

SCHEDA PROGETTO PER L'IMPIEGO DI VOLONTARI IN SERVIZIO CIVILE IN ITALIA

ENTE

1. *Ente proponente il progetto:*

Associazione CESV Centro Servizi per il Volontariato

2. *Codice di accreditamento:*

NZ00145

3. *Classe di iscrizione all'albo:*

1°

CARATTERISTICHE PROGETTO

4. *Titolo del progetto:*

"Bianca e Bernie, Reti solidali per il volontariato giovanile - **Centri di azione e di documentazione educativa sulla cultura ludica**, ricerca nazionale 2008"

5. *Settore ed area di intervento del progetto con relativa codifica (vedi allegato 3):*

(E) Educazione e promozione culturale; (03) Animazione culturale verso minori;

6. *Descrizione del contesto territoriale e/o settoriale entro il quale si realizza il progetto con riferimento a situazioni definite, rappresentate mediante indicatori misurabili:*

PREMESSA

"Bianca e Bernie, Reti solidali per il volontariato giovanile **Centri di azione e di documentazione educativa sulla cultura ludica**, ricerca nazionale 2008" è parte della costellazione di progetti promossi dalla rete degli enti consorziati con il CESV – Centro di Servizi per il Volontariato del Lazio.

Il Cesv promuove la capacità delle associazioni di volontariato di aprirsi ai giovani e di costruire percorsi di scambio interassociativo che permetta una più incisiva capacità di accoglienza dei giovani e di orientamento ai valori e ai principi della solidarietà sociale.

Con i progetti di Servizio civile gli enti di volontariato investono la propria capacità di

azione sociale a favore di una compiuta esperienza dei giovani nel campo della solidarietà, offrendogli il proprio impianto valoriale con particolare riferimento alla tutela dei diritti sociali.

La rete degli enti associati nella rete di “Bianca e Bernie Reti solidali per il volontariato giovanile” ha rinnovato questo impegno nella seconda assemblea di Formia in cui ha tracciato le linee guida per il suo intervento a favore della partecipazione giovanile.

Descrizione del contesto d'intervento.

Bambini e bambine, gioco e tempo libero nelle aree urbane italiane.

Il progetto si svolgerà contemporaneamente in diversi contesti urbani periferici, quelli delle città di Firenze, Milano, Roma, Cagliari e Napoli.

Le poche ricerche che in questi anni sono state portate avanti evidenziano come i bambini e le bambine delle nostre città abbiano poche occasioni per il gioco libero e autonomo. Gran parte delle attività ludiche vedono sempre l'intervento di adulti e per lo più si tratta di attività a carattere sportivo o laboratoriale.

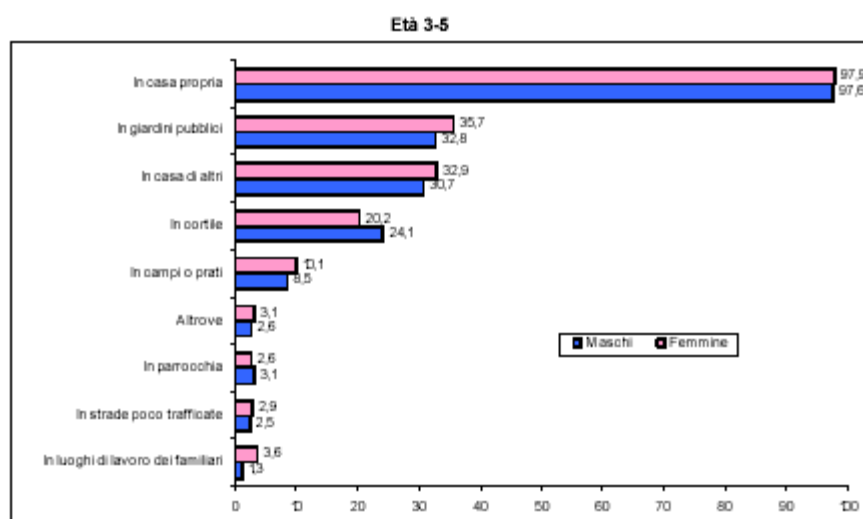
Scopo del progetto invece è quello di costruire le basi per una presenza ludica autonoma all'interno dei contesti urbani, da un lato attraverso azioni da svolgersi direttamente nei territori e con i bambini, dall'altro attraverso azioni di ricerca e quindi di sensibilizzazione degli adulti in generale e più nello specifico degli amministratori.

Il tema sviluppato dal progetto è quello della cultura ludica rivolta all'infanzia, all'adolescenza ed all'età adulta, intesa come mezzo educativo e culturale che permetta di superare situazioni di svantaggio sociale e di impoverimento culturale, di promuovere la riqualificazione degli spazi urbani, e di stimolare l'autonomia nell'uso del tempo libero.

Il gioco è da sempre considerato una componente fondamentale del processo evolutivo nell'infanzia, esso assume un ruolo essenziale nello sviluppo della libertà d'espressione, dell'apprendimento, della creatività, della cooperazione. Dal punto di vista formativo, il gioco e il giocattolo svolgono un'importante funzione di stimolo che contribuisce alla maturazione della propria personalità.

Da un'indagine svolta dall'Istat nel 2005 emerge come sia aumentato il tempo passato con genitori e nonni, per la mancanza di fratelli con cui giocare, E' quindi aumentato il tempo di gioco con l'adulto mentre è progressivamente diminuito quello trascorso con gli amici e i coetanei. inoltre tale frequentazione è relegata a spazi preordinati con accessi mediati dai genitori (palestra, piscina, scuola calcio, sale di danza ecc.).In tutte le città, ma anche nei centri minori, le occasioni di incontro spontaneo sono diminuite: non si gioca più in strada, in piazza o nei cortili (forse con l'eccezione di Venezia). Le famiglie tendono quindi a incoraggiare la pratica sportiva e il movimento attraverso un precoce avviamento alle scuole e ai corsi , ovvero sempre meno i bambini frequentano spazi pubblici e luoghi di ritrovo tra pari non codificati come si evidenzia dalla seguente tabella:

Grafico 9 - Bambini di 3-10 anni per luoghi dove giocano abitualmente nei giorni non festivi, sesso e classe di età – Anno 2005 (per 100 bambini dello stesso sesso e classe di età)



Fonte: Istat, indagine multiscopo sulle famiglie Aspetti della vita quotidiana - Anno 2005

Anche sul piano della tipologia delle attività ludiche praticate emerge come siano presenti in misura maggiore attività legate allo spazio domestico, con poca presenza di motricità, relegando questa alle sole attività sportive.

Tabella 3 - Bambini e ragazzi di 3-10 anni per giochi effettuati, sesso e classe di età (per 100 bambini dello stesso sesso e classe di età)

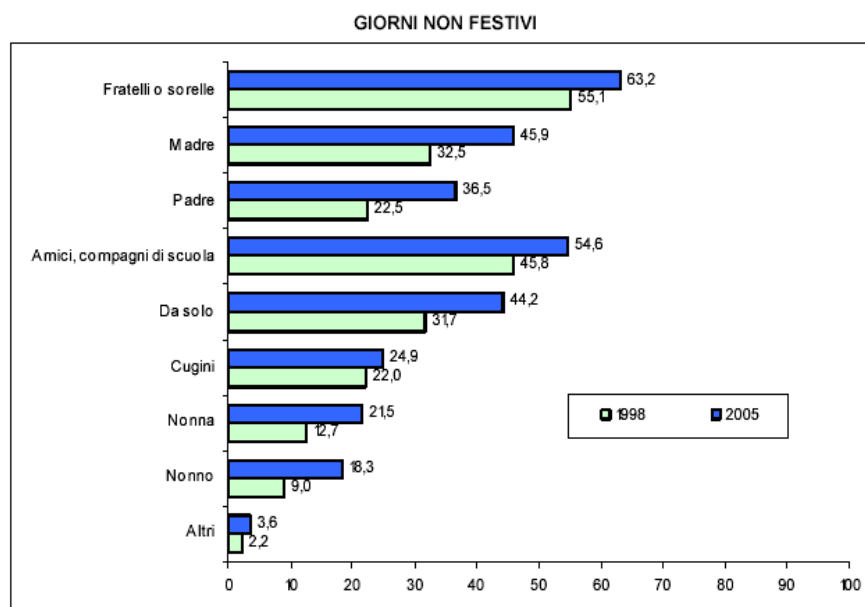
Giochi effettuati	Maschi		Femmine	
	3-5 anni	6-10 anni	3-5 anni	6-10 anni
Automobiline	73,5	49,2	7,1	4,2
Bambole	1,7	1,2	88,4	71,7
Collezionare oggetti	4,6	10,7	3,9	10,8
Costruire/riparare	17,5	18,1	7,9	7,2
Costruzioni/puzzles	62	43,8	48,6	32,7
Disegnare	67,7	47,5	75,6	70,6
Giocare a pallone	55,2	71,6	15,2	21,4
Giocare con le figurine	20,5	50,3	12,2	21,2
Giochi con animali domestici	12,5	19,3	13	21,1
Giochi da tavolo	7,7	34,2	12,7	33,6
Giochi di attività domestiche	13,9	8,6	43,6	34,3
Giochi di movimento	45,1	46,8	43	60,4
Giochi di ruolo	10,8	11,4	23,7	27,1
Mostri	28,1	21,6	1,3	1,6
Plastilina, pongo, ecc.	34,4	17,3	37,9	25,2
Pupazzi	19,9	9,6	58	43,3
Stickers	5,8	6	4,7	5,6
Strumenti musicali	21,8	12,1	21,4	13,3
Videogiochi/computer	25,6	65,2	10,4	38,7
Altro	1,2	2,6	1,7	1,9

Fonte: ISTAT, Indagine multiscopo sulle famiglie "Aspetti della vita quotidiana" - Anno 2005.

Altra nota interessante è vedere con chi giochino i bambini. Essi giocano o nel contesto familiare o nel contesto scolastico. Mentre rimane comunque altissimo il numero di

bambini che giocano da soli (cfr. Sutton-Smith B., *Il paese dei balocchi*, Ed. La meridiana). Ancora una volta emerge come sia fondamentale la necessità di sviluppare dei progetti che offrano ai bambini opportunità di gioco autonomo in luoghi non preconfezionati. Luoghi di gioco che permettano una sempre nuova scoperta del proprio territorio, la possibilità di incontrare non solo coetanei ma di entrare in relazione anche con bambini più grandi e più piccoli, senza che vi sia un'eccessiva mediazione da parte dell'adulto.

Grafico 8 - Bambini e ragazzi di 3-10 anni per persone con cui giocano nei giorni non festivi e festi
Anni 1998 e 2005 (per 100 bambini della stessa classe di età)



Fonte: Istat, *Indagine multiscopo sulle famiglie Famiglie e soggetti sociali - Anno 1998*
Fonte: Istat, *Indagine multiscopo sulle famiglie Aspetti della vita quotidiana - Anno 2005*

In conclusione il contesto nel quale questo progetto si inserisce vede la necessità di sviluppare occasioni che consentano ai bambini di riappropriarsi (almeno in certi momenti e in certi luoghi) di contesti nei quali prevalga la relazione interpersonale, l'arricchimento delle capacità motorie e intellettive, la gioia di un impegno gratificante, di ambienti stimolanti e non troppo competitivi, di attività rispettose delle diversità di competenza, sesso, età, cultura, provenienza di tutti i partecipanti.

6.B I Cemea e l'idea di formazione diffusa

Questo progetto nasce in stretta correlazione con la storia e i principi dei Cemea (Centri di Esercitazione ai Metodi dell'Educazione Attiva), che hanno avuto origine in Francia nel 1937 ad opera di un gruppo di persone impegnate nell'educazione e nella promozione sociale.

I CEMEA sono presenti anche in altri 29 paesi e questo consentirà al progetto di avere integrazioni, scambi, diffusione anche fuori dai contesti specifici nei quali esso si sviluppa.

Le associazioni nazionali dei CEMEA sono riunite in una Federazione Internazionale con sede a Bruxelles, che gode dello statuto B dell'UNESCO (dal 1964) e dello statuto consultivo presso il Consiglio d'Europa (dal 1972) ed il Forum Internazionale dei Cemea. L'azione dei CEMEA si fonda sui seguenti principi:

- ogni essere umano può svilupparsi e perfino trasformarsi nel corso della sua vita: egli ne ha l'aspirazione e le possibilità.

- non c'è che un'educazione: essa si rivolge a tutti ed è di ogni momento.
- la nostra azione è condotta in contatto diretto e costante con la realtà di riferimento.
- ogni essere umano, senza distinzione d'età, d'origine, di convinzioni, di cultura, di situazione sociale, ha diritto al nostro rispetto e alla nostra considerazione.
- L'ambiente ha una importanza fondamentale nello sviluppo dell'individuo.

In Italia i gruppi CEMEA sono nati a partire dal 1950 su base regionale e sono collegati attraverso la Federazione Italiana che è stata fondata nel 1974.

La Federazione Italiana dei Cemea svolge la propria azione prevalentemente proprio in tutte quelle situazioni urbane che hanno una forte caratterizzazione di carenza di iniziative ludiche e di disagio sociale. Il lavoro dei CEMEA si caratterizza inoltre per la sua impostazione di rete, configurandosi talvolta come l'unica realtà locale che cerca di svolgere anche un'azione di cerniera tra iniziative extrascolastiche, istituzioni educative e famiglie.

Le attività ludiche sono uno dei campi di intervento dei CEMEA perché esse rappresentano una modalità facilmente inseribile in contesti e situazioni diverse. La **diffusività** di queste pratiche (diffusività nel senso che esse si realizzano attraverso strumenti che consentono di far passare cambiamenti e modificazioni nei modelli di pensiero delle persone) richiede una costante ricerca ed un costante impegno, anche per il fatto che esse sono camaleontiche e che si modificano a seconda dei contesti nei quali vengono realizzate.

6.C I Centri di azione e di documentazione educativa sulla cultura ludica

In questo senso la creazione di "centri di azione e di documentazione della cultura ludica", appare come un mezzo idoneo al consolidamento o allo sviluppo di una cittadinanza attiva e consapevole sui diversi territori.

La funzione degli operatori e dei volontari dei Cemea ha proprio questo scopo: utilizzare la diffusività delle pratiche ludiche nelle situazioni formative e fra le varie risorse a disposizione del territorio, per un alleggerimento, attraverso metodologie e didattiche innovative, delle problematiche precedentemente indicate.

Il lavoro dei volontari affiancherà quello degli educatori dei vari Centri CEMEA, che si occupano da anni di educazione sociale e interculturale attraverso il gioco e le pratiche ludiche. I CEMEA conducono da tempo, a livello nazionale e internazionale, un lavoro di *screening* attorno alle pratiche ludiche delle tradizioni locali, nazionali e internazionali. Attraverso questo impegno, svolto in rapporto con varie Università, hanno contribuito alla definizione di una disciplina specifica che si occupa dell'analisi delle pratiche ludiche e delle loro interrelazioni con l'ambiente, nell'ottica di una integrazione interculturale e dello sviluppo delle comunità.

Alcuni tratti di questa ricerca-azione sono stati messi in evidenza in alcune ricerche prodotte dagli educatori del CEMEA che si sono impegnati in questo campo. In sintesi i concetti di riferimento e le proposte educative **promosse e pubblicate dai ricercatori CEMEA** sono le seguenti:

☞① Le pratiche ludiche si configurano come **specchio** della/e cultura/e di appartenenza, sono dei **giochi profondi**, ma sono pratiche **malleabili** (cfr. *Staccioli G., Culture in gioco, Ed. Carocci 2005*)

☞① Queste pratiche differiscono fra loro per **tipologie e strutture**. Una analisi dei loro caratteri profondi facilita il loro impiego in situazioni socio-educative (cfr. *Parlebas. P. Jeux, sport et société. Lexique de praxéologie motrice, ed. INSEP 2002*).

☞① Alcuni giochi della tradizione presentano caratteristiche e

valori di riferimento che risultano **difformi** rispetto ai giochi della cultura contemporanea (dissimmetrie, paradossi, *double contrainte ludique*, ambiguità, ecc.). In questo senso questi giochi sono portatori di ottiche divergenti ed arricchenti (cfr. *Staccioli G., Il gioco e il giocare, Ed. Carocci 2004*).

⚖️ ① Le pratiche ludiche che utilizzano giochi difformi, consentono di alleggerire i modelli di riferimento propri della cultura giovanile e adulta del nostro tempo. Esse favoriscono la **relativizzazione** dei modelli e favoriscono la **comprensione** interculturale (Cambi F., Staccioli G., *Il gioco in occidente, Storia, teorie, pratiche, 2007*)

♣️ ① Le pratiche ludiche che si inscrivono in questo disegno non perdono le loro tradizionali caratteristiche di **aggregazione**, divertimento, impegno, relazione, cognizione, sviluppo psicomotorio, **crecita culturale**. Esse richiedono però che siano messe in atto utilizzando metodologie attive e rispettose, tali da rendere possibile una integrazione con l'esperienza pregressa dei soggetti implicati ed una **modifica** delle attese e **dei valori** culturali di riferimento (Di Pietro A., *Ludografie, La Meridiana 2004*).

La ricerca vuole quindi indagare su quanto siano diffuse le pratiche di seguito specificate, che consideriamo le più adeguate a rinforzare e diffondere la possibilità di accesso al gioco in maniera libera e creativa:

Gli operatori dei CEMEA, assieme ai volontari svilupperanno all'interno dei Centri per la cultura ludica (che avranno sede concreta nei locali dei CEMEA attualmente funzionanti nelle diverse città) le seguenti piste:

- a) **raccolta** dei giochi e delle pratiche ludiche relative al territorio di riferimento; raccolta di giochi, pratiche, tipologie differenziate che abbiamo un forte riferimento con la cultura e la tradizione locale
- b) analisi dei giochi raccolti, catalogazione, schedatura, **individuazione** delle strutture ludiche, secondo i parametri della scienza dell'azione motoria e ludica; messa in evidenza dei valori che i giochi implicitamente trasmettono; **sperimentazione** diretta di questi giochi, valutazione attraverso un costante *debriefing*, sperimentazione diretta svolta con il gruppo di riferimento; costruzione di fogli-gioco utili per una prima comunicazione fra chi sta facendo ricerca-azione;
- c) riflessione, e analisi – anche attraverso cicli di **formazione** guidata da formatori CEMEA - delle condizioni, delle modalità, delle metodologie più adatte per intervenire nel contesto sociale con giovani e meno giovani;
- d) **intervento** nelle situazioni attraverso la partecipazione a laboratori, corsi, interventi di strada, centri ludici, ludoteche, ludobus e quanto altro sia presente nel territorio di riferimento, realizzando progetti o collaborando con gruppi, Enti, associazioni presenti nei diversi luoghi nei quali si sviluppa l'azione
- e) **pubblicazione** e pubblicizzazione dei materiali raccolti, delle analisi compiute, delle esperienze portate avanti nei diversi territori, sia attraverso incontri o convegni, sia attraverso la stampa di materiale grigio, sia attraverso blob o siti (in particolare nei siti dei CEMEA in lingua italiana o francese), sia attraverso pubblicazioni con case editrici (attualmente i CEMEA pubblicano le loro ricerche con la **Casa Editrice Carocci**. Negli ultimi due anni sono usciti una decina di titoli dedicati alla cultura ludica. Fra gli altri: Di Pietro A., *Giochi e giocattoli di*

una volta; Mandas C., Perra R., Pittau A., Da una scopa ... un cavallo; Caneva L., Volpi A., La scienza in gioco; Chianura E., Vitale S., Giochiamo al teatro; Di Pietro A., Staccioli G., Reffo, riffo, riffo rero, ...)

7. Obiettivi del progetto:

L'obiettivo generale del progetto è quello di promuovere il benessere psico fisico dei minori e dei giovani – con particolare attenzione a quelli che vivono nelle periferie urbane degradate – attraverso l'approfondimento del tema della cultura ludica come strumento di promozione sociale e prevenzione del disagio. In particolare, si vuole realizzare un lavoro di ricerca-azione, utile alla conoscenza di testimonianze ed esperienze sul gioco, ma tale da contribuire alla formazione dei volontari ed, al tempo stesso, capace di inserirsi nei contesti individuati, per stimolare la sensibilità al gioco e alle pratiche ludiche secondo quelle prospettive indicate nel punto precedente.

Il progetto intende poi perseguire i seguenti obiettivi specifici:

- a) Promuovere la crescita delle capacità e della sensibilità dei giovani del SCN che parteciperanno al progetto sul tema dell'educazione e della promozione del benessere dei minori e degli adolescenti.
- b) Realizzare ricerche e sperimentazioni sui modi e gli oggetti del giocare sia relativamente alla tradizione che all'apporto interculturale,
- c) Aggiornare e formare gli operatori del settore educativo sulla cultura del gioco
- d) Promuovere la cultura ludica attraverso sperimentazioni pratiche rivolte ad adulti, bambini e adolescenti.
- e) Diffondere una maggiore attenzione sull'importanza educativa della dimensione ludica attraverso pubblicazioni, convegni, campagne promozionali.
- f) Creare occasioni di confronto con altre culture del gioco, in particolare con esperienze dell'area mediterranea.
- g) Favorire la costituzione di enti educativi e di promozione del gioco nei differenti territori italiani, attraverso azioni di sensibilizzazione e collaborazione con la società civile, le municipalità, le province, le regioni.
- h) Rafforzare la rete attiva su tutto il territorio nazionale di enti che già operano in questo campo.
- i) Far diventare le sedi di attuazione del progetto, attraverso un ruolo attivo degli OLP, dei volontari e dei ragazzi del Servizio Civile dei luoghi di informazione sul Servizio Civile Nazionale diffusi sul territorio, di aggregazione dei giovani, degli osservatori privilegiati per la ricerca, la conoscenza e l'analisi dell'evoluzione dei bisogni delle nuove generazioni.
- j) Arrivare ad un rafforzamento del tessuto associativo territoriale ed alla moltiplicazione delle azioni socialmente utili svolte dalle associazioni, con benefici diretti sulla popolazione generale ed, in particolare, su chi ha bisogno di sostegno ed aiuto.

I risultati attesi alla fine del progetto sono i seguenti:

- creazione di una rete nazionale di ricerca e sperimentazione sulla cultura ludica dell'infanzia
- creazione di uno o più siti web capaci di offrire un panorama non localistico sulle

realità ludiche italiane e le influenze internazionali

- creazione di almeno due eventi di respiro nazionale che abbiano come tema di riflessione il gioco e il suo rapporto con la cultura popolare
- creazione di un database dei gruppi e associazioni che in Italia si occupano del gioco della tradizione
- creazione di un archivio documentale pubblico ove inserire documenti, pubblicazioni, documentari sul tema del gioco
- organizzazione di almeno tre iniziative a carattere nazionale per la promozione del gioco della tradizione popolare internazionale come attività educativa privilegiata
- creazione di una rete di confronto e scambio con organizzazioni di immigrati sul tema del gioco popolare

8. *Descrizione del progetto e tipologia dell'intervento che definisca dal punto di vista sia qualitativo che quantitativo le modalità di impiego delle risorse umane con particolare riferimento al ruolo dei volontari in servizio civile:*

Introduzione

Il progetto di seguito descritto è promosso dalla Federazione Italiana dei Cemea.

Si tratta di un progetto articolato che prevede attività di ricerca, formative e laboratoriali.

Il tema sviluppato è quello della cultura ludica, intesa come mezzo educativo e culturale che permetta di superare situazioni di svantaggio sociale e di stimolare la riqualificazione sociale degli spazi urbani e territoriali degradati.

L'iniziativa si svolgerà contemporaneamente nelle periferie svantaggiate di diverse realtà urbane come Firenze, Milano, Cagliari, Napoli, Oriolo Romano (VT), Bagno a Ripoli (FI) e Roma; uno dei caratteri maggiormente innovativi del progetto è proprio quella di andare a rafforzare una rete nazionale di scambio e confronto di esperienze di costruzione di cittadinanza attiva attraverso il gioco.

Destinatari del progetto non sono solo i bambini, ma anche i giovani – compresi quelli del servizio civile, che realizzeranno una esperienza di crescita umana e professionale – e gli adulti. Il gioco è in questo senso inteso come strumento e risorsa trasversale alle età ed ai territori in grado di favorire il benessere della popolazione.