

ARIPS



AVANZAMENTI

IN PSICOSOCIOLOGIA

E PSICOLOGIA DI COMUNITA'

N. 8/90

DIC. 1990

3 GIORNATE STUDIO

Presentazione	pag.	5
* 3° WORKSHOP "Giocare per imparare"		6
Giochi su/con computer		7
Giochi di integrazione		9
Giochi di orientamento professionale		10
Giochi di Ambiente "Eco&Eco Commons 2"		12
Le potenzialità formative dei giochi di simulazione		14
* Seminario sui Modelli di Prevenzione Primaria		15
Per una modellizzazione degli interventi di P.P.		16
Prevenzione a Portomaggiore. Un programma integrato		17
P.P. nella scuola: il Progetto San Felice		18
Progetto Iperion		19
Politiche di prevenzione al disagio giovanile nella C.2		20
Il progetto di San Fermo della Battaglia		24
La Ricerca-Intervento come metodo e come processo		25
Il management di un'impresa transitoria		26
Il Marketing: promo, incentivi, media		27
EEQ- un sistema di valutazione della qualità		28
* 2° Officina di creatività: Regia di quartiere		30
Idee di attività per migliorare il quotidiano		32
* Agenda		37
* Ultime notizie		37

ringraziamenti

- alla stesura di questo numero di AVANZAMENTI hanno contribuito
- i docenti/esperti del 3° Workshop e della 2° Officina di creatività
 - i relatori della giornata sulla Prevenzione Primaria
 - i partecipanti, con particolare riferimento a quelli intervenuti alla giornata sulla creatività.

PRESENTAZIONE

In questo numero di AVANZAMENTI abbiamo pensato di inserire i risultati di 3 giornate di studio realizzate nello scorso autunno. Il motivo di questa scelta è legato al desiderio di condividere coi nostri Soci ed Amici le riflessioni ed i percorsi che andiamo facendo. Da sempre l'ARIPS si è caratterizzata per lo stretto legame fra lo studio teorico dei diversi problemi e fenomeni e le iniziative concrete che andava realizzando, nella convinzione che questa fosse la strategia più produttiva di risultati sia per gli utenti che per l'Associazione stessa.

Così le nostre giornate di studio sono spesso gestite in partnership o con la collaborazione di Associazioni e individui esterni e, spesso "diversi", nella convinzione che tale situazione sia più vitale ed arricchente per tutti.

E' questa l'ottica che indirizza il Workshop "Giocare per imparare" la cui realizzazione è consentita dalla collaborazione con AIATEL (Associazione Italiana Animatori Tempo Libero), SAIPS (Servizi di Aggiornamento e Interventi Psico-Sociali), SIGIS (Società Italiana dei Giochi di Simulazione).

Ogni anno l'esperienza ha una specifica focalizzazione con l'idea di affrontare differenti problematiche connesse con l'utilizzo di questi particolari strumenti didattici. Quest'anno abbiamo riflettuto sui meta-messaggi educativi contenuti nelle attività simulate "indipendentemente" dalla finalità esplicitamente dichiarata. In effetti la potenza di questi strumenti è legata alla loro capacità analogica sia in termini di contenuto che e soprattutto in termini di procedimento/processo applicato. Un secondo aspetto particolarmente significativo analizzato è stato il meccanismo che fa di queste attività, per alcuni versi anche divertenti e ludiche, una tecnica didattica così efficace.

Sempre all'insegna della riflessione collettiva e del confronto è stata la giornata sulla Prevenzione Primaria che è stata particolarmente ricca e significativa sia per i contenuti proposti, sia per la qualità e la quantità dei partecipanti, sia infine per il livello del dibattito.

I relatori presenti accanto a quelli dell'ARIPS hanno consentito di verificare come ormai anche in questo settore le esperienze si stiano diffondendo e l'ottica della Psicologia di Comunità offra un valido riferimento all'impostazione dei progetti. Può stupire, ma è constatabile facilmente leggendo le brevi sintesi presentate in queste pagine, la congruenza fra teoria e pratica, fra impostazioni teoriche e interventi concreti non solo nei progetti presi complessivamente, ma persino nei dettagli problematici che emergono dall'esperienza diretta.

Se ne ricava una chiara indicazione che occorre accogliere se si intende intervenire con maggiore precisione e con risultati più significativi e meno costosi in termini di risorse complessive.

La realizzazione della II Officina di Creatività ha confermato ancora una volta l'interesse prevalente delle persone, per lo meno di quelle che partecipano alle nostre iniziative, per l'aspetto sociale dei problemi. Dunque "Migliorare il quotidiano" ha per i nostri utenti un significato più ampio ed ideale che non il semplice cambiamento esteriore: mangiare filetto o ornare la casa con vasi di orchidee non equivale ad avere una vita più felice e di soddisfazione. In questo momento i problemi più sentiti riguardano la situazione relazionale.

La giornata ha consentito di produrre alcune idee forse non geniali ma, crediamo, efficaci ad offrire una prima risposta alla situazione analizzata.

3° WORKSHOP
"GIOCARRE PER IMPARARE"

Molinetto di Mazzano - 10 novembre 1990

ore 9,30 - registrazione partecipanti e loro divisione in quattro gruppi
9,45 - ogni gruppo partecipa ad uno fra i seguenti "atelier"

- * AIATEL - giochi con computer
- * ARISP - giochi di integrazione
- * SAIPS - giochi di orientamento professionale
- * SIGIS - giochi d'ambiente

ore 11 - intervallo

ore 11,30-"cambio dei gruppi" che ruotano in un altro atelier secondo
l'ordine indicato dai colori posti sulla porta delle diverse
aule

ore 13 - fine lavoro mattinata

ore 14,30-"cambio dei gruppi" sempre secondo l'ordine indicato

ore 16 - intervallo

ore 16,30-seduta plenaria:

LE POTENZIALITA' FORMATIVE DEI GIOCHI DI SIMULAZIONE
con la partecipazione dei conduttori dei giochi della giornata

ore 17,30- chiusura dei lavori

NOTABENE: La giornata è stata gestita in collaborazione dai quattro enti
che realizzano gli "atelier" e nello specifico dai seguenti
conduttori:

- ** per AIATEL -Ignazio Drudi
- Maria Vittoria Sardella
- ** per ARISP - Guido Contessa
- Margherita Sberna
- ** per SAIPS - Aldo Terracciano
- ** per SIGIS - Maria Frau
- Renato Gibin

*** Al termine della giornata sono state consegnate ai partecipanti
delle brevi memorie su tutte le attività di simulazione presentate

I giochi su computer sono spesso guardati con sospetto, soprattutto da chi non li ha mai sperimentati. Gli argomenti utilizzati per alimentare il sospetto sono i seguenti: favoriscono l'isolamento e l'individualismo, creano video dipendenza, appiattiscono la creatività, favoriscono la competizione fine a se stessa e i comportamenti aggressivi, e altre considerazioni similari. In realtà non è così. Un qualsiasi supporto, in questo caso il computer, non ha in sé poteri malefici né benefici. Gli effetti che si ottengono attraverso gli strumenti utilizzati dipendono sempre dall'intenzionalità e dalla professionalità dell'operatore che li propone. I giochi che seguono possono essere utilizzati, oltre che per divertirsi, anche per...

1 TETRIS, NEWTE, EGAIN HARD, BLOCK OUT

Il capostipite è stato TETRIS, inventato in URSS nel 1986, gli altri sono sue modificazioni con aggiunte innovative. Si gioca cercando di incastrare figure geometriche (lineari o tridimensionali) in un rettangolo predisposto. Ogni volta che si completa una riga aumenta il punteggio e lo spazio a disposizione.

Può essere utilizzato, con adulti e bambini, per sperimentare i seguenti aspetti: percezione dello spazio, visione d'insieme, gestalt, coordinazione di movimenti, reazione all'incalzare di situazioni, capacità di utilizzare gli interventi esterni per modificare situazioni di pericolo, concentrazione, conformismo.

2 INTEL

"produzione propria", simula un "comportamento" intelligente: dialoga, apprende, controlla, corregge in modo non valutativo. Il contenuto è staccato dal "motore". In questa versione, "impara" ed "insegna" la differenza tra un animale e l'altro utilizzando la logica binaria. Mette in difficoltà anche gli adulti, ma è stato pensato per bambini dai 6 ai 13 anni.

3 NUMERI

ideato da Antonio Galassi (1988) facilita l'approccio all'aritmetica, utilizzando modalità non "minacciose". Sullo schermo compare la faccia simpatica di Paolo che, dopo aver fatto scegliere il tipo di operazione e il grado di difficoltà, propone le operazioni da risolvere, loda le soluzioni esatte ed evidenzia l'errore in quelle sbagliate. Il gioco può essere utilizzato anche con gli adulti per sottolineare aspetti quali l'attenzione, la concentrazione e di disturbi della comunicazione.

5 IN FILA

della Grullo Soft srl (1981) è un vecchio gioco che tutti abbiamo giocato a scuola di nascosto, durante le lezioni noiose. Lo scopo è di allineare, su un reticolo 5 X in fila mentre si cerca di impedire che il computer faccia lo stesso con le 0. In questa versione l'avversario è il computer che non ha l'intelligenza del compagno di banco, ma senz'altro ha più memoria e non si distrae.

Può essere giocato da persone di tutte le età, anche in gruppo contro il computer, ed è utile per analizzare le capacità di previsione, di strategia, di concentrazione, di reazione psicologica alla sensazione di essere in procinto di vincere.

MAXIT

di autore sconosciuto, si può giocare avendo per avversario il computer oppure un altro essere umano. Apparentemente è un gioco matematico, perchè su di un reticolo compaiono numeri distribuiti in modo casuale. L'obiettivo è individuare le mosse che fanno totalizzare il massimo punteggio. Può essere utilizzato per affrontare la "paura" del numero, per sviluppare capacità strategiche e per sperimentare il rapporto costi/benefici.

6 L'ASTRONAVE CONDANNATA E L'ANELLO DI LUCREZIA BORGIA

di Enrico Colombini e Chiara Tovenà (1985) sono due giochi di avventura. Nel primo il giocatore è il comandante di un'astronave che deve fronteggiare un'emergenza. Nel secondo, un cavaliere nella corte di Lucrezia Borgia, incaricato da quest'ultima di ritrovare un prezioso anello. Il calcolatore descrive o disegna la situazione e il luogo in cui si trova l'avventuriero in questo momento; il giocatore decide cosa fare, scrive le azioni sulla tastiera e... aspetta le conseguenze. Si possono giocare anche in gruppo, dai 10 anni in su, e sono utili per analizzare i seguenti aspetti: i ruoli in un gruppo, i processi decisionali individuali e di gruppo, il pensiero laterale, la capacità di rischio, l'utilizzo del tempo come risorsa, i codici di comunicazione, il rapporto con le regole, la capacità di ascolto e di lettura della situazione, la memoria. Inoltre, utilizzando la stessa ossatura di programma, si possono costruire avventure diverse.

Ignazio Drudi, esperto di statistica ed informatica, ricercatore presso la facoltà di statistica dell'Università di Bologna, membro seniore dell'ARIPS di Brescia e presidente della RES Coop di Bologna, membro del consiglio direttivo dell'AIATEL e della SNA

Maria Vittoria Sardella, psicologa libera professionista, esperta in tecniche di ricerca e di formazione degli adulti, membro senior dell'ARIPS di Brescia e della RES Coop di Bologna, membro del consiglio direttivo dell'AIATEL e della SNA

In questo momento storico la nostra cultura e il nostro Paese sono tormentati da problemi derivanti da difficoltà di rapporto fra le persone, sia intese come singoli individui sia prese collettivamente come gruppi. In termini sintetici e semplificatori si tratta di problemi di razzismo, intendendo questo termine in senso ampio. Parrebbe che la nostra epoca e noi stessi tendiamo a vedere con sospetto, se non proprio a rifiutare, qualsiasi cosa percepiamo come diversa dalla nostra consueta abitudine di vita, dai nostri valori o ideali, da noi stessi.

A peggiorare la situazione, di solito tendiamo a reagire in queste occasioni con particolare violenza ed impulsività, che sono spesso l'esatto opposto del nostro comportamento abituale e quindi, anche per questo, le situazioni diventano ingestibili o comunque particolarmente "infuocate". Abbiamo perciò pensato di proporre attività di integrazione che consentissero la sperimentazione di:

- una situazione di disparità e diversità fra le persone
- un conflitto derivante dalle diversità in sé stesse prese "ideologicamente", o in termini "stereotipici"
- le conseguenze psicologiche di tutto questo
- le modalità e le strategie che possono esemplificare analogicamente come individuare un percorso che porti ad un rapporto più tollerante e comprensivo fra chi è su posizioni diverse

Metodologicamente abbiamo individuato alcuni brevi giochi, che tratteggiamo brevemente di seguito, e che noi presenteremo fra loro in connessione perchè ci consentono in tal modo di descrivere in modo globale e complessivo tutta la situazione che ci interessa.

Gli esclusi

I partecipanti vengono suddivisi in gruppetti di 4/5 persone con in compito di individuare nel corso di 20/30 minuti almeno un elemento che li accomuna tutti fuorchè uno, che viene estromesso dal gruppo allo scadere del tempo. Successivamente gli esclusi provenienti da ogni sottogruppo si riuniscono, ma non possono partecipare ad una breve attività ludica e divertente proposta agli altri presenti

La comunicazione

I partecipanti, divisi in gruppetti di 4/5 membri, simulano di provenire da civiltà diverse (che possono essere indicate anche dal conduttore del gioco) ed hanno un certo tempo - ovviamente proporzionato al compito assegnatogli - per inventare il linguaggio, o almeno alcuni elementi di esso, e per realizzare un incontro "misto" che deve spiegare agli altri popoli stranieri i loro concetti.

Il territorio

In uno spazio limitato e circoscritto, i partecipanti vengono divisi in gruppetti di 4/5 membri e devono partecipare ad un gioco competitivo che richiede la divisione dello spazio disponibile fra i gruppi presenti: vince chi riesce ad aggiudicarsi più spazio e cioè, analogicamente, ad avere la nazione più estesa.

Riflessioni

Ad ogni attività di gioco seguono riflessioni collettive sia di tipo razionale che emotivo, legate ai vissuti che hanno caratterizzato in ogni singolo partecipante i diversi momenti delle attività proposte.

E' evidente l'obiettivo di "far mettere nei panni dell'altro" i partecipanti, in modo che in situazioni simili, almeno all'impulsività si sostituisca un minimo di riflessione su quanto si vuole fare e sulle conseguenze che si possono provocare.

Quello dell'orientamento al lavoro è uno degli argomenti più discussi oggi in Italia. Il problema della disoccupazione giovanile da una parte e quello della saturazione dei mestieri tradizionali "maggiormente ambiti" dall'altra obbliga a rivedere le consuete modalità di informazione, indicazione e accesso al mercato del lavoro, soprattutto di ragazzi e giovani. Una prima fase del problema si esplicita con le strategie dette di "orientamento scolastico", vale a dire nell'aiuto nella scelta dell'iter formativo post-obbligo (tipo di Scuola Superiore, Formazione Professionale, Formazione sul lavoro ecc.), la fase successiva attraverso l'attivazione di programmi finalizzati alla scelta della professione più consona alle capacità, ai bisogni, ai desideri e alle predisposizioni personali: questa categoria di iniziative viene definita di "orientamento alla professione". Uno degli strumenti preferiti in questo campo è quello del gioco (o del gioco di simulazione). Esistono attività più o meno ludiche, più o meno complesse, più o meno strutturate che ormai abitualmente vengono proposte da Centri di Orientamento o dalle stesse strutture scolastiche.

Trovandoci all'interno di una giornata di e sul gioco, la proposta che abbiamo pensato è quella, ovviamente, di una attività ludica; una attività ancora sperimentale mai proposta fino ad ora se non all'interno di sedute di testaggio delle varie parti che la compongono.

Il gioco, che ha il titolo provvisorio di "WALL STREET JOBS", simula, come si può arguire dal nome, una situazione vicina a quella di una Borsa Valori, o di una Sala Scosse dell'ippodromo: si tratta insomma di scommettere su un inventario di professioni possibili, così come in parte si fa scommettendo sul proprio futuro occupazionale.

La posta in gioco è naturalmente la vincita e, simultaneamente, la capacità di "vedere bene" nel proprio avvenire, scegliendo la categoria di professioni che maggiormente si adatta alle predisposizioni ed alle capacità di ciascuno.

Non c'è un solo vincitore: tutti possono vincere e se tutti vincono è meglio per tutti.

Dal punto di vista strutturale il gioco è diviso in quattro parti che hanno ciascuna riferimenti simbolici o realistici con la realtà del percorso del giovane verso il lavoro. Le variabili in gioco sono quelle che influenzano le scelte professionali.

La 1° parte è focalizzata sull'elemento GIUDIZIO ESTERNO (o DEGLI ALTRI). Uno dei fattori che possono influenzare una scelta è quello che pensano che altri di noi, quali caratteristiche si pensa che noi possediamo, dove per altri si intende gli insegnanti, i genitori, i parenti, "quelli che ci conoscono bene" ecc..

La 2° parte è centrata sull'elemento "GIUDIZIO DELLA REALTÀ", visto dal punto di vista del soggetto. Le competenze, le abilità, le capacità, le propensioni verso un certo tipo di impiego sono anche riscontrabili in termini di autodeterminazione: in parte ciascuno conosce abbastanza bene "ciò che sa e che sa fare".

La 3° parte è dedicata alla PERCEZIONE DEL "MONDO" PROFESSIONALE e del FUTURO. Esistono tante professioni esistenti solo di nome: non tutti conoscono fino in fondo le caratteristiche operative di un mestiere, a volte si viene colpiti dagli aspetti più fantasiosi, o più legati allo "status", o ancora al fascino che emana. Uno dei criteri di scelta di un lavoro potrebbe essere quello di come questo viene percepito, indipendentemente da come è.

La 4° parte è quella delle nostre decisioni. Da qualunque parte derivi l'influenzamento, qualunque sia il peso dei condizionamenti, si arriva al momento delle SCELTE. Queste possono essere più o meno determinate da noi o determinate da fattori esterni come le norme sociali, l'opera degli altri, le condizioni socio-economiche di un determinato sistema, la fortuna, la sfortuna, le occasioni che capitano.

"WALL STREET JOBS" è però, alla fine, solo un gioco; niente di troppo serio o da prendere come verità assoluta. Non è detto cioè che indichi davvero il possibile futuro di una persona.

Per completare l'utilità dell'iniziativa è necessario corredarla di informazioni esaurienti sulle professioni e, magari, di un trainign pratico che permetta alle persone di conoscere un mestiere anche dal punto di vista operativo.

CONDUTTORE SAIPS: Aldo Terracciano - Animatore e Formatore libero professionista, Presidente della S.I.A. (Società Italiana di Animazione), socio senior di SAIPS (Servizi di Aggiornamento e Interventi Psicosociali) di Forlì e consigliere nazionale AIATEL

Il tema dell'educazione all'ambiente è ad un rapporto con l'ambiente non è affatto un tema semplice. Primo perchè il tema dell'educazione non è per niente semplice di per se. Secondo perchè l'obiettivo educativo, l'ambiente, è sfuggente, vuol dire troppe cose e spesso indefinite.

Come in tutte le "educazioni" ad "essere buoni", si rischia di essere noiosi, banali, melassosi, predicatori, insopportabili; di educare cioè a considerare, ed a ragione, insopportabile tale tipo di educazione.

Il gioco invece, che non ha obiettivi al di fuori di sé, che è divertente e gratuito, piace e conquista.

Può essere educativo? Sì, a volte, ma solo se non lo fa sapere, se è un vero gioco, surrettiziamente utilizzato per educare. Un gioco educativo è contraddizione in termini, ma i giochi possono servire per educare; eccome.

Il pacchetto didattico che proponiamo è uno strumento per giocare e per ragionare sui giochi ed, in fondo, è un gioco esso stesso: tremendamente serio come tutti i giochi (si suda e si soffre davvero giocando e si assapora l'entusiasmo, la vertigine, vincendo al gioco) e, come tutti i giochi, tremendamente inutile. Ma giocando le persone coinvolte saranno coinvolte anche, a loro insaputa, in un gioco educativo che gli "insegnanti" giocheranno con loro, per spingerli a studiare, ad imparare, ad addestrarsi in un contesto piacevole, liberamente scelto. Al termine dell'inganno esso sarà rivelato, ma gli ingannati saranno lieti di esserlo stati, avendo, tra l'altro, ingannato a loro volta i loro ingannatori: non che i "discepoli" non amino imparare, è che non amano farlo come vogliono i loro "insegnanti" e saranno pertanto lieti di averli costretti ad insegnare come essi stessi, i "discepoli", volevano.

Parlando più gravemente: è fuori discussione il fatto che i giochi servono per educare, c'è una letteratura importante ed una pratica imponente che lo dimostrano, ma per farlo devono essere giochi "veri", di per sé divertenti, veicolando l'educazione e l'addestramento come sottoprodotto del gioco (non che i sottoprodotti siano meno importanti degli obiettivi primari, come dimostrano i frutti, sottoprodotti della strategia riproduttiva delle piante, ma non sono gli obiettivi, tutto qui).

Anche se c'è una distinzione fra educazione ed addestramento: infatti come dice J.P. Carse in "Giochi finiti ed infiniti", Mondadori, 1987:

"Essere preparati contro la sorpresa significa essere addestrati. Essere pronti per la sorpresa significa essere educati. L'educazione scopre nel passato una crescente ricchezza, vedendo in esso ciò che non è finito. L'addestramento considera il passato finito ed il futuro non finito. L'educazione conduce ad una continua scoperta di sé, l'addestramento conduce verso un'autodefinizione finale. L'addestramento ripete nel futuro un passato completato. L'educazione continua nel futuro un passato non finito".

Ed è questo aspetto di creatività, di capacità di saper aspettare e vivere la sorpresa che caratterizza il gioco.

Il nostro è un gioco semplice ma sofisticato, derivato dalla famiglia dei Commons Games, adattato al contesto ambientale. La famiglia dei Commons Games prende spunto da una vecchia storia, istruttiva e capace di mostrare come equilibri efficaci ed efficienti richiedano che lo spirito d'iniziativa, motore del progresso, trovi in regole comunemente accettate il suo meccanismo di regolazione. La storia è più o meno la seguente: in un villaggio dell'Inghilterra del 1600 vige per i prati a foraggio ed i boschi l'antico diritto comunitario che consente a ciascun membro della

comunità l'uso libero di questi spazi per pascolare greggi e raccogliere legna. Ad un certo punto vi è nella comunità una situazione di equilibrio e di relativa prosperità che si può così riassumere:

numero famiglie = 100
numero greggi = 100 (una per famiglia)
reddito per gregge = 100
reddito totale = 10.000

Per uno dei casi della vita che dimostrano come non sempre da un bene nascano cose buone, una famiglia vince un premio di consolazione alla lotteria d'Inghilterra; la somma vinta le consente di acquistare un nuovo gregge che, come è ovvio, verrà messo a pascolo nei prati della comunità. Ma il sovraccarico riduce il reddito per gregge, sicché la nuova situazione diviene:

numero famiglie = 100
numero greggi = 101
reddito per gregge = 99
reddito totale = 9.999

impercettibilmente peggiore per la comunità, ma assai vantaggiosa per la fortunata famiglia (198 di reddito vs. i 100 precedenti); ed allora una seconda famiglia intraprendente decide di prendere in prestito la somma necessaria all'acquisto di un secondo gregge, che aumenta ancora il carico sul prato, diminuendo il reddito "pro gregge"; la nuova situazione sarà:

numero famiglie = 100
numero greggi = 102
reddito per gregge = 96
reddito totale = 9.792

Il seguito si può immaginare e così la "tragedia della comunità": si arriverà al punto in cui lo stesso "ambiente" darà abbastanza da vivere solo a poche famiglie con un reddito complessivo assai più basso. Era inevitabile?

Non lo era, ma occorre regole, un nuovo "contratto" da costruire tra le famiglie, innovazioni "tecnologiche", uso controllato delle risorse. Su questa storia e sul difficile, ma possibile, processo di costruzione di un accordo si possono innestare molti giochi di cui è trasparente la possibile valenza ambientale: molti "beni" ambientali (l'aria, i fiumi, i mari) sono di "tutti", ma male tollerano un uso incontrollato.

Molti giochi hanno sviluppato questo tema, tra essi il più adatto ai nostri scopi è parso essere Eco-Eco Commons, un gioco elaborato da Richard Switalski e la cui versione 2 è stata preparata da Arnaldo Cecchini. Un ulteriore sviluppo di eco&eco Commons è il gioco ACE (Ambiente, Comunità, Economia) realizzato presso il DAEST da un gruppo di studenti coordinati da Cecchini. Questo sviluppo aumenta il numero di giocatori coinvolgibili (da 7 a 21 e più per comunità), la loro capacità di intervento autonomo, l'intervento di fattori casuali, la possibilità di accordi "sovranzionali" e, soprattutto, la possibilità di collegare il gioco alla modellizzazione di una situazione "reale" o verosimile.

Maria Frau, architetto, è collaboratrice del DAEST (Dipartimento di Analisi Economica e Sociale del Territorio) dell'Istituto di Architettura di Venezia, e si occupa di giochi di simulazione e di risparmio energetico.

Renato Gibin, urbanista, è collaboratore del DAEST dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, e si occupa di giochi di simulazione e di sistemi informativi territoriali.

LE POTENZIALITA' FORMATIVE DEI GIOCHI DI SIMULAZIONE

M. Sberna

Una definizione

Simulazione: attività microcosmica che riflette un universo di maggiore ampiezza; con essa si possono descrivere fenomeni complessi che possono essere sperimentati sia dal punto di vista cognitivo e razionale, sia da quello emotivo e personale.

Qualità distintive

- * enftizzazione del potere individuale anche attraverso la fantasia e l'immaginazione
- * incentivazione della sperimentazione da parte dei partecipanti
- * stimolazione di vissuti psicologici ed emotivi "reali" sui quali è possibile intervenire attraverso la riflessione
- * focalizzazione di particolari problemi o di aspetti specifici di un solo problema, magari complesso
- * bilanciamento fra contenuti e processi
- * protezione dell'intimità del partecipante pur offrendo la possibilità di una "immersione totale"
- * "occultamento degli ostacoli anche attraverso il divertimento
- * semplificazione dei concetti attraverso la "prova pratica"
- * alta trasferibilità degli apprendimenti

Dal dire al fare....

Per costruire un'attività di simulazione che abbia anche caratteristiche formative occorre tener presenti alcune regole:

- 1 - si deve trattare di un gioco o per lo meno si devono avere le caratteristiche indicate da Caillois (libertà, separazione dalla realtà, incertezza rispetto ai risultati, improduttività, regolazione della procedura, aspetto fittizio)
- 2 - deve essere ridotta al minimo la necessità di "interpretare"-recitare
- 3 - la situazione che viene scelta per avviare la simulazione deve essere semplice e porre tutti i partecipanti allo stesso livello (per esempio non ci devono essere persone che ne sanno più delle altre rispetto all'argomento)
- 4 - la "scenografia" del gioco deve essere "affascinante", coinvolgente
- 5 - l'analogia con la situazione deve riprodurre in particolare i processi, le procedure più che i contenuti di quanto si vuole far apprendere
- 6 - ci deve essere uno stretto rapporto tra il "modello" della simulazione e le capacità-competenze che si vogliono sviluppare e stimolare
- 7 - i partecipanti all'attività devono essere messi nella condizione di protagonisti e non di fruitori passivi di un "servizio"
- 8 - la simulazione deve comprendere un momento di verifica che consenta ad ogni partecipante di controllare di persona il raggiungimento degli obiettivi

SEMINARIO SUI MODELLI DI PREVENZIONE PRIMARIA

24 NOVEMBRE 1990

MILANO - VIA CHIOGGIA 3

ore 9,30-13 / 14-17,30

(MM Turro)

ore 9,30-9,50 PER UNA MODELLIZZAZIONE DEGLI INTERVENTI DI PP (G.Contessa)

ore 9,50 - 11 INTERVENTI DI P.P. NELLA SCUOLA:

* IL PROGETTO PORTO MAGGIORE (Ferrara) (A. Terracciano)

* IL PROGETTO SAN FELICE (Brescia) (L. Carcano)

* IL PROGETTO "IPERION" (USL 40-Salò/Bs) (R. Frau)

ore 11-11,15 intervallo

ore 11,15-12 INTERVENTI DI P.P. NEL TERRITORIO:

* IL PROGETTO MIRAFIORI C2 (Torino) (équipe C2)

* IL PROGETTO S. FERMO D. BATTAGLIA (Como) (M. Sberna)

ore 12 - 13 dibattito

ore 14 - 16 LE TECNICHE E LE SKILLS PER LA P.P.:

* LA RICERCA-INTERV. COME PROCESSO E METODO (M.V.Sardella)

* IL MANAGEMENT COME IMPRESA TRANSITORIA (G. Contessa)

* IL MARKETING SOCIALE: PROMO, INCENTIVI, MEDIA (M. Sberna)

* EEQ/UN SISTEMA DI VALUTAZIONE DELLA QUALITA' (I. Drudi)

ore 16,30-17 dibattito e conclusioni

SEMINARIO SUI MODELLI DI PREVENZIONE PRIMARIA
ARIPS, MILANO 24 NOVEMBRE 1990

PER UNA MODELLIZZAZIONE DEGLI INTERVENTI DI PREVENZIONE PRIMARIA
Guido Contessa

Assioma n. 1: un intervento di prevenzione primaria ha tante possibilità di essere efficace quanto maggiore è il numero di settori, livelli e tipologie di azioni che vengono intraprese.

Assioma n. 2: poichè una prevenzione primaria efficace si ottiene attraverso modificazioni strutturali e generative del macrosistema territoriale ("campo psicosociale"), nel quale i percorsi esistenziali dei giovani si realizzano, è indispensabile produrre una massa critica che superi le resistenze inerziali.

Assioma n. 3: l'efficacia di un intervento di P.P. è proporzionale soprattutto a tre indicatori: quantità di utenza coinvolta, durata dei cambiamenti nel tempo, generatività a cascata dei cambiamenti.

A-Modello quantitativo di valutazione dell'efficacia potenziale.

	INF	SENS	ANIM	ED
	1	2	3	4
agenzia 1	1		4	normativa
agenzia 2	1		3	strutture
agenzia 3	1		2	servizi
lavoro	1		1	progetti

EFFICACIA POTENZIALE: $x/400$

TIPOLOGIE: "la forma è diversa dalla somma delle parti"

livelli		strategie	
I S A E	max profondità	N St Se P	max sfericità
I S A -	effimero	N St Se -	èlitario
I S - E	moralista	N St - P	occasionale
I - A E	attivistico	N - Se P	provvisorio
I - - -	illuminista	N - - -	utop./formale
- S - -	provocatorio	- St - -	dissipativo
- - A -	volontaristico	- - Se -	idealistico
- - - E	adattativo	- - - P	volatile
.....ecc.	ecc.	

B-Analisi di struttura e di processo

ST-durata, mezzi economici, competenze umane, consenso comunitario, architettura organizzativa, visibilità, evaluation

PR-oggettività e pubblicità accessi, controlli di qualità, induzione a cascata, valorizzazione nuovi soggetti

PREVENZIONE A PORTOMAGGIORE (FE)
UN PROGRAMMA INTEGRATO DI SOCIOCOMUNICAZIONE

Quando, nel mese di marzo del 1988, il Servizio Sociale della USSL 32 di Portomaggiore si accinse a progettare un intervento di prevenzione delle tossicodipendenze rivolto agli adolescenti scolarizzati, le idee potevano apparire ancora un po' confuse, i progetti potevano mostrare contorni sfumati, il piano generale poteva sembrare più intuibile che accettabile. A distanza di due anni, attuato il progetto nelle sue varie fasi, crediamo di poter affermare che l'intuizione si è dimostrata giusta e che gli aspetti teorici, culturali e metodologici da noi proposti hanno prodotto una serie di cambiamenti significativi sul territorio, da una parte, e nella mentalità di Enti ed Istituzioni dall'altra.

Sin dall'inizio del nostro lavoro, poche cose ci erano molto chiare; tra queste quelle che sarebbero state più accettabili: ad esempio, non sarebbe più stato accettabile effettuare interventi estemporanei e casuali, o troppo settoriali, nè tali da poter essere fruiti attraverso modalità passive. Ciò che era chiaro, al contrario, era la necessità di legare gli interventi al contesto e agli interessi dei giovani a cui erano rivolti e calibrarne la realizzazione attraverso tappe intermedie e verifiche periodiche.

I punti cardine del lavoro, dal punto di vista progettuale e metodologico, sono stati perciò il coordinamento ed il collegamento fra le varie parti coinvolte, la valorizzazione del pluralismo e l'attenzione alle caratteristiche soggettive dei partecipanti: non si poteva considerare l'individuo adolescente o l'istituzione scuola come oggetto di intervento, ma come agenti attivi di una piccola comunità volta al cambiamento.

Occorreva coltivare un duplice convincimento: il primo che non esiste agenzia educativa, servizio o istituzione, che da sola racchiuda in se la risposta esaustiva in termini di prevenzione: ne possiede sempre e solo una parte; il secondo che l'acquisizione di nuove capacità collettive passa attraverso l'apprendimento, la creazione e l'appropriazione condivisa di nuovi modelli relazionali ed educativi.

Se si presuppone che la tossicodipendenza non sia una malattia, ma il risultato peculiare e diverso, per ciascun individuo, delle interazioni di fattori patogeni di tipo psicologico, socioambientale e relazionale, ne consegue che la prevenzione va pensata ed attuata in modo strategicamente sinergico e integrato fra le diverse istituzioni ed agenzie preposte o anche solo interessate alle problematiche giovanili.

Pur convinti che la tossicodipendenza, la devianza, la violenza, l'emarginazione, non siano da considerarsi fenomeni equivalenti, è pur vero che hanno almeno un comune denominatore che, per semplicità, definiamo come disagio alla convivenza.

Ci è sembrato naturale, di conseguenza, perseguire obiettivi legati alla comunicazione intesa, per i giovani, come scambio reciproco e come sensibilizzazione alla consapevolezza delle potenzialità relazionali e sociali di cui ognuno è portatore, e per gli adulti come motivazione a divenire attivi protagonisti di situazioni limitanti nei processi degenerativi dello sviluppo giovanile.

Aldo Terracciano è formatore libero professionista, socio senior di SAIPS (Servizi di Aggiornamento e Interventi Psico-Sociali) di Forlì per il quale coordina il Progetto di Prevenzione di Educazione alla Salute Psico-Relazionale di Portomaggiore

L'intervento di P.P. nella scuola in atto a San Felice, è frutto e parziale realizzazione del Progetto S. Felice (PSF), una ricerca-intervento per la P.P. del disagio giovanile e tossicodipendenza realizzata, con tutta la comunità di S. Felice, dagli operatori (psicologa e assistente sociale) del Nucleo Operativo Tossicodipendenze dell'USSL 40 e finanziata dal Comune di S. Felice. Il PSF è iniziato nell'87 e prosegue ancora; le prime fasi sono state dedicate all'attivazione delle risorse locali e alla loro partecipazione diretta all'evoluzione del PSF, all'individuazione delle caratteristiche locali del manifestarsi del disagio giovanile e dei bisogni psicosociali a cui occorreva dare una risposta in termini di produzione di benessere da parte della comunità. Già nella fase di elaborazione del PSF, e successivamente in tutte le fasi di realizzazione, abbiamo avuto prima come interlocutori e poi come collaboratori entusiasti, gli insegnanti di scuola elementare e media (elem. 50%, media 30%). Gli insegnanti direttamente coinvolti nel PSF (insieme ad altri leaders formali ed informali della comunità) hanno distribuito, coinvolgendo anche altri colleghi, un questionario destinato a sensibilizzare tutta la popolazione (605 questionari validi su 3000 abitanti), e ad individuare in che modo la comunità potesse potenziare la propria capacità di favorire uno sviluppo armonico della personalità, in grado di contenere l'attitudine alla dipendenza, così in espansione nelle nuove generazioni. Dai questionari è emersa da parte dei giovani una grande richiesta di aiuto di presenza psicologica rivolta agli adulti (con delle aspettative molto positive nella preadolescenza e via via decrescenti col crescere dell'età), a fronte di una scarsa autostima degli adulti rispetto alle proprie capacità educative. In base a queste e altre considerazioni, attraverso alcuni incontri con i leaders e tutta la comunità, si sono costituiti due gruppi di lavoro, collegati da un coordinamento, di cui uno con l'obiettivo di fare prevenzione primaria con gli adolescenti, ed uno (su cui è focalizzata l'attenzione in questa relazione) con infanzia e pre-adolescenza, favorendo un'azione integrata scuola-famiglia. Da questo secondo gruppo, in cui il ruolo del tecnico USSL (psicologo) è andato via via modificandosi fino a delinearci come ruolo di CONSULENTE, è emerso il desiderio di trovare strumenti nuovi per un'azione educativa più efficace: gli insegnanti in particolare desideravano migliorare la capacità di rapportarsi con i ragazzini "difficili" (es. aggressivi, instabili ecc. non etichettabili come handicappati ma certamente ad alto rischio di sviluppare disagi e comportamenti devianti in adolescenza). E' stato così proposto al gruppo di cui facevano parte insegnanti, animatori di gruppi e genitori, un corso di formazione sul Metodo Integrato per l'Educazione socio-affettiva con la Prof. Francescato e la dr. Putton, metodo di cui conoscevamo l'efficacia, provata anche sperimentalmente, nel trasmettere agli allievi (dall'infanzia all'adolescenza, con adattamenti in base all'età), conoscenze e capacità psicologiche che li rendono in grado di affrontare meglio i loro problemi a scuola e in famiglia, ne riducono l'attitudine alla dipendenza, ne aumentano l'autostima e la capacità di gestire emozioni negative. Il corso è stato realizzato nella primavera dell'89; gli insegnanti hanno poi applicato il metodo nelle loro classi nell'a.s. 89/90, informandone i genitori e progettandone l'estensione ai genitori stessi in tempi successivi. Gli operatori USSL hanno testato ad inizio e fine a.s. una classe sperimentale e una di controllo (sia elementare che media): sia dal racconto degli insegnanti che dai tests i risultati sono decisamente

E' questo il titolo di un progetto di prevenzione primaria realizzato dalla USSL 40 di Salò, Brescia.

L'iniziativa si è concretizzata in un programma biennale di formazione e aggiornamento sui temi della prevenzione, della devianza e della tossicodipendenza indirizzato agli insegnanti della scuola dell'obbligo e superiore presenti sul territorio corrispondente alla USSL. In pratica hanno partecipato 20 scuole elementari, 19 scuole medie inferiori e 10 scuole superiori della zona del lago di Garda per un totale di circa 900 insegnanti.

L'intervento ha previsto due fasi: la prima delle quali proponeva incontri monotematici di sensibilizzazione alle tematiche della prevenzione. La seconda fase si differenziava a seconda della tipologia degli utenti "indiretti" dell'iniziativa. E dunque, nella scuola elementare il corso era focalizzato sull'apprendimento del "metodo integrato", per offrire un utile supporto agli insegnanti al momento del loro rientro in classe.

Per la scuola media il secondo corso era centrato sull'acquisizione di abilità per la realizzazione di progetti relativi ad aspetti specifici del contesto operativo che, per la loro attuazione richiedevano collaborazione fra insegnanti diversi e a volte di tutto il Collegio Docenti. Un secondo obiettivo perseguito dall'iniziativa era l'affinamento delle capacità relazionali degli insegnanti.

Infine nella scuola superiore la seconda fase prevedeva la realizzazione di interventi concordati con i singoli Istituti scolastici per l'approfondimento di tematiche specifiche e rivolti anche a studenti delle ultime classi all'interno del Progetto Giovani promosso dal Ministero della Pubblica Istruzione.

Tutta l'iniziativa è stata monitorata per poter realizzare una verifica puntuale dell'intervento. I risultati di questa operazione sono i seguenti: la quasi totalità degli insegnanti ritiene che la prevenzione primaria rientri nei compiti istituzionali della scuola e, di conseguenza, c'è un'alta motivazione al proseguimento dell'iniziativa formativa per acquisire maggiori competenze e capacità. Inoltre si ritiene di estrema importanza la realizzazione di interventi fra loro coordinati da parte di istituti scolastici diversi ed un'azione coordinata tra istituzione scolastica e sanitaria per favorire un buon livello di salute nella accezione più ampia del termine e quindi espletare costantemente un'azione di prevenzione primaria.

Per "vedere" i risultati di questo tipo di intervento occorrerà aspettare ancora del tempo, perchè si è operato "al secondo livello" e non quindi con i destinatari per elezione di una tale iniziativa: solo dopo che le cose apprese verranno applicate si potrà controllare l'efficacia del processo avviato.

E' comunque molto significativa la disponibilità degli insegnanti (che si sono "auto-selezionati" in quanto hanno scelto liberamente se partecipare o no al Progetto), perchè è evidente che il loro entusiasmo può aiutarli più facilmente ad intraprendere un cammino difficile e denso di ostacoli.

POLITICHE DI PREVENZIONE AL DISAGIO GIOVANILE
NELLA CIRCOSCRIZIONE 2

A cura dell' Equipé C2 della Circoscrizione 2 di Torino

La città di Torino è suddivisa in dieci Circoscrizioni Amministrative. Quella di cui vi parliamo è la n. 2, collocata nella zona sud-ovest della città. Questa Circoscrizione è la risultante dall'accorpamento di due ex quartieri, S. Rita e Mirafiori Nord, strutturalmente, urbanisticamente e sociologicamente molto diversi tra di loro e quindi con caratteristiche e problematiche proprie. S. Rita è la parte storica, più collegata al centro anche se prima periferia, in cui l'immigrazione dei primi anni cinquanta e sessanta si è ormai amalgamata al vecchio ceppo piemontese. Mirafiori nord è la zona nuova, decisamente periferica, dove le successive ondate migratorie hanno fatto sorgere, negli anni settanta, grandi agglomerati urbani e grossi complessi di edilizia pubblica popolare.

S. Rita ha una popolazione prevalentemente di ceto medio borghese, con un tessuto sociale meno aggregato, più individualista e con problematiche di emarginazione e devianza diffuse meno eclatanti.

Mirafiori Nord è invece caratterizzata da una popolazione di ceto medio-basso, con alcune aree fortemente emarginate e problematiche, in cui situazioni di disagio e di devianza sono più eclatanti, più dirompenti, ma che per contro presenta un tessuto sociale ricco di associazioni di base e gruppi di volontariato impegnati sul territorio e una buona disponibilità della gente a mobilitarsi su problemi legati alla qualità della vita e del territorio.

Nel 1986, con l'assunzione da parte del Comune di Torino di Animatori in pianta organica presso le Circoscrizioni e con un apposito bilancio dell'Assessorato alla Gioventù (840.000.000) destinato a finanziare interventi di prevenzione per tutta la città, si è iniziato in questa Circoscrizione a operare dichiaratamente nel campo della prevenzione giungendo a costruire dei Progetti annuali di Prevenzione.

Nel novembre 1986, ad una giornata di studio su "Come costruire un Progetto di Prevenzione sul nostro territorio" emergeva, da parte dei partecipanti (Associazioni, Gruppi del Volontariato, Servizi Sociali, Distretti Scolastici, Circoscrizione) la volontà di costruire un Coordinamento per la Prevenzione al Disagio Giovanile, cui demandare il compito di elaborare linee e progettualità di intervento nel campo della prevenzione.

Ecco l'elenco dei progetti attivati nel 1987:

- Osservatorio su disagio giovanile
- Campo giovani ragazze disoccupate
- Corso per operatori grezzi
- Spazio Aperto su tematiche giovanili
- Centro di Prima Aggregazione
- Corsi di analisi transazionale per genitori
- Corsi di analisi transazionale per insegnanti
- Progetto R.E.T.E.
- Centro informazione Giovani Disoccupati
- Progetti doposcuola
- Centro di formazione per animatori volontari del quartiere

Alla realizzazione dei progetti hanno collaborato gruppi, associazioni e cooperative presenti sul territorio.

La realizzazione del progetto '87 raggiungeva in buona parte gli obiettivi prefissatisi, evidenziando in particolare la fondamentale importanza della funzione del Coordinamento e dell'Equipe operativa per una significativa realizzazione del Progetto Prevenzione.

Emergeva altresì, dalla verifica di tale progetto, la necessità di rapportarsi globalmente al Territorio concependolo come una realtà viva, all'interno della quale le varie componenti si configurano come elementi capaci di produrre e favorire, oppure combattere ed eliminare il "disagio". Per questo, con il Progetto Prevenzione 1988, si costruiva una progettualità che, mettendo in atto interventi di prevenzione in vari settori, coinvolgesse l'intero territorio nel tentativo di renderlo "Terapeutico" di se stesso.

Di qui il Progetto per il 1988 attivava interventi di informazione, sensibilizzazione, animazione e formazione nei settori individuati, e cioè Gente, Scuola, famiglie, ragazzi, mondo del lavoro.

Il Progetto del 1989 consolidava il cammino fatto nei precedenti anni, definendo meglio il ruolo fondamentale del Coordinamento e dell'Equipe operativa, puntando ad un maggiore coinvolgimento di tutte le realtà del territorio, proponendo interventi mirati per i singoli settori e introducendo due elementi nuovi:

- lavoro per zone, formando quattro Coordinamenti di zona
- lavoro per fasce di età, con l'attivazione del progetto "Stare insieme ragazzi"

La verifica del Progetto 1989 evidenziava con forza i limiti di un Progetto di Prevenzione il cui soggetto principale fosse unicamente l'Ente Pubblico, denunciando la necessità che altri Enti con pari responsabilità e impegno intervenissero alla costruzione e gestione di un intervento di Prevenzione sul territorio.

Si faceva quindi elemento qualificante del progetto 1990 il coinvolgimento effettivo della USSL e dei servizi ad essa collegati, del Provveditorato Scolastico con le direzioni didattiche di ogni grado, per la costruzione e l'assunzione in prima persona di un Progetto di Prevenzione sul Territorio. Si definiva così il ruolo della "risorsa" Circostrizione come una delle risorse da attivare, accanto quindi alla risorsa USL, Scuola, Enti Morali, Associazionismo privato, chiamati tutti per competenza o per scelta morale ad operare nel campo della prevenzione.

Si è operato pertanto, da parte della Circostrizione, alla costruzione di un gruppo di lavoro permanente sulla prevenzione, in cui tutte le realtà su indicate attivassero un fattivo rapporto di collaborazione, confrontando analisi, producendo proposte e realizzando interventi operativi sinergici nel campo della lotta al disagio.

Altro elemento sottolineato nel progetto 1990 è la necessità di prestare maggiore attenzione agli aspetti di disagio legati alla sfera della personalità, intervenendo quindi con specifiche attività di sostegno alla personalità oltre che con attività di prevenzione più legate all'animazione in genere.

Questo ci ha così portati a distinguere il più possibile tra interventi di animazione e interventi di prevenzione, superando la facile logica del "tutto è prevenzione" e il comodo assioma "prevenzione è impossibile".

Tra questi due estremi può operare un serio intervento di prevenzione purchè sia:

- sostenuto da una forte volontà politica
- guidato da chiari e dichiarati obiettivi
- tradotto in progetti concreti, realizzabili e valutabili
- con compiti, ruoli e responsabilità esplicitamente definite e assunte da parte di ognuno dei soggetti in causa

ELEMENTI DA SOTTOLINEARE

1) Importanza e ruolo avuto dal Coordinamento

In tutto questo percorso, fondamentale è stato il ruolo giocato dal Coordinamento Prevenzione al Disagio Giovanile, che si è dimostrata la vera risorsa su cui contare e con cui collaborare per costruire un intervento di prevenzione sul territorio, permettendo l'impegno ed il lavoro di tutte le realtà che lo compongono per:

- a) coagulare all'interno di un confronto più ampio e profondo un dibattito già esistente sul territorio, ma spezzettato e chiuso nelle singole realtà, sui problemi del disagio e della prevenzione, producendo fra le realtà del coordinamento stesso:
 - una migliore e più veloce circolazione di informazioni e idee su tematiche comuni
 - una crescita più omogenea di sensibilità e attenzione sui problemi del disagio e della prevenzione
 - un arricchimento reciproco su letture, analisi e strategie adottabili di fronte a questi problemi
 - il rafforzamento e la valorizzazione dell'identità e della peculiarità di ognuno riconosciuta e capitalizzata dagli altri
 - un compattamento ed uno stimolo a continuare nonostante le difficoltà e incertezze, non percependosi soli o isolati ma parte di un lavoro comune
- b) Essere produttore di analisi teoriche e promotore di proposte pratiche di intervento da sottoporre alla decisione politica.
- c) Incidere positivamente sull'opinione pubblica creando sensibilità e attenzione su tematiche giovanili e interventi di prevenzione, coagulando consenso e coinvolgendo su momenti di mobilitazione e rivendicazione la cittadinanza.
- d) Essere forza contrattuale e di pressione nei confronti delle forze politiche a livello circoscrizionale e cittadino per orientare le scelte in materia di politiche giovanili.

2) Validità del lavoro per zone

Questa metodologia di lavoro ha permesso di:

- snellire e rendere più efficiente il lavoro di intervento sul territorio, lavorando su spazi territoriali più limitati e omogenei e con realtà associative e di volontariato già fortemente radicate e impegnate su queste aree
- crescere una mentalità di collaborazione tra realtà associative diverse, creando fattive opportunità di lavoro integrato su progetti comuni
- far nascere progettualità nuove, sovrassociative concordate e realizzate con il sostegno e l'impegno delle varie realtà presenti nella zona
- individuare e contattare nuove risorse coinvolgibili su interventi di prevenzione

3) Lavoro sulla fascia preadolescenziale (8-14 anni)

Con il progetto "Starinsieme Ragazzi", si è iniziato a lavorare in maniera più strutturata su questa fascia di età sull'intero territorio Circoscrizionale, con interventi che proponessero ai ragazzi un percorso integrato fra scuola ed extra scuola, tra interventi promossi da Enti Istituzionali e realtà associative del territorio.

4) Costituzione di un gruppo permanente di lavoro tra Animatori della Circostrizione e Assistenti Sociali

L'obiettivo di coinvolgere pieno titolo nel discorso prevenzione al disagio altre realtà Istituzionali, ha prodotto come primo elemento la formazione di un gruppo di lavoro permanente tra Servizi Sociali e Animatori della Circostrizione.

Il lavoro comune di analisi delle risorse esistenti, delle problematiche e dei percorsi del disagio presenti nella nostra realtà giovanile, sta producendo un lavoro di preparazione per il prossimo Progetto Prevenzione per il 1991.

Primi contatti con USSI, Provveditorato, Istituzione Ecclesiastica, sono stati formalizzati anche se con molta fatica e non troppo entusiasmo delle controparti; è comunque un obiettivo che ci siamo dati e su cui continueremo a lavorare nei prossimi anni, per arrivare a costruire un Coordinamento Politico forte, e coinvolgente con pari responsabilità queste realtà su interventi di Prevenzione sul territorio

SEMINARIO SUI MODELLI DI PREVENZIONE PRIMARIA
Arips, Milano, 24 Novembre 1990

IL PROGETTO SAN FERMO DELLA BATTAGLIA
Margherita Sberna

la situazione di partenza

- * committente forte
- * esperienza precedente problematica
- * resistenze di tipo psicologico
- * difficoltà di rapporti fra alcuni leader rappresentativi della comunità
- * centralizzazione dell'attenzione sul disagio conclamato
- * "personalizzazione" degli interventi
- * tendenza al "protagonismo"
- * comunità "dispersa"

il progetto d'intervento

- * "riscaldamento" della comunità
- * raccolta di dati informativi sulla situazione in generale e giovanile in particolare
- * predisposizione di una "banca dati" della situazione di partenza
- * costituzione di una struttura organizzativa per gestire il progetto
- * preparazione di giovani volontari animatori di gruppi giovanili e dell'Osservatorio di Comunità
- * valorizzazione dell'esistente
- * "moltiplicazione" degli interventi della Comunità per la Comunità
- * valutazione di tutta l'operazione

i problemi aperti

- * difficoltà di integrazione fra l'esistente
- * difficoltà di accettazione della diversità
- * lentezza nell'approccio coi giovani
- * desiderio di controllo
- * assenza quasi completa di marketing
- * competizione fra il progetto ed altre realtà esistenti sul territorio
- * difficoltà ad elaborare anche teoricamente il progetto

i punti di forza

- * credibilità del consulente esterno
- * "visibilità" dei risultati di ogni tipo di intervento
- * coinvolgimento "in crescendo" di individui, gruppi formali e non
- * precisazione "in itinere" delle strategie da applicare
- * creazione di un Assessorato apposito
- * consapevolezza rispetto agli ostacoli
- * comprensione del concetto di corresponsabilità.

IL PROGETTO E' INIZIATO NEL MESE DI OTTOBRE DEL 1989 E RIFINANZIATO FINO AL DICEMBRE 1991.

LA RICERCA-INTERVENTO COME METODO E COME PROCESSO
M.V. Sardella

ETIMOLOGIA E CONNESSIONE TRA LE QUATTRO PAROLE CHE COMPONGONO IL TITOLO DI QUESTO CONTRIBUTO

- ricerca : dal latino, termine composto da "cercare" con prefisso "ri" intensivo. Irradiato dal linguaggio della caccia nella quale il cane fa giri sempre più larghi per trovare le tracce della selvaggina (anello, circolarità)
- intervento: dal latino interventus "andare in mezzo"
- metodo : dal greco methodos (indagine), letteralmente "la strada che si percorre"
- processo : dal latino procedere "muovere in avanti".
- La connessione che esiste tra i quattro termini, cioè il filo conduttore sia etimologico che applicativo è il movimento, la non staticità, la simultaneità, il cambiamento

DEFINIZIONE DI RICERCA INTERVENTO (A/R)

La ricerca-intervento è non solo mezzo di conoscenza, ma soprattutto strumento di coinvolgimento, modalità di relazione, occasione di conoscersi e conoscere, di agire e di cambiare.

"La ricerca necessaria per la pratica sociale può meglio definirsi come ricerca per la gestione sociale o ingegneria sociale". E un tipo di ricerca d'azione, una ricerca comparata sulle condizioni e gli effetti delle varie forme di azione sociale che tende a promuovere l'azione sociale stessa. Se producesse soltanto dei libri, non sarebbe infatti soddisfacente (K. Lewin, I conflitti sociali, F. Angeli, Milano 1980, pp. 248-249). Questa affermazione fatta da Lewin nel 1946 ! trova nel campo della prevenzione primaria un contesto ideale di applicazione.

CARATTERI DISTINTIVI DELLA RICERCA-INTERVENTO

- ** Una A/R viene intenzionalmente progettata per modificare il campo di indagine nel momento in cui lo si studia
- ** Una A/R è progettata e condotta in modo collettivo, con la partecipazione attiva di tecnici e di persone appartenenti alla comunità. Non è lo psicologo o il ricercatore o l'animatore, cioè l'operatore in genere, che prima "ricerca" e poi comunica i risultati ed eventualmente la "cura". Insieme viene fatta la diagnosi, simultaneamente cominciano ad avere luogo delle modificazioni, sempre collettivamente vengono studiate le strategie di intervento a lungo termine.
In modo simultaneo quindi, il gruppo che applica questa metodologia, analizza, conosce, prende coscienza e modifica una situazione.
- ** La comunità è al tempo stesso soggetto e oggetto della conoscenza e del cambiamento sociale
- ** Il tecnico non è il detentore del sapere ma è una risorsa a disposizione della comunità.

SEMINARIO SUI MODELLI DI PREVENZIONE PRIMARIA
(24 NOVEMBRE 1991)

IL MANAGEMENT DI UN'IMPRESA TRANSITORIA (Guido Contessa)

1-Un Progetto-Intervento di Prevenzione Primaria deve configurarsi come una piccola impresa transitoria del terziario avanzato.

2-Le uniche due alternative a tale approccio sono entrambe inefficaci:
a-un'appendice precaria o un innesto forzato della burocrazia;
b-una occasionale e fragile operazione di volontariato.

3-In quanto piccola impresa transitoria del terziario avanzato un Progetto di P.P.non può non avere le seguenti caratteristiche:

- centratura sulle risorse umane ad alto contenuto professionale
- priorità assegnata alla produzione di risultati
- presenza di controlli sulla qualità dei processi e dei risultati
- identificazione dei due processi di ricerca e produzione
- alta visibilità e relazionalità nel territorio
- lavoro d'equipe interdisciplinare, interistituzionale e interprofessionale
- confrontazione permanente con la comunità scientifico- professionale

4-Una impresa transitoria come quella descritta non può fare a meno di una figura di management (direzione) che si faccia carico con alta professionalità delle seguenti funzioni classiche:

- a-pianificazione tempi e risorse
- b-coordinamento risorse umane
- c-controllo dei tempi e della Qualità
- d-relazioni istituzionali e col territorio

5-L'assenza di una figura manageriale capace di assumersi le funzioni descritte è una delle più diffuse cause di fallimento dei Progetti di P.P.:al posto di un manager spesso viene impegnato un volontario incompetente oppure un burocrate senza potere nell'Amministrazione (troppo vecchio, o troppo deviante, o troppo giovane).

6-Uno dei problemi più delicati nel passaggio dalla transitorietà alla stabilità di un Progetto sta nel passaggio del testimone fra il "manager transitorio" della fase iniziale ed il dirigente che continuerà stabilmente l'azione.

IL MARKETING SOCIALE: PROMO, INCENTIVI, MEDIA
Margherita Sberna

definizione dello specifico

- * il marketing è nato per stimolare consumi di massa dei diversi prodotti
- * ogni organizzazione anche no profit per essere vitale deve:
 - coinvolgere risorse
 - produrre attraverso esse "beni"
 - diffondere questi "beni" prodotti
- * il marketing si basa sul concetto di scambio di valori
- * il marketing tende a rendere efficace ed efficiente la gestione degli scambi volontari

il marketing sociale

- * E. Mayo attraverso le ricerche sull'organizzazione del lavoro, rilevò l'esistenza di un rapporto significativo fra produttività e comunicazione
- * l'uso delle metodologie specifiche consente un miglioramento nella realizzazione degli obiettivi
- * lo studio del "prodotto" richiede uno sforzo di precisazione e di identificazione
- * il prodotto venduto risponde, secondo la scala di Maslow, a bisogni e desideri sofisticati ed elaborati

promo

- * occorre identificare anche esteriormente il bene/prodotto (marchio- simbolo; nome; ecc.)
- * occorre creare un'immagine adeguata al target cui il prodotto/bene/servizio è diretto
- * occorre prevedere e pianificare una strategia di intervento poli-direzionale

incentivi

- * sono particolarmente importanti nelle iniziative no profit
- * consentono di agire sul comportamento delle persone
- * moltiplicano le risorse disponibili
- * nel settore sociale un buon incentivo è costituito dall'interesse per le persone, i loro punti di vista ed i loro problemi

i media

- * sono canali di comunicazione estremamente efficaci
- * sono da un lato sufficientemente accessibili per tutti ed insieme abbastanza prestigiosi da mantenersi appetibili
- * consentono approcci diversi adattabili a target differenziati
- * costituiscono spesso una "prova di efficacia" che consente di verificare la significatività di una situazione

SEMINARIO SUI MODELLI DI PREVENZIONE PRIMARIA
Milano 24 novembre 1990

EEQ - UN SISTEMA DI VALUTAZIONE DELLA QUALITA'
Ignazio Drudi

Il tema della qualità sta conoscendo una popolarità crescente, soprattutto nel mondo aziendale (QUALITA' TOTALE). La caratterizzazione di questo rilancio è una concezione oppositiva del termine rispetto a quello di QUANTITA'. Pare quasi che con QUANTITA' si identifichi tutto il "moderno", la produzione a catena, la gerarchia piramidale, la specializzazione esasperata, la rigidità dei rapporti, il consumismo di massa, l'hardware, la scienza dura ecc... Al termine di qualità si dà invece una connotazione post-moderna flessibile, adattabile, personalizzata, policentrica, connettiva, software, umanistica. A mio parere i due termini sono indissolubilmente connessi, anzi l'uno è il duale dell'altro. Non voglio dare una spiegazione filosofica del rapporto, voglio solo fornire alcune immagini e porre/pormi qualche domanda: il mondo, o meglio il nostro punto di vista sul mondo, è pluridimensionale: per micro-macro sistemi. Ad esempio:

- Atomi, Molecole, Organi, Organismi
- Persona, Coppia, Famiglia
- Casa, Quartiere, Città, Metropoli, Regione, Stato, Continente, Mondo
- Psicoanalisi, Psicologia di comunità, Sociologia
- Impresa, Holding, Sistema economico, Multinazionali

L'elenco potrebbe continuare. Ma il punto è che percorrendo la scala delle dimensioni, cioè camminando lungo il sentiero quantitativo, ad un certo punto si osserva (si "sente" direi) un salto, guardando indietro e scrutando avanti si "capisce" che si stanno osservando due cose diverse, qualitativamente diverse. Simmetricamente:

La qualità può essere relegata a semplice questione soggettiva, quasi ad un problema di gusti personali? Su quale definizione di qualità possiamo basarci, per esempio, per decidere se un certo intervento o un certo progetto è "qualitativamente qualificato"? In una parola esiste una qualità senza una discussione, una invenzione, una convenzione intersoggettiva sul modo e sugli strumenti per misurarla? Questo intervento vuole essere uno stimolo per l'avvio di questa discussione. L'ARIPS da tempo, ormai dal 1985, sta presentando proposte per uno strumento di valutazione di progetti di prevenzione. L'idea è di riuscire a riunire attorno ad uno stesso tavolo di discussione Enti Pubblici, "progettisti" della prevenzione, gestori degli interventi, utenti degli interventi, per costruire insieme strumenti al fine di valutare:

- 1 i cambiamenti a breve e lungo termine che il progetto induce
 - 2 il funzionamento del progetto nel suo itinere, cioè mentre si fa
- Mi pare che il modo migliore di descrivere lo "stato dell'arte" a cui è giunta la nostra elaborazione sia quello di presentare una applicazione di questo approccio, una procedura di evaluation di un progetto di prevenzione che l'ARIPS ha avviato per il comune di Verona.

L'evaluation del Progetto Giovani del comune di Verona

I fronti della valutazione

La metodologia dell'evaluation

Lo sfondo veronese

Il rapporto progetto/città

L'evaluation dell'Equipe Centrale

Vorrei chiudere citando a grandi linee l'impianto di un altro progetto di

evaluation che si sta avviando per il comune di San Fermo di cui M. Sberna ha parlato in precedenza. Si tratta ancora delle sole linee portanti, ma vorrei citarlo perchè riprende il tema con cui ho aperto questa relazione. S. Fermo è un comune di circa 3500 abitanti; Verona ne ha oltre 25.000 . Ecco un caso eclatando in cui la quantità fa qualità. La riproposizione dello schema di Verona è improponibile, non solo per problemi e o assurdità evidenti,, ma perchè è proprio il concetto di qualità e quindi la sua misurazione che mutano radicalmente in un contesto così ridotto. Solo alcune suggestioni sommarie:

- La rete di relazione tra gli abitanti è completamente diversa: più facile perchè più spessa, più difficile perchè forse cristallizzata
- La "penetrazione" del progetto nel tessuto sociale non può essere misurata solo attraverso il livello di conoscenza, ma molto di più sul coinvolgimento
- Gli indicatori da tenere sotto osservazione sono indicatori molto più evidenti per tutti, si tratta e si può coinvolgere tutti nella loro scelta e misurazione.

L' OFFICINA DI CREATIVITA'
seconda edizione

REGIA DI QUARTIERE

PROGETTI PER MIGLIORARE IL QUOTIDIANO

(Molinetto, 1 dic. '90)

obiettivi: - miglioramento delle capacità di progettazione utilizzando tecniche creative
- miglioramento delle condizioni di vita in un "agglomerato urbano" dal punto di vista estetico, culturale e sociale

PROGRAMMA DELLA GIORNATA DI LAVORO

- 9,30 - 10 - registrazione dei partecipanti
- loro divisione in gruppi di lavoro attraverso un'attività ludica
- 10 - 10,45 - lavoro di gruppo per la stesura di un inventario dei problemi per cui cercare una soluzione innovativa
- 10,45 - 11,15 - intervallo
- 11,15 - 11,45 - Incontro fra tutti i presenti per l'individuazione dei 3/4 problemi da risolvere
- 11,45 - 12 - composizione di nuovi gruppi
- 12 - 13 - ciascun gruppo lavorerà sull'analisi del proprio problema
- 13 - 14,30 - pranzo
- 14,30 - 16 - lavoro di ciascun gruppo per l'individuazione di idee risolutive del problema in esame
- 16 - 16,15 - intervallo
- 16,15 - 17,30 - Plenaria di confronto fra i presenti sulle soluzioni ai problemi ideate
- Riflessione teorico-metodologica sulle modalità di lavoro proposte.

STAFF : i conduttori dei gruppi sono

- * Ferruccio CAVALLIN
- * Guido CONTESSA
- * M.Vittoria SARDELLA
- * Margherita SBERNA

Giunta alla sua seconda edizione, l'iniziativa si proponeva due principali obiettivi. Il primo è quello di contribuire alla diffusione di una "cultura della creatività" intesa soprattutto come habitus mentale e come atteggiamento globale della persona che affronta la vita in tutti i suoi aspetti con disponibilità al nuovo e con elasticità.

In secondo luogo la giornata di studio ha offerto un esempio di applicazione di una particolare strumentazione alla ricerca di soluzioni efficaci ad un reale problema. Spesso accade infatti in situazioni di questo genere che l'apprendimento sia focalizzato sulle tecniche ed i loro dettagli più precisi e raffinati, ma ciascuno strumento è staccato dall'altro e quindi il "formando" è privato dei nessi di collegamento che gli consentirebbero di utilizzarlo nella realtà coerentemente.

In realtà il vero processo creativo resta nascosto o per lo meno oscuro sia per i neofiti, sia per gli "allievi" più smaliziati ed è l'esperto di creatività a fare tutti i "passaggi-chiave" necessari a pervenire alla soluzione del problema.

Fin dal primo momento sperimentale di questa iniziativa formativa ci siamo però resi conto che in realtà il processo creativo si fa più esplicito se è sperimentato didatticamente, utilizzando cioè un vero problema da risolvere e cercando di evidenziare i motivi che spingono ad applicare una certa tecnica creativa.

Ne consegue che il lavoro procede più lentamente ed apparentemente con una serie di ostacoli alla libera espressione creativa. Ma insieme, il processo si fa più collettivo e condiviso, l'appropriazione degli strumenti e delle metodologie è più consapevole e la possibilità di una reale esportazione degli apprendimenti si fa più concreta.

Per quest'anno l'argomento scelto come stimolo di lavoro per la ricerca di soluzioni innovative è stato: come abbellire, rendere più vivibile concretamente, adattare ai bisogni dei residenti, un certo spazio geografico ed ambientale definibile come quartiere, paese, villaggio.

Nelle pagine che seguono sono brevemente riassunte una decina di idee ricavate dalla giornata di lavoro.

Ovviamente prima di entrare nella fase produttiva si è dovuto cercare di "isolare" un aspetto specifico del problema più ampio. In tutti i gruppi si è deciso di non considerare l'aspetto estetico del quartiere/paese (per esempio: balconi delle case ornati con cassette di gerani; panchine del parco verniciate con cura; cassette delle poste funzionanti e ben laccate; giardini pubblici con fiori e puliti; ecc.) non perchè incongruente rispetto al problema, ma perchè molto semplice e concluso in se stesso.

Sono invece stati focalizzati 3 aspetti della convivenza abbastanza significativi ed attualmente "in crisi": la socializzazione in generale; l'integrazione fra diversi (con particolare riferimento al fenomeno dell'immigrazione extracomunitaria); l'espressione delle potenzialità individuali e gruppalì come ricupero della propria vitalità ed apertura di spazi nuovi.

In altre parole, mentre in Francia - dov'è nata l'idea - essa viene realizzata da un animatore "assunto" per questo dalla comunità stessa del quartiere, qui si è tentato di lavorare sull'uso e l'integrazione delle risorse esistenti sul territorio, agendo quindi "trasversalmente" sui problemi oggetto di indagine.

ZOOMIAMO CON 1000 mm.

di Patrima

Progetto in sintesi:

organizzare una mostra fra il sogno e la realtà riunendo insieme gli abitanti del quartiere locali ed extracomunitari;
la mostra dovrebbe basarsi sulla "produzione" dei residenti di fotografie, quadri, prodotti manuali vari e in tutte le forme espressive note ai partecipanti, che illustrino le loro caratteristiche sia a livello individuale e personale, sia a livello di gruppo e di "etnia";
ciascun oggetto esposto, dovrebbe essere presentato brevemente nel suo significato e relativamente alle intenzioni dell'autore.

Vantaggi:

- diminuzione delle barriere psicologiche e dei pregiudizi
- stimolazione dell'integrazione
- mobilitazione della comunità del quartiere
- conoscenza reciproca e socializzazione fra gli abitanti del quartiere

Punti deboli/ostacoli:

- pregiudizi
- costi
- coinvolgimento degli abitanti del quartiere
- iniziativa isolata e fine a se stessa
- tempi di realizzazione

Promotori:

- biblioteca comunale
- singola associazione o gruppo di associazioni

TRANS-ANIMIAMOCI

Progetto in sintesi:

promuovere attività varie (giochi, spettacoli, ecc.) non in luoghi fissi ma realizzate via via in spazi di aggregazione differenti (bar, piazze, ecc.) secondo un itinerario predisposto per l'occasione.

Vantaggi:

- sperimentazione di situazioni e luoghi nuovi per le attività ludiche
- possibilità di maggiore fruizione da parte degli utenti con conseguente partecipazione maggiore
- stimolazione della socializzazione
- segnalazione di servizi disponibili all'iniziativa promuovendoli anche come luoghi di incontro e socializzazione

Punti deboli ed ostacoli:

- organizzazione più complessa e articolata
- utilizzo di maggiori energie per la preparazione dell'attività
- pregiudizio degli utenti a causa dei luoghi scelti
- necessità di una progettazione più creativa

Promotori:

- gestori di bar, pizzerie
- gestori di locali per il tempo libero (sale gioco, palestre, piscine,

- bowling, discoteche, ecc.)
- biblioteca comunale
 - associazioni cultural/ludico/ricreative

UN'IDEA FATTA COLORE

Progetto in sintesi:

- consentire l'espressione della propria fantasia e creatività su pannelli muri, vetrine e superfici varie attraverso colori, disegni e slogan per farne partecipi gli altri ed abbellire gli spazi di vita della comunità

Vantaggi:

- esperienza di libertà espressività e creatività
- miglioramento estetico del luogo
- utilizzo di potenzialità personali poco sfruttate
- incentivazione alla partecipazione

Punti deboli/ostacoli:

- coinvolgimento degli "artisti"
- disponibilità e collaborazione dell'Amministrazione Comunale e dei privati per il reperimento degli spazi
- coordinamento organizzativo

Promotore:

- Comune (per spazi pubblici)
- Gestori di negozi, bar, servizi, ecc.
- Centri di Aggregazione
- Associazione o gruppo di associazioni

ROTOLANDO

di Angelo e G. Battista

Progetto in sintesi:

Un Centro di incontro organizza un torneo "sportivo" a squadre "miste" aperto a tutti. Le gare possono essere di vario tipo: di cucina, di cucito, di ricamo, di velocità (in campi diversi), ecc.

Le gare possono essere anche proposte da gruppi di partecipanti o prendendole dalla propria esperienza etnica (gli immigrati per es.) o progettando attività specifiche "inventate" per l'occasione.

Dopo ogni partita sono previsti momenti di socializzazione, ritrovo e scambio fra i partecipanti con giochi collettivi gestiti dalle squadre partecipanti che dunque hanno il compito di progettare prima e di proporre poi a tutti i presenti attività tipiche della loro cultura ed esperienza di vita.

Vantaggi:

- permettere di trovare un linguaggio comune e delle "somiglianze"
- permettere di confrontarsi su uno stesso piano
- aumentare la partecipazione a manifestazioni di solito elitarie
- consentire il recupero di attività ludiche poco conosciute o addirittura ignote

Punti deboli/ostacoli:

- partecipazione dei vari gruppi
- progettazione di attività ludiche
- coordinamento ed organizzazione

Promotori:

- Comune
- Associazioni sportive
- Pro Loco

L'ANACONDA

Progetto in sintesi:

Adibire uno spazio già esistente a laboratorio (di creatività, arti decorative, musiche e danze, drammatizzazione e teatro) per stimolare il potenziale espressivo individuale degli abitanti e per valorizzare anche la presenza di culture diverse all'interno del paese/quartiere. Questo spazio dovrebbe offrire diverse possibilità, ovviamente organizzate in modo da rendere agibile l'opportunità dal maggior numero possibile di utenti. Ogni attività dovrebbe essere progettata e gestita da un esperto in quello specifico che potrebbe essere preso anche fra gli abitanti della comunità. L'organizzazione generale dovrebbe essere affidata ad un animatore che in questo caso avrebbe anche compiti di coordinamento.

Vantaggi:

- maggiore interazione tra persone di culture diverse
- scoperta di potenzialità nascoste e loro valorizzazione
- coinvolgimento diretto di cittadini nella gestione dell'iniziativa

Punti deboli/ostacoli:

- partecipazione elitaria alla gestione dell'iniziativa
- attività "a termine" e scarsamente produttiva

Promotore:

- biblioteca comunale

CHI NON RISICA NON ROSICA

Progetto in sintesi:

distribuzione alle famiglie di carte di colori diversi, numerate e con disegni particolari (qualche giorno prima della manifestazione); in piazza (il giorno della manifestazione) formazione di gruppi con il puzzle che si ottiene attraverso i colori, i numeri e i disegni; partendo dall'immagine ricostruita, ciascun gruppo inventa poi un racconto fantastico che in seguito illustrerà a tutti i presenti utilizzando varie tecniche scelte fra quelle preferite; premiazione dei partecipanti con premi a sorpresa

Vantaggi:

- stimolazione della socializzazione
- sperimentazione di un'attività ludico-espressiva e delle proprie potenzialità specifiche al riguardo

Punti deboli/ostacoli:

- coinvolgimento nel gioco e soprattutto nella drammatizzazione
- il luogo che pur grande e spazioso non deve essere dispersivo

Promotori:

- Associazione singola o in gruppo con altri
- Biblioteca

PRENDI I SOLDI E PAPPA!!!

Progetto in sintesi:

Gara per gruppi informali (min. di 10 persone) per la progettazione e l'organizzazione di manifestazioni socio-culturali-ricreative-sportive da realizzare per rendere più piacevole il tempo libero dei cittadini. Vince il progetto che coinvolge il maggior numero di persone a vario titolo: organizzatori, partecipanti, pubblico, e che è più originale. Il gruppo vincitore deve procedere, entro un anno dall' approvazione, alla realizzazione dell'attività stessa per la quale riceverà un rimborso delle spese vive fino ad un massimo di 5 milioni.

Vantaggi:

- concreto riscontro negli interessi della popolazione
- forte motivazione competitiva per gli apatici ed i gruppi meno attivi
- ricerca di attività creative ed innovative
- responsabilizzazione della popolazione
- coinvolgimento delle realtà esistenti sul territorio e loro utilizzo

Punti deboli/ostacoli:

- lentezza procedurale
- forte motivazione competitiva per gli apatici ed i gruppi meno attivi
- collaborazione attiva basata sul volontariato

Promotori:

- Comune
- biblioteca

GIOVANI IDEE

Progetto in sintesi:

Si organizza una festa cui sono invitati i vari gruppi, formali e non, di giovani a presentare un "elaborato" che li rappresenti (può essere un prodotto artistico, ma può anche essere un gioco, una proposta di attività, un manifesto pubblicitario o di presentazione del proprio gruppo).

La manifestazione viene organizzata in un luogo centrale del quartiere, in modo che sia facilmente accessibile a tutti i cittadini.

Durante la festa vengono esposti i prodotti dei vari gruppi (in spazi organizzati tipo stand) e si procede alla premiazione della "costruzione" più originale.

Vantaggi:

- presentare i vari gruppi esistenti e farli conoscere
- "pubblicizzare" i gruppi specifici
- promuovere l'aggregazione giovanile
- promuovere l'espressione artistica

Punti deboli:

- individuazione dei gruppi esistenti su un certo territorio ed in particolare quelli informali
- difficoltà di coinvolgimento del pubblico

Promotori:

- biblioteca
- Pro Loco

SVILUPPO E STAMPA

di Trami e Lu

Progetto in sintesi:

predisporre una struttura permanente ma mobile che si possa spostare in differenti luoghi strategici del quartiere/cittadina, che sia il punto base di attività ludiche del tipo "a percorso":

- 1- drammatizzazione gestita da animatori che evidenzino la situazione reale
- 2- gioco di presa di coscienza della realtà
- 3- gioco con utenti più "attori"
- 4- caccia al tesoro/gimcana/percorso ad ostacoli, nelle zone meno note o poco frequentate della città

Vantaggi:

- conoscenza della città
- socializzazione
- produzione di interventi

Punti deboli:

- strutturali
- burocratici
- costi

Promotori:

- biblioteca
- Assessorato comunale specifico

AGENDA

Ricordiamo a Soci ed Amici le occasioni di incontro che sono attualmente in calendario entro il prossimo giugno.

13-14-15-16 giugno

PROGETTAZIONE DI UNITA' DIDATTICHE

Seminario interno della Scuola Quadriennale per Formatori che è stato aperto anche ad esterni già in servizio ed interessati a temi specifici.

Obiettivo: migliorare le capacità di progettazione di interventi formativi
Metodo: lavoro di piccolo gruppo attivo attraverso esercitazioni, simulazioni, giochi psicopedagogici alternati a momenti di riflessione teorica e di dibattito

Contenuti: le parti attive del seminario saranno focalizzate su situazioni concrete sia riguardanti le principali dinamiche di gruppo, sia specifici contenuti "disciplinari"; sarà particolarmente considerato il rapporto fra metodologia e trasferimento di concetti

Docenti: G.Contessa e M.Sberna

Quota di partecipazione: f. 200.000 (+ iva se fatturata) per giornata.

19-20 giugno

IL MARKETING SOCIALE

Il seminario intende offrire ai partecipanti una nuova prospettiva di azione sociale. Il marketing sociale è l'insieme delle tecniche che un operatore, una équipe o un servizio possono usare per conoscere i bisogni dell'utenza, per comunicare col territorio, per motivare alla fruizione delle proposte, per coinvolgere il territorio.

Docente: M.Sberna

Quota di partecipazione f. 500.000 (+ iva se fatturata).

DONNE MANAGER NELLA SCUOLA

Questo incontro di studio è stato rimandato perchè sono slittati i tempi tecnici relativi alla realizzazione della ricerca.

Vi terremo informati!!!

ULTIME NOTIZIE

* Nel prossimo ottobre ARIPS parteciperà con SIGIS al primo Convegno promosso da questa neonata Associazione sul tema "SIMULAZIONE E FORMAZIONE".

** Probabilmente a novembre si svolgerà a Bologna un Convegno su "Il conflitto di ruolo degli operatori sociali nelle nuove forme di controllo penale". Tale iniziativa è promossa dagli operatori stessi con il contributo e la partecipazione di vari Istituti universitari e dei loro Direttori oltre che di un paio di realtà private una delle quali è rappresentata dall'ARIPS.

Il nostro intervento, coordinato da M.V.Sardella, si realizza attraverso due azioni: una ricerca sul burn-out degli operatori (educatori ed assistenti sociali dipendenti dal Ministero di Grazia e Giustizia), ed una riflessione sulla figura professionale e sui suoi bisogni formativi.

FORMAZIONE, INTERVENTI, RICERCHE DI PSICOSOCIOLOGIA E PSICOLOGIA DI COMUNITA
V.le Brescia, 6 - 25080 Molinetto di Mazzano (BS) - Tel. 030/2620589 ☏

AVANZAMENTI inizia nel 1987 le sue uscite semestrali. Un numero in giugno e uno in dicembre, di pagine variabili. La pubblicazione sostituisce i precedenti Supplementi Arips, ma mantiene gli stessi intenti. Essa infatti si propone di offrire ai soci ed amici dell'ARIPS gli avanzamenti teorici e pratici che l'associazione consente. Saranno pubblicati lavori teorici, resoconti di esperienze di intervento e rapporti di ricerca sui problemi nei quali sono impegnati sia i soci che gli operatori seniores dell'ARIPS: i problemi delle aggregazioni umani sia private che pubbliche, sia sociali che produttive.
I materiali pubblicati in AVANZAMENTI possono essere usati liberamente per attività formative o editoriali, purché la fonte sia citata.

Questa pubblicazione è riservata essenzialmente ai soci ARIPS, che la ricevono col versamento della quota annua associativa. Coloro che non sono soci possono richiedere i numeri di AVANZAMENTI inviando la somma di L. 10.000 ciascuno (L. 20.000 per prenotare i due numeri annui).

L'ARIPS è un'associazione senza scopi di lucro, che raggruppa operatori sociali e culturali interessati a studiare i problemi delle aggregazioni umane. L'ARIPS promuove iniziative di formazione e ricerche, e mette le sue risorse professionali al servizio di Enti, organizzazioni e gruppi.