

IL PROGETTO GIOVANI DEL COMUNE DI AZZATE

Massimiliano Tappari

Il Progetto Giovani nasce nel marzo 1997 per volontà dell'Amministrazione Comunale di Azzate e in particolare dell'Assessorato ai Servizi Sociali, con l'intento - così come si legge nella Delibera di Giunta - di "favorire e sviluppare il coinvolgimento attivo e la partecipazione di ragazzi, giovani e adulti alla vita della comunità, anche nell'ottica della prevenzione della devianza e del disagio giovanile"¹.

Azzate è un piccolo paese alle porte di Varese, che conta circa 3.500 abitanti, con una popolazione giovanile, compresa tra i 14 e i 20 anni, di circa 260 anime. La mancanza di centri di aggregazione e di attività rivolte ai cittadini di questa fascia d'età unitamente alla vicinanza del paese alla città ha originato diversi segnali di disagio e situazioni di fuga dei giovani dal proprio territorio.

Il Comune di Azzate ha affidato la progettazione e l'attuazione dell'intervento all'AIATEL (Associazione Italiana Animatori Tempo Libero), un'organizzazione con 25 anni di esperienza nel campo dell'animazione e del tempo libero. Un formatore e due animatori polivalenti costituiscono l'équipe consulente del Comune².

Prima di entrare nel vivo delle attività che in questo primo anno sono state avviate, è bene evidenziare sommariamente alcune caratteristiche che contraddistinguono la filosofia del Progetto:

- l'obiettivo centrale è elevare il livello della qualità della vita comunitaria attraverso un potenziamento delle situazioni che producono benessere, l'avvio di attività animative e la costituzione di nuovi gruppi stabili;
- il Progetto non limita il suo raggio d'azione ai giovani del paese, ma chiama in causa anche la comunità adulta attraverso l'adesione formale e attiva di istituzioni, associazioni, gruppi e singoli cittadini. Il "problema giovanile" è una questione che riguarda tutti. Del resto è possibile accrescere il pragmatismo dei giovani, ma se il contesto intorno a loro rimane immutato, il cambiamento rischia di essere vano e frustrante;
- i cittadini che prendono parte al Progetto non sono fruitori passivi, ma sono coinvolti in qualità di ideatori, allestitori e gestori delle azioni intraprese. I tecnici consulenti offrono una linea direttrice che precisa procedure e tappe essenziali da toccare, ma i contenuti delle attività sono definiti con i rappresentanti del paese, in modo da calibrarli sulle esigenze espresse dalla comunità;
- ogni azione del Progetto risponde a obiettivi precisati e gli esiti ottenuti sono monitorati in itinere attraverso gli strumenti tipici della ricerca sociale (interviste, questionari, colloqui...). I risultati, adeguatamente elaborati, sono restituiti e discussi con i diversi gruppi e con la cittadinanza. In questa maniera è possibile verificare l'efficacia delle azioni e, se è necessario, aggiustarne il tiro;
- non è obiettivo del Progetto la costituzione di un centro di aggregazione giovanile. Anzi, la mancanza di un luogo già bello e pronto calato dall'alto, spinge i ragazzi a ricercare *soluzioni abitative* sul territorio, servendosi di spazi e attrezzature che spesso risultano sconosciuti o sotto utilizzati. Nel caso in cui si profilasse la possibilità di servirsi di uno spazio, tale luogo si connoterebbe come un centro organizzativo e prevederebbe la coabitazione dei diversi gruppi del Progetto (giovani e adulti). Tale scelta allontana il pericolo di dare vita a riserve indiane dove confinare una determinata fetta della popolazione giovanile;

- il Progetto è transitorio, agisce cioè secondo un arco di tempo limitato (3 anni) tale da permettere la crescita e l'autonomia delle persone e dei gruppi coinvolti e un lento distacco dei tecnici consulenti. L'idea di fondo è di creare a una comunità competente, in grado di leggere e interpretare i bisogni del territorio e capace di offrire delle risposte concrete ed efficaci.

E' possibile riassumere così le diverse attività intraprese nel corso del primo anno:

Ricerca di sfondo

Nella fase iniziale gli animatori raccolgono dati sulla realtà del paese e intervistano i rappresentanti delle diverse associazioni e istituzioni, presentando le finalità del progetto e sollecitando una collaborazione fattiva. Questi incontri sfociano in una serie di riunioni che vedono la presenza di quasi tutti i rappresentanti delle diverse agenzie presenti ad Azzate.

Costituzione dello staff tecnico

A seguito dei contatti con l'ASL n. 1, è formalizzata la presenza nello staff del Progetto di un'assistente sociale operante nel consultorio. Contemporaneamente l'Amministrazione Comunale delega un suo rappresentante. Queste due figure istituzionali, insieme ai consulenti dell'AIATEL, danno vita allo staff tecnico, il cui scopo è quello di affrontare e gestire problemi organizzativi, fungere da controllo qualitativo, dare input al progetto.

Promozione del progetto

Una lettera d'invito, in grado di suscitare la curiosità dei destinatari, viene mandata a tutti i giovani di età compresa tra i 14 e i 20. Parallelamente a questa promozione postale gli animatori conducono incontri informali nei luoghi abitualmente frequentati dai ragazzi e incontri formali con operatori grezzi del territorio. Ciò provoca sin da subito l'adesione al progetto di giovani provenienti da ambiti diversi, che in massima parte non si riconoscono nelle realtà associative del paese, ma presentano un forte desiderio di protagonismo e di cambiamento della realtà circostante. Nei mesi successivi al primo incontro con i giovani gli aspetti di promozione del Progetto sono presi in carico dai ragazzi stessi, i quali realizzano i volantini, si occupano della distribuzione capillare e soprattutto lanciano il passaparola (la forma di pubblicità più efficace per un Progetto Giovani).

Iniziative dei giovani

I giovani si impegnano a promuovere le seguenti attività:

- Incontro di introduzione a Internet condotto da un giovane navigatore
- Realizzazione di un murales
- Avvio di una redazione giornalistica under 20 all'interno di un mensile locale
- Allestimento di un concerto riservato alle band locali
- Pubblicizzazione delle singole iniziative e del Progetto
- Ricerca di sponsor

Compito degli animatori è quello di ricondurre tali iniziative verso gli obiettivi che caratterizzano il progetto: lo sviluppo di una maggiore consapevolezza dei giovani verso i propri bisogni; la promozione di competenze relative all'ideazione, progettazione e realizzazione di attività per il tempo libero.

Il tipo di relazione instaurata con i ragazzi è orientata al coinvolgimento attivo e alla condivisione di ogni fase del lavoro. Gli animatori inoltre stimolano i gruppi giovanili a riconoscere e a dialogare con le diverse organizzazioni che agiscono nella comunità: nascono così intese fattive con la Biblioteca, la Pro Loco, l'Oratorio, i negozianti del paese e vivaci tavoli di confronto con il Sindaco e con i rappresentanti delle Associazioni.

E' interessante sottolineare che l'intraprendenza dei giovani e i collegamenti instaurati con le diverse organizzazioni del paese hanno permesso di realizzare tutte le manifestazioni senza alcun contributo economico da parte dell'Amministrazione Comunale.

Iniziative delle associazioni

Per l'autunno lo staff tecnico lancia l'idea di dare vita a una sorta di vetrina dell'associazionismo azzatese (circa 15 sono i gruppi formali che operano nella comunità!) con una domenica pomeriggio in cui tutte le agenzie si ritrovano nella via centrale del paese chiusa al traffico e presentano ai cittadini le proprie iniziative. Alla base di questa idea c'è la volontà di valorizzare le risorse del territorio, aiutandole a connettersi e ad aprirsi maggiormente verso l'esterno. La "Fiera" vede la partecipazione di quasi tutte le associazioni e registra uno straordinario successo di pubblico. I banchetti e le dimostrazioni dei gruppi di adulti si intrecciano con le iniziative animative rivolte ai piccoli, con la TV locale allestita dai redattori del giornalino e con il concerto delle band locali svoltosi nel Teatro dell'Oratorio.

Pur avendo messo in cantiere a una fitta serie di azioni non si può dire che il Progetto di Azzate sia esente da problemi. Le difficoltà sono all'ordine del giorno. L'intervento che propone l'AIATEL presuppone che ogni attore coinvolto perda una parte di sé per far vincere tutti. A parole tutti si dicono disponibili a questo grosso mutamento, ma le azioni non sempre sono congruenti con le dichiarazioni di intenti, anzi. E' come una partita di nuoto: sulla superficie sembra regnare la sportività, solo scendendo sotto il filo dell'acqua si vedono i colpi bassi. C'è chi individua nel Progetto Giovani un concorrente che porta via potere alla propria associazione, c'è chi ha paura di collaborare con altre organizzazioni perché non vuole rischiare di perdere la propria identità. Nonostante la nostra epoca sia contraddistinta da reti, connessioni, macro sistemi, per molti versi prevale ancora l'ottica del piccolo orticello.

Oggi il Progetto Giovani si avvia verso il suo secondo anno di attività. Proseguirà il battage pubblicitario, un'attività di estrema importanza per il successo di iniziative basate sul volontariato dei cittadini e che richiedono un cambiamento di impostazione nella vita e nella convivenza comunitaria. Ma inizierà anche una fase di attività formativa per gli adulti e i ragazzi che hanno dimostrato di voler fare qualcosa per il proprio paese.

L'Amministrazione Comunale dal canto suo ha dimostrato grande lungimiranza inoltrando una richiesta di finanziamento alla Regione Lombardia attraverso l'ex-legge 309³.

Varese, 17 gennaio 1998

1. Il Progetto Giovani è stato finanziato dal Comune di Azzate per l'anno 1997 con una somma di circa 12 milioni.
2. L'équipe dell'AIATEL che opera nel Progetto è composta da Alberto Raviola (formatore), Massimiliano Tappari ed Elisabetta Tucci (animatori polivalenti).
3. Nel corso del 1998 la Regione Lombardia risponde alla richiesta del Comune di Azzate con un finanziamento di 28 milioni di lire. Il Progetto esce dall'anonimato, grazie a un concorso popolare promosso dai giovani stessi, e trova un nome originale: "RagAzzate". Tra le iniziative animative più interessanti organizzate nel corso del secondo anno citiamo "Attenti al luppolo", una serie di cene didattiche organizzate in collaborazione con la locale Università della Birra, nel corso delle quali i ragazzi (forti bevitori di bevande alcoliche) e gli adulti del Progetto hanno potuto imparare a degustare la birra accompagnandola a piatti cucinati con questa bevanda. Oltre alle cene didattiche gli animatori hanno organizzato nei locali pubblici del paese "BarBaraMente", torneo di giochi sinistri per l'emisfero destro, il cui obiettivo è quello di agganciare nuovi adepti del Progetto raggiungendoli nel loro naturale luogo di aggregazione. Due iniziative formative sono state lanciate a favore degli adulti ("Master genitori") e dei ragazzi ("Diventare protagonisti"). I rappresentanti delle diverse organizzazioni operanti sul territorio sono stati coinvolti nella realizzazione di una guida all'associazionismo presentata in occasione della seconda Festa delle Associazioni.

MASSIMILIANO TAPPARI, diplomato all'Accademia di Belle Arti di Brera e alla Scuola Nazionale Animatori. Opera come animatore libero professionista occupandosi in particolare di progetti di prevenzione primaria, formazione degli animatori nei corsi FSE, utilizzo creativo dei mezzi audiovisivi. E' membro del

Consiglio Direttivo dell'AIATEL (Associazione Italiana Animatori Tempo Libero) e coordina "Loisir", rivista di informazione e discussione su animazione e tempo libero. Indirizzo: via San Bernardino 5 – 21018 Sesto Calende (Va).