



SCHEDA PROGETTO

OBIETTIVO EDUCAZIONE

Percorsi educativi e di istruzione innovativa per studenti di scuola secondaria

Vogliamo offrire un intervento dedicato ai giovanissimi, dai 14 ai 16 anni, a partire dalla prima classe della scuola superiore di secondo grado, all'interno della scuola che frequentano a Bollate, in orario post-scuola, di tipo laboratoriale di gruppo:

- che li accompagni e li supporti nel loro percorso di maturazione, individuazione e crescita in quest'epoca critica di instabilità in ogni ambito
- che consenta loro di attivarsi o riattivarsi nella relazione col gruppo dei coetanei e con gli adulti in un percorso di sperimentazione di nuove forme di comunicazione e creatività (laboratori di *film making* e *game making*)
- che favorisca la rielaborazione di vissuti, esperienze, emozioni negative all'interno di un gruppo esperienziale affiancato da esperti tecnici e specialisti psicologi
- che valorizzi le opportunità educative nate al di fuori della scuola ma inseribili nei piani didattici

Il progetto prevede una parte formativa per gli insegnanti, finalizzata:

- alla conoscenza di obiettivi, metodi e strumenti del progetto
- alla elaborazione congiunta dei contenuti dei laboratori (in modo tale che siano realmente integrabili nei programmi didattici delle diverse classi frequentate dagli studenti)
- al coinvolgimento nella elaborazione di strategie di facilitazione (delle relazioni tra studenti e tra studenti e insegnanti o di facilitazione degli apprendimenti per gli studenti più fragili dal punto di vista emotivo-relazionale o dei risultati scolastici)
- al buon esito del lavoro

Vi saranno inoltre occasioni di confronto con le famiglie, essendo previsto un evento finale di presentazione del lavoro degli studenti.

Ci si prefigge di rendere gli studenti più partecipi del proprio percorso di apprendimento scolastico e di favorire l'interazione educativa e positiva tra generazioni.

Premessa

Gli adolescenti stanno attraversando questo momento di comune sofferenza con maggiori difficoltà rispetto ad altre generazioni per diversi motivi: per l'irruzione prepotente e pervasiva dei social-media nella loro vita, che con l'illusione della connessione costante li sottopone a pressioni e informazioni generate da algoritmi piuttosto che da fonti educative; per le conseguenze dell'esperienza pandemica, che li ha privati dei naturali e necessari momenti di socializzazione e che li ha visti protagonisti di stigmatizzati raduni e "assembramenti" nei periodi di *lockdown*; per il generale clima di instabilità, preoccupazione, stress e sfiducia legato alle condizioni mondiali di crisi economica, energetica, climatica nonché bellica; per le nuove profonde esigenze dei ragazzi cui la scuola deve rispondere in maniera coerente, sicura e organizzata; per la fatica delle famiglie di comprendere e farsi carico dell'agitazione dei loro ragazzi e delle dinamiche specifiche di questo "oggi" così diverso dal loro "ieri".

Via Silvio Pellico, 14
20021 Bollate (MI)
tel./fax. 02.33301559
info@abpsi.it
www.abpsi.it

Psicomotricità
Logopedia
Pedagogia
Psicoterapia
Psicologia
Neuropsicologia
Mediazione familiare



D'altra parte le problematiche adolescenziali "di sempre", come la fatica di pensarsi e sentirsi adeguati in questa società performante, esigente e richiedente o il riferimento al gruppo dei pari come rifugio e ritiro più che come espressione di sé o, ancora, la difficoltà di reperire nella comunità educante dei reali riferimenti, delle valide guide, concorrono a rendere il loro passaggio evolutivo delicato e perfino rischioso.

Osserviamo peraltro una preoccupante tendenza all'isolamento e al ritiro sociale oltre a una forte demotivazione al protagonismo e alla autodeterminazione, che sia a livello individuale sia nei gruppi produce inattività, umore deflesso, rinuncia esperienziale e induce o aggrava la sofferenza mentale e affettiva delle ragazze e dei ragazzi, rendendo difficile la costruzione di un'identità adulta, consapevole e integrata. Tale complessità richiede alla scuola come ambito educativo e di istruzione privilegiato di percorrere nuove strade e utilizzare nuove strategie, offrendo ai ragazzi opportunità di sperimentare e frequentare ambiti educativi e formativi diversi, integrati con la scuola stessa e presenti sul territorio.

Che fare? Come sostenerli permettendo loro di incontrare i loro bisogni e desideri? Come restituire senso e significato al cammino educativo e di istruzione che stanno percorrendo? Proviamo con questa esperienza a esplorare nuove dimensioni dell'educazione (extrascolastica, di piccolo gruppo, con capacitazione tecnica), raccordabili alla programmazione di classe e inseribili in un Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento.

Il coinvolgimento degli adulti, insegnanti e familiari, che con gli studenti condividono tempi, spazi e obiettivi di vita, è fondamentale al fine di realizzare la "spinta" educativa intergenerazionale, quella solidarietà tra generazioni alla base di un approccio educativo.

La nostra proposta

Il laboratorio verrà proposto come "corso" aperto a tutti gli alunni che desiderino sperimentarlo, sarà uno spazio-tempo all'interno del quale divertirsi, condividere, parlare del presente, desiderare e immaginare il futuro usando le parole e le storie, scoprendo abilità e passioni mai esplorate attraverso nuove attività, da declinare poi nel loro percorso di apprendimento.

Chi sono, chi voglio e chi non voglio essere, che cosa mi piace, che cosa so, cosa voglio imparare, qual è il mondo che desidero ... aiuteremo le ragazze e i ragazzi a esprimere le domande, anche più complesse, senza pregiudizi, abbandonando la convinzione che noi adulti sappiamo a priori quali siano le loro necessità. Si condurrà una ricerca insieme: ricerca di "ciò di cui ho bisogno per stare bene", di "ciò che può farmi sentire protagonista della mia vita", di "cosa voglio fare di questo spazio di gruppo", di "ciò che voglio dire" e di "ciò che mi sento di essere".

Data la specificità dell'équipe di lavoro, costituita anche da psicologi-psicoterapeuti, sarà possibile includere studenti più fragili a rischio abbandono, depressione, autolesionismo, dipendenza da sostanze.

Parallelamente ai laboratori con i ragazzi si svolgerà un percorso formativo con gli insegnanti che si renderanno disponibili a seguire indirettamente il lavoro dei loro studenti e a dedicarsi attivamente ad accompagnarli nel loro percorso.

Azioni previste

- Il laboratorio ha una connotazione specifica e utilizzerà strumenti e tecniche narrative: la voce, la parola, il racconto, le storie, la recitazione, l'uso del corpo nello spazio, la conoscenza e l'uso di apparecchi e procedure di ripresa e produzione. Vi sarà perciò la possibilità di esplorare domande e significati in una precisa direzione: costruire un significato **individuale** e **condiviso** nella scoperta delle proprie attitudini.

Via Silvio Pellico, 14	Psicomotricità
20021 Bollate (MI)	Logopedia
tel./fax. 02.33301559	Pedagogia
info@abpsi.it	Psicoterapia
www.abpsi.it	Psicologia
	Neuropsicologia
	Mediazione familiare



Ognuno verrà ingaggiato e responsabilizzato rispetto alla propria partecipazione al laboratorio, favorendo un percorso di crescita nella consapevolezza, assertività e propositività di ciascuno, rispettando però anche il desiderio di riservatezza e l'indole personale. Il percorso laboratoriale sarà co-condotto dallo psicologo e, in alternanza, da altri due operatori nel caso del laboratorio di film making: un regista teatrale, attore, scrittore e cantastorie e un tecnico cine-operatore che guideranno le attività pratiche non solo con competenza specifica ma anche con la propria passione e interesse per le esperienze proposte e per gli utenti coinvolti. Lo psicologo-psicoterapeuta oltre ad accompagnare il processo del gruppo avrà ruolo di facilitatore del coinvolgimento e della motivazione dei ragazzi più in difficoltà. Il laboratorio di game making verrà co-condotto da una pedagoga esperta di strumenti di gioco cooperativo, affiancata alternativamente da un esperto tecnico di edizioni ludiche e da uno psicologo-psicoterapeuta, sempre a supporto dei partecipanti più fragili.

Sono previsti: - 2 cicli di 10 incontri di un'ora e mezza, con cadenza settimanale, per 2 diversi gruppi/laboratori:

Laboratorio di film making - i primi incontri saranno dedicati alla conoscenza reciproca, alla costruzione/costituzione del gruppo, alla individuazione delle "domande di senso" e dei bisogni di ciascuno, alla definizione di cosa voglio/vogliamo dire e imparare e alla conoscenza delle possibilità espressive offerte dal racconto, dallo *storytelling* nonché dalle vicende umane e professionali di personaggi storici significativi per le diverse discipline, in relazione al corso di studi che i ragazzi frequentano (ad esempio per i licei lo scrittore J.Joyce, per le scuole tecniche il matematico A.Turing) in modo da poter compiere anche un trasferimento in classe degli apprendimenti realizzati nel gruppo – nel periodo successivo si procederà all'affinamento delle tecniche: recitazione, scrittura creativa o film making – le ultime sessioni saranno dedicate al "prodotto" finale del gruppo

Laboratorio di game making – dopo i primi incontri dedicati alla conoscenza reciproca, alla costruzione/costituzione del gruppo, alla individuazione delle "domande di senso" e dei bisogni di ciascuno, alla definizione di cosa voglio/vogliamo dire e imparare e alla sperimentazione dei giochi già utilizzati e conosciuti dai ragazzi o di giochi più "storici" (ad es. Dungeons & Dragons), si procederà alla ideazione collettiva di un gioco di ruolo strategico per rimettere in moto la capacità di pensare, progettare e rappresentare utilizzando anche competenze trasversali e extracurricolari/didattiche. Sarà presente il tecnico esperto di edizioni ludiche dal momento in cui i ragazzi avranno elaborato un progetto iniziale, fondato sulle motivazioni e gli obiettivi che si prefiggono. Il gioco potrà avere forma cartacea o digitale.

Per entrambi i laboratori si prevede una presentazione del prodotto finale, con un evento pubblico o con una pubblicazione, tenendo conto del rispetto della privacy degli studenti e delle loro intenzioni in merito alla condivisione del percorso svolto. Nel corso del lavoro, in ogni caso, verrà data particolare attenzione al trasferimento e alla condivisione con i loro compagni delle esperienze e dei prodotti che i ragazzi realizzeranno.

- percorso formativo per gli insegnanti prevede:

→ un incontro iniziale collettivo di 2 ore nel quale verranno presentate le basi teoriche del progetto (a quali esigenze risponde, obiettivi, strategie utilizzate, efficacia, risorse che verranno attivate come autonomia, autostima, creatività), individuate le classi e le ragazze e i ragazzi che potrebbero usufruire del lavoro, e descritti nel dettaglio i laboratori, soffermandosi sulle competenze trasversali che verranno utilizzate, approfondite, maturate dai ragazzi e che possono essere declinate all'interno del programma di studio

Via Silvio Pellico, 14	Psicomotricità
20021 Bollate (MI)	Logopedia
tel./fax. 02.33301559	Pedagogia
info@abpsi.it	Psicoterapia
www.abpsi.it	Psicologia
	Neuropsicologia
	Mediazione familiare



delle varie materie. Confrontando programma curriculare di alcune materie e contenuti dei laboratori si troveranno contenuti in comune che i ragazzi potranno utilizzare in classe (approfondire, confezionare e presentare) e, in casi specifici di particolare difficoltà, essere considerati come attività didattiche riconosciute e anche valutabili. I ragazzi dovranno ingaggiarsi in varie attività che richiedono competenze specifiche da scoprire, affinare, utilizzare.

→ un incontro intermedio collettivo di condivisione del percorso e monitoraggio dei cambiamenti eventualmente osservati o da introdurre in relazione alla autodeterminazione del proprio percorso formativo e/o al benessere/malessere dei ragazzi che partecipano (2 ore)

→ nei casi di difficoltà individuali specifiche (emotivo-relazionali o di apprendimento), saranno a disposizione degli insegnanti di riferimento 2 ore di confronto con la/lo psicologo o pedagogo che conduce i gruppi, centrati sulle possibilità evolutive della studentessa o dello studente – in totale 24 ore a disposizione x 12 studenti max

- per le famiglie si prevede un momento collettivo di condivisione del lavoro svolto, in occasione dell'evento finale programmato.

Ruoli e risorse:

Capofila:

ABPSI ONLUS cooperativa sociale a r.l.

Il coordinamento scientifico e operativo è affidato alla nostra coordinatrice del servizio di psicologia; gli operatori coinvolti sono psicologi-psicoterapeuti che lavorano stabilmente con la nostra équipe, particolarmente esperti per la fascia d'età target del bando e tecnici (regista; tecnico cine-operatore; esperto di edizioni ludiche) particolarmente coinvolti e interessati alla fascia d'età target

Partner 1:

Fabbrica dei Segni cooperativa sociale a r.l.

Avrà un ruolo tecnico per la realizzazione del "gioco" che potrà editare e eventualmente distribuire, destinando il ricavato, tolte le spese di produzione, alla scuola stessa.

Il servizio verrà offerto ai due Istituti Primo Levi e Erasmo da Rotterdam di Bollate.

Alla scuola si chiede:

- la disponibilità dell'aula per i lavori di gruppo, in orario post-scuola, per due ore una volta alla settimana, da ottobre 2023 ad aprile 2024
- la disponibilità dell'auditorium per l'evento finale da programmare (maggio 2024)
- la partecipazione degli insegnanti di riferimento al breve percorso formativo iniziale, finalizzato alla programmazione dei contenuti dei giochi e film, in modo da collegarli al programma scolastico delle classi frequentate dagli studenti partecipanti, o per presentare eventuali situazioni di fragilità a scuola, nonché all'incontro intermedio
- la disponibilità degli insegnanti/coordinatori di classe alla conversione del lavoro dei corsi in contenuto valutabile per i ragazzi maggiormente in difficoltà.

Via Silvio Pellico, 14
20021 Bollate (MI)
tel./fax. 02.33301559
info@abpsi.it
www.abpsi.it

Psicomotricità
Logopedia
Pedagogia
Psicoterapia
Psicologia
Neuropsicologia
Mediazione familiare



ABPSI onlus
Cooperativa Sociale a r.l.

In sintesi quindi si svolgeranno:

- i laboratori che accoglieranno 10 ragazzi (beneficiari diretti totali 40 giovani – 2 gruppi x 2 cicli di 10 incontri di 1 ora e mezza) in orario post-lezioni, a scuola
- 4 riunioni di coordinamento e monitoraggio di 2 ore ciascuna, tra operatori e con il responsabile del progetto coordinatore del lavoro
- 2 incontri con gli insegnanti di 2 ore ciascuno, a inizio e a metà percorso per la formazione legata al progetto
- 24 ore a disposizione degli insegnanti per le indicazioni di eventuali singoli studenti in maggiore difficoltà e per la programmazione congiunta dei contenuti possibilmente condivisibili in quanto attinenti ai programmi scolastici di materia
- 1 eventuale evento finale di presentazione dei “prodotti” dei laboratori di *film making* e *game making* da svolgere a scuola con modalità da definire.

Il progetto verrà presentato al parziale finanziamento del Bando 2023.3 di Fondazione Comunitaria Nord Milano e sarà realizzato solo se effettivamente supportato almeno parzialmente da questa risorsa.

Bollate, 14 aprile 2023

La Presidente

Chiara Panseri

Via Silvio Pellico, 14
20021 Bollate (MI)
tel./fax. 02.33301559
info@abpsi.it
www.abpsi.it

Psicomotricità
Logopedia
Pedagogia
Psicoterapia
Psicologia
Neuropsicologia
Mediazione familiare