ne annulli un'altra. Ma certo ci sono idee la cui integrazione è meno “costosa” da ogni punto di vista ed in cui le risorse utilizzate si valorizzano e si amplificano consentendo in ultima analisi dei risparmi o un maggiore successo.

Nelle schede-progetto che seguono questa voce verrà inserita solo nel caso si vogliano segnalare connessioni ritenute particolarmente significative ed efficaci in rapporto agli obiettivi.

Obiettivi

Sono gli scopi che l'attività si propone di raggiungere. Secondo una procedura severa, ad ogni obiettivo elementare corrisponde almeno un'azione coerente attraverso la quale esso viene raggiunto. Il termine “elementare” indica che l'obiettivo non può essere scomposto in più sotto-obiettivi che occorre raggiungere prima di poter realizzare quello dichiarato. Significa che è semplice, facile da raggiungere.

Per esempio, se si vogliono imparare i nomi dei membri di un gruppo, ci si sta occupando di un obiettivo elementare. Se si parla di sviluppo delle capacità comunicative, occorrerà migliorare il linguaggio verbale e non verbale, aumentare il collegamento con ciò che si vuole esprimere e ciò che si dice, far corrispondere la modalità espressiva alle emozioni che si sentono in contemporanea, conoscere e saper usare più codici comunicativi, ecc. Non si tratta dunque di un obiettivo elementare.

Il rischio, quando non si usano obiettivi elementari, è quello di saltare qualche azione essenziale al loro raggiungimento e perciò di mettere in pericolo il successo dell'intervento. Nelle nostre schede, indirizzate ad addetti ai lavori, i progetti non sono presentati nella modalità elementare che richiederebbe anche spazi (numero di pagine) molto più ampi. I nostri obiettivi comprendono dunque dei sotto-obiettivi, ma all'interno di un percorso piuttosto lineare e speriamo comprensibile.

Utenti

Sono i destinatari dell'intervento intesi come partecipanti dell'esperienza. In genere sono considerati attivi, cioè coinvolti direttamente – anche se in grado diverso – nella realizzazione dell'iniziativa. Secondo i principi dell'animazione, non sono equiparabili a fruitori passivi come gli spettatori di uno spettacolo.

Nelle nostre schede questa voce è indicata “a monte” in quanto si è deciso di raggruppare le schede-progetto in rapporto agli utenti. La segnalazione specifica verrà dunque indicata se ci sono particolari situazioni che privilegiano alcune caratteristiche dell'utente-tipo di riferimento.

Metodi

In questa voce vengono indicate le tecniche che saranno utilizzate per realizzare il progetto, in che modo esso verrà attuato, quale percorso verrà seguito.

Gli interventi animativi hanno alcune costanti che sono sempre presenti anche se possono essere diverse le quantità degli ingredienti che vengono mescolati.

Il lavoro di gruppo è uno di essi. Gli interventi in questo settore sono indirizzati a più utenti contemporaneamente i quali devono diventare protagonisti, come più sopra indicato. Il gruppo rappresenta la situazione più indicata perché consente il confronto, lo stimolo reciproco, l'apprendimento di modalità di comunicazione efficaci, la sperimentazione delle proprie emozioni, l'esperienza di un processo di socializzazione e di una modalità di lavoro che non svaluta l'individuo ed insieme valorizza la sintesi collettiva. La presenza di un animatore esperto in dinamiche di gruppo costituisce un supporto ed un acceleratore per l'evoluzione del collettivo dal momento dell'aggregazione di singoli individui alla loro trasformazione in un organismo nuovo le cui parti interagiscono e si influenzano a vicenda. La ricerca di connessioni con quanto sta intorno, altri gruppi formali e non, fino a comprendere la comunità intera è una conseguenza dell'interesse per la cooperazione e la collaborazione fra risorse diverse, in una logica di moltiplicazione delle possibili scelte utili alla crescita dell'utente.

L'uso di tecniche ludiche, manuali ed espressive è una seconda caratteristica. Per motivi diversi. Il gioco, con la sua caratteristica analogia con la realtà, consente di misurarsi con le situazioni senza dover subire conseguenze negative o definitive e risulta una sorta di palestra dove allenarsi ed apprendere strategie utili per affrontare gli eventi della realtà quotidiana. Le attività che richiedono la

manualità, possono far scoprire doti sconosciute ed insieme sono utili per rallentare il controllo sulla propria mente, sulle proprie emozioni ed anche per stimolare la creatività e l'ideazione.

Le tecniche espressive, che in alcuni casi si servono del corpo come strumento, aprono prospettive nella comunicazione. In pratica si tratta di supporti che facilitano l'esplorazione di sé da differenti punti di vista e questo le rende particolarmente indicate a scoprire parti di sé che sono poco usate o addirittura ignote. Con gli adulti e con gli anziani possono provocare delle resistenze, almeno all'inizio, perché vengono percepite come banalità, o come attività infantili inadatte e dequalificanti. In realtà, proprio perché di solito sono inusuali nella vita quotidiana, stimolano un atteggiamento esplorativo, creativo, motivato all'apprendimento che avviene sulla base del principio del piacere e del divertimento, anziché in forza del senso del dovere. Non ci sono giochi esclusivamente per i bambini: i puzzle, per fare un esempio, sono adatti per tutte le età, anche se quelli di 3 tessere sono sconsigliati per i settantenni. D'altra parte nessuno critica i circoli del golf o i tornei di scacchi. Quindi si tratta di individuare quelli più adatti in rapporto al target di riferimento.

Terzo elemento, che ben si collega e si integra con gli altri due, è l'action learning – imparare facendo – una strategia di apprendimento basata sull'esperienza, attraverso la quale i partecipanti imparano *da* e *insieme* con gli altri. Il termine di importazione è relativamente recente, frutto dell'attuale vizzo di assumere terminologie anglosassoni, ma i principi su cui si basa fanno riferimento a pedagogisti come

Dewey, che propugnarono l'attivismo come determinante dell'apprendimento.

L'insegnamento raggiunge efficacemente la sfera volitiva e intellettuale solo se si connette alla realtà esperienziale del discente, alle sue attitudini, ai desideri, alle inclinazioni; pertanto, l'apprendimento attivo deve valorizzare l'esperienza e deve educare alla comunicazione e alla partecipazione sociale. Per Dewey l'unico modo di apprendere è compiere esperienze (indagini) originali, autentiche, consapevoli e intenzionali.

Nell'*action learning* viene stimolato l'apprendimento del soggetto mettendolo nelle stesse condizioni di lavoro in cui egli si troverebbe se avesse già appreso a svolgere quel compito: puntando sulla ricerca, sulla costruzione attiva, sulla sperimentazione, sull'esperienza acquisita per tentativi ed errori, sull'assunzione di rischi e responsabilità, sul mettersi in continua discussione, sul riscoprire continuamente la propria esperienza, sull'apprendere dall'esperienza altrui.

Infine gli ambiti dell'intervento sono quelli del tempo libero e dei bisogni secondari, con persone ritenute normali, cioè in stato di benessere psico-fisico, a cui interessa un ulteriore sviluppo delle proprie potenzialità ed un'espansione che migliori ulteriormente la qualità della vita. Da questo punto di vista ha maggiore importanza il processo applicato piuttosto che il prodotto materiale delle attività svolte (una drammatizzazione improvvisata da un gruppo di utenti che esplicita la padronanza di sé, l'autostima, la capacità di relazionarsi con gli altri è più

importate di una loro recita accurata di un dramma di Pirandello).

Va sottolineato che il metodo di intervento non è solo uno strumento per raggiungere gli obiettivi, ma è esso stesso un contenuto nel senso che insegna ed esemplifica una modalità di comportamento ispirata ai principi dell'animazione, utile ed esportabile anche nella quotidianità.

Nelle schede di seguito questa voce verrà esplicitata quando si vogliono segnalare azioni che privilegiano alcuni aspetti all'interno del quadro precedente, o se ci sono variazioni.

Contenuti

Si tratta delle attività, dei temi e degli argomenti che sono la parte più visibile e concreta del progetto e attraverso le quali sono raggiunti gli obiettivi.

Tempi di realizzazione

Quanto dura il progetto complessivamente. Quanto tempo richiede la sua preparazione e quanto dura la sua realizzazione a contatto con gli utenti. A volte un intervento che ha un veloce e breve contatto con gli utenti necessita di una lunga preparazione. In altri casi l'avvio del progetto corrisponde con il contatto diretto con gli utenti. Il tempo complessivo del progetto corrisponde nel secondo caso con un prolungato processo di animazione degli utenti. È dunque una variabile che incide sull'efficacia dell'intervento, oltre che sui suoi costi.

Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto

Pur dando per scontato che il personale di un progetto animativo sia costituito da animatori, è possibile che siano richieste alcune specializzazioni o capacità tecniche. Per esempio la conoscenza e la capacità d'uso di alcuni strumenti (PC, videocamera, impianto voci, ecc.).

Potrebbe inoltre essere necessaria un'organizzazione logistica con ruoli diversi fra gli animatori e differenti carichi di compiti e responsabilità. Infine alcuni progetti possono richiedere altre professionalità per la loro realizzazione.

Classe di costo

Si vuole dare un'idea di quanto l'intervento può costare per offrire un parametro di riferimento non tanto e non solo agli addetti ai lavori, ma soprattutto a chi intende o potrebbe acquistare quel particolare progetto. Oggi il settore dell'animazione è assolutamente svalutato e addirittura nel settore sociale è privo di mercato, dato che agli animatori sono preferiti gli educatori. D'altra parte gli interventi animativi potrebbero essere molto efficaci e produrre effettivi risparmi in termini preventivi ed anche di valorizzazione del benessere e delle risorse della comunità in cui sono realizzati.

Criteri di valutazione dei risultati

Nonostante si parli ormai da qualche lustro della valutazione dei risultati di un intervento – operazione della cui utilità ormai tutti sono convinti e che è necessaria soprattutto se si usano risorse economiche pubbliche – c'è

ancora molta confusione sulle procedure da utilizzare e sul “cosa” si dovrebbe osservare e misurare per ottenere risposte congruenti. Questa voce vuole evidenziare per ciascun progetto le variabili che sono utili per capire se effettivamente l’operazione ha o no avuto l’esito sperato. Indicare i criteri è una parte del lavoro che va fatto perché esso andrà integrato, nel momento del passaggio dal progetto al programma di intervento, con la precisazione degli strumenti specifici – esistenti o predisposti ad hoc – che andranno utilizzati.

Limiti & pregi

Non esiste un progetto adatto ad ogni occasione o che non abbia punti deboli accanto a punti di forza. Se si è consapevoli di questi aspetti fin dall’inizio è possibile limitare gli eventuali danni, amplificare gli aspetti positivi, valutare se il rapporto costi/benefici sia vantaggioso e dunque, in definitiva, se valga la pena realizzare il progetto. Nelle schede “-” e “+” significano “limite” e “pregio”.

Sezione 1 PER MINORI

In questa sezione sono inseriti i progetti che hanno come utenti privilegiati bambini e ragazzi dai 6 ai 13 anni.

1.1- PROGETTO ESPRIMENDO

La proposta intende perseguire la finalità generale di prevenire fenomeni di prematura disaffezione allo studio e alla frequenza scolastica, sviluppando le capacità espressive degli allievi, alle quali di solito si dedica poco spazio. Si vuole agire sull'autostima in modo che chi ha difficoltà a primeggiare attraverso i tradizionali parametri scolastici trovi in sé doti che non lo facciano sentire inferiore agli altri ed insieme stimolino un atteggiamento favorevole all'apprendimento in altri ambiti.

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Obiettivi**

- evidenziare le capacità espressive individuali e di gruppo
- sviluppare le capacità creative individuali e di gruppo

- **Utenti**

Può essere realizzato nelle scuole, all'interno delle classi interessate o come laboratorio a cui possono partecipare allievi provenienti da classi diverse. Il gruppo ideale di

partecipanti dovrebbe essere misto per sesso e per fasce d'età (da 6 ad 8 anni // 9 e 10 anni // da 11 a 13 anni) e dovrebbe avere di norma 12 membri e comunque non più di 15.

- **Metodi**

L'attività si svolgerà in piccolo gruppo con un minimo di 8 ed un massimo di 15 partecipanti ed un animatore esperto in attività ludico-espressive. Nel caso la classe-gruppo abbia da 16 componenti in su, verrà suddivisa in due gruppi che svolgeranno il percorso in parallelo, ciascuno seguito da un animatore. I membri del gruppo saranno stimolati ad intervenire attivamente nelle differenti proposte che verranno fatte, senza essere però obbligati in alcun modo, per rispettarne i tempi di reazione, gli interessi ed i bisogni. La modalità di intervento degli animatori sarà di tipo ludico ed ispirata alle procedure dell'action-learning.

Saranno utilizzati giochi psicopedagogici soprattutto per la parte di conoscenza e di socializzazione fra i membri del gruppo, attività espressive tipiche dell'animazione teatrale, esercitazioni creative per l'ideazione del "prodotto finale", laboratori manuali per la realizzazione materiale di tutto o parte del prodotto.

Il percorso prevede un'esercitazione-spettacolo conclusiva che potrà essere realizzata ricomponendo la classe e con la presenza dei genitori. Naturalmente questo andrà concordato con gli insegnanti.

• **Contenuti**

Le esercitazioni che verranno utilizzate sono fondamentalmente le stesse sia per i partecipanti delle elementari che per quelli delle medie, salvo nei casi in cui l'animatore riterrà necessario adeguare maggiormente l'attività agli utenti interessati. Ovviamente cambieranno la loro gestione ed i risultati che verranno ottenuti. Vengono indicati i temi che faranno da filo conduttore negli incontri previsti:

- identità individuale e di gruppo
- la voce: uso e potenzialità
- l'uso della maschera neutra e le sue potenzialità espressive
- lo spazio scenico
- l'espressione corporea
- ideazione di un canovaccio/storia/racconto
- ruoli, parti & caratteri (dalle caratteristiche personali all'interpretazione)
- drammatizzazione improvvisata (dell'idea predisposta in precedenza dal gruppo)
- scenografia e costumi
- allestimento spettacolo-esercitazione finale (prove)
- spettacolo-esercitazione con pubblico.

• **Tempi di realizzazione**

La durata dell'attività per ogni gruppo va da un minimo di 30 ore ad un massimo di 48 che saranno realizzate in incontri di 2 o 3 ore ciascuno a cadenza settimanale e dunque per un periodo complessivo da circa 3 mesi a sei.

Per quanto riguarda l'esercitazione finale, essa è inserita nel tempo di durata complessivo, ma è possibile realizzarla anche extra esso.

Va aggiunto il tempo di promozione dell'attività che, se realizzata all'interno di una scuola, deve prevedere la presentazione al Dirigente Scolastico, agli insegnanti, ai genitori, ed agli organismi formali cui essi fanno capo. Più breve se l'intervento risponde ad una richiesta della Scuola; molto più lungo, in genere, se è proposto dall'esterno.

In caso il progetto sia proposto direttamente alle famiglie perché inviino i loro figli, richiede un periodo di minimo 2 mesi per la promozione ed il "reclutamento".

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Gli animatori devono avere una preparazione piuttosto sofisticata, con conoscenze e abilità in particolare rispetto all'animazione teatrale, alla gestione del gruppo, alla manualità. È infatti preferibile che il percorso di un gruppo venga seguito dallo stesso animatore per evitare rallentamenti derivanti dalla necessità di socializzazione con gli utenti.

Se viene realizzato un solo intervento basta un solo animatore, diversamente è utile un'équipe di animatori con un coordinatore che tenga anche i contatti con "i clienti" (rappresentanti della scuola e genitori).

- **Classe di costo**

Modesta se il modulo di 30 ore è replicato più volte. In questo caso si può calcolare un costo massimo a

partecipante di circa 85 euro (con 12 persone) per tutto il percorso, o un costo per l'organizzazione di 1.000 euro ogni 12 persone.

Se l'edizione è unica, il costo aumenta fino ai 1.200 / 1.500 euro.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

Si devono vedere dei cambiamenti minimi che possono essere ampliati se l'intervento è inserito nel POF della scuola e dunque se anche altre azioni insistono sugli stessi obiettivi. In pratica i cambiamenti dovrebbero riguardare un aumento di:

- attenzione
- spontaneità nei confronti dei compagni e anche degli adulti
- curiosità ed interesse per le novità
- cooperazione coi compagni

- **Limiti & pregi**

- esperienze precedenti
- banalizzazione del processo in conseguenza di un prodotto finale considerato scadente
- + esperienza dell'apprendimento attraverso il divertimento
- + valorizzazione di capacità poco utilizzate in ambito scolastico

1.2- PROGETTO LABORATORI DI ANIMAZIONE

L'intervento è qui illustrato nella versione "corso" che potrebbe rientrare nel POF ed essere collegato all'acquisizione di crediti. Potrebbe essere trasformato in evento dimostrativo, o in una sorta di festa limitando le attività ad un solo pomeriggio / giornata.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Obiettivi**

- Sviluppo delle capacità manuali, espressive e creative
- Conoscenza dei rudimenti delle metodologie della progettazione
- Sperimentazione di semplici procedure organizzative

- **Metodi**

L'impostazione è quella di corsi su tecniche animative varie, con il percorso che prevede una parte di conoscenza e addestramento all'uso di quella tecnica e poi l'applicazione di quanto appreso ad un piccolo progetto prima individuale e poi di gruppo.

La decisione sulla mostra finale andrà concordata insieme dai vari gruppi-corso, i quali dovranno anche suddividersi i compiti organizzativi e di allestimento in merito.

• **Contenuti**

A titolo meramente esemplificativo elenchiamo i contenuti di alcuni Laboratori che, come già detto, potrebbero anche essere sostituiti da altri e che andranno adattati alle età degli utenti:

- A- Lavori in carta (fiori, maschere, addobbi, origami, aeroplani, ecc.)
- B- Pupazzi e Burattini (con materiali di recupero, frutta, stoffa, cartoncino, lana, gommapiuma, ecc.)
- C- Colore e musica (colori a dita, textures, dipinti su stoffa, ecc. orchestra con strumenti artigianali)
- D- Drammatizzazione (creazione di storie, costumazione, musica, recita)
- E- Costruzioni (con materiali di recupero, cartoni, oggetti d'uso)
- F- Fumetti (creazione personaggio, storia, disegno, colorazione)
- G- Video (provini, creazione e realizzazione cortometraggi)

I corsi si potrebbero concludere con una mostra degli oggetti elaborati.

• **Tempi di realizzazione**

L'intervento complessivo durerà 6 mesi ed è costituito da:

- un'attività promozionale ed organizzativa
- un percorso con gli utenti di 20 incontri della durata di un paio d'ore a cadenza settimanale
- preparazione e realizzazione di una mostra finale.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Serve un'équipe di animatori che abbiano competenze in almeno un paio di tecniche ciascuno su cui saranno focalizzati i laboratori, con un coordinatore che si dovrà occupare anche degli aspetti promozionali e organizzativi. Un progetto minimo richiede almeno 2 animatori, ad uno dei quali è assegnata anche l'organizzazione e la promozione. In questo modo i corsi attivati possono essere almeno 4.

- **Classe di costo**

Nella previsione di 4 corsi, l'operazione potrebbe costare intorno ai 3.500/4.000 euro.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Soddisfazione partecipanti
- Acquisizione della tecnica del laboratorio frequentato
- Qualità degli elaborati
- Grado di cooperazione di gruppo nelle fasi di progettazione e organizzazione

- **Limiti & pregi.**

- difficoltà a reperire partecipanti
- durata corso
- + manufatti

1.3- FESTE A TEMA

Invitare nella propria casa gli amici per una festa incontra spesso ostacoli, così come avere a disposizione un proprio spazio dove fare tutto ciò che si vuole. Il progetto rappresenta una possibile soluzione.

Questo tipo di intervento dovrebbe essere predisposto dagli animatori insieme con l'ospite, cioè con chi intende fare la festa, ed essere fruito dai partecipanti-invitati nel momento in cui viene realizzato. Dunque è il prodotto del lavoro dei minori per loro coetanei o per altri gruppi di utenti. Perciò le attività indicate alla voce "contenuti" devono essere intese come esemplificative, ma sostituibili con altre proposte dagli ospiti-utenti stessi.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Obiettivi**

- aiutare a realizzare un desiderio
- valorizzare le risorse individuali degli ospiti-utenti
- aumentare il senso di responsabilità in rapporto alle proprie azioni

- **Utenti**

Singoli o gruppetti di utenti interessati a realizzare un'attività per i propri amici e privi di spazi disponibili.

• **Metodi**

In questo caso si tratta di una sorta di servizio che può essere erogato anche a singoli – benché siano preferibili i gruppetti) che vogliono organizzare qualcosa per gli amici, ma che sono disposti:

- ad assumersi le spese (ovviamente calmierate) sia di tutti i materiali, sia dell'animatore
- a preparare, con l'aiuto dell'animatore, tutto quanto serve per l'intrattenimento, dai festoni, ai giochi, ai gadget vari, ai biglietti di invito.

Quindi una volta stabilito questo accordo, gli utenti-ospiti insieme con l'animatore predispongono prima il progetto, poi il programma e successivamente, il materiale necessario (che sarà comunque realizzato direttamente dall'utente su indicazioni e con l'aiuto dell'animatore).

Con la stessa modalità sarà fatto l'allestimento e la gestione della festa (durante la quale l'animatore potrà proporre qualche attività ed insieme garantire con la sua presenza che tutto vada bene).

Il riordino infine è ad esclusivo carico dell'utente-ospite.

• **Contenuti**

- progettazione festa, precisazione programma e dettagli dell'organizzazione
- preparazione dei materiali, dei giochi, ecc.
- allestimento spazi
- realizzazione festa
- riordino spazi e verifica

- **Tempi di realizzazione**

Dipende dal tipo di festa e dal numero dei partecipanti sia alla fase preparatoria che al momento della realizzazione.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Uno o più animatori (in rapporto al numero di utenti che preparano la festa) che hanno il compito di dare ai partecipanti, indicazioni, suggerimenti, istruzioni, ecc. per preparare tutto quanto serve. Il ruolo è dunque simile a quello di un consulente nella preparazione e di un garante, trattandosi di minori, del corretto svolgimento dell'evento.

- **Classe di costo**

Dovrebbe essere sostenuto dagli utenti-ospiti: per un gruppo di 12 bambini 150/200 euro.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- impegno nella preparazione da parte degli utenti-ospiti
- correttezza dello svolgimento della festa
- soddisfazione degli utenti-ospiti

- **Limiti & pregi**

- costi attribuiti all'utente
- + non disturbo a casa

1.4- QUI SI GIOCA

Si tratta di una ludoteca un po' particolare, basata sulla varietà e sull'innovazione, nella quale accanto ai giochi tradizionali ci sono quelli "rivisitati" da idee e varianti che li rendono stimolanti per l'emersione di doti latenti.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- stimolare la creatività
- aumentare le opzioni relativamente al tempo libero
- facilitare un atteggiamento di apertura al nuovo e di curiosità

- **Contenuti**

In un grande spazio si creano lungo il perimetro spazi tipo stand ognuno dei quali ospiterà un animatore e la sua attività; su ogni lato raggrupperà i giochi per caratteristica. Lo spazio al centro potrà essere usato per le performances predisposte o per la mostra dei prodotti elaborati, o per giochi di grande gruppo che verranno proposti periodicamente. In alternativa ci possono essere più stanze – comunque capienti – dove allestire un solo gioco o più dello stesso tipo. Ecco alcune delle azioni possibili:

Lato A – costruzioni

- Città ideale = secondo i frequentatori di questo stand, come dovrebbe essere la città in cui vorrebbero vivere? Si inizia da come dovrebbe essere la casa di ciascuno (si può farla disegnare e poi ricostruire, oppure si può farla scegliere fra quelle a disposizione). Su una base predisposta, tipo plastico, avendo a disposizione modellini di case, vegetazione in scala, ecc. ogni gruppo di partecipanti deve posizionare la propria abitazione scegliendo il luogo e circondandolo con giardini, ecc., secondo le proprie preferenze anche se diverse dalla realtà; un po' alla volta si costruiranno strade, piazze, giardini e spazi pubblici;
- giochi con costruzioni (tipo lego, ma fatti con blocchetti di legno, cassette con sabbia, materiali da riciclare, ecc.);
- animali & palloncini (costruzione di animalotti con palloncini "plastici");
- piste per percorsi (trenino, automobiline, palline, ecc.).

Lato B – creatività

- domino "psicologico" – il gioco classico trasformato inserendo situazioni "di vita";
- racconto inventato insieme attraverso supporti di stimolo quali immagini, oggetti, situazioni, parole;
- foto-linguaggi – gioco di carte con immagini di situazioni significative della vita (es. matrimonio, nascita, lavoro, genitori, amici, ecc.): ogni giocatore pesca una carta da un altro e racconta un episodio della sua vita legato alla carta pescata;

- fumetto da ricostruire – storia disegnata scomposta in singole immagini che il gruppo deve ricostruire (si può usare un fumetto esistente o predisposto su una fiaba classica o su un racconto inventato);
- puzzle collaborativo – a ciascun membro del gruppo viene consegnata una busta contenente i pezzi di un puzzle mescolati a quelli di altri puzzle: ogni partecipante deve ricostruire il proprio puzzle donando senza chiedere niente in cambio ai compagni di gioco i pezzi che ha trovato nella sua busta ma che non appartengono al suo "mosaico" e sperando che altri gli donino i loro che gli servono per completare la sua immagine.

Al centro – movimento

- percorsi "gimkana" guidati (in coppia, il giocatore è bendato e viene guidato dal navigatore che descrive i movimenti da compiere);
- passarsi oggetti "animati" (es. forbici ricostruite con le diverse posizioni di mani/gambe);
- tiro al bersaglio;
- gare di regolarità (andare da un luogo ad un altro camminando solo sui talloni, portare un bicchiere d'acqua senza rovesciarne, ecc.).

Lato C – giochi di abilità/divertimento

- proseguire canzoni interrotte;
- idem coi proverbi;
- mimare proverbi;

- ad occhi bendati inserire in spazi appositi oggetti particolari;
- giochi tipo paroliamo/ scarabeo/ da poche lettere ricostruire una frase predisposta (potrebbe essere un modo di dire, un proverbio);
- rompicapi e giochi di prestigio.

Lato D – musica e ritmi

- danza & balletto
- bans
- strumenti musicali
- canzoni cantate in coro.

● **Tempi di realizzazione**

La fase di preparazione, con la ricerca degli spazi, la costruzione della scenografia, la promozione, l'individuazione degli animatori, può richiedere un tempo consistente: anche 3 o 4 mesi. La ludoteca poi potrebbe essere aperta continuativamente oppure nei week-end.

● **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Un animatore per ogni stand/laboratorio/spazio gioco. Inoltre un coordinatore/direttore della ludoteca, responsabile anche di tutti gli aspetti organizzativi e logistici. Infine almeno un paio di animatori per l'accoglienza degli utenti.

● **Classe di costo**

Dovrebbe essere un'attività che si autofinanzia con le quote di ingresso degli utenti fruitori.

Se fosse a carico di un ente pubblico, il suo costo è collegato con la durata dell'apertura (solo il week end o tutti i pomeriggi della settimana, o altro) e con il numero degli stand e attività.

Nella formula qui presentata i costi vivi potrebbero andare dai 2.500 ai 3.500 euro al giorno.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero partecipanti
- soddisfazione partecipanti
- frequenza a più stand
- costanza nella frequenza

- **Limiti & pregi**

- costi
- grandezza spazi necessari
- + vastità della scelta
- + possibilità di variare le attività senza intaccare la struttura organizzativa.

1.5- CREATIVITÀ ED INTEGRAZIONE

La proposta vuole rispondere alla necessità, emergente nelle fasi evolutive dell'infanzia fino all'adolescenza, di migliorare e sviluppare le capacità relazionali e le potenzialità di apprendimento che ogni bambino/ragazzo possiede, attraverso il gioco, il lavoro di gruppo, l'espressività corporea, la creatività e l'esplorazione delle emozioni. Infatti è da più parti riconosciuta l'efficacia, in relazione agli apprendimenti di carattere prettamente cognitivo (finalità principe della Scuola) dell'utilizzo di differenti "forme di conoscenza e apprendimento" che elevino la voglia e la motivazione allo studio e migliorino le performances scolastiche dei minori.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Obiettivi**

- Offrire ai ragazzi la possibilità di sperimentare abilità fisiche, capacità espressive e creative, competenze artistiche e musicali
- Migliorare le capacità decisorie individuali
- Sensibilizzare alle relazioni interpersonali e alla vita di gruppo.

- **Metodi**

Oltre a quelle animative verranno utilizzate tecniche di problem-solving e di ideazione creativa come il

brainstorming, la mappa mentale, la sinettica, l'analisi morfologica⁹. In particolare le attività manuali, creative, costruttive, espressive saranno finalizzate alla realizzazione dello spettacolo e dovranno fare i conti con materiali scarsi ed in genere “di scarto”, da riutilizzare tenendo conto anche dell'estetica. Accanto alle 3 specializzazioni, nelle quali lavoreranno gruppi permanenti in base alla scelta iniziale, ci saranno alcune attività che tutti dovranno realizzare in gruppi misti, cioè composti da membri provenienti dai 3 gruppi-base.

• **Contenuti**

In pratica si tratta di allestire uno spettacolo avendo a disposizione ciò che “producono” i ragazzi interessati a realizzarlo. Sono possibili: recita teatrale, burattini/mariionette, film. I percorsi base sono dunque:

- Drammatizzazione (esercitazioni con la voce, con il corpo, con la mimica del viso, prove di recita)
- Pupazzi e Burattini (con materiali di recupero, stoffa, cartoncino, lana, gomma-piuma, ecc.)
- Video (provini, tipi di riprese, montaggio).

Le aree in comune riguarderanno:

- invenzione di storie/racconti/scenografie da realizzare con una delle tre precedenti tecniche;
- realizzazione di costumi (soprattutto per drammatizzazione e video);

⁹ F. Cavallin – M. Sberna, “GIOCHI PSICOPEDAGOGICI 2. TECNICHE DI CREATIVITÀ”, Collana “Il Mestiere del Formatore”, e-book, Edizioni Arcipelago www.edarcipelago.com

- costruzione scenografia / ambientazione dei diversi spettacoli;
- individuazione / ideazione colonna sonora.

In questa fase comune i partecipanti potranno stimolarsi reciprocamente e collaborare alla realizzazione del “prodotto” anche per gli altri, utilizzando per l’ideazione tecniche di tipo creativo.

• **Tempi di realizzazione**

Per l’organizzazione e la preparazione un paio di mesi e un mese di attività con incontri almeno 3 volte la settimana di 3 o 4 ore.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Minimo 3 animatori con competenze almeno in uno dei laboratori specialistici ed in uno di quelli “trasversali”. Ad uno dovrebbe essere affidato anche il compito di coordinare.

• **Classe di costo**

Intorno ai 10.000 euro

• **Criteri di valutazione dei risultati**

- divertimento degli utenti
- nascita di nuovi interessi negli utenti
- numero di tecniche apprese
- qualità dello spettacolo
- gradimento degli spettatori

- **Limiti & pregi**

- più attenzione al prodotto che al processo
- + gratificazione degli utenti per l'aumento della loro visibilità all'interno della comunità.

1.6- ANIMAZIONE IN CITTÀ

Il Progetto nasce da alcune considerazioni preliminari che lo hanno ispirato:

- il tempo quotidiano post-scolastico, ed i tempi pre-festivo e festivo costituiscono per molte famiglie un problema circa la collocazione dei figli;
- la performance scolastica viene fortemente influenzata dagli stimoli che il minore o il pre-adolescente riceve nel tempo libero;
- la logica di Servizi cui il fruitore deve accedere non facilita la presenza per motivi di trasporto, di impegni familiari, nonché spesso, di immagine ghettizzata e marginalizzata.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Obiettivi**

- L'**aggregazione** di un gruppo stabile di almeno 30 utenti, suddivisi per fasce d'età, in 4 sottogruppi: 6-7 anni, 8-9 anni, 10-11 anni, 12-14 anni
- Il miglioramento delle **prestazioni scolastiche**, mediante l'incremento delle opzioni nella fruizione del Tempo Libero. L'ipotesi sottesa a questo obiettivo è che un programma intensivo, sia pure non direttamente

connesso alle discipline, possa incrementare le performances scolastiche riducendo i rischi di dropping-out

- L'aumento delle **competenze sociali** degli utenti. L'ipotesi correlata a questo obiettivo è che un incremento delle competenze sociali (cioè legate al comportamento relazionale) sia sinergico con l'incremento delle competenze scolastiche

• Utenti

Preferibilmente segnalati da insegnanti, famiglie, servizi sociali comunali con particolare riguardo a quelli a rischio di espulsione scolastica o con famiglie in difficoltà per la custodia e l'accudimento.

• Metodi

Il progetto si basa sulla fornitura di un Servizio di 7 giorni su 7 di 4 ore al giorno: feriali ore 16-20, festivi e pre-festivi ore 15-19 (saltuariamente festivi ore 10-19).

Verranno utilizzati strumenti vari descrittivi della situazione iniziale dal punto di vista scolastico.

Sulla base dei dati informativi raccolti sugli utenti, verrà predisposto un programma di intervento che, accanto ad una sorta di doposcuola, prevede attività che dovrebbero stimolare gli interessi.

Saranno mantenuti contatti più stretti fra animatori e genitori, insegnanti, servizi sociali.

Le verifiche saranno più frequenti e riguarderanno anche il miglioramento del rendimento scolastico.

• **Contenuti**

Il Servizio consiste:

- nel **prelevamento** degli utenti all'uscita della scuola o al loro domicilio, con apposito mezzo
- nella **partecipazione** dei fruitori, in piccoli sottogruppi animati da operatore qualificato, **ad attività diverse** reperite sull'intero spazio urbano
- nella **riconsegn**a dei fruitori ai genitori presso l'uscita della scuola o presso il domicilio.

Le diverse attività che costituiscono il calendario bimestrale afferiranno alle seguenti categorie:

1. attività di avviamento allo **sport** ed al **fitness** (palestre e centri sportivi)
2. attività **espressive** (laboratori di musica, pittura, teatro, fotografia, videotape, fumettistica, ecc.)
3. attività **ludico-ricreative** (grandi giochi, gare, cacce al tesoro, gimkane, ecc. all'aperto o al chiuso; escursioni)
4. attività **culturali** (visite guidate a biblioteche, mostre, musei, imprese, servizi pubblici, luoghi storici o archeologici; laboratori di informatica, educazione alimentare, educazione stradale; incontri con testimoni della Pubblica Amministrazione e delle professioni)
5. attività **ecologico-naturalistiche** (laboratori sull'ecologia, visite guidate in parchi e siti di importanza naturale)
6. partecipazione a **eventi e spettacoli** (teatro, cinema, balletto, musica, grandi eventi urbani).

- **Tempi di realizzazione**

Un anno, prevedendo un paio di mesi per l'organizzazione ed il periodo scolastico per l'intervento vero e proprio.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Almeno 3 animatori ed un coordinatore.

- **Classe di costo**

35.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- aumento della motivazione all'apprendimento
- miglioramento del rendimento scolastico
- nuovi interessi

- **Limiti & pregi**

- costo in rapporto ai fruitori
- + concreto supporto alle famiglie

1.7- OLTRE IL NIDO

La finalità prima del nido è quella di accogliere il bambino nella sua globalità promuovendo ed accompagnando in un clima salubre, attraverso la costruzione di relazioni personali e significative e la proposta di appropriate occasioni di esperienza, il suo complessivo processo di crescita.

Il clima del nido è dunque educativamente fondamentale e la sua costituzione passa attraverso una serie di accorgimenti ed attenzioni quali:

- Cura delle attività prescelte e loro ritmica alternanza
- Organizzazione funzionale ed accogliente degli spazi
- Possibilità di attività comuni o in microgruppi
- Costituzione di piccoli rituali di passaggio tra un'attività e l'altra
- Disponibilità e propensione alla relazione da parte degli adulti operanti
- Collaborazione e rispetto reciproco
- Condivisione ed armonia

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Obiettivi**

Il Progetto “OLTRE IL NIDO” si propone di ampliare la connotazione di spazio educativo globale del Nido, coinvolgendo maggiormente i genitori e aprendo la

possibilità di frequenza a bambini fino ai 6 anni in particolari momenti ed occasioni.

Obiettivi principali dell'intervento sono dunque:

- garantire occasioni di sviluppo di capacità espressive e sociali
- realizzare iniziative di informazione e sensibilizzazione a favore di genitori e adulti di riferimento
- promuovere l'incontro e lo scambio fra bambini di differenti età
- favorire situazioni di reciproca stimolazione.

• **Utenti**

Dai 3 ai 6 anni, occasionalmente fino a 10 anni.

Genitori degli utenti.

• **Metodi**

Particolare attenzione dovrà essere dedicata ai bambini dai 3 ai 5 anni, che hanno tempi di concentrazione limitati e con i quali occorre cambiare spesso attività.

• **Contenuti**

Nella giornata dell'Asilo Nido vi sono tre momenti importanti collegati ai bisogni fisiologici del bambino che hanno anche la capacità di dargli sicurezza e stabilità affettiva: il cambio, il pranzo, la nanna. Gli altri momenti della giornata sono caratterizzati dall'attività didattica e dal gioco per sostenere la crescita psicologica ed intellettuale del bambino.

Le attività didattiche hanno carattere ludico e vengono calibrate sulle capacità collettive ed individuali, dando un

contributo "forte" a fare del nido un centro giochi. Accanto agli spazi di pertinenza esclusiva degli utenti tradizionali del nido, verranno inserite occasioni particolari (per esempio il sabato o nel pomeriggio dalle 16 alla chiusura) in cui sarà possibile l'accesso anche a bambini più grandi come fratelli, cuginetti, amici, con cui fare giochi.

Il programma prevedrà per ogni giornata una preminenza di attività che insistono sulla stessa tipologia, ma va sottolineato che esse verranno intercalate da altri tipi di passatempi, tipo racconti, gioco libero, piccole passeggiate, ecc.

Lunedì	Gioco simbolico	Travestimenti- teatro, gioco di imitazione- gioco delle bambole
Martedì	Psicomotricità	Percorsi motori, esercizi di coordinazione, equilibrio, respirazione
Mercoledì	Manipolazione	Didò, das, pasta di sale
Giovedì	Musica	Bans, filastrocche e canzoncine per cantare e ballare insieme
Venerdì	Comunicazione	Giochi con le parole, associazioni immagini e suoni/rumori/parole
Sabato	Feste	Di compleanno o per occasioni particolari (tipo Natale, ecc.)

- **Tempi di realizzazione**

Un anno con 3 ore al giorno in media di attività.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori, uno psicologo esperto di formazione e puericultrici.

- **Classe di costo**

35.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- adesione dei genitori
- aumento della partecipazione alle attività di bambini dai 6 ai 10 anni
- aumento dei tempi di attenzione/partecipazione alle azioni proposte per i bambini fino a 6 anni.

- **Limiti & pregi**

- necessità di coordinamento con le puericultrici
- + supporto alle famiglie

1.8- SIRIO

La proposta è un'applicazione di quella che è ormai nota come "peer education". Si tratta di affiancare, in questa logica, soggetti con difficoltà di apprendimento o di socializzazione a soggetti coetanei con maggiori risorse: essere compagni di banco, cooperare nel lavoro in classe, studiare insieme nelle ore extrascolastiche, condividere il tempo libero o di fine settimana, sono situazioni che non solo offrono un sostegno ai soggetti più deboli, ma sviluppano la maturazione dei soggetti individuati come "tutors".

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Obiettivi**

- Aumento della responsabilità
- Offrire ai ragazzi la possibilità di sperimentare le proprie competenze
- Favorire il recupero scolastico e motivazionale
- Sperimentare azioni di auto-aiuto
- Offrire un reale supporto a famiglie con figli in difficoltà scolastica

- **Utenti**

Minori sia in difficoltà che con buon rendimento scolastico

• **Metodi**

L'intervento si basa sui principi della “peer education” – come viene chiamata oggi – ma il metodo è tipico e ormai più che sperimentato dall'organizzazione dei boy scout ed è “autogenerante” per esempio nel mondo dell'informatica e di Internet.

In questo progetto ogni settimana di attività sarà organizzata in base ad un tema di laboratorio (ad esempio, prima settimana laboratorio linguistico, seconda settimana laboratorio scientifico, ecc.). I laboratori a tema durano cinque giorni, e al loro interno si possono esplorare tecniche diverse e stimolanti. Quando il laboratorio viene ripetuto, viene cambiato il tema.

Gli utenti verranno raggruppati in coppie e/o sottogruppi di 4 membri secondo il criterio dell'eterogeneità in modo che possano stimolarsi ed aiutarsi a vicenda. L'animatore cercherà di stimolare la collaborazione ed il supporto reciproco.

• **Contenuti**

Il progetto ha previsto, in particolare, le seguenti attività:

- creazione di 4 laboratori tematici su 4 aree scolastiche (linguistica, scientifica, storica, artistica), da gestire con strumenti alternativi a quelli scolastici;
- strutturazione di un laboratorio di creatività con esercitazioni individuali e di gruppo;
- attività di recupero scolastico individualizzato o in piccoli gruppi;

- allestimento di spazi-evento di tipo espressivo come mostre, grandi giochi collettivi, ecc., come fonte di gratificazione in relazione a competenze e abilità.

Al termine di alcune settimane di attività, in base al tipo di laboratorio trattato, verranno organizzate feste e rappresentazioni aperte ai genitori.

Troveranno spazio anche gite e visite di istruzione e di esplorazione in città o nei dintorni.

• **Tempi di realizzazione**

Un paio di mesi per l'organizzazione e l'anno scolastico per la durata dell'intervento con incontri di 2 o 3 ore dal lunedì al venerdì.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Gli animatori ed un coordinatore dovranno preparare anche i contenuti dei laboratori in accordo con gli insegnanti e le famiglie.

• **Classe di costo**

In rapporto al numero dei gruppi che verranno attivati, tenendo conto che il costo unitario si aggira intorno ai 35.000 euro.

• **Criteri di valutazione dei risultati**

- aumento della motivazione all'apprendimento
- creazione di gruppi di studio efficaci ed efficienti
- miglioramento per tutti dei risultati scolastici
- aumento dell'autostima

- **Limiti & pregi**

- pericolo di instaurare una situazione di competizione
- + diffusione dei principi della collaborazione

1.9- CENTRI DI INTERESSE

Si tratta di un progetto utilizzabile per soggiorni estivi, residenziali e non. I contenuti possono essere adattati all'età degli utenti.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- far trascorrere piacevolmente il tempo di vacanza
- far esprimere i desideri e rispondere ad essi
- far sperimentare una decisione collettiva
- aumentare gli interessi

- **Metodi**

Gli utenti saranno divisi in gruppi di 10/12 membri per fasce d'età. Essi svolgeranno le differenti attività con il supporto di un animatore che li aiuterà a partecipare attivamente ai momenti decisori per la scelta del tema della settimana, dei giochi, ecc. Si favorirà la ricerca di risposte congruenti ai desideri degli utenti.

- **Contenuti**

Ogni settimana è dedicata ad un tema-stimolo diverso, che pur facendo da riferimento, consente agli utenti di individuare più precisamente l'attività che gli interessa svolgere. Quelle che seguono sono alcune idee che possono essere integrate o sostituite.

- *Il mondo delle fiabe* – le favole tradizionali o altre inventate dai membri del gruppo, saranno utilizzate per facilitare la conoscenza e la socializzazione. Per esempio, ogni membro del gruppo potrebbe essere un personaggio della fiaba (nota o inventata) e questo potrebbe essere il primo mezzo per presentarsi. Da lì si potrebbe partire per fare laboratori tecnici (per es. raccontando la storia con la tecnica del libro animato, o del collage, o con le ombre cinesi, ecc.)
- *Natura e sport* – la riscoperta dell’ambiente naturale e del benessere fisico è realizzata attraverso gite, giochi di movimento ed esercizi di ginnastica, frequenza alla piscina, costruzione di erbari, paludari, terrari, ecc. individuali e di gruppo
- *Passato e futuro* – la settimana potrebbe essere dedicata a ricostruire il passato o ad inventare il futuro attraverso modalità diverse tipo: giochi di ruolo; costruzione di plastici raffigurativi dell’esistente o del passato o come modelli di ipotetiche situazioni del futuro; ricerche informative; visite a musei; ecc.
- *Il mio futuro* – in questo caso si tratta di immaginare cosa accadrà all’utente stesso o cosa gli piacerebbe fare/essere, dove gli piacerebbe vivere, ecc. nelle settimane, mesi, anni, successivi. La distanza nel tempo va calibrata sul tipo di utenti. Potrebbe riguardare anche situazioni che dovranno accadere: il prossimo primo giorno di scuola, la festa del prossimo natale, il compleanno ideale, la giornata ideale in famiglia, ecc.
- *Il parco dei divertimenti* – scoperta dei vari tipi esistenti e delle differenze con i luna park tradizionali o

con le sale gioco; visite a uno o più parchi; preparazione con gli utenti di giochi, stand, attrazioni varie per ricostruire un parco da usare coi propri amici.

- **Tempi di realizzazione**

Nei 3 mesi estivi il progetto può essere realizzato per tutto il giorno oppure solo il mattino o solo il pomeriggio.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori in numero corrispondente ai gruppi che si prevede di avviare + uno che possa intervenire in caso di bisogno per supplire colleghi assenti + coordinatore.

- **Classe di costo**

In rapporto al numero di gruppi, con un costo unitario stagionale (per un solo gruppetto di 12/15 utenti) di 5.000 euro per un servizio di 4 ore al giorno.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- divertimento utenti
- grado di partecipazione alle diverse proposte

- **Limiti & pregi**

- potrebbe essere richiesto un servizio per un arco di tempo più lungo
- + soluzione dei problemi di “solitudine” per i minori nel periodo estivo

1.10- CACCIA AL TESORO

Il classico gioco adattato a giovani partecipanti.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Particolarmente adatto ad essere inserito in progetti più complessi come “Qui si Gioca” dove potrebbe essere il gioco centrale di una giornata; oppure “centri di interesse”.

- **Obiettivi**

- stimolare la collaborazione ed il lavoro di gruppo
- divertire

- **Utenti**

Saranno suddivisi in gruppi equipollenti per numero e per età, evitando di creare differenze di partenza raggruppando in maniera omogenea (tutte bambine; oppure tutti di 8 anni, ecc.)

- **Metodi**

L'attività sarà predisposta dagli animatori nella sua struttura, ma le prove richiederanno un contributo attivo di ogni gruppo non solo nella fase di gioco.

Appena costituite le squadre, avranno un certo tempo per identificarsi, in modo da creare un minimo “spirito di

gruppo”. Se i partecipanti sono piuttosto piccoli (6 – 10 anni), ad ogni squadra sarà affiancato un animatore che aiuterà a seguire le diverse tappe del gioco. Ad ogni gruppo/squadra sarà assegnato un colore che servirà anche per individuare l’animatore e per altri riferimenti organizzativi.

• **Contenuti**

All’inizio del gioco viene assegnato a sorte ad ogni squadra un colore che servirà per individuare il foglietto con le proprie istruzioni e gli spazi dove lavorare alla soluzione delle diverse prove.

Il gioco è una caccia al tesoro fotografica, nel senso che i luoghi dove sono nascoste le 10 prove sono rappresentati in fotografie. Queste indicazioni vengono consegnate via via, cioè alla consegna della soluzione della prova viene data la fotografia del luogo dove cercare la successiva.

Vince il gruppo che risolve per primo tutte le prove. Ecco alcuni suggerimenti:

- *prova 1* – ascoltare canzoni di cui occorre indovinare il titolo
- *prova 2* – ricostruire un puzzle
- *prova 3* – risolvere un cruciverba
- *prova 4* – trovare alcuni oggetti
- *prova 5* – ricostruire alcune frasi
- *prova 6* – realizzare un origami
- *prova 7* – risolvere degli indovinelli
- *prova 8* – trovare il percorso in un labirinto
- *prova 9* – indicare i nomi degli stati di un continente su una cartina muta

- *prova 10* – costruire un aeroplano di carta con apertura alare di 2 metri.

- **Tempi di realizzazione**

Un giorno per la preparazione ed uno per la realizzazione. Se il progetto è proposto in sé stesso, un mese per la promozione.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Un animatore per ogni squadra ed un coordinatore-direttore del gioco.

- **Classe di costo**

500 euro sono la cifra minima considerando 4 animatori.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero di gruppi partecipanti
- soddisfazione dei partecipanti

- **Limiti & pregi**

- difficoltà di reclutamento dei partecipanti
- + adattabilità delle prove ad utenti di età diverse

Sezione 2

PER ADOLESCENTI & GIOVANI

È un arco di vita che un tempo comprendeva le persone dai 14 anni 18/20 anni. Ora chiamano “giovani” anche i trentacinquenni. È un riferimento collegato con l'autonomia e la capacità di essere autosufficienti. Da questo punto di vista la nostra società ha effettivamente esteso il periodo per la difficoltà di trovare un lavoro e quindi di avere una propria casa ed una vita indipendente dalla famiglia di origine. Nonostante la moda, noi crediamo che con l'ingresso nella maggiore età si diventi adulti e ci siano spazi per esprimere la propria identità.

Così i progetti di seguito hanno come destinatari privilegiati individui nella fascia da 14 a 18 anni.

Sono sicuramente fra gli utenti difficili per il particolare periodo di cambiamento che attraversano ed anche per i messaggi contraddittori che arrivano loro da ogni parte.

2.1- MERICA

Negli anni più recenti, il fenomeno dell'immigrazione è stato all'origine di molte difficoltà di integrazione, per la verità non nuove in un paese dove il campanilismo e la "questione meridionale" rappresentano problemi endemici. Nella scuola superiore la situazione comincia a farsi più evidente per l'aumento di studenti non nativi. Si tratta, nella maggior parte dei casi, di figli di famiglie che vivono nel nostro Paese ormai da almeno un decennio, ma che non hanno ancora felicemente concluso il tanto auspicato processo di integrazione. Questo processo infatti coinvolge sia gli immigrati che i residenti ed entrambe le parti devono impegnarsi per lo stesso obiettivo. In ambito scolastico, data anche l'età dei diretti interessati, la situazione è anche più difficile da risolvere e produce ritardi nell'apprendimento, difficoltà di inserimento nel gruppo dei pari, disaffezione alla frequenza scolastica. Questo progetto vuole suggerire una via di intervento che faciliti la risoluzione dei problemi.

- **Grado di complessità**

5= massimo

- **Obiettivi**

La proposta intende perseguire i seguenti obiettivi:

- prevenire fenomeni di dropping out e disaffezione alla frequenza scolastica dei minori extracomunitari

- promuovere il confronto e il mutuo aiuto tra allievi italiani ed extracomunitari
- favorire l'incremento di sensibilizzazione sulle tematiche della diversità e dell'integrazione

- **Utenti**

Classi di studenti delle superiori dove sia presente il problema.

- **Metodi**

Gli incontri saranno condotti con gli strumenti e le tecniche proprie dell'animazione socio-culturale e secondo l'approccio pedagogico della peer-education. Le attività saranno rivolte a gruppi, costituiti da studenti, italiani ed extracomunitari, provenienti da una o più classi. È preferibile intervenire su classi intere problematiche, pur mescolandone eventualmente i membri, per avere più possibilità di modificarne il clima relazionale interno. Ogni gruppo sarà composto da un massimo di 15 utenti. Focus di tutte le attività saranno lo "scambio" e la mescolanza di culture e di informazioni sulle abitudini di vita.

- **Contenuti**

La programmazione specifica verrà fatta successivamente alla rilevazione dei bisogni, ma il percorso prevede la realizzazione di un prodotto finale con uno fra questi strumenti:

- teatro
- arti visive
- musica

Ogni gruppo sceglierà il proprio linguaggio di espressione sulla base delle affinità maturate durante lo svolgimento del percorso.

Il percorso (articolato attraverso il succedersi di incontri di due ore) sarà focalizzato sullo "scambio" e la mescolanza di culture e idiomi, stimolando l'evidenziazione della propria identità prima e della diversità poi, anche a livello di singoli individui.

I temi sui quali verranno proposte esercitazioni che stimoleranno la riflessione sulla situazione contingente sono:

- consapevolezza di sé
- esperienza e storia (personali, della propria famiglia, del proprio popolo)
- diversità
- potenzialità e risorse
- valori
- emarginazione ed esclusione
- conflitto e negoziazione
- cambio di ruolo
- gruppo come organismo

● **Tempi di realizzazione**

30 ore per il percorso con incontri settimanali di un paio d'ore (3 o 4 mesi complessivi) e almeno un mese per la promozione e l'organizzazione.

● **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

È preferibile che lo stesso animatore compia tutto il percorso con il gruppo sia per facilitare la socializzazione,

sia per ottimizzare l'uso dei tempi. Se le edizioni si moltiplicano, è necessario anche un coordinatore.

- **Classe di costo**

700 euro per ogni percorso

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- miglioramento dei rapporti interni alla classe
- aumento delle relazioni interpersonali
- miglioramento dei risultati scolastici

- **Limiti & pregi**

- durata che potrebbe trovare ostacoli nel programma scolastico
- spazi necessari nella scuola per suddividere la classe in due gruppi
- + soluzione di problemi di gestione della classe

2.2- EDUCAZIONE CIVICA

In questi ultimi anni sono diventati sempre più frequenti e significativi nella nostra società atti di violenza e non rispettosi delle leggi che governano il nostro Paese. Anche i minori ne sono sempre più coinvolti sia in prima persona, con fenomeni di bullismo e di banda quando non anche di crimine vero e proprio, sia indirettamente come testimoni di comportamenti non esemplari e diseducativi in senso lato messi in atto da adulti all'interno della famiglia, del contesto di vita più allargato o attraverso i mass media fra cui la televisione rappresenta sicuramente il mezzo più utilizzato.

Questo progetto propone un possibile intervento che avvii una sensibilizzazione.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- stimolare la riflessione sulle proprie modalità di entrare in relazione interpersonale
- sollecitare i comportamenti rispettosi della convivenza libera e democratica.

- **Utenti**

L'intervento è studiato per essere realizzato nella scuola.

• **Metodi**

Nelle Scuole che espliciteranno un interesse a conoscere gli aspetti metodologici ed educativi del modello, o che ne richiederanno un adeguamento ai bisogni specifici del gruppo o della classe destinataria, sarà possibile realizzare incontri con i docenti. In queste occasioni si terrà conto anche dei seguenti elementi:

- a- l'opportunità di inserire l'intervento non solo all'interno del POF, ma anche più specificatamente nel piano didattico degli insegnanti coinvolti direttamente;
- b- l'opportunità di supportare i docenti interessati a riproporre direttamente le strategie proprie di questo tipo di intervento;
- c- la convenienza ad informare e a sensibilizzare sull'argomento le famiglie con particolare riferimento ai genitori per rendere coerenti i messaggi educativi in questo ambito.

• **Contenuti**

L'intervento prevede, per gli utenti finali, i seguenti quattro percorsi:

- l'incontro con l'estraneo (inteso come chi non è conosciuto, chi si incontra per la prima volta, chi è ritenuto diverso da sé, ecc.)
- l'incontro con l'antagonista (ci si riferisce in questo caso a chi viene percepito come rivale, avversario, competitore, oppositore)
- l'incontro con il partner, l'amico preferito (la focalizzazione, in questo caso, sarà sulla dinamica della collaborazione)

- l'incontro con il “dipendente” (il termine vuole indicare chi ha un rapporto di dipendenza emotiva o in relazione a comportamenti, abilità, capacità, ecc.)

Ognuno di questi percorsi sarà esplorato attraverso esercitazioni che consentiranno di vivere analogicamente la situazione e di riflettere sulle proprie modalità tipiche di comportamento e sull'eventuale necessità di cambiamento.

- **Tempi di realizzazione**

Il percorso minimo è di 4 incontri di un paio d'ore ciascuno. Nel caso la scuola intenda partecipare direttamente, sarà predisposto un intervento concordato che può estendersi nel tempo.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori (anche in questo caso collegati al gruppo, soprattutto se il numero di incontri è minimo) e un coordinatore.

- **Classe di costo**

L'edizione di 4 incontri ha un costo di 200 euro per gruppo. Aumentando il numero di incontri o di edizioni, il costo unitario si riduce in proporzione.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- un miglioramento delle relazioni interpersonali fra i destinatari finali dell'intervento
- una maggiore consapevolezza nei partecipanti della relazione fra comportamenti e principi di riferimento

- **Limiti & pregi**

- brevità del percorso per ottenere risultati visibili
- + possibilità di sensibilizzare anche gli insegnanti

2.3- GIOVANI E TEMPO LIBERO

Si tratta di una proposta che ha carattere preventivo e che intende rispondere in particolare a due problemi-caratteristiche della situazione adolescenziale e di passaggio all'età adulta che possono generare situazioni di disagio: la passività e il senso di solitudine.

- **Grado di complessità**

5= massimo

Il progetto richiede infatti ingenti energie, risorse e tanto tempo per offrire risultati degni di nota. Il successo non dipende soltanto da chi gestisce l'intervento, ma anche dalle connessioni e dalle sinergie con partner istituzionali la cui assenza di solito vanifica ed annulla il messaggio sottostante questo tipo di intervento.

- **Obiettivi**

- prevenzione del disagio e del malessere giovanile
- aumento dell'autostima
- sviluppo delle potenzialità individuali e di gruppo
- aumento del protagonismo giovanile
- costruzione di una rete con le agenzie presenti sul territorio

- **Utenti**

Teoricamente tutti gli adolescenti e giovani presenti sul territorio.

• **Metodi**

Ciò che è particolarmente importante in questo progetto è proprio la metodologia di intervento, la procedura con cui si compiono le azioni, mentre quelle che possono essere definite come attività in sé stesse sono meno significative.

Il lavoro di fondo è quello di cercare di creare dei collegamenti, che possano diventare stabili, sia fra gli individui, con particolare riferimento ai giovani, sia fra gruppi, comprendendo istituzioni, associazioni, organizzazioni. Superare le rivalità e gli antagonismi ai diversi livelli e sperimentare la collaborazione è determinante perché l'intervento possa continuare autonomamente.

Il secondo elemento importante è la valorizzazione delle risorse esistenti, anche in questo caso sia individuali che collettive. Nella comunità ci sono persone che hanno abilità, competenze, capacità che utilizzano altrove – per esempio al lavoro. Si tratta di “scoprire” queste possibilità e di coinvolgere le persone così che le utilizzino anche nel tempo libero, nello sport, come hobby.

Particolare attenzione da questo punto di vista dovrà essere dedicata ai giovani intesi fra l'altro come maggiori esperti delle esigenze dei loro coetanei: premiare le loro idee, dare occasioni ed opportunità, servirà a renderli più attivi e protagonisti, senza per forza “cedere” a tutte le loro richieste. Quindi verranno coinvolti in gruppi di progettazione.

- **Contenuti**

- attività promozionale che verrà realizzata, oltre che nelle forme tradizionali di comunicazione e informazione attraverso demo, cioè attività/eventi illustrativi di quanto verrà fatto in seguito in modo da migliorare la comprensione delle opportunità;
- incontri con rappresentanti di gruppi formali ed informali di giovani, attraverso le scuole, le associazioni, i luoghi di ritrovo, ecc., sia in fase di avvio dell'attività, sia periodicamente in parallelo con lo svolgimento dell'intervento;
- incontri con rappresentanti delle associazioni presenti sul territorio per raccogliere idee, proposte, segnalazioni di problemi (anche in questo caso sia in avvio che durante la realizzazione del progetto)
- stesura di un progetto di massima e di un programma dettagliato delle attività (per un periodo di 3 o 4 mesi), sulla base della situazione di partenza, rilevata attraverso la fase precedente, e delle proposte presentate con particolare riguardo a quelle che potrebbero essere gestite coinvolgendo anche i giovani e le realtà presenti sul territorio. Il progetto generale e le azioni realizzate verranno monitorate ed il tutto sarà oggetto di confronto negli incontri periodici con i gruppi indicati in precedenza che procederanno a successive progettazioni e programmazioni
- realizzazione di quanto programmato periodicamente.

- **Tempi di realizzazione**

Almeno tre anni di tempo per ottenere qualche risultato evidente e con possibilità di continuazione dell'esperienza in autonomia.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori e ad un coordinatore, sono necessari anche psicologi e formatori che potrebbero seguire in particolare alcune azioni previste dal progetto e/o rendere disponibile un servizio di consulenza.

Sono da considerare appartenenti a quest'area anche i gruppi di progettazione costituiti coi giovani che dovrebbero essere riuniti almeno in 3 momenti: inizio, a metà e a fine progetto.

- **Classe di costo**

150/200.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero e qualità delle partecipazioni alle diverse attività ed azioni
- qualità e quantità delle iniziative proposte dai giovani
- "tenuta" e continuità dei gruppi di progettazione composti dai giovani
- numero dei collegamenti con esistente (aggregazioni, iniziative, istituzioni, ecc.)
- quantità e qualità delle collaborazioni concrete
- eventi indotti dal progetto

- **Limiti & pregi**
 - costoso e difficile
 - + destabilizzazione dell'esistente

2.4- CITTADINI DEL MONDO

La proposta vuole collegare diverse tecniche animative ed insieme illustrare in modo analogico i problemi della convivenza e dell'interazione fra i popoli. Dal punto di vista del contenuto si vuole ripercorrere, con una modalità semplice e comprensibile, l'evoluzione che consente l'identificazione di un popolo, la sua appartenenza ad uno Stato/Nazione; i principi ed i valori che stimolano a stabilire rapporti con altri popoli/azioni/stati; i problemi che derivano dagli spostamenti – individuali o di gruppi – da una zona geografica/stato ad un altro.

- **Grado di complessità**

2= minimo.

L'attività può svolgersi come un grande gioco che si realizza in poche ore, ma può anche approfondirsi e arricchirsi di dettagli prolungandosi nel tempo e divenendo più complessa ed articolata.

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Potrebbe essere una delle attività proposte all'interno di uno dei tre progetti precedenti.

- **Obiettivi**

- Far comprendere il fenomeno dell'immigrazione/emigrazione
- Stimolare comportamenti di tolleranza

- Migliorare la comprensione delle logiche comunitarie e di convivenza pacifica

- **Utenti**

Sono necessari almeno 20 partecipanti che poi si divideranno in due gruppi, anche fra loro eterogenei. Teoricamente non ci sono limiti ai gruppi di partecipanti e quindi al loro numero complessivo.

- **Metodi**

Si tratta in realtà di una simulazione che si realizza attraverso un grande gioco in cui i laboratori tecnici sono funzionali alla preparazione dei vari prodotti e materiali richiesti dal gioco.

Si alterneranno momenti pratici nei quali si lavorerà alla produzione di “manufatti” di tipo diverso ad altri di ricerca per la costituzione del gruppo in senso profondo, e per l'apprendimento di strategie utili ad ottimizzare il lavoro di gruppo.

L'intervento potrà essere inserito nel POF ed essere supportato nel progetto didattico degli insegnanti interessati nell'operazione. Anche le famiglie potranno essere non solo informate, ma anche coinvolte soprattutto per rendere coerenti i messaggi educativi in questo ambito.

- **Contenuti**

L'intervento seguirà queste tappe:

- costituzione di gruppi-base/classe come popolo che dovrà identificarsi attraverso: un elenco delle caratteristiche e delle abitudini di vita; un linguaggio; un territorio;
- costituzione dello Stato/Nazione con: la scelta di un nome; la preparazione di un inno; l'ideazione di un simbolo/bandiera; l'individuazione di alcune "leggi" che regolano la convivenza; la realizzazione di documenti di identità dei cittadini di quello stato;
- sperimentazione del fenomeno dell'immigrazione attraverso: la preparazione di alcune prove che gli immigrati – cioè coloro che vogliono entrare a far parte di altri gruppi diversi dal proprio gruppo-base/classe – devono superare per essere ammessi; la negoziazione di strategie condivise con gli altri Stati/Nazioni per controllare i movimenti fra i popoli;
- "apertura delle frontiere" con scambio di cittadini che si sottopongono alle prove di ingresso per diventare cittadini di altri paesi del mondo
- riflessione conclusiva su tutto il percorso.

• **Tempi di realizzazione**

Come già indicato, si va da poche ore ad un percorso annuale con incontri settimanali.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Ogni gruppo deve avere un animatore di riferimento ed è utile un direttore del gioco.

- **Classe di costo**

Dipende da quanti sono i gruppi e dalla durata del gioco. Nella formula più semplice e con 20 partecipanti e la durata di una giornata, non può costare meno di 300 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- modalità di identificazione dei “popoli”
- tipi di prove
- modalità di gestione delle prove
- accordi con gli altri popoli per gestire il fenomeno dell'emigrazione/immigrazione.

- **Limiti & pregi**

- numero dei partecipanti
- + grado di efficacia per la comprensione del fenomeno

2.5- GIOVANI PER I GIOVANI

Tutte le ricerche sui giovani sottolineano situazioni come:

- relazioni coi compagni inferiori ai desideri
- occupazioni individuali anziché di gruppo nel tempo libero
- costanza e socialità come principali qualità desiderate per sé stessi
- insoddisfazione per i “luoghi” di aggregazione presenti nel territorio
- insoddisfazione per le proposte esistenti relative al tempo libero.

Questo progetto fa sperimentare una strategia di superamento di questi problemi.

- **Grado di complessità**

5= massimo

Perché richiede un’alta motivazione e grande costanza nel mantenere gli impegni.

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Potrebbe rientrare nel progetto “Giovani e tempo libero”.

- **Obiettivi**

- Aumentare le capacità di introspezione, sensibilità e consapevolezza delle proprie potenzialità e dei limiti personali

- Sensibilizzare ad una maggiore capacità di comunicazione e relazione col gruppo dei pari e con i più piccoli
- Stimolare le capacità di leadership
- Aumentare le capacità di progettazione e di organizzazione di attività

• **Utenti**

Da 8 a 12 giovani, selezionati in base alla motivazione all'esperienza

• **Metodi**

Viene accentuato il lavoro sulle capacità psicologiche e sulla costituzione del gruppo con elevato senso di appartenenza ed identità, perché agisca come tale anche successivamente all'intervento.

Almeno la prima parte dell'attività ha un carattere residenziale proprio per consentire una maggiore concentrazione e più efficacia.

• **Contenuti**

Si tratta di realizzare un'attività di formazione che passerà fra tre stadi:

- la conoscenza di sé e delle proprie capacità con particolare riferimento a quelle espressive e di leadership
- la vita ed il lavoro di gruppo, con coetanei e per i coetanei, affrontando i principali ostacoli e individuando come superarli
- la progettazione e la realizzazione di eventi di vario tipo – per il tempo libero, focalizzati sul divertimento,

ma anche sulla cultura, ecc. – per sé stessi e per i coetanei

- **Tempi di realizzazione**

L'intervento è in 3 moduli della durata ciascuno di 40 ore, ma con i tempi di promozione, organizzazione e sedimentazione, si arriva a quasi un anno.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori con differenti competenze, da quelle psico-sociali e di gestione delle dinamiche di gruppo a quelli esperti nei vari tipi di tecniche o nelle metodologie di progettazione.

Serve anche un coordinatore e potrebbe essere utile uno psicologo come counselor/tutor.

- **Classe di costo**

16.000 euro comprensivi della residenzialità per 12 persone per 10 giorni.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- tenuta del gruppo successivamente al corso
- realizzazione di eventi e attività per coetanei successive alla conclusione del percorso.

- **Limiti & pregi**

- durata e tipo di impegno
- + grado di efficacia

2.6- UN'IDEA FATTA COLORE

Pare una “mania” giovanile, ma i murales ed i graffiti in molti casi sono anche artisticamente apprezzabili. Il progetto vuole rendere compatibile queste attività con le esigenze estetiche dei centri abitati.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Potrebbe far parte del progetto “Giovani e tempo libero”.

- **Obiettivi**

- consentire di esprimersi attraverso la pittura
- realizzare murales e graffiti con modalità accettabili (senza “imbrattare” in spazi proibiti)
- valorizzare le capacità dei partecipanti

- **Utenti**

Singoli o gruppi già esperti o che vogliono apprendere a realizzare un murales o un graffito.

- **Metodi**

Se possibile i corsi dovrebbero essere gestiti da giovani esperti in murales e graffiti, con il supporto dell’animatore per l’organizzazione delle attività e per il lavoro sul gruppo dei partecipanti

- **Contenuti**

- Realizzazione di due brevi corsi che diano i rudimenti tecnici del murales e del graffito
- Al termine dei corsi, una giornata dedicata alla realizzazione in luoghi concordati, di murales e di graffiti realizzati individualmente o in piccoli gruppi
- Coinvolgimento dei cittadini per votare il murales e il graffito più bello nel corso della settimana successiva alla realizzazione
- Premiazione delle migliori esecuzioni

- **Tempi di realizzazione**

Per i corsi un mese, poi una giornata per l'esecuzione ed una settimana per votazioni e premiazione. La promozione e l'organizzazione precedenti si possono svolgere nel corso di un mese.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Almeno un animatore che individui giovani esperti da coinvolgere come docenti nei corsi e, se essi non si trovano, che sia in grado di insegnare i rudimenti delle due tecniche.

- **Classe di costo**

Dai 500 ai 1.000 euro per due corsi e tutto il materiale

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero dei partecipanti sia ai corsi che al concorso
- adesione dei cittadini
- soddisfazione dei partecipanti

- **Limiti & pregi**

- difficoltà ad individuare gli spazi dove realizzare murales e graffiti
- + esperienza di libertà pur rispettosa degli altri

2.7- GIOVANI IDEE

Offrire ai giovani la possibilità di dire la loro opinione sui loro problemi e sulla loro situazione in generale.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Anche questo progetto potrebbe essere all'interno di "Giovani e tempo libero" o di "Merica".

- **Obiettivi**

- stimolare l'aggregazione giovanile
- facilitare l'espressione dei bisogni e dei desideri
- promuovere l'espressione artistica

- **Utenti**

Singoli o gruppi

- **Metodi**

Gli animatori dovrebbero soprattutto fare un'attività di promozione contattando i giovani nei luoghi dove essi passano il loro tempo libero (per es. bar, sale gioco, piazze, ecc.) per invogliarli a partecipare. Dovrebbero essere di supporto ai giovani, anche se in luoghi informali, per la precisazione delle loro idee e per suggerire modi per esprimerle.

- **Contenuti**

Si organizza una festa in cui singoli e gruppi formali e non di giovani sono invitati a presentare “elaborati” che li rappresentino. Può essere un prodotto artistico, per esempio un film, ma può essere anche un gioco, una proposta di attività, un manifesto pubblicitario o di presentazione del proprio gruppo, un taze-bao o altro. La manifestazione viene organizzata in un luogo centrale in modo che sia facilmente raggiungibile per tutti i cittadini.

Durante la festa vengono esposti o visionati i prodotti, ci sono spazi per il dibattito, c'è una Giuria che sceglie qual è il “messaggio prioritario” di cui la comunità si farà carico per “rispondere”.

- **Tempi di realizzazione**

Tre mesi per la fase di promozione. Una o più giornate per la manifestazione.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori che devono agire per animare e stimolare i giovani e per organizzare l'evento.

- **Classe di costo**

Per ogni animatore vanno preventivati 4.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero dei gruppi che partecipano
- qualità degli elaborati presentati
- rilevanza dei messaggi

- **Limiti & pregi**

- difficoltà a far partecipare alla festa e ad impegnarsi per il prodotto
- + esperienza che rinforza il sentimento di appartenenza ad una comunità

2.8- SPAZIO GIOVANI

Si tratta di un intervento collegato all'orientamento individuale in un periodo della vita in cui le scelte sono importanti per il proprio futuro.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Con progetti tipo “Giovani e Tempo libero” e “Merica”.

- **Obiettivi**

Il progetto si propone di aiutare i partecipanti a riflettere su:

- Ciò che veramente desiderano per il loro futuro
- Le capacità che pensano di avere
- Le capacità che gli altri vedono in loro
- I contorni di un possibile futuro

- **Utenti**

Meglio coinvolgere le scuole e realizzare l'attività in orario scolastico.

- **Metodi**

L'intervento dovrebbe essere inserito nel POF della scuola, rientrare nell'orario scolastico ed essere contornato da altre attività focalizzate sull'aumento del senso di responsabilità. In pratica si tratta di realizzare un breve corso che può

riguardare una sola classe o più classi (ci possono essere più edizioni in parallelo o in sequenza), con partecipanti provenienti da più classi, che si mescolano fra loro aumentando l'efficacia dell'intervento in rapporto alla minore o nulla conoscenza pregressa fra gli utenti.

• **Contenuti**

Il percorso, che prevede esercitazioni pratiche a cui seguono momenti di riflessione e di razionalizzazione, è focalizzato sui seguenti argomenti che ne costituiscono le tappe:

- desideri e valori
- punti di forza
- comportamenti e capacità
- impressioni degli altri
- previsioni sul proprio futuro

• **Tempi di realizzazione**

Un mese per la preparazione e l'organizzazione ed almeno un mese e mezzo per la realizzazione di ciascun corso. Gli incontri sono di 2 ore ciascuno per un totale di 10 ore.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzione del progetto**

Come in altri casi simili, ogni gruppo dovrebbe essere seguito dallo stesso animatore.

• **Classe di costo**

Per ogni corso il costo è di 300 euro. Moltiplicando le edizioni i costi possono essere ridotti.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- aumento consapevolezza di sé

- **Limiti & pregi**

- aumento grado di incertezza

- + conoscenza e capacità d'uso di uno strumento di auto-diagnosi riapplicabile.

2.9- EDUCAZIONE STRADALE

La patente anche per il motorino ha certamente inserito un controllo maggiore sulle modalità di circolazione dei giovani. Ma nonostante tutto questo, non influenza direttamente il loro comportamento per la strada, come guidatori e come pedoni. Questa proposta vuole migliorare la responsabilità ed aumentare l'attenzione agli altri.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Con progetti tipo “Giovani e Tempo libero” e “Merica”.

- **Obiettivi**

- sensibilizzare alle tematiche della sicurezza stradale e della prevenzione degli incidenti
- promuovere interventi di prevenzione dell'infortunistica stradale
- stimolare il senso di responsabilità.

- **Utenti**

Meglio coinvolgere le scuole e realizzare l'attività in orario scolastico.

- **Metodi**

L'intervento dovrebbe essere inserito nel POF della scuola, rientrare nell'orario scolastico ed essere contornato da altre

attività focalizzate sull'aumento del senso di responsabilità. Anche in questo caso si possono prevedere corsi in parallelo su più classi o organizzati all'interno di una sola.

- **Contenuti**

Il percorso prevede i seguenti temi a ciascuno dei quali dedicare un incontro di 2 o 3 ore:

- il buon pedone
- i pericoli della strada e come prevenirli
- la predisposizione agli incidenti
- i percorsi accidentati
- dove e come “sfogare” i propri desideri e “mettersi alla prova”

Sono previste esercitazioni alternate a momenti di dibattito e di riflessione.

- **Tempi di realizzazione**

Un mese per la preparazione e l'organizzazione ed almeno un mese e mezzo per la realizzazione del corso.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzione del progetto**

Come in altri casi simili ogni gruppo dovrebbe essere seguito dallo stesso animatore.

- **Classe di costo**

Per ogni corso il costo è di 300 euro. Moltiplicando le edizioni i costi possono essere ridotti.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- conoscenza di ciò che si può o no fare per strada
- rispetto delle norme di sicurezza

- **Limiti & pregi**

- intervento troppo breve per influenzare a fondo
- + possibilità di realizzazione in ambito scolastico

2.10- TUX

Il progetto intende rispondere alla necessità, emergente nel mondo adolescenziale e giovanile, di uno spazio di incontro e aggregazione, all'interno del quale offrire opportunità di sviluppo e/o miglioramento di abilità relazionali.

Ciò può essere attivato, dato l'orientamento sempre più marcato dei giovani nell'utilizzo dell'informatica nel tempo libero, attraverso uno spazio di aggregazione che coniughi l'Animazione Socio Culturale con l'utilizzo del PC, in generale, e delle sue applicazioni sul web, in specifico.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Connessioni e integrazioni possibili**

Potrebbe essere inserito in progetti tipo “Giovani e tempo libero”

- **Obiettivi**

- promuovere l'alfabetizzazione informatica di adolescenti e giovani fruitori
- favorire un'educazione all'utilizzo intelligente del web
- stimolare le capacità espressive e creative individuali e di gruppo.

- **Metodi**

L'attività si svolgerà inizialmente “faccia a faccia”, e successivamente anche “on line”. Gli utenti saranno sti-

molati ad intervenire attivamente nelle differenti proposte che verranno fatte. La modalità di intervento degli operatori sarà di tipo ludico ed ispirata alle procedure dell'action-learning. Il portale web del centro "Tux" conterrà i siti personali dei vari utenti, informazioni e produzioni audio e video, cronaca, iniziative del centro, bacheche cerco/offro e segnalazioni varie.

● **Contenuti**

- Preparazione PC, banche dati, strumenti di archiviazione, spazio per gli utenti, segreteria organizzativa del progetto.
- Promozione, contatti con le scuole e nel territorio, pubblicità all'attività con mezzi diversi, presentazione dell'iniziativa attraverso demo, apertura di uno sportello informativo presso la sede per possibili utenti diretti e indiretti.
- Sulla base dei contatti e dei bisogni evidenziati, stesura di un calendario di attività e impegni che verranno svolti nella sede del progetto "Tux".
- Realizzazione delle attività:
 - a- Laboratori con gli utenti: alfabetizzazione informatica, realizzazione siti, uso del programma Linux, musica e web
 - b- Attivazione di servizi di sportello: internet point, consulenza informatica, ricerche internet
 - c- Eventi socializzanti: "museo della tecnologia", "alla scoperta del web", "il portale di zona"

(questi eventi saranno promossi dai frequentatori del centro "Tux" e costituiranno la presentazione al pubblico dei lavori realizzati durante i laboratori).

- **Tempi di realizzazione**

Un anno di cui 8 mesi dedicati alle attività con 4 ore di media al giorno.

- **Classe di costo**

35.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero di partecipanti ai corsi e agli eventi
- numero di accessi agli sportelli
- continuità dei partecipanti on line
- caratteristiche dei siti realizzati

- **Limiti & pregi**

- necessità di un PC collegato con Internet in casa
- + attività che consente di superare le distanze e mantenere i contatti anche con persone lontane

Sezione 3

PER ANZIANI

Se l'età dell'adolescenza si è estesa, l'aumento della speranza di vita ha provocato un "ritardo" nell'inizio della terza età e l'invenzione della "quarta età", in attesa che tutti possano diventare ultra-centenari. Inoltre i progressi della medicina ed il miglioramento delle condizioni di vita facilitano il mantenimento delle capacità, particolarmente intellettuali, e della salute anche a tarda età. Questo consente agli anziani una vita autonoma ed autosufficiente, nonostante il parossismo della nostra società e la sparizione della famiglia patriarcale.

Così nelle case di riposo vanno sempre di più solo gli anziani sfortunati, che per qualche motivo hanno bisogno anche di assistenza, di solito soprattutto sanitaria.

In ogni caso nessuno ha il diritto di considerare gli anziani, dentro o fuori dalle case di riposo, come regrediti a stadi infantili o incapaci di relazioni interpersonali o privi di desideri e sentimenti.

Come per i tossicodipendenti in comunità o i carcerati è finito il tempo dei cestini di vimini e delle borse di cuoio naturale, anche per gli anziani si deve considerare finito il tempo dei giochi infantili e delle occupazioni "tanto per riempire il tempo".

I progetti che seguono cercano di tenere conto della dignità di persone e delle energie vitali che ancora possiedono.

3.1- ALLA RICERCA DEL LA VORO PERDUTO

Per molti il lavoro è un mezzo per identificarsi e dunque perderlo con l'ingresso nell'età pensionabile è un dramma. Questo progetto può offrire un supporto nella fase di cambiamento e di adattamento alla nuova condizione.

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Obiettivi**

- Far tornare l'anziano ad essere "maestro"
- Far scoprire ai giovani lavori che oggi non esistono più o non si svolgono nello stesso modo
- Stimolare il recupero di alcune attività che potrebbero essere realizzate nel tempo libero o diventare effettive fonti di reddito

- **Metodi**

Gli animatori coinvolgeranno gli anziani interessati al progetto per la micro-progettazione di ogni fase e per la gestione dell'iniziativa.

- **Contenuti**

- 1) Ricerca fra gli anziani di artigiani (per es. marmisti, falegnami, artigiani del ferro, ecc.)
- 2) Campagna di sensibilizzazione per un ritorno alle "botteghe"

- 3) Inquadratura del significato storico-sociale di ciò che verrà proposto in un corso serale aperto a tutti
- 4) Predisposizione del progetto specifico di corso che dovrebbe avere anche “lezioni pratiche” che consentano semplici applicazioni di alcune tecniche imparate
- 5) Realizzazione del corso
- 6) Apertura di uno sportello di consulenza (gestito dai maestri) sia per avviare concretamente “botteghe artigianali” sia per supportare l’uso degli apprendimenti nel proprio tempo libero e per risolvere alcuni problemi della quotidianità.

- **Tempi di realizzazione**

Due mesi per l’organizzazione, la promozione ed il lavoro preparatorio con gli anziani interessati; almeno altri due mesi per gli incontri che potrebbero essere a cadenza settimanale.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Determinante l’attività degli animatori come promotori e stimolatori della collaborazione degli anziani. Anziani-esperti artigiani come docenti ed esemplificatori. Nel caso si attivino più corsi, è utile un coordinatore.

- **Classe di costo**

5.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero anziani che partecipano a tutte le fasi del progetto
- quantità e tenuta delle adesioni al corso
- efficienza dello sportello di consulenza

- **Limiti & pregi**

- Forse troppo lontano dalla realtà che oggi si vive
- + Recupero dei “valori” dimenticati... dall'eccesso di modernizzazione tecnologica.

3.2- COMITATO ORGANIZZATIVO ANZIANI

È una proposta che riguarda anziani ospitati in una casa di riposo, oppure in un centro diurno, centri sociali, micro-comunità, ma potrebbe anche costituire l'avvio di una associazione che li raggruppa in una cittadina.

- **Grado di complessità**

5= massimo

Se realizzato all'interno di una struttura è sicuramente un progetto ambizioso e difficile non tanto per le sue caratteristiche strutturali, ma perché si dovrà modificare una situazione radicata che non sempre tiene conto delle esigenze degli utenti.

Se è il preludio ad un'associazione, la realizzazione è relativamente semplice.

- **Obiettivi**

- Partecipazione attiva e costruttiva alle attività di gestione di CdR/centro diurno
- Coinvolgimento attivo dell'anziano
- Maggiore integrazione sociale fra gli anziani e gli altri membri della comunità
- Favorire le capacità di progettazione degli anziani

- **Utenti**

Anziani leaders d'opinione fra gli ospiti della Casa di Riposo o comunque rappresentanti/delegati dagli altri ospiti.

• **Metodi**

Compito degli animatori sarà quello di far conoscere il progetto e di incentivare gli anziani a costituire un gruppo interessato a ideare e realizzare attività che riguardino sia il tempo libero che la quotidianità di vita. Questo gruppo dovrebbe collaborare, se all'interno di un'istituzione, con i responsabili della gestione e con gli operatori. I membri del gruppo sono i referenti per gli altri compagni ed i collegamenti fra questi e il Comitato di Gestione. Importante è anche la creazione di collegamenti con associazioni e gruppi esistenti sul territorio per poter collaborare con loro e "sfruttare" o sollecitare loro iniziative.

A seconda delle situazioni e delle necessità, gli animatori saranno di supporto (per esempio per aiutare gli anziani ad individuare le loro competenze, per insegnargli le metodologie di progettazione e organizzazione, per recuperare materiali, per suggerire possibili soluzioni ai problemi che si incontrano via via).

• **Contenuti**

- Costituzione di un gruppo di anziani (all'interno della CdR – casa di riposo – o del Centro Diurno, o nel paese/città)
- Ricognizione delle risorse interne al gruppo e stesura di un progetto di massima di interventi relativi a:
 - attività organizzative: vitto, alloggio, rette, autogestione di alcuni momenti di vita

- attività culturali, motoria, di lettura, materiale audiovisivo, viaggi, gite, rapporti con territorio, attività religiose
- attività di tempo libero: organizzazione manifestazioni sia continuative che per occasioni speciali
- Presentazione del progetto ai responsabili della struttura ed individuazione di una strategia comune
- Avvio e realizzazione della proposta. Per esempio: gestione e organizzazione di attività quotidiane (pasti, piccoli lavori domestici, ecc.) in accordo con gli operatori che consentano la partecipazione degli interessati; apertura di atelier/laboratori direttamente gestiti da anziani (quelli che hanno qualche hobbies) per altri coetanei; predisposizione di un foglio informativo per la comunità o soltanto per altri anziani; organizzazione di passeggiate nei dintorni o di gite in luoghi più lontani; ecc.

• **Tempi di realizzazione**

Un paio d'anni, con un impegno più frequente nel primo anno e più diluito successivamente.

Il tempo più lungo e difficilmente quantificabile è quello della costituzione del gruppo e – se il progetto viene realizzato in un'istituzione – quello degli accordi di massima con i gestori e con gli addetti.

Successivamente i tempi sono quelli del “regime” delle attività che saranno realizzate.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Nella fase promozionale di tutto l'intervento sono utili più animatori che supportino la promozione realizzata nel modo tradizionale, con un'attività personale di contatto con gli anziani e in senso più allargato, di riscaldamento della comunità. Successivamente il gruppo dovrebbe essere seguito dallo stesso animatore eventualmente aiutato da altri "esperti" in relazione alle necessità del gruppo e alle sue richieste.

- **Classe di costo**

35.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Costituzione del gruppo
- Partecipazione dei soggetti del gruppo e loro "tenuta"
- Numero proposte e numero idee realizzate
- Incremento dei rapporti significativi
- Partecipazione di altri anziani alle iniziative
- Aumento di autonomia, sviluppo di relazioni e maggior responsabilità.

- **Limiti & pregi**

- Difficoltà per la preparazione culturale
- Isolamento e paura dell'anziano
- Poca disponibilità degli addetti e dei gestori delle istituzioni coinvolte

- + Coinvolgimento e valorizzazione dell'anziano che decide “in casa sua” della sua vita
- + Valorizzazione culturale dell'anziano
- + Attivazione fisica e mentale

3.3- TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Progetto che si realizza periodicamente con pochi cambiamenti e che è un'occasione per trascorrere piacevolmente un pomeriggio, con o senza parenti.

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Potrebbe essere uno degli eventi organizzati dal Comitato del progetto precedente.

- **Obiettivi**

- Realizzare animazione intelligente
- Favorire la progettualità
- Favorire l'integrazione con la popolazione
- Sviluppare la mimica corporea e l'espressività

- **Utenti**

Oltre agli anziani, i visitatori di quel pomeriggio; oppure, con una promozione adeguata, potrebbero essere invitati familiari, amici, conoscenti, ecc.

- **Metodi**

Festa organizzata a seconda della situazione della Casa di riposo, usando una delle seguenti modalità:

- proposta e organizzata totalmente dagli animatori
- proposta dagli animatori e decisa nei dettagli con gli ospiti della CdR

- progettata totalmente dagli animatori con un gruppo di anziani interessati e che poi collaboreranno anche nella gestione diretta.

• **Contenuti**

Realizzazione di una giornata di giochi adatti a tutte le età, in modo che possano partecipare anche bambini, giovani e adulti, scelti fra:

- quelli tipici della giovinezza degli anziani
- quelli che sono più conosciuti e diffusi nel mondo (tombola, monopoli, ecc.)
- quelli che richiedono poche energie fisiche per la loro realizzazione
- quelli che consentono di conoscere altre persone e di interagire con loro.

Allestimento degli spazi e gestione della giornata con l'aiuto degli anziani.

Si potrebbero organizzare dei tornei con premi per i vincitori.

• **Tempi di realizzazione**

Da un minimo di una giornata ad un massimo di un paio di mesi per la promozione sull'esterno.

• **Classe di costo**

Minimo 500 euro per una festa organizzata totalmente da un animatore e a sfondo soprattutto interno (cioè per gli ospiti indipendentemente dai visitatori).

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Integrazione anziani/popolazione (numero dei partecipanti)
- Capacità di lavorare in gruppo (progettazione, dialogo)
- Osservare attraverso la produzione e la gestione dell'iniziativa di sensibilità, espressività e fantasia, memoria degli anziani

- **Limiti & pregi**

- Poca partecipazione da parte dei non autosufficienti
- + facilità di organizzazione

3.4- LA CITTÀ SENZA TEMPO

In realtà si tratta di una sorta di esercizio che si può fare anche individualmente, ed in questo caso può stimolare la memoria ed il recupero di ricordi piacevoli e gratificanti. L'idea di farlo in un gruppo o in una comunità può servire a ricostruirne la storia ed a scoprire le parentele, le amicizie comuni, ecc.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Obiettivi**

- Valorizzazione di sé e delle proprie radici
- Ricostruzione della memoria dei rapporti familiari
- Conoscenza reciproca

- **Utenti**

Persone che si incontrino per la prima volta o in una CdR o in un Centro Diurno per Anziani dove ci sono nuove persone/utenti/ospiti.

- **Metodi**

L'attività può svolgersi inizialmente "IN" gruppo, cioè con più persone, ma con una ricerca individuale. Il risultato, anche non completo, di questa ricerca, sarà il punto di partenza per momenti di condivisione, con gli altri membri del gruppo. Questi momenti di racconto dovrebbero stimolare la memoria degli ascoltatori che a loro volta

potrebbero fare aggiunte, precisazioni, integrando con le loro storie.

Se la CdR e il Centro Diurno sono di un paese o di una piccola cittadina, si potrebbe un po' alla volta ricostruire la vita nel periodo di giovinezza dei partecipanti.

• **Contenuti**

Ogni partecipante è invitato a ricostruire il suo albero genealogico, o almeno la sua famiglia, con i suoi componenti, risalendo indietro nel tempo più che può e cercando di descrivere il più precisamente possibile la vita di ciascuno.

Tutto questo dovrebbe essere trasformato in un disegno.

Per aiutare la ricerca, si potrebbero fornire domande sui familiari partendo dalla famiglia dei genitori, per risalire ai nonni, a zii e cugini, ai vicini di casa, ecc.; anche domande sulla vita di famiglia e del paese.

• **Tempi di realizzazione**

4 o 5 incontri a distanza settimanale, per non annoiare i partecipanti e consentire loro di ricordare e di fare delle piccole ricerche fra i parenti, in parrocchia, con altri anziani.

• **Classe di costo**

400 euro

• **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero e qualità delle “ricostruzioni”
- soddisfazione dei partecipanti

- collegamenti fra i ricordi e ampliamento

- **Limiti & pregi**

- Difficoltà burocratiche

- + Collegamento con le strutture già esistenti: scuola, parrocchia, comune, vecchie associazioni

3.5- OLD BABY SITTER

Nella vecchia società contadina con la famiglia patriarcale nessuno era ritenuto inutile ed i ruoli si andavano modificando nel corso del tempo in relazione alle potenzialità di ciascuno.

Questa proposta vuole recuperare alcune sane abitudini di quell'epoca.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Obiettivi**

- Utilizzare le capacità dell'anziano per aiuto alla sua famiglia o ad altre
- Offrire occasioni di gratificazione nella giornata dell'anziano
- Facilitare occasioni di incontro dell'anziano con altri membri della comunità con particolare riferimento ai minori.

- **Utenti**

Anziani autosufficienti e disponibili e famiglie.

- **Metodi**

Si tratta di fare un lavoro di sensibilizzazione della comunità perché trovi al suo interno le risorse per risolvere con vantaggio reciproco piccole situazioni problematiche. La presentazione dell'idea, il dibattito su di essa, le possibili modificazioni ed integrazioni del progetto non

solo da parte dei diretti interessati. Famiglie con bambini piccoli e anziani, sono determinanti per il successo dell'iniziativa ed anche per influenzare il clima relazionale della comunità. Il progetto non richiede fin dall'inizio l'adesione incondizionata né grandi numeri e gli anziani che aderiscono potrebbero essere aiutati anche con incontri "di aggiornamento" che possano prepararli soprattutto per quanto riguarda le situazioni critiche (sia per i minori che per gli anziani), ma anche per il normale "ménage" (per es. rinfrescando la memoria su giochi, favole, passatempi vari, trasmissioni TV, ecc.). Soprattutto all'inizio dell'attività l'animatore offrirà un supporto al gruppo rispetto all'organizzazione e ad altre necessità che dovessero sorgere.

• **Contenuti**

Si tratta di realizzare un servizio di cura del ménage e dei bambini svolto da persone anziane.

Sarà utile in precedenza un sondaggio nelle famiglie relativamente ad avere un aiuto in caso di bisogno (per es. malattia di un figlio, ma anche sue attività che costringerebbero uno dei genitori a stare assente dal lavoro) per incombenze varie relativamente ai figli (dargli da mangiare, sorvegliare l'esecuzione dei compiti, accompagnare in palestra o a fare una passeggiata, giocare con loro, ecc.). Ugualmente utile sarà un sondaggio degli anziani per capire se sono disponibili all'iniziativa e per verificare le loro "competenze" soprattutto dal punto di vista organizzativo. Con gli interessati si costituirà un gruppo-base che si occuperà anche dell'organizzazione del servizio e che sarà aperto alla partecipazione di altri anziani.

A regime, le famiglie, a richiesta, potranno godere dell'aiuto degli anziani.

- **Tempi di realizzazione**

Per la preparazione e l'organizzazione almeno un paio di mesi, ed un altro paio per il corso; poi il servizio sarà attivo e utilizzato in caso di bisogno/richiesta.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori, nel caso si faccia un breve corso di aggiornamento, saranno necessari esperti che diano suggerimenti su come comportarsi coi minori.

- **Classe di costo**

2.000 euro con il corso; poi il servizio si dovrebbe autofinanziare

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Costanza nell'impegno di chi organizza e partecipa
- Numero delle "chiamate"
- Grado di soddisfazione sia delle famiglie che degli anziani

- **Limiti & pregi**

- pesantezza dell'attività
- + migliore utilizzo delle risorse anziani

3.6- L'ELISIR DI LUNGA VITA

L'idea vuole offrire un supporto in momenti di passaggio e di cambiamento radicali, come il pensionamento, che possono creare gravi scompensi nelle abitudini di vita acquisite, nelle relazioni interpersonali e persino nello stato di salute fisica.

- **Grado di complessità**

5= massimo

a causa del pudore e della riservatezza dei destinatari

- **Obiettivi**

Aiutare la persona a gestire l'età pensionabile valorizzando le potenzialità già espresse ed acquisite nella fase lavorativa e favorendo lo sviluppo di quelle ancora latenti.

- **Utenti**

Persone che stanno per concludere o hanno appena concluso la loro vita lavorativa.

- **Metodi**

Si tratta di un'attività di sensibilizzazione svolta attraverso 3 modalità: una individuale, su richiesta dell'interessato, per consigli ed informazioni a livello personale o che si considerano riservate ed intime; una di gruppo, con più persone che sono alla conclusione della loro vita lavorativa ed attività, attraverso esercitazioni e giochi psicopedagogici utilizzati come stimolo ad una riflessione su di sé

più ricca ed approfondita; una di grande gruppo a carattere informativo con conferenze, filmati, diapositive, ecc.

• **Contenuti**

Allestimento di un servizio di supporto all'ingresso nell'età pensionabile che, attraverso le tre modalità indicate più sopra, si occupi di temi quali:

- le paure e le aspettative
- le varie possibilità extra-lavorative (formazione permanente, viaggi, corsi, attività hobbistiche, ecc.)
- salute e benessere psicofisico (organizzazione della giornata, dieta, ginnastica, sonno/veglia, ecc.)
- utilizzo del tempo libero (passatempi, giochi, TV, letture, Informatica ed Internet)

• **Tempi di realizzazione**

Il servizio dovrebbe essere permanente e prevedere attività in tutto l'arco dell'anno solare per poter essere d'aiuto in qualsiasi momento.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Agli animatori in questo caso spetta principalmente il compito di promuovere e progettare l'iniziativa e di organizzarne la realizzazione anche avvalendosi di altri professionisti in rapporto ai temi trattati. Inoltre, potrebbero raccogliere dagli utenti potenziali, segnalazioni di interessi, curiosità e problemi da trattare dagli esperti. Addirittura potrebbero fare in merito una vera e propria ricerca, oppure coinvolgere nella progettazione alcuni rappresentanti degli utenti finali (anziani dunque).

- **Classe di costo**

5.000 euro all'anno

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Numero di adesioni alle iniziative
- Costanza nella frequenza alle iniziative
- Miglioramento della qualità della vita dei pensionati

- **Limiti & pregi**

- difficoltà ad ammettere di aver bisogno di aiuto
- + prevenire la fase di defaillance propria del passaggio da una fase socialmente attiva e produttiva ad una inattiva.

3.7- LA QUERCIA

L'iniziativa vuole proporre un centro diurno che in realtà sia uno spazio di incontro libero, che non richiede spese al singolo utente – come potrebbe essere per un bar – e che non diventi per contro una sorta di ghetto.

- **Grado di complessità**

5= massimo

se occorre anche edificare il centro

- **Obiettivi**

- Realizzazione di un centro diurno per anziani
- Consentire la partecipazione diretta degli anziani ad iniziative che li riguardano

- **Metodi**

Scontato l'uso di tecniche animative principalmente a carattere ludico ed espressivo. Ma gli elementi più importanti riguardano due cardini dell'animazione: innanzi tutto lo stimolo alla libera espressione ed il supporto alla scelta autonoma da parte dell'anziano che è considerato come dotato di capacità di comprensione e di scelta consapevole, e – in rapporto con le energie che ha ancora disponibili – in grado di partecipare attivamente a ciò che lo riguarda direttamente. Dunque può essere coinvolto nella gestione del centro sia per determinare le attività da realizzare, sia per mantenere gli spazi accoglienti ed in ordine. Ma va rispettato anche il suo spazio di autonomia ed il possibile

desiderio di seguire le proprie inclinazioni anche nel centro.

Il secondo principio importante riguarda il coinvolgimento di strutture ed organizzazioni esistenti nella realizzazione delle iniziative. Per esempio, è inutile cercare un esperto di teatro se esiste a livello locale una compagnia teatrale amatoriale che può fare uno spettacolo o un breve corso di dizione, o “accompagnare” la visione di un dramma, ecc.

• **Contenuti**

Una volta individuata una sede idonea, in una zona del paese/cittadina/quartiere facilmente raggiungibile dagli utenti potenziali, si tratta di arreararla tenendo conto della possibilità di offrire spazi diversi per attività diverse. Per esempio ci potrebbe essere uno spazio per la lettura, uno per le attività ludiche (giochi da tavolo), uno per le attività manuali (dal ricamo ai disegni col carboncino, all’acquarello, alla pittura ad olio, pittura su stoffa e seta, ceramica, ecc.), uno per le attività di gruppo, ecc.

A cadenza settimanale saranno proposte attività, a cui possono partecipare gli utenti interessati, che sono gestite o da animatori o esperti vari, oppure da utenti stessi competenti in quello specifico. Per esempio: brevi corsi di informatica e per l’uso di Internet; lezioni di pittura (varie tecniche su stoffa); tornei (di scacchi/dama, di giochi di carte, ecc.); incontri su temi di attualità e di interesse degli utenti; ecc.

- **Tempi di realizzazione**

Qualche mese per l'organizzazione e la predisposizione, poi il centro dovrebbe essere permanente

- **Classe di costo**

20.000 euro all'anno (esclusi i costi della struttura)

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- La partecipazione alle varie iniziative del Centro da parte degli anziani
- La costanza nella frequenza al Centro indipendentemente dalle attività proposte
- Il grado di soddisfazione degli utenti in rapporto alla gestione complessiva del centro e alla loro partecipazione
- Quantità e qualità degli apporti da parte delle realtà esistenti sul territorio

- **Limiti & pregi**

- diffidenza degli anziani
- + coinvolgimento dei diretti interessati

3.8- IL CAPPELLO DEL PRESTIGIATORE

Dalle scarpe con le zeppe ai top che scoprono l'ombelico, c'è un continuo ritorno nella moda come in altri contesti, di “oggetti” del passato. Questa idea segue questa filosofia.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Progetto che può essere inserito fra le attività realizzate da un centro diurno o in una casa di riposo o in collegamento con la scuola.

- **Obiettivi**

- Offrire occasioni di apprendimento e/o riscoperta di passatempi e attività
- Facilitare la conoscenza reciproca
- Fare un'esperienza di lavoro di gruppo
- Aumentare la propria autostima

- **Utenti**

Anziani che abbiano per hobby o per il lavoro che hanno fatto, competenze nel settore artistico inteso in senso lato. A loro saranno affiancati minori e giovani che per divertimento o per attività che svolgono nel tempo libero, abbiano a loro volta tecniche da insegnare.

Per l'evento, anziani, ma anche famiglie, minori e adolescenti.

• **Metodi**

L'interazione fra le persone coinvolte nel progetto è la sua caratteristica metodologica più importante e crea una situazione di parità fra i partecipanti che supera le differenze di età e favorisce gli scambi.

Il lavoro si svolge tenendo presenti due livelli: quello della socializzazione fra le persone e quello dello stimolo delle abilità e competenze che possono essere arricchenti della persona e della sua esistenza.

• **Contenuti**

Ricerca di persone di tutte le età che abbiano qualche abilità, conoscenza, competenza, da mettere a disposizione degli altri. In base alle risorse individuate e con la loro collaborazione, si progetterà un evento di una sola giornata o una serie di incontri con ateliers/laboratori che saranno gestiti direttamente dalle persone, grandi e piccole, che hanno partecipato alla fase precedente.

Nel caso si tratti di una sola giornata verranno allestiti spazi differenziati tipo stand dove i visitatori dell'evento potranno imparare tecniche espressive, o sperimentare attività, a loro piacimento. Per fare degli esempi, gli stand potrebbero riguardare:

- l'informatica (dall'uso del PC per la scrittura, alla navigazione in Internet)
- il modellismo (la ricostruzione di un veliero in bottiglia o di una casa di bambola o di miniature per un gioco di ruolo o per ricostruire una battaglia storica, ecc.)
- la grafica (dal disegno a matita, al carboncino, alla china nera o rossa)

- la fotografia (in bianco e nero e a colori; lo sviluppo e l'ingrandimento)
- origami (dal semplice al complicato)
- mosaico e collage (dalla riproduzione all'ideazione)
- l'arte dei madonnari ("dipingere" coi gessi colorati)

Nel caso si intenda avviare un'attività continuativa, questi ateliers saranno realizzati con incontri a cadenza settimanale. In questo caso sarà necessaria un'organizzazione più precisa perché è richiesto un impegno più duraturo anche agli "animatori degli stand".

- **Tempi di realizzazione**

3 mesi di progettazione e reperimento risorse ed una giornata per lo svolgimento dell'evento.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Gli animatori in questo caso devono essere esperti in dinamiche di gruppo perché il lavoro preparatorio, che raggruppa anche gli utenti fra loro diversi, abbia successo.

- **Classe di costo**

3.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Quantità e qualità della partecipazione dei membri della comunità che animeranno gli ateliers
- Partecipazione (aspetti quantitativi e qualitativi) ai diversi ateliers nel giorno dell'evento
- Soddisfazione dei gestori degli ateliers
- Soddisfazione dei partecipanti alla manifestazione

- **Limiti & pregi**

- difficoltà del periodo preparatorio
- + aggregazione fra persone di età diverse

3.9 -RECITARE LA PROPRIA TEATRALITÀ

A volte durante la propria vita non si ha tempo per seguire le proprie inclinazioni. Ma la pensione consente di recuperare tempi vuoti, quando parrebbe di non averne più bisogno. La proposta è focalizzata su alcuni “desideri”.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Obiettivi**

- Stimolare creatività
- Risvegliare interessi
- Migliorare l'accettazione di sé
- Aumentare la percezione di utilità

- **Utenti**

Interessati a seguire inclinazioni non coltivate o emerse con la maggiore disponibilità di tempo

- **Contenuti**

Realizzazione di corsi di scrittura e di recitazione che possano offrire differenti opportunità di applicazione, dallo scrivere un biglietto di auguri, ad una lettera, ad un racconto; dal muoversi con più eleganza, al leggere con espressione una poesia o un romanzo, al prendere parte ad uno spettacolo di prosa. I corsi dovrebbero prevedere moduli, anche per adattarsi ai desideri ed ai livelli di partenza dei partecipanti.

Questi apprendimenti possono essere conservati per sé stessi o possono essere messi a disposizione di altri per allietarli, fino alla costituzione di un gruppo teatrale che potrebbe anche ideare i testi dei suoi spettacoli.

- **Tempi di realizzazione**

Ogni corso dovrebbe durare un paio di mesi con incontri settimanali di 2 o 3 ore.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori per le parti organizzative e promozionali, ed esperti sui diversi temi per i corsi.

- **Classe di costo**

1000 euro a corso. Duplicandoli, però i costi si riducono.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- Soddisfazione degli anziani/attori
- Costanza di partecipazione al corso e agli incontri di preparazione e dello spettacolo
- Partecipazione pubblico alle eventuali esibizioni e spettacoli

- **Limiti & pregi**

- Timore di mostrarsi
- Costanza e "peso" dell'impegno
- + piacere personale.

3.10- MOSTRA DEI RICORDI

Vuole essere un evento occasionale, oppure può diventare un'esposizione permanente che si arricchisce via via di altri oggetti. Può essere realizzata all'interno di una casa di riposo, oppure può avere una sede propria, o uno spazio in un museo locale.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

Valorizzare le esperienze del passato

- **Utenti**

Anziani come collaboratori nella realizzazione della mostra e come visitatori della stessa.

- **Metodi**

La realizzazione dell'attività si fonda sulla possibilità che gli anziani collaborino nelle varie fasi di allestimento della mostra fra l'altro mettendo a disposizione direttamente loro oggetti, raccontando episodi di vita, trascrivendo ricette, ecc, e stimolando altri coetanei perché facciano lo stesso.

- **Contenuti**

Organizzazione di una mostra con diverse sezioni che raccontino come si viveva negli anni della giovinezza degli anziani "espositori". Le zone tematiche potrebbero riguardare:

- l'abbigliamento (abiti, cappelli, scarpe, guanti, ecc.)
- i giocattoli, i giochi, le filastrocche, le canzoncine, ecc.
- le ricette tipiche
- suppellettili della casa, soprammobili, tovagliati
- libri, quaderni di scuola usati, pagelle, documenti di riconoscimento, lettere, ecc.
- strumenti di lavoro (macchine da scrivere, penne – calamai – carte assorbenti, ferri da stiro, tinozze per lavare, ecc.)
- fotografie
- ecc.

Ogni oggetto dovrà avere un cartoncino che lo illustri e che indichi il nome del proprietario.

• **Tempi di realizzazione**

2 o 3 mesi per la sensibilizzazione degli anziani e per la raccolta dei materiali.

Una settimana per l'allestimento della mostra

Un minimo di una giornata per l'apertura della mostra; se poi si decide che la mostra sia permanente, andranno organizzati gli orari.

• **Classe di costo**

3.000 euro

• **Criteri di valutazione dei risultati**

- La partecipazione degli anziani in tutte le fasi di preparazione e di allestimento della mostra
- Numero e qualità dei visitatori

- **Limiti & pregi**

- spazi dove realizzare la mostra

- + condivisione di informazioni e conoscenze

Sezione 4

PER FAMIGLIE

Forse si dovrebbe intitolare ai genitori che sono i principali destinatari dei progetti che seguono. L'interesse per loro è dovuto a due motivi principali:

- la difficoltà del “mestiere” che diventa sempre più complesso anche in rapporto con l'evoluzione culturale e le richieste della nostra società;
- la quantità di bisogni a cui non si trovano soddisfattori adeguati a condizioni ragionevoli da tutti i punti di vista.

4.1- CSPF – Centro Servizi Persona Famiglia

Dovrebbe diventare un'opportunità per offrire aiuto a famiglie in caso di bisogno. Non ci si riferisce a casi particolari, ma alle normali situazioni, a volte complicate e problematiche, tipiche di qualsiasi tipo di famiglia che nell'era post industriale non gode degli aspetti positivi della famiglia patriarcale e della comunità contadina che "circondava" il nucleo familiare e gli offriva supporto.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- offrire un supporto in tempo reale in caso di difficoltà e di problematiche educative di difficile soluzione
- fornire risposte concrete ed immediate alla soddisfazione dei bisogni immateriali della famiglia offrendo più servizi in un'unica sede

- **Utenti**

Tutta la famiglia, anche "allargata" ai nonni, ecc.

- **Metodi**

Le azioni da svolgere richiedono operatori professionisti e configurano il progetto come erogatore di servizi utilizzati da tutta la famiglia. L'interazione in questo caso può produrre modificazioni per adeguare l'offerta alla domanda.

• **Contenuti**

Offerta di servizi di cura, per il tempo libero, di doposcuola, turismo e vacanza, consulenza e orientamento per tutti i membri della famiglia, fruibili in tutti i giorni della settimana.

Qualche esempio di servizi e prodotti:

- baby-sitter – servizio di incontro domanda-offerta
- spazio extra-scuola – aiuto per lo svolgimento di compiti scolastici
- mercatino giocattoli – scambio e compravendita di giocattoli usati
- animazione – feste di compleanno e momenti di gioco
- biblioteca fumetti – scambio e lettura fumetti
- vacanze e week-end insieme – proposte di vacanze educative e giornate di animazione al parco
- orientamento scolastico/professionale – consulenza individuale o di gruppo
- alfabetizzazione informatica – per poter usare il PC ed Internet
- gruppo genitori – per condividere paure ed ansie legate al ruolo
- affrontare il pensionamento – per prepararsi ed affrontare con serenità l'allontanamento dal lavoro
- “accompagnamento” di minori & anziani per svolgere particolari attività
- eccetera

• **Tempi di realizzazione**

Primo anno sperimentale, poi dovrebbe entrare a regime.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**
Animatori, psicologi, formatori ed un coordinatore generale.

- **Classe di costo**

30.000 euro. Il servizio gratuito per gli utenti in fase di avvio sarà poi a loro carico.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- gradimento dei vari servizi
- aumento degli utenti/clienti

- **Limiti & pregi**

- tempi lunghi per l'avvio dell'attività
- + presenza di più servizi in uno stesso posto

4.2- MAMME A TURNO

Non è un'idea nuova, ma è poco utilizzata, anche se potrebbe risolvere numerosi problemi logistico-organizzativi e insieme aumentare i rapporti fra famiglie. I genitori protagonisti di questo progetto potrebbero essere anche padri.

- **Grado di complessità**

2= minimo

solo di tipo organizzativo

- **Connessioni-integrazioni possibili**

Può collegarsi ad altri progetti di questo settore

- **Obiettivi**

- offrire un supporto concreto ai genitori nell'accudimento dei figli
- aumentare le occasioni di socializzazione per tutta la famiglia

- **Utenti**

Genitori, ma anche i loro figli

- **Metodi**

L'iniziativa potrebbe essere lanciata attraverso la scuola, per facilitare il contatto, sia per illustrarne le caratteristiche, sia per avere più facilmente la possibilità di individuare le "compatibilità" (vicini di casa, figli coetanei, impegni dei figli nel tempo libero, ecc.).

Si dovrebbero poi costituire gruppetti di genitori che si aiutano a vicenda (dello stesso quartiere, o della stessa classe, perché già si conoscono o sono amici, ecc.) per concordare le linee di intervento e per organizzare incontri periodici di verifica del progetto. Ognuno di questi gruppi dovrebbe avere un animatore di riferimento che aiuta a rendere solido l'organismo ed offre un concreto supporto dal punto di vista dell'organizzazione del servizio.

• **Contenuti**

Si tratta di costituire piccoli gruppi di mamme – ma potrebbero essere anche padri – (di 4 o 6 membri) che a turno si occupino di custodire ed accudire i figli propri e degli altri per:

- accompagnare a scuola
- seguire i compiti
- accogliere nella propria casa per far giocare
- portare in palestra/piscina/cinema, ecc.
- far pranzare/cenare

Si tratta di esempi e quindi il tipo di impegno può essere diverso, ma deve corrispondere a quanto concordato. Dovrebbe essere un servizio reciproco e gratuito perché tutti hanno a turno dei compiti suddivisi in modo equilibrato e in rapporto ai tempi in cui sono disponibili.

Una volta accettata l'idea astratta, i gruppetti di mamme/papà che aderiscono frequenteranno alcuni incontri preparatori (potrebbero bastarne un paio o non bastarne 10) con la presenza e l'aiuto di un animatore, stabiliranno le caratteristiche minime del servizio che si dovranno rendere a vicenda.

L'animatore proporrà poi un'organizzazione per un primo periodo di prova che dovrà servire a sperimentare il progetto. Successivamente l'attività diventerà costante, ma verranno mantenuti incontri periodici anche con l'animatore per verificarne l'andamento, per affrontare gli eventuali problemi e per apportare miglioramenti e variazioni.

- **Tempi di realizzazione**

Un anno scolastico per la completa sperimentazione. Poi dovrebbe diventare un servizio permanente.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori esperti in dinamiche di gruppo per la fase di preparazione. Potrebbe essere importante all'avvio anche il contributo di psicologi, educatori, assistenti sociali.

- **Classe di costo**

2.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- effettiva realizzazione del servizio
- soddisfazione di tutte le persone coinvolte
- aumento del numero dei gruppi di genitori

- **Limiti & pregi**

- punti di vista diversi rispetto ai comportamenti da tenere coi figli propri e altrui
- + aiuto concreto che alleggerisce gli impegni familiari.

4.3- FESTE “ALTROVE”

Anche questa è un’attività già sperimentata in genere attraverso agenzie e associazioni di animazione.

- **Grado di complessità**

1= inesistente

- **Obiettivi**

- dare la possibilità ai genitori di fare feste varie per i figli senza utilizzare il proprio appartamento
- sollevare i genitori dalla fatica dell’organizzazione e della gestione di una festa
- offrire al festeggiato una festa secondo i suoi desideri

- **Utenti**

Genitore + figlio + amici

- **Metodi**

Il coinvolgimento degli utenti è in due momenti diversi e con due modalità:

- col genitore/committente e/o con il festeggiato, prima dell’attività – in questo caso l’animatore cercherà di concordare il più possibile, sulla base delle richieste e dei desideri dei suoi interlocutori, le modalità della festa;
- con il festeggiato ed i suoi invitati, al momento dell’evento – con i giochi, i passatempi, semplici attività di tipo manuale, ecc., preparati come intrattenimento per la festa.

- **Contenuti**

Predisporre una festa con ambientazione, gadget vari per l'accoglienza, giochi, piccoli spettacoli (in base all'età degli invitati).

Le feste possono essere a tema, possono essere di compleanno o per ricorrenze varie tipo carnevale, natale, ecc.

- **Tempi di realizzazione**

Una settimana

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Un animatore esperto ogni 12/15 bambini. Potrebbe facilitare scegliere un animatore in rapporto alle età degli invitati e alle sue preferenze in merito.

L'animatore ha l'onere della preparazione di tutti i materiali, dagli inviti, ai festoni per abbellire il locale, ai giochi, ai premi, ecc. In alcuni casi deve anche occuparsi dei rinfreschi.

- **Classe di costo**

Dipende ovviamente anche dalle richieste del cliente/utente. Con un solo animatore 250 euro.

Il costo dovrebbe essere a carico del cliente.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- soddisfazione del cliente
- divertimento dei partecipanti alla festa

- **Limiti & pregi**

- attività che non coinvolgono gli utenti in tutti i passaggi
- + reale aiuto alle famiglie

4.4- BABY-SITTING CENTRALIZZATO

Spesso i genitori hanno bisogno di aiuto perché i figli sono malati, oppure perché vogliono passare una serata fra di loro, o perché hanno impegni e non possono portare con sé i figli.

Questo progetto propone una soluzione.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- offrire un supporto ai genitori per la custodia dei figli
- accudire i minori in uno spazio di gioco, ma dove possano svolgere attività diverse

- **Utenti**

- Genitori, figli

- **Metodi**

Il servizio è gestito dagli animatori. Una volta “catturata” l’attenzione dei destinatari, gli verrà proposto di prender parte periodicamente a focus group di verifica del progetto e degli operatori, di individuazione delle caratteristiche che preferibilmente dovrebbe avere la baby sitter, di precisazione delle modalità di erogazione del servizio.

Una programmazione permanente che preveda le varie tipologie di utenti ed il tipo di intervento con i baby sitter, e la verifica dopo l’erogazione, saranno una caratteristica dell’attività.

• **Contenuti**

Organizzazione di un servizio di babysitteraggio che dovrebbe essere erogato in tre modi privilegiati:

- invio su richiesta, e a casa dell'utente, di baby sitter selezionati
- custodia ed intrattenimento presso la sede del servizio di minori "bisognosi"
- attuazione del servizio in casi e situazioni particolari (per es. in parallelo ad un convegno, ad una conferenza, ad un matrimonio, ecc.).

Il progetto nei dettagli dovrà essere precisato in rapporto alle potenziali esigenze degli utenti che potrebbero richiedere interventi "specializzati" in caso di figli malati, bisognosi di appoggio nello studio, con necessità di aiuto nelle scelte, ecc.

Al termine di ogni intervento, il genitore dovrà compilare una scheda di valutazione sull'operatore.

Periodicamente verranno realizzati incontri-conferenza, aperti anche a genitori non utenti e ad educatori in senso lato. Saranno occasioni di confronto che proporranno la riflessione su casi particolari ed eventi con risonanza educativa, accaduti nel corso dell'anno.

• **Tempi di realizzazione**

Un anno per l'avvio, poi il progetto può entrare a regime

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Oltre agli animatori, un coordinatore, uno psicologo, e ovviamente giovani diplomati/e o neo-laureati/e come baby sitter.

- **Classe di costo**

Il servizio dovrebbe autofinanziarsi col corrispettivo del servizio reso. Il costo di avvio del primo anno si aggira sui 20.000 euro.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- utilizzo del servizio
- coinvolgimento dei genitori nella sua gestione

- **Limiti & pregi**

- creazione di un rapporto di fiducia coi genitori
- + garanzia della serietà dei baby sitter

4.5- FAMIGLIA IN PRESTITO (studenti in affitto)

La vecchia idea degli studenti all'estero "au pair" rivisitata e arricchita per renderla qualcosa in più di una versione di "affittacamere".

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Obiettivi**

- facilitare famiglie che hanno bisogno di aiuto, ma non possibilità economiche
- creare uno scambio in cui ogni parte diventi responsabile per l'altro

- **Utenti**

Famiglie residenti in città universitarie e studenti universitari che provengono da altre città/paesi che necessitano di ospitalità.

- **Metodi**

Il lavoro si svolgerà con un gruppo di genitori "aperto", che cioè può avere modifiche rispetto ai membri che lo compongono con uscite e nuovi ingressi. I gruppi, di non oltre 15 partecipanti, svolgeranno un'attività formativa minima che ha lo scopo di precisare il loro ruolo nei confronti dello studente che ospiteranno e la gestione della nuova "famiglia allargata".

Le assegnazioni studente/famiglia, saranno precedute da un incontro esplorativo e da un breve periodo di prova di con-

vivenza, dal cui buon esito dipende la formalizzazione dell'accordo.

Periodicamente ci sono incontri di verifica con le parti coinvolte.

È previsto un servizio di counseling sia per le famiglie che per gli studenti.

• **Contenuti**

Si tratta di facilitare degli “scambi in natura” in cui una delle parti ha bisogno di supporto in famiglia per i figli e l'altra di un'abitazione a costo zero.

Vengono innanzi tutto ricercate le famiglie che per qualche motivo sono interessate all'operazione. Se possibile, cioè se sono in numero consistente, si opererà una selezione o almeno si stabilirà una procedura di prova dopo il cui buon esito, la famiglia entra nel programma.

La fase di formazione viene ripetuta annualmente e serve anche per integrare i nuovi genitori con i vecchi. Così come periodicamente si svolgono incontri ludici indirizzati alle famiglie intere che collaborano al progetto.

Altri incontri servono per precisare il tipo di accordo fra studente e famiglia e per avviare un processo di socializzazione che crei un legame utile alla convivenza, dato che lo studente avrà compiti ed incarichi in particolare coi figli presenti in casa.

C'è poi la convivenza durante la quale la famiglia dovrà prendersi cura dello studente (controllare che frequenti l'università, stimolarlo a mantenere i contatti coi genitori, lasciargli spazi di studio anche con compagni, ecc.); e quest'ultimo dovrà occuparsi in particolare dei figli dei

suoi ospiti, facendoli giocare, fare i compiti, portandoli a spasso, ecc. secondo quanto concordato. Lo studente potrebbe fare compagnia anche al nonno di famiglia, ecc.

- **Tempi di realizzazione**

Un anno per l'avvio. Poi a regime.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori (per l'avvio del rapporto ed il riscaldamento del clima), formatori (per la parte di corso di sensibilizzazione), psicologi (per il counseling), un coordinatore per le parti organizzative e promozionali.

- **Classe di costo**

20.000 euro per i primi due anni. Non circola denaro fra le due parti interessate al progetto (famiglie e studenti).

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- soddisfazione di tutte le parti coinvolte
- aumento delle famiglie disponibili e delle richieste degli studenti
- qualità delle elaborazioni dei lavori di gruppo

- **Limiti & pregi**

- impegno per le famiglie
- + soluzione molto economica e sicura dei problemi di alloggio

4.6- SENSAZIONE GENITORE

È un intervento che può aiutare anche a creare un collegamento con altri genitori e che vuole rispondere a loro esigenze pressanti nell'educazione dei figli

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può bene integrarsi con CSPF

- **Obiettivi**

- costituire un gruppo capace di lavorare insieme in maniera “efficace ed efficiente”
- promuovere apprendimenti in relazione al metodo ed alle tecniche della R/I
- realizzare una ricerca intervento a scopo didattico

- **Metodi**

Si aggiungerà la metodologia della ricerca, per accompagnare nell'acquisizione di nozioni, metodo, tecniche oltre che nella costruzione degli strumenti e nell'organizzazione concreta della R/I (dalla individuazione delle ipotesi alla presentazione dei risultati).

- **Contenuti**

Attraverso la promozione verranno individuati da 8 a 12 genitori interessati al progetto e inizialmente si lavorerà per costituire il gruppo, dunque sulla socializzazione e sul

sentimento di appartenenza. Quindi inizierà il vero e proprio lavoro di costruzione di una ricerca su un tema che, secondo i genitori presenti, interessa in maniera generalizzata anche agli altri.

Dopo aver predisposto gli strumenti ed organizzato la raccolta dati, ci sarà uno spazio di tempo (un mese o più, in rapporto alle dimensioni della ricerca) per la realizzazione della ricerca.

Si passerà in seguito al trattamento dei dati e alla stesura di una relazione su di essi. Dati e relazione saranno presentati in forma pubblica, in occasione di una conferenza o comunque di un evento predisposto ad hoc dallo stesso gruppo di ricerca.

- **Tempi di realizzazione**

Un anno

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori, saranno necessari formatori competenti nelle dinamiche di gruppo e nelle metodologie della Ricerca-Intervento.

- **Classe di costo**

22.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- tenuta del gruppo
- apprendimenti rispetto alle metodologie della R-I
- partecipazione alle diverse fasi della ricerca.

- **Limiti & pregi**

- difficoltà a coinvolgere genitori su situazioni problematiche
- + possibilità che il gruppo di ricerca diventi permanente.

4.7- SCUOLA PER GENITORI

Per un “mestiere” sempre più difficile in un’epoca tormentata e complessa.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può essere collegato a “Sensazione Genitore” e a “CSPF”

- **Obiettivi**

- migliorare le capacità educative di un gruppo di genitori
- promuovere attività e servizi di supporto a famiglie rispetto a problemi di tipo educativo ed in generale di gestione del ruolo di genitore.

- **Metodi**

Sarà particolarmente utilizzato il lavoro di gruppo con il supporto di animatori e formatori esperti in dinamiche di gruppo; le tecniche saranno quelle di sensibilizzazione e che stimolano la riflessione sulle proprie modalità di comportamento.

- **Contenuti**

Realizzazione del percorso di formazione finalizzato a far sviluppare ai partecipanti le competenze educative. L’iniziativa non si propone di dare soluzioni preconfezionate a tutti i problemi che i genitori incontrano con i

loro figli, ma di migliorare le capacità di decisione e di potenziare le risorse personali nell'area educativa. Sono previsti:

- *MODULO BASE* i cui obiettivi sono: rafforzare la motivazione; avviare un processo di socializzazione fra genitori; far familiarizzare con le tecniche attive; iniziare un processo di autoriflessione.
- *MODULI TEMATICI* i cui contenuti saranno individuati dai partecipanti stessi in rapporto ai loro interessi e alle problematiche principali che stanno affrontando. Per fare degli esempi, i temi potrebbero riguardare il gioco, le amicizie, i rapporti affettivi, le regole e le trasgressioni. L'obiettivo non è quello di fornire soluzioni o strategie di intervento utili a superare le situazioni, ma piuttosto di stimolare la riflessione e di consentire uno scambio ed un aiuto reciproco fra i partecipanti, per individuare insieme potenziali azioni efficaci. La partecipazione a questi moduli sarà aperta e non richiederà la continuità né la partecipazione al modulo base o l'impegno a partecipare al modulo specialistico.
- *MODULO SPECIALIZZATO*. Questo ultimo Modulo è centrato sull'addestramento alla conduzione di gruppi di discussione di genitori, e prevede l'apprendimento di un "pacchetto" immediatamente utilizzabile.

● **Tempi di realizzazione**

Un anno

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori, formatori, psicologi ed un coordinatore

- **Classe di costo**

22.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- continuità e costanza nella partecipazione al corso
- cambiamenti dichiarati/visti in aula fra l'inizio e la fine dell'attività nei partecipanti

- **Limiti & pregi**

– durata dell'attività formativa

+ creazione di un gruppo di riferimento in grado di offrire supporto ad altri genitori.

4.8- GRUPPO DI STUDIO

Con la crescita dei figli i problemi si evolvono e permangono le difficoltà ad affrontarli. Sono spesso inconsistenti dei punti di riferimento che possano aiutare a scegliere che comportamento adottare.

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Connessioni–integrazioni possibili**

In particolare con “CSPF”

- **Obiettivi**

- sperimentare un’iniziativa di informazione/sensibilizzazione a favore delle famiglie
- stimolare la costituzione di un gruppo permanente di genitori interessati a realizzare iniziative per altri genitori

- **Metodi**

Inizialmente le proposte saranno fatte dall’organizzazione; in seguito si dovrebbe stabilire un rapporto collaborativo con i partecipanti, per esempio inserendo negli incontri una fase di “riscaldamento” ed una di verifica dell’incontro, in modo da avere il loro contributo nella gestione del corso. La loro collaborazione potrebbe essere utile anche per il “passaparola” promozionale.

Gli incontri e l’orientamento non richiedono particolari condizioni di accesso né la continuità di uso.

• **Contenuti**

Apertura di uno Sportello di Contatto per genitori (singoli, in coppia, in gruppo) per la consulenza e l'orientamento rispetto a problemi di tipo educativo. Si proporrà come servizio aperto a tutti i genitori interessati. Offrirà consulenze ed orientamento esclusivamente connessi a problemi e situazioni educative. Potrà anche suggerire letture, percorsi di approfondimento, informazioni utili a prendere decisioni riguardanti il figlio ed a migliorare la gestione del ruolo genitoriale.

Promozione e realizzazione di serate di dibattito su temi educativi di attualità o richiesti dagli utenti o suggeriti da eventi contingenti. Saranno occasioni di confronto, allargate ad un pubblico di genitori vasto, che proporranno la riflessione su casi particolari ed eventi con risonanza educativa, accaduti nel corso dell'anno. Si tratta dunque di incontri aperti, che non richiedono una continuità di presenza ed anzi possono essere frequentati da persone sempre diverse. Indirizzati a genitori, non escludono la presenza di educatori in senso lato come i nonni, i vicini, gli amici, le baby sitter a cui periodicamente si affidano i propri figli, gli educatori, gli insegnanti.

• **Tempi di realizzazione**

Un anno, ma poi dovrebbe diventare un servizio permanente

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**
Animatori, ma anche psicologi ed altri esperti in relazione ai temi trattati.
- **Classe di costo**
5.000 euro
- **Criteri di valutazione dei risultati**
 - quantità e qualità dei temi trattati
 - “fedeltà” dei partecipanti
 - accessi allo sportello
- **Limiti & pregi**
 - superficialità nel trattare alcuni argomenti
 - + non ci sono vincoli per la partecipazione.

Sezione 5

PER QUARTIERE & COMUNITÀ

Con questi termini si indicano tutti coloro che abitano in un territorio geografico definito e che hanno fra loro rapporti significativi. È la definizione del concetto, ma i progetti di seguito in realtà sono proposti proprio perché esiste un enorme divario fra definizione e realtà: i rapporti sono rarefatti ed inesistenti nel maggioranza dei casi e dove esistono sono eccezioni guardate spesso con sospetto. La comunità comprende individui di età diverse – da 0 a 100 anni, ma anche organismi, istituzioni, organizzazioni, aggregazioni e gruppi anche informali.

Dunque è l'area dove gli interventi sono più difficili e di solito sono di due tipi: o indirizzati indifferentemente a tutti i potenziali utenti – e dunque più superficiali – o diversificati a seconda degli utenti ed allora più approfonditi, ma anche più ostacolati perché lavorano sul cambiamento del clima comunitario. Gli esempi di seguito riguardano più il primo caso perché per il secondo si possono scegliere progetti presentati nelle altre sezioni e connetterli fra loro.

5.1- SCOPRIAMO LA NOSTRA CITTÀ

Il progetto vuole aiutare a far conoscere le caratteristiche di un territorio che si amplia sempre di più dalla propria casa al comune dove si abita, e può spaziare fino alla Regione.

- **Grado di complessità**

5= massimo

- **Obiettivi**

- far conoscere le caratteristiche del proprio luogo di residenza
- far recuperare tradizioni
- reintrodurre nella vita quotidiana abitudini dimenticate.

- **Metodi**

Le procedure sono sostanzialmente due: la prima intende coinvolgere gli utenti anche nelle fasi di preparazione della mostra con la partecipazione alle fasi di ricerca e di raccolta di informazioni e materiali fino all'allestimento. La seconda invece prevede che la parte di preparazione sia affidata all'équipe di animatori e che gli utenti siano soltanto visitatori.

In entrambi i casi, i membri della comunità potranno essere invitati a fornire materiali personali (per esempio vecchie fotografie, ricette, testimonianze) che poi diventeranno materiali per la mostra.

- **Contenuti**

Realizzazione di una mostra che presenti:

- ambiente naturale con mappa del territorio, itinerari per passeggiate, foto di differenti epoche, vegetazione ed animali tipici, prodotti agricoli della zona, ecc.
- storia delle tradizioni, documentazione su monumenti e avvenimenti, immagini e descrizioni del patrimonio artistico
- divulgazione culturale con informazioni sui musei, sulle associazioni, sulle biblioteche e gli archivi
- folklore con presentazione di feste popolari e della loro genesi, usanze della vita in epoche precedenti, canzoni e proverbi, sagre, ecc.
- gastronomia con ricette di piatti tipici, segnalazione di ristoranti, trattorie, pubblici esercizi in genere, degustazione di pietanze, dolci.

- **Tempi di realizzazione**

6 mesi

- **Classe di costo**

10.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- ricchezza della mostra / collaborazione nel fornire materiale
- collaborazione dei cittadini nella preparazione
- quantità dei visitatori

- **Limiti & pregi**

- tempi lunghi di preparazione
- + vantaggi per le aziende che vengono presentate

5.2- CHI SIAMO

Una sorta di fiera del quartiere/paese in cui si vive per mettersi in mostra e conoscersi.

- **Grado di complessità**

5= massimo

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può far parte di progetti di prevenzione e può diventare l'idea di partenza per sviluppare più progetti fra loro collegati.

- **Obiettivi**

- aumento della conoscenza fra i residenti
- valorizzazione di culture diverse

- **Utenti**

Adatto ad un quartiere/paese a forte immigrazione, anche interna.

- **Metodi**

Si costituisce un comitato organizzativo misto, cioè composto da animatori e da residenti, a cui spetta di precisare le caratteristiche del progetto e di collaborare alla sua realizzazione.

- **Contenuti**

In sintesi si tratta di organizzare una mostra riunendo insieme gli abitanti del quartiere/paese indipendentemente dalle loro origini. Ciascuno degli interessati porterà

fotografie, quadri, oggetti, tessuti, vestiti, monili, ecc. che illustrino le loro caratteristiche sia a livello individuale e personale, sia a livello di famiglia o di etnia.

Ciascun oggetto potrà anche essere “costruito/preparato” dai partecipanti alla manifestazione – per esempio una pietanza tipica – e verrà esposto con una breve presentazione che ne spiega le origini, l’uso, la provenienza, ecc. Durante la manifestazione è attivo un “mercato del baratto” dove ci si possono scambiare prodotti – dall’assaggio di una pietanza, all’acquisizione di una stoffa, di un soprammobile, ecc.

- **Tempi di realizzazione**

Per la preparazione un paio di mesi con incontri settimanali, una settimana per l’allestimento e uno o più giorni per la manifestazione.

- **Classe di costo**

3.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero e qualità dei “prodotti” esposti
- tipologia degli scambi effettuati
- numero di nuove conoscenze (di persone, prodotti tipici, ecc.)

- **Limiti & pregi**

- pregiudizi, rivalità e antipatie fra gli abitanti
- + stimolazione dell’integrazione

5.3- BANCA DEL TEMPO TELEMATICA

Da parecchio ormai si sente parlare di questo tipo di progetto, ma è ancora difficile l'effettiva realizzazione. L'aggiunta "tecnologica" può mettere un ulteriore limite, ma forse può facilitare l'accesso.

- **Grado di complessità**

5= massimo

- **Obiettivi**

- stimolare l'aiuto reciproco
- offrire spazi di impegno e di valorizzazione

- **Utenti**

Tutta la comunità che potrebbe essere suddivisa in fasce omogenee secondo uno o più criteri, per esempio età, competenze, tipo di scambio.

- **Metodi**

È necessario un periodo piuttosto consistente di promozione e di illustrazione del progetto.

L'attività più complessa è il censimento delle risorse e il renderle disponibili. Anche l'uso di Internet, benché non esclusivo, complica un po' la situazione e potrebbe richiedere un corso di alfabetizzazione.

- **Contenuti**

All'interno di una comunità ci sono molte necessità che potrebbero trovare una risposta grazie all'aiuto reciproco,

senza scambio di soldi. L'idea della banca del tempo è la riproduzione delle usanze di buon vicinato di "antica" memoria. Ciò che si scambia, ad insindacabile giudizio degli interessati, è:

- il tempo
- un certo tipo di azione/intervento che viene indicato "in dare & avere".

Per esempio, si può offrire un paio d'ore per fare i baby sitter di un paio di fratelli che frequentano le elementari e chiedere in cambio di fare la spesa per una settimana. Oppure si può fare compagnia un pomeriggio ad un anziano, in cambio dello stirare un bucato, ecc.

Si tratta, dunque, di trovare persone che hanno qualcosa da offrire e insieme che hanno bisogno di qualcos'altro. Non è previsto nessun compenso o passaggio di denaro.

È possibile fare tutto questo anche attraverso un sito internet su cui gli interessati possano mettere la loro offerta/richiesta e dove possano trovare ciò che a loro volta cercano.

Questo progetto si propone, soprattutto all'inizio, di avere una segreteria ed un archivio cartaceo e tradizionale ed in seguito uno informatico.

• **Tempi di realizzazione**

Un anno per l'avvio. Poi il progetto dovrebbe entrare a regime e continuare con modesti problemi di manutenzione.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori per la fase di promozione e per l'organizzazione e l'avvio del servizio, è necessaria la collaborazione di un webmaster per la costruzione del sito e per l'individuazione di modalità semplici di accesso allo stesso sia per ricercare, sia per inserire offerte.

- **Classe di costo**

22.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero degli scambi
- aumento degli “scambisti”

- **Limiti & pregi**

- necessità dell'uso del PC e di Internet
- + facilità negli scambi secondo i tempi e le necessità dei richiedenti.

5.4- VINCA IL MIGLIORE!

Lo scopo non è la competizione, ma la conoscenza, per cercare di ricostruire un tessuto comunitario ormai quasi scomparso anche nei paesini.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può essere inserito in altri progetti di prevenzione per migliorare la qualità della vita.

- **Obiettivi**

- offrire occasioni per un lavoro di gruppo
- stimolare un confronto sullo stesso piano
- stimolare la ricerca di un linguaggio comune.

- **Utenti**

Maggiorenni della comunità riuniti in gruppi misti (cioè dove si possono mescolare donne e uomini, anche di età diverse) di massimo 12 persone e minimo 6. Non sono ammessi partecipanti singoli.

- **Metodi**

Ci sono due modalità: la prima è quella che impegna gli animatori solo nella promozione e nell'organizzazione della manifestazione e nella gestione dell'evento e lascia la libera iniziativa ai potenziali partecipanti. La seconda inve-

ce richiede un supporto ai gruppi perché si possano preparare alle gare.

• **Contenuti**

Organizzazione di gare a squadre miste. Le competizioni possono riguardare:

- la cucina
- il cucito
- il ricamo
- lo sport
- i giochi da tavolo
- eccetera.

Sono ammesse anche sfide di una squadra alle altre in un campo scelto dallo sfidante.

Dopo ogni “partita” sono previsti momenti di socializzazione, rinfresco, gioco, che saranno gestiti a turno dalle squadre partecipanti al torneo, anche prendendo idee da tradizioni culturali diverse.

La manifestazione si concluderà con le premiazioni del gruppo vincitore del torneo.

• **Tempi di realizzazione**

Per la prima gara almeno un paio di mesi; poi la cosa potrebbe diventare un appuntamento periodico costante a cadenza mensile, per esempio.

• **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori + coordinatore + eventuale Comitato Organizzativo misto.

- **Classe di costo**

2.500 euro per una edizione. I costi delle successive se l'appuntamento è periodico, sono ovviamente inferiori.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

Miglioramento dei rapporti interpersonali nel paese/quartiere, almeno fra i componenti delle varie squadre.

- **Limiti & pregi**

– spazi dove realizzare le manifestazioni

+ aumentare la partecipazione ad iniziative di solito élitarie.

5.5- TRANS-ANIMIAMOCI

Coinvolgere i pubblici esercizi in un intervento per la comunità che può portare benefici anche economici ai gestori stessi.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può rientrare in progetti più ampi indirizzati a tutta la comunità

- **Obiettivi**

- suggerire modalità di intrattenimento che esprimano anche “cura” e attenzione per i destinatari
- stimolare la socializzazione
- aumentare la partecipazione

- **Metodi**

Occorre lavorare in tre direzioni: con le associazioni culturali e ricreative; con i gestori di pubblici esercizi – tipo bar, discoteche – di sale gioco, palestre, ecc.; con la biblioteca ed i servizi per il tempo libero comunali. Occorre trovare un qualche livello di collaborazione e di compartecipazione all’iniziativa. Sarà necessario dunque avere un progetto di massima di partenza, utile per illustrare il possibile evento, ma esso sarà poi modificato con il contributo dei “co-gestori”. Ciascuna delle parti

coinvolte assumerà degli incarichi che consentiranno la partecipazione attiva.

Agli animatori spetterà il coordinamento dei momenti di progettazione, programmazione e organizzazione dell'iniziativa ed il supporto tecnico durante il suo svolgimento.

• **Contenuti**

Itinerario di giochi, spettacoli, proiezioni, fra i locali pubblici, le piazze, i luoghi di incontro del paese/cittadina/quartiere.

Il percorso potrà essere realizzato tutto in una serata oppure potrà essere diluito in serate diverse, anche a distanza di tempo. Per esempio, manifestazione in una sola serata:

sorta di caccia al tesoro che prevede queste tappe:

- bar con gioco di socializzazione
- piazza principale con spettacolo di giocolieri
- altro bar con rompicapi da risolvere
- sala giochi con torneo tipo "memory"
- gelateria con proiezione diapositive di un viaggio
- eccetera.

Nel caso della seconda versione, potrebbe essere un incontro a settimana o una settimana con attività diverse ogni giorno:

- 1- serie di giochi a squadre in un bar dalle 21.30 alle 23.30
- 2- giornata dell'improvvisazione artistica, con produzione estemporanea di dipinti, nella piazza principale del paese
- 3- torneo di giochi da tavolo dalle 21.30 alle 24 in altro bar

- 4- in discoteca dalle 22 alle 24 gioco di ruoli
- 5- eccetera

- **Tempi di realizzazione**

Un paio di mesi per la preparazione, almeno un mese per la promozione. Il tempo di svolgimento dipende dalla scelta del tipo di progetto da realizzare.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori un coordinatore.

- **Classe di costo**

3.000 euro per la prima edizione, ma i costi potrebbero diminuire se diventa un appuntamento costante.

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- partecipazione dei gestori, delle associazioni, degli EE.LL.
- affluenza di partecipanti nel corso della manifestazione
- costituzione di una rete effettiva
- continuità del progetto (ripetuto periodicamente)

- **Limiti & pregi**

- resistenze alla collaborazione
- + le attività che vanno dagli utenti (e non viceversa come accade di solito)

5.6- SVILUPPO E STAMPA

Capita frequentemente che noi conosciamo poco e male la città/provincia/regione in cui abitiamo.

Proponiamo un gioco che può stimolare la conoscenza.

- **Grado di complessità**

2= minimo

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può essere collegato ad uno o più progetti indicati in questo settore.

- **Obiettivi**

- aumentare la conoscenza del proprio territorio di residenza
- mostra + pubblicazione

- **Utenti**

Partecipanti attivi e visitatori della mostra.

- **Metodi**

Occorrerà predisporre un regolamento per l'ammissione degli elaborati che devono comunque essere dipinti e fotografie.

- **Contenuti**

Concorso per la pubblicazione di un volume illustrativo del territorio comunale (può trattarsi anche della provincia, o di altro).

Incontro di presentazione dell'iniziativa, con la divulgazione del regolamento per la partecipazione.

Avvio e realizzazione di tre brevi corsi uno di fotografia, uno di pittura, uno di grafica, per facilitare ed aumentare la partecipazione al concorso.

Quindi ci sarà uno spazio di tempo per la raccolta degli elaborati, predisposti per l'occasione o già esistenti; successivamente verranno catalogati e si procederà alla preparazione dell'esposizione. La mostra farà conoscere in anteprima ciò che poi verrà riprodotto nel libro.

Successivamente alla pubblicazione, presentazione del volume e consegna a tutte le famiglie residenti nel comune di una copia.

- **Tempi di realizzazione**

Almeno 4 mesi fino alla mostra; un anno per la pubblicazione e la distribuzione del volume.

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Accanto agli animatori – cui spetta di stendere il regolamento oltre alle solite attività di preparazione dell'intervento – sono necessari esperti nelle tecniche che possano insegnare i rudimenti su di esse. Serve inoltre una giuria artistico-tecnica per l'individuazione delle opere da ammettere alla mostra e che diventeranno illustrazioni del volume.

- **Classe di costo**

5.000 euro + costi per la pubblicazione del volume

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- partecipazione ai 3 corsi
- partecipazione al concorso
- numero visitatori alla mostra

- **Limiti & pregi**

- costi
- + valorizzazione del territorio

5.7- TORNEO DEI RIONI

Rivisitazione di un'idea già usata, ma che spesso ha stimolato rivalità e competizione.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- aumentare il grado di socializzazione all'interno dei rioni/quartieri
- mettere alla prova le capacità di lavoro di gruppo

- **Utenti**

Possono partecipare solo gruppi che rappresentano i rioni/quartieri o che comunque si identificano con uno spazio fisico. Serve un'iscrizione per poter partecipare.

- **Metodi**

Agli animatori spetta di stendere il regolamento con le modalità di partecipazione. Inoltre sarà loro compito anche nominare una giuria, composta da un rappresentante per ogni rione, che valuterà i diversi progetti e la loro esecuzione e nominerà il vincitore.

Per aiutare il lavoro di gruppo, essenziale per la realizzazione di questo progetto, ad ogni gruppo-rione sarà assegnato un animatore che supporti nelle fasi di progettazione e di organizzazione.

- **Contenuti**

Una settimana di attività in cui ogni rione proporrà agli altri da 3 a 5 giochi.

Questa manifestazione sarà preceduta da:

- un mese per la costituzione dei gruppi-rione e la loro iscrizione al torneo
- due mesi con incontri settimanali per la preparazione del progetto, delle azioni da svolgere, dei materiali per i giochi e per la suddivisione dei compiti e dei ruoli nello svolgimento dell'attività

- **Tempi di realizzazione**

4 mesi comprensivi anche della promozione dell'iniziativa

- **Personale necessario/ruoli ed istituzioni del progetto**

Animatori esperti in gestione del lavoro di gruppo ed un coordinatore.

- **Classe di costo**

6.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- qualità del lavoro di gruppo
- capacità di gestione della serata da parte dei vari gruppi

- **Limiti & pregi**

– difficoltà nella costituzione dei gruppi

+ apprendimenti indotti dal lavoro di preparazione.

5.8- RECITA A SOGGETTO

Una sorta di festa a tema

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- stimolazione della socializzazione
- sperimentazione delle capacità espressive
- conoscenza delle caratteristiche di associazioni e gruppi

- **Utenti**

Associazioni e gruppi presenti nel territorio comunale: tutti i membri o loro rappresentanti in numero proporzionale ai membri.

- **Metodi**

Verranno utilizzate le tecniche di gestione di grandi gruppi.

- **Contenuti**

Nei giorni precedenti all'evento, a ciascuno degli utenti verrà consegnato un cartoncino colorato (i colori saranno diversi, in modo che poi si possano costituire gruppi di 8 o 10 membri). Tale cartoncino sarà numerato e riporterà un disegno/immagine, tipo tessera di un puzzle gigante.

Sarà questo il mezzo per costituire i gruppi nella giornata dell'evento. L'immagine-puzzle servirà innanzi tutto per identificare il gruppo di appartenenza e successivamente

verrà ricomposta l'immagine globale che costituirà una sorta di fotogramma di un film. Ogni gruppo – che ovviamente avrà un'immagine diversa –, dovrà partire da lì per inventare un racconto fantastico che in seguito illustrerà a tutti i presenti utilizzando varie tecniche scelte fra quelle preferite (lettura, drammatizzazione, mimo, sceneggiata, balletto, ecc.). Si potranno utilizzare materiali vari messi a disposizione dall'organizzazione.

Al termine delle performance tutti i partecipanti “pescheranno” un premio a sorpresa.

- **Tempi di realizzazione**

Un mese

- **Classe di costo**

2.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- adesione al progetto da parte di associazioni e gruppi
- clima di collaborazione all'interno dei gruppi

- **Limiti & pregi**

- ostilità pregresse fra associazioni e gruppi
- + valorizzazione delle caratteristiche delle associazioni e dei gruppi attraverso le competenze dei loro rappresentanti.

5.9- PANNI STESI

Periodico incontro delle associazioni con i residenti che spesso non ne hanno neppure notizia.

- **Grado di complessità**

4= discreto

- **Connessioni–integrazioni possibili**

Può essere collegato ad altri progetti di questa sezione ed essere inserito in un progetto tipo “Giovani e tempo libero”

- **Obiettivi**

- conoscenza delle associazioni fra loro
- conoscenza delle associazioni da parte di singoli individui
- aumento delle adesioni da parte delle associazioni
- avvio di un lavoro di rete

- **Utenti**

- associazioni
- cittadini

- **Metodi**

Estremamente importante il lavoro di preparazione, comprensivo del contatto con le associazioni per convincerle ad intervenire alla manifestazione. Potrebbe essere utile almeno un incontro con tutte le associazioni insieme, perché si conoscano e, magari, per precisare i dettagli dell'evento.

- **Contenuti**

Una fiera di un giorno in cui ci siano stand di presentazione delle varie associazioni attraverso materiali vari, con momenti–demo, in cui a turno le associazioni potranno fare brevi dimostrazioni che illustrano le loro attività tipiche. Per esempio un esercizio di aerobica, un combattimento di karate, una breve conferenza con supporto di immagini sui bonsai, ecc.

- **Tempi di realizzazione**

Almeno due mesi

- **Classe di costo**

4.000 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- numero di associazioni partecipanti
- numero di visitatori

- **Limiti & pregi**

- rivalità fra le associazioni
- + diffusione dell'informazione sulle opportunità esistenti.

5.10- FESTA INTERETNICA

Un'occasione di divertimento, particolarmente adatto per una comunità con forte immigrazione eterogenea (cioè persone provenienti da diverse nazioni), che può stimolare l'interesse e l'apprezzamento reciproci.

- **Grado di complessità**

3= medio

- **Obiettivi**

- facilitare la conoscenza delle diverse culture
- evidenziare i vantaggi della diversità
- valorizzare le minoranze inserite nella comunità

- **Utenti**

Due tipi: quelli che verranno coinvolti in tutte le fasi dell'intervento, dalla progettazione allo svolgimento dell'evento; quelli che parteciperanno alla festa finale.

- **Metodi**

Determinante la fase di contatto per la ricerca delle persone da coinvolgere direttamente nella gestione della festa. Dovrebbero essere un paio di persone per ogni etnia, nativi compresi.

Inoltre dovrebbero essere ricercati artisti, anch'essi di ogni etnia, per preparare uno spettacolo che presenti qualche aspetto delle culture rappresentate nella festa: danzatori, cantanti, attori che recitano poesie, musicisti e percussionisti, modelli e modelle che presentano abiti e accessori di

abbigliamento, pettinature, gioielli e ornamenti in genere tradizionali, ecc.

- **Contenuti**

Progettazione e organizzazione di una festa con i rappresentanti di culture ed etnie diverse presenti nello stesso territorio. Il gruppo dovrebbe occuparsi di tutto – dalla promozione all’allestimento – almeno dal punto di vista dell’ideazione. La preparazione del materiale (per esempio addobbi, scenografie, ecc.) potrà essere affidata agli animatori che hanno il tempo per dedicarsi a ciò.

La festa dovrebbe prevedere l’assaggio di piatti tipici sia italiani che delle diverse etnie, e lo spettacolo. Gli altri partecipanti alla progettazione dovranno preparare le pietanze per il rinfresco della festa, e dare suggerimenti rispetto ai possibili artisti e dove recuperarli.

L’allestimento della piazza o del locale dove fare la festa sarà realizzato da animatori e rappresentanti e ciascuno durante la vera e propria festa dovrà eseguire i compiti che gli sono stati assegnati (accogliere i visitatori, fare il presentatore dello spettacolo, offrire una pietanza, ecc., per fare degli esempi).

- **Tempi di realizzazione**

Un paio di mesi

- **Classe di costo**

1.500 euro

- **Criteri di valutazione dei risultati**

- funzionamento del gruppo misto di progettazione
- qualità dello spettacolo
- gradimento dei visitatori

- **Limiti & pregi**

- questioni sanitarie
- + il cibo è un buon catalizzatore

SINOTTICO DELLE SCHEDE-PROGETTO

MINORI		
	<i>Obiettivi</i>	<i>Contenuti</i>
ESPRIMENDO	Sperimentare - abilità fisiche - capacità espressive - capacità creative - competenze sociali	Corso di Teatro utilizzato come strumento per formare il gruppo ed esercitare le proprie capacità
LAB ANIMAZIONE	Sviluppare - capacità manuali ed espressive - di progettazione - di organizzazione	Laboratori di fumetti, video, colore e musica, carta, costruzioni, modellismo, ecc.
FESTE A TEMA	- Aiutare a realizzare desideri - valorizzare risorse personali	Festa/evento progettati con gli utenti

	- aumentare senso responsabilità	
QUI SI GIOCA	- Stimolo creatività - + opzioni per tempo libero - stimolare apertura al nuovo	Ludoteca con giochi vari
CREATIVITÀ & INTEGRAZIONE	- Sperimentare propri talenti - migliorare capacità decisorie - sensibilizzare alle relazioni	Spettacolo predisposto dai ragazzi di drammatizzazione, video, burattini e pupazzi
ANIMAZIONE E CITTÀ	- aggregazione - miglioramento prestazioni scolastiche - competenze sociali	Attività culturali, Sport e fitness, naturalistiche, “gironzolando” nella propria città
OLTRE IL NIDO	- Scambi fra bambini di	- Attività giornaliera

	età diverse - stimolazione reciproca	- feste - grandi giochi
SIRIO	- Aumento responsabilità - auto-orientamento - miglioramento scolastico - favorire auto-aiuto - supporto a famiglie	Lab tematici collegati alle discipline scolastiche con esercizi ed eventi di tipo ludico per recuperare apprendimenti
CENTRI DI INTERESSE	- Vacanza piacevole - sperimentazione di presa di decisioni collettive - aumentare gli interessi	Settimane a tema
CACCIA AL TESORO	- Divertire - stimolare la collaborazione	Percorso di 10 prove da risolvere all'interno delle squadre partecipanti

ADOLESCENTI & GIOVANI		
	<i>Obiettivi</i>	<i>Contenuti</i>
MERICA	<ul style="list-style-type: none"> -Prevenire dropping-out -promuovere confronto -stimolare il mutuo-aiuto -aumentare competenze sociali 	Percorso di conoscenza che si traduce in un prodotto concreto (audio, video, per immagini fisse, drammatizzazione, ecc.)
EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> -Riflessione su modalità relazionali - aumento tolleranza per diversità - miglioramento capacità di lavoro di gruppo 	Simulazioni di situazioni di rapporto con persone diverse conosciute in gradi differenti
GIOVANI E TEMPO LIBERO	<ul style="list-style-type: none"> - Prevenzione del disagio - aumento autostima - sviluppo potenzialità - protagonismo giovanile 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca-intervento su realtà e attività esistenti - progettazione attività varie in sinergia con l'esistente

CITTADINI DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> - + tolleranza - + responsabilità - comprensione problemi 	Divisi in gruppi i partecipanti simulano popoli diversi che cercano strategie per collegarsi
GIOVANI GIOVANI x	<ul style="list-style-type: none"> - Stimolare leadership - irrobustire le capacità di progettazione e organizzazione 	È un percorso di formazione per giovani che dovrebbero poi gestire iniziative per coetanei
UN'IDEA FATTA COLORE	<ul style="list-style-type: none"> - Consentire di esprimersi attraverso la pittura - realizzare murales e graffiti 	Due corsi sulle tecniche dei murales e dei graffiti e poi esperienze dirette
GIOVANI IDEE	<ul style="list-style-type: none"> - Stimolare l'aggregazione giovanile - facilitare l'espressione dei bisogni e dei desideri - promuovere l'espressione artistica 	Festa con "inserti" in cui i gruppi di giovani intervenuti si presentano attraverso elaborati preparati da loro con strumenti e materiali diversi
SPAZIO	- Aiutare la riflessione su di	Sportello di orientamento

GIOVANI	sé e su ciò che si desidera per il proprio futuro	
EDUCAZIONE STRADALE	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizzare alla sicurezza - aumentare senso responsabilità 	Corso con mix di informazioni e di simulazioni
TUX	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere alfabetizzazione informatica - favorire un'educazione all'uso intelligente del web 	Corso di alfabetizzazione cui segue la gestione di servizi telematici dai partecipanti per coetanei.

ANZIANI		
	Obiettivi	Contenuti
ALLA RICERCA DEL LAVORO PERDUTO	<ul style="list-style-type: none"> - Far tornare ad essere "maestro" - far riscoprire attività trasferibili nel tempo libero 	Riscoperta degli artigiani e delle loro botteghe

COMITATO ORGANIZZATIVO ANZIANI	Partecipazione attiva e costruttiva alle attività di gestione di CdR/centro diurno	Ricognizione delle risorse di un gruppo di anziani, stesura e realizzazione di un progetto
TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE	- Favorire la progettualità - Favorire l'integrazione con la popolazione	Realizzazione di una giornata di giochi adatti a tutte le età scelti dalla tradizione
LA CITTÀ SENZA TEMPO	- Valorizzazione delle proprie radici - ricostruzione della memoria dei rapporti familiari	Ogni partecipante è invitato a ricostruire il suo albero genealogico
OLD BABY SITTER	Facilitare occasioni di incontro dell'anziano con altri membri della comunità, con particolare riferimento ai minori	Servizio di cura del ménage e dei bambini svolto da persone anziane
L'ELISIR DI LUNGA VITA	Aiutare la persona a gestire	Servizio di supporto all'entrata

	l'età pensionabile	nell'età pensionabile
LA QUERCIA	Realizzazione di un centro diurno per anziani	Programma di attività diversificate e socializzanti
IL CAPPELLO DEL PRESTIGIATORE	<ul style="list-style-type: none"> - Offrire occasioni di apprendimento - Facilitare la conoscenza reciproca 	Gestione di laboratori manuali ed espressivi con la collaborazione di anziani esperti in quello specifico
RECITARE LA PROPRIA TEATRALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare l'accettazione di sé - Aumentare la percezione di utilità 	Realizzazione di corsi di scrittura e di recitazione
MOSTRA DEI RICORDI	Valorizzare le esperienze del passato	Organizzazione di una mostra con diverse sezioni che raccontino come si viveva negli anni della giovinezza degli anziani "espositori".

FAMIGLIA		
	<i>Obiettivi</i>	<i>Contenuti</i>
CSPF	Fornire risposte concrete ed immediate a bisogni immateriali	Offerta più servizi in un'unica sede
MAMME A TURNO	- Supportare nell'accudimento dei figli - aumentare le occasioni di socializzazione	Costituzione di piccoli gruppi di mamme che a turno si occupino di custodire ed accudire i figli propri e degli altri
FESTE ALTROVE	Sollevare i genitori dalla fatica dell'organizzazione e della gestione di una festa	Realizzazione di feste fuori casa gestite da animatori
BABY-SITTING CENTRALIZZATO	- Accudire i minori in uno spazio di gioco - Supportare i genitori	Organizzazione di un servizio di babysitteraggio
FAMIGLIA PRESTITO	Facilitare famiglie che hanno bisogno di aiuto, ma non possibilità economiche	“Scambi in natura” in cui una delle parti ha bisogno di supporto per i figli e l'altra di un'abitazione a costo zero

SENSAZIONE GENITORE	Costituire un gruppo capace di lavorare insieme	Realizzazione di una Ricerca-Intervento
SCUOLA PER GENITORI	Migliorare le capacità educative di un gruppo di genitori	Percorso di formazione e sportello consulenza
GRUPPO DI STUDIO	Stimolare la costituzione di un gruppo permanente di genitori interessati a realizzare iniziative per altri genitori	Apertura di uno Sportello di Contatto per genitori per la consulenza e l'orientamento rispetto a problemi di tipo educativo

QUARTIERE & COMUNITÀ		
	<i>Obiettivi</i>	<i>Contenuti</i>
SCOPRIAMO LA NOSTRA CITTÀ	-Far conoscere le caratteristiche del proprio luogo di residenza -far recuperare tradizioni	Realizzazione di una mostra che presenti ambiente naturale, tradizioni, ecc. del posto
CHI SIAMO	Aumento della conoscenza	Realizzazione di una mostra che illustri le

	fra i residenti	caratteristiche sia a livello individuale sia a livello di famiglia o di etnia degli espositori
BANCA DEL TEMPO TELEMATICA	Stimolare l'aiuto reciproco	È la riproduzione delle usanze di buon vicinato di "antica" memoria in rapporto ai bisogni
VINCA IL MIGLIORE	- Offrire occasioni per un lavoro di gruppo - stimolare un confronto	Organizzazione di gare a squadre miste di cucina, cucito, bricolage, ecc.
TRANS-ANIMIAMOCI	Suggerire modalità di intrattenimento che esprimano anche "cura" e attenzione per i destinatari	Itinerario di giochi, spettacoli, proiezioni, fra i locali pubblici, le piazze, i luoghi di incontro del paese/cittadina/quartiere
SVILUPPO E STAMPA	Aumentare la conoscenza del proprio territorio di residenza	Concorso per la pubblicazione di un volume illustrativo del territorio comunale
TORNEO DEI RIONI	Aumentare il grado di socializzazione all'interno	Una settimana di attività in cui ogni rione proporrà agli altri da 3 a 5 giochi

	dei rioni/quartieri	
RECITA A SOGGETTO	- Sperimentazione di capacità espressive - conoscenza delle caratteristiche di associazioni e gruppi	Grande gioco a squadre
PANNI STESI	Conoscenza delle associazioni fra loro e da parte di singoli individui	Una fiera di un giorno in cui ci siano stand di presentazione delle varie associazioni
FESTA INTERETNICA	Facilitare la conoscenza delle diverse culture	Progettazione e organizzazione di una festa con i rappresentanti di culture ed etnie diverse