



Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione 2014-2020

Obiettivo specifico 2. Integrazione / Migrazione legale - Obiettivo nazionale 3. Capacity building - lett. j) Governance dei servizi
Progetto "S.I.A.MO - Sistema per l'Integrazione e l'Accoglienza a Modena"

AZIONI SPECIFICHE PROMOSSE NELL'AMBITO DEL PROGETTO S.I.A.MO DAI SERVIZI SPORT E POLITICHE GIOVANILI DEL COMUNE DI MODENA

Progetto GIOCO

Premessa

L'azione Gioco si è inserita all'interno del Bando S.I.A.M.O come progetto sperimentale che ha voluto connettersi con alcune riflessioni già presenti sul territorio, contaminate con l'espressione culturale del Tavolo dei Centri di Aggregazione Giovanili, costituito nel 2008 a seguito della L.R. 14/2008 e coordinato dal Settore Politiche Giovanili.

Attività

Nella prima fase di attività si è tenuta in particolare considerazione la natura eterogenea delle varie realtà che avrebbero partecipato al progetto. Il percorso di lavoro si è così avvicinato alla cultura della ricerca azione e si sono svolti 10 incontri con i centri di aggregazione nell'ottica di non proporre un "pacchetto" preconfezionato di esperienze collegate al mondo dei "giochi intelligenti" da realizzare all'interno dei centri in modo aprioristico, ma di entrare in sinergia con queste realtà cogliendo esigenze e bisogni specifici per poi proporre un'esperienza ludica in grado di cogliere la vera natura di ciascun centro. Questa modalità ha permesso di creare una serie di percorsi diversificati che hanno aumentato la complessità progettuale e allo stesso tempo le riflessioni e le narrazioni presenti nel progetto. Ha inoltre permesso di creare un clima relazionale tra proponente e fruitore espressione di una metodologia di approccio educativo spendibile su più livelli.

Le realtà coinvolte nel progetto sono state effettivamente 10, mentre con una si sono create le basi per iniziare un "progetto gioco" in futuro. Complessivamente, gli incontri realizzati nei 10 centri sono stati 47 ai quali si sono aggiunte 4 iniziative trasversali rivolte a tutta la città.

Per quanto riguarda la partecipazione alle attività da parte dei giovani dai 12 ai 18 anni la si è rilevata segnando le presenze nella schede progetto alle quali facevano fede la firma dell'educatore presente.

Alcuni centri si sono rifiutati di fornire nome e cognome dei ragazzi coinvolti e tutte le realtà hanno ritenuto non funzionale allo svolgimento del progetto chiedere ai ragazzi/e partecipanti una firma d'entrata e uscita ed ancor meno il codice fiscale.

Le attività sono state rivolte a ragazzi in generale e non in modo specifico ad un'utenza straniera. I centri di aggregazione in ogni caso hanno una frequentazione che arriva all'80% di ragazzi stranieri e/o di seconda generazione.

I ragazzi/e che hanno partecipato alle attività sono stati 167.

Per quanto riguarda il percorso formativo, si sono organizzati due incontri coinvolgendo 19 operatori. Si è poi pensato di destinare le risorse per organizzare 11 incontri di formazione rivolti a due gruppi di ragazzi (under 14 e under 18) con l'intento di formare dei giovani esperti di gioco che possano proseguire l'attività successivamente mettendosi a disposizione di altri loro coetanei in un'ottica di

peer-education.

Le iniziative pubbliche sono state quella del 4 febbraio c/o la Polisportiva San Faustino “LudiSanFa”, del 18 febbraio e 11 marzo c/o il Centro Happen “Nederland: che i giochi abbiano inizio!”.

L'ultima iniziativa pubblica “Mettiamoci in gioco” del 16 marzo 2018, ha visto la presentazione di una App a chiusura di un progetto realizzato prima del bando S.I.A.M.O. L'App è un gioco tipo memory. Questa esperienza verrà usata per editare nello stesso modo un gioco memory ideato dal GAVCI che ha come tema i “Maestri della non Violenza”, del quale è stato prodotto il prototipo cartaceo.

Risultati conseguiti

Indicatore	Valore	Note
N° incontri di programmazione e organizzazione convocati dalle politiche giovanili	13	Alcuni incontri sono stati fatti con le specifiche realtà per definire linee e contenuti dell'azione gioco
N° incontri di formazione per operatori	2	
N° operatori partecipanti	19	
N° incontri formativi per giovani peer	11	
N° giovani partecipanti	10	
N° incontri ludici realizzati	47 + 4 incontri pubblici	
N° giovani partecipanti	167	80% stranieri e/o di seconda generazione
N° Centri coinvolti	10	
Costruzione catalogo gioco	1	In formato Excell

I 10 centri coinvolti nelle attività sono stati: Ludoteca Strapapera (Arci Modena) – Associazione Il Ponte (Cooperativa Don Bosco) – Associazione GAVCI – Associazione Alchemia (Fondazione Ceis) – C.A.G. Città dei Ragazzi (Cooperativa Porta Bella) – Net Garage Via Viterbo (Cooperativa Porta Bella) – Centro Happen (Cooperativa Girasole) – C.A.G. Albareto (Cooperativa Girasole) – Net Garage Windsor (Associazione Civibox).

Punti di debolezza/criticità rilevate complessivamente nell'intervento

Le realtà con le quali ci si rapporta sono molto diverse tra loro e hanno tutte strutturato un loro modo personale di progettare e intervenire nell'ambito dei contesti giovanili. Sono realtà che nell'ambito del fare e di entrare in relazione positiva con i giovani hanno maturato competenze importanti, ma si trovano in difficoltà a svolgere mansioni amministrative e/o di monitoraggio delle proprie attività. Questo ha creato delle incomprensioni e difficoltà nel rispondere a pieno ai requisiti del bando.

Punti di forza/buone prassi messe in atto

L'eterogeneità dei partecipanti ha permesso di costruire un modello di lavoro molto significativo andando a cogliere la complessità dell'iniziativa messa in campo e raccogliendo molti punti di vista e narrazioni progettuali, permettendo un'importante riflessione al gruppo di lavoro e al contesto territoriale nel quale queste attività sono inserite.

Il tema gioco attivato potrà quindi continuare su fondamenta solide ed importanti da un punto di vista scientifico e culturale. Inoltre il metodo di lavoro potrà essere attivato anche su altri temi o oggetti di lavoro.

Prospettive future

Consolidamento dell'attività gioco come percorso di formazione informale che si può inserire all'interno del curriculum scolastico.

Rafforzamento dello strumento gioco che si rapporterà con la cultura presente sul territorio in particolare Play Festival del Gioco.

Catalogo sui giochi intelligenti a disposizione di educatori, operatori, volontari.

Confronto tra le varie realtà sul tema gioco teso a costruire percorsi trasversali da proporre alla città.