



DesTEENazione - Desideri in azione

Spazi multifunzionali di esperienza per adolescenti sul territorio nazionale per l'erogazione di servizi integrati volti a promuovere, nei ragazzi e nelle ragazze, l'autonomia, la capacità di agire nei propri contesti di vita, la partecipazione e l'inclusione sociale

LINEA 2.2 – I progetti giovani ed esperienze trasformative di utilità sociale e partecipazione – GET UP e i Patti educativi di comunità con le Scuole

I progetti “Giovani ed Esperienze Trasformative di Utilità sociale e Partecipazione – Get Up” partono dalla constatazione della difficoltà spesso riscontrata riguardo all'elaborazione in maniera autonoma di idee progettuali da parte dei ragazzi, il cui coinvolgimento appare confinato all'espressione di pareri, ma poco alla scelta di strategie e azioni. A fronte di una rilevata necessità di ripensare i modelli d'intervento rivolti agli adolescenti, ancorandoli ai loro contesti di vita e ponendo al centro la **partecipazione attiva delle ragazze e dei ragazzi**, i progetti Get Up promuovono tali finalità in una cornice progettuale di cittadinanza attiva e di valorizzazione del dialogo tra giovani e istituzioni. Le attività devono essere realizzate all'interno di un forte legame di collaborazione tra la scuola e il territorio, con **l'obiettivo di promuovere i diritti, l'inclusione sociale e contrastare la dispersione e l'abbandono scolastico**. Le ragazze e i ragazzi dovranno avere l'opportunità di esprimere proposte, chiedere ascolto su specifici bisogni, affrontare problemi e proporre delle soluzioni in una dimensione dialogica e di confronto. In questo modo il progetto intende contribuire ai processi individuali di **sviluppo delle life skills**, che vanno intese in senso lato come capacità individuali e sociali sviluppabili grazie alla possibilità di avere accesso a molteplici e differenti opportunità di esperienza.

La proposta muove dalla convinzione che occorre provare a sperimentare nuove modalità di interazione tra adulti e adolescenti a partire dal “lasciare crescere e mettersi in gioco”. All'interno del progetto tale impostazione significa lasciare decidere ai ragazzi COSA fare, ma soprattutto COME farlo. Questo significa lasciare loro autonomia decisionale sulle modalità attuative del progetto e sul tipo di progetto da condurre all'interno di alcuni indirizzi condivisi al fine di rendere comparabili le esperienze. La scelta della scuola come luogo privilegiato, sebbene non esclusivo, nel quale incardinare il progetto sottolinea la **dimensione formativa dell'intervento**.

Ci sono alcune **parole chiave** che devono guidare i progetti e che rappresentano anche le dimensioni rilevanti per il monitoraggio e la valutazione delle esperienze:

1. **Partecipazione.** I progetti dovranno vedere il coinvolgimento diretto delle ragazze e dei ragazzi anche nella fase d'ideazione dell'intervento, a partire dall'individuazione degli obiettivi e delle metodologie da impiegare.
2. **Esperienza.** I progetti dovranno essere esperienze concrete e non simulazioni di impegno e dovranno favorire lo sviluppo e la maturazione di competenze trasversali che possono essere spendibili in un futuro formativo e professionale delle ragazze e dei ragazzi.
3. **Autonomia.** I gruppi di ragazze e ragazzi dovranno aver garantita una reale autonomia di ideazione e di realizzazione, ma dovrà sviluppare anche attraverso attività – servizi o attività produttive che siano percepite



dai ragazzi e dalle ragazze come risposte a bisogni sociali concreti del territorio in cui essi vivono. La responsabilizzazione nella gestione del budget, facilitata dagli adulti, degli spazi comuni, dei rapporti istituzionali e delle attività sul campo saranno gli ambiti sui quali investire.

4. **Utilità sociale: proiezione sulla città e sul territorio.** ad esempio: riqualificazione di spazi interni alla scuola o adiacenti ad essa, valorizzazione delle risorse del territorio, attività destinate a fasce deboli della popolazione, promozione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico, produzione di beni, integrazione e dialogo tra culture differenti, Peer education, prevenzione e interventi sociosanitari, ecc L'utilità sociale però non dovrà avere solo una proiezione esterna, bensì anche interna, favorendo dinamiche di inclusione sociale, lo sviluppo e la valorizzazione di abilità e competenze personali e professionali.

5. **Legami/incontri.** Le esperienze promosse devono facilitare incontri e rapporti tra gli adolescenti e referenti istituzionali, occasioni di formazione alla cittadinanza e di consolidamento del legame cittadino-amministrazioni pubbliche.

6. **La scuola.** La scuola è il centro attorno al quale si sviluppa il progetto. Le istituzioni scolastiche, infatti, saranno il fulcro della sperimentazione di esperienze di auto-gestione e autonomia attraverso la costituzione di **cooperative scolastiche** o di esperienze di **service learning** di studenti che, attraverso un'organizzazione formalizzata che li impegni anche sotto l'aspetto gestionale e organizzativo, potranno realizzare attività e servizi che abbiano una ricaduta sulla comunità locale. I docenti coinvolti saranno chiamati a svolgere un ruolo di tutoraggio e accompagnamento e in relazione all'attuazione del lavoro del gruppo; saranno invitati a porsi in modo paritario come risorse per rispondere ai bisogni conoscitivi e tecnici dei ragazzi. Essi, inoltre come i facilitatori dei processi, svolgeranno una funzione di connettori con il mondo esterno insieme agli educatori dello Spazio multifunzionale. Si prevede l'organizzazione di occasioni formative ad hoc per potenziare questo ruolo di accompagnamento.

7. **Riconoscimento.** Per consolidare quel "patto di cittadinanza" tra adolescenti, Istituzioni e comunità locale e dare valore alle esperienze maturate dai ragazzi occorre che il loro impegno, gli obiettivi raggiunti, le conoscenze e competenze maturate trovino una forma di riconoscimento anche formale. In questo senso sarà quindi importante inserire le esperienze dei ragazzi coinvolti nei progetti locali nel quadro **dell'Alternanza Scuola Lavoro** o nell'acquisizione di crediti per **l'assolvimento dell'obbligo formativo**.

8. **Sperimentalità.** I progetti locali non dovranno essere la riedizione passiva di esperienze passate, queste potranno rappresentare pratiche interessanti da suggerire come termine di confronto o base di partenza.

9. **Sostenibilità delle attività.** Il progetto intende essere un'occasione di ampliamento stabile dell'offerta di **opportunità educativo-formative** che le realtà locali e le scuole metteranno a disposizione degli adolescenti. Gli elementi che rendono l'azione sostenibile, riproducibile ed estendibile sono la metodologia partecipativa e la formazione. Questi fattori permetteranno a tutti gli attori di utilizzare le conoscenze acquisite, la capacità di autogestione e di iniziativa per promuovere nuove esperienze. Nella prospettiva della proposta, quindi la sostenibilità rappresenta la capacità di rendere stabili nel tempo gli effetti positivi inerenti l'intervento (sia nel suo ambito di realizzazione, sia nell'impatto successivo)

Essi sono uno strumento strategico per ripensare in primo luogo la scuola come un ecosistema dinamico e integrato con il territorio, e devono valorizzare le risorse locali per rispondere ai bisogni educativi e sociali, promuovendo un modello di scuola inclusivo e partecipativo in una prospettiva culturale di riconciliazione tra scuola e territorio, trasformando la scuola in un punto di riferimento per la comunità educante.



Obiettivi

Gli obiettivi dei progetti Get Up sono:

- sostenere e promuovere le capacità di auto-organizzazione, autonomia e assunzione di responsabilità da parte degli adolescenti;
- accompagnare le ragazze e i ragazzi affinché possano sviluppare maggior conoscenze e competenze chiave che possano avere un riscontro positivo sull'empowerment personale, sulla transizione scuola-lavoro e sulla cittadinanza attiva, quindi riconosciute e spendibili nella propria vita formativa e lavorativa, soprattutto nell'ottica di favorire una maggior consapevolezza delle proprie possibilità che consenta loro di avere un approccio proattivo verso il proprio futuro formativo e professionale;
- valorizzare il contesto scolastico ed extrascolastico come luoghi ideativi di progetti che mirino a coinvolgere i territori e il tessuto locale in una prospettiva di utilità sociale e di rafforzamento del legame di cittadinanza;
- valorizzare, attraverso anche i centri territoriali d'aggregazione giovanile, la relazione fra giovani e contesto locale per promuovere il protagonismo, la partecipazione e soprattutto l'attivismo da parte degli adolescenti

I ragazzi e le ragazze dovranno, dunque, essere i veri protagonisti dei progetti locali in modo tale da permettere loro di avvicinarsi alle problematiche della propria comunità, di studiarle, di attivarsi in prima persona e cimentarsi nell'elaborazione di risposte e soluzioni attraverso l'attuazione di interventi diretti.

Gli adulti coinvolti nel progetto avranno un ruolo fondamentale di accompagnamento e sostegno nella costruzione dei progetti, mettendo sempre al centro delle azioni costruite i ragazzi e le ragazze. In questo modo il progetto intende contribuire ai processi individuali di sviluppo delle *life skills*, che vanno intese in senso lato come capacità individuali e sociali sviluppabili grazie alla possibilità di avere accesso a molteplici e differenti opportunità di esperienza.

Modalità operative e organizzative

Costituzione dell'équipe

L'équipe sarà formata dal **coordinatore tecnico** per l'azione "Aggregazione e accompagnamento socioeducativo ed educativa di strada" e dai quattro **educatori socio pedagogici/operatori qualificati** con funzioni socioeducative. Gli operatori e le operatrici che saranno impegnati in questa linea sono chiamati a svolgere un ruolo prioritariamente di facilitazione dei processi.

A loro il compito di costruire con il gruppo dei calendari in grado di organizzare gli eventi scolastici e progettuali in modo tale da evitare sovrapposizioni e "tensioni" tra didattica scolastica e progetto.

Governance e connessione con lo Spazio multifunzionale

I contesti di sviluppo delle attività saranno la scuola e altri **centri aggregativi territoriali**.

Le due forme di attività che meglio potranno dare forma ai principi culturali e agli obiettivi di Get Up, sono le **Associazioni cooperative scolastiche (ACS)** e il **Service learning (SL)**.

La scuola, le amministrazioni territoriali e gli operatori dello Spazio multifunzionale dovranno lavorare in stretto contatto e saranno dunque chiamati a facilitare l'espressione della capacità ideativa e concreta dei ragazzi e delle ragazze, assicurando il processo di osmosi tra scuola e comunità locale.

Attori chiave dei progetti sono il **coordinatore strategico programmatico**, il **coordinatore tecnico** e il **referente dell'Amministrazione**, essi sono le figure di snodo tra ragazzi e attori locali, loro è il compito di facilitare la messa a disposizione delle risorse a ciascun gruppo e l'iter di procedure amministrative e burocratiche necessarie



all'espletamento di attività previste dai progetti dei ragazzi e delle ragazze. Il Coordinatore strategico programmatico dovrà rendersi disponibile ad ascoltare e supportare la risoluzione di istanze e richieste che emergeranno durante tutto il periodo di definizione, attuazione e valutazione dei progetti.

Altrettanto importanti saranno il dirigente scolastico e i docenti referenti del progetto nella scuola.

Il dirigente scolastico è figura chiave ai fini dell'organizzazione e realizzazione delle attività nella scuola, rappresentando, assieme agli insegnanti, l'interlocutore principale per le ragazze e i ragazzi coinvolti e per gli operatori.

Il docente referente collaborerà con il facilitatore nella programmazione e organizzazione delle attività secondo il piano di lavoro definito dai ragazzi e sarà interlocutore diretto degli operatori in relazione a problematiche che possono emergere in corso di attuazione dell'intervento.

È importante che i progetti ideati dai ragazzi possano essere inseriti come PCTO. I PCTO rappresentano un'opportunità di apprendimento esperienziale che integra le conoscenze scolastiche con esperienze pratiche, favorendo la costruzione di competenze trasversali e orientative utili per il futuro lavorativo e accademico degli studenti. In questo modo si darà ancora più valore al lavoro svolto dagli studenti e dalle studentesse.

Le fasi dei progetti

Il percorso di co-costruzione dei progetti potrà seguire le seguenti fasi e modalità di coinvolgimento delle ragazze e dei ragazzi

Informare

Nelle scuole secondarie di secondo grado. Trasmettere l'informativa del progetto al dirigente scolastico, al consiglio di istituto, al collegio dei docenti e al consiglio di classe. È importante fornire informazioni chiare sugli obiettivi, sul budget e sullo scopo del progetto alle classi selezionate dai docenti o dagli operatori. È altresì necessario informare i genitori riguardo al tempo d'impegno richiesto ai ragazzi e alle ragazze. Gli adulti devono favorire un'adesione volontaria dei ragazzi e delle ragazze e motivata al progetto, assicurando ai partecipanti un ampio margine di libertà nella realizzazione delle attività. I gruppi potranno essere costituiti all'interno di classi target oppure come gruppi interclasse ad adesione motivata e volontaria.

È fondamentale informare i ragazzi e le ragazze circa la possibilità di partecipare ai progetti Get Up, affinché possano scegliere se aderire o meno e successivamente quale modalità sperimentare se il Service learning o l'Associazione cooperativa.

Il coinvolgimento tempestivo dei ragazzi e delle ragazze consentirà di indirizzare fin da subito il lavoro da svolgere e di stabilire obiettivi chiari e operativi.

È cruciale che i ragazzi e le ragazze percepiscano il progetto Get Up come un'opportunità di crescita, in cui siano chiamati ad assumere delle responsabilità. Ogni partecipante deve essere in grado di gestire i compiti assegnati con impegno, affrontando le sfide e portandole a termine. Sebbene non sempre sia facile lasciare la libertà di scelta totale, è importante far capire che **il progetto può rappresentare una vera opportunità per sperimentare nuove forme di partecipazione attiva, anche nel contesto scolastico o di alternanza scuola-lavoro.**

Coinvolgere

Il progetto deve essere elaborato, ideato, pianificato e realizzato dai ragazzi e dalle ragazze. Temi, modalità, strumenti di lavoro e processi dovranno essere il risultato di una riflessione collettiva all'interno del gruppo. Gli adulti dovranno svolgere un ruolo di accompagnamento, senza essere intrusivi o imporre le proprie idee, ma



supportando i giovani nella costruzione del progetto, fornendo tutte le informazioni necessarie, incluso il budget, che dovrà essere gestito autonomamente.

Sarà importante incentivare la cooperazione tra i partecipanti, poiché la creazione di uno spirito di collaborazione è una condizione essenziale per il successo del progetto. Le sfide e la necessità di risolvere problemi pratici stimoleranno la coesione e il lavoro di squadra tra i ragazzi e le ragazze.

Progettazione: ideazione e pianificazione

Durante tale fase è importante che i ragazzi e le ragazze siano preparati all'incontro con la realtà: "uscire dall'aula" implica una progettazione flessibile che va ripensata e co-costruita continuamente, secondo le esigenze del contesto sociale e le sfide che questo, necessariamente, impone. Lasciare ai ragazzi e alle ragazze il rapporto diretto con l'esterno. Lasciare che siano loro a farsi carico dell'intero processo – anche nelle pratiche prettamente procedurali e burocratiche – è un modo per dare loro fiducia e responsabilità, renderli veramente protagonisti dei progetti e fornire gli strumenti adatti alla progettazione. La presentazione del progetto al territorio, magari con una conferenza stampa o tramite una campagna social, l'apertura degli spazi della scuola ai vicini e al territorio, l'evento conclusivo, sono tutti momenti in cui si fa conoscere il progetto locale e nei quali viene "riconosciuto" dalla comunità.

Attuare

La sperimentazione sarà considerata sostenibile se nel corso del progetto si manterrà almeno il 50% del gruppo iniziale. Nei mesi di attuazione sarà possibile prevedere il coinvolgimento di altri ragazzi e ragazze, tuttavia il turnover non potrà superare il 50% del gruppo originario.

Gli adulti dovranno rispettare l'autonomia progettuale degli adolescenti, proponendosi come soggetti di supporto in grado di favorire la realizzazione dell'idea progettuale anche attraverso una funzione di "ponte" verso altre istituzioni locali rilevanti. Punti chiave:

- il progetto dovrà essere elaborato e rimodulato autonomamente dai ragazzi e dalle ragazze;
- dovranno essere consapevoli del budget a loro assegnato;
- gli insegnanti e i referenti locali supportano il progetto, offrendo suggerimenti, ma non imponendo scelte;
- i ragazzi decidono cosa fare e come farlo;
- l'ATS avrà il compito di coinvolgere fin da subito soggetti chiave e altri partner per garantire la rilevanza sociale del progetto e il collegamento con il territorio;
- facilitatori e insegnanti supporteranno le ragazze e i ragazzi nella creazione di una rete con i soggetti locali e li accompagneranno nei contatti con questi.

Per ciascuna struttura potranno essere realizzati un massimo di n. 5 progetti l'anno, per un valore complessivo massimo di 5.000 euro ciascuno. Tale cifra comprende le spese organizzative e amministrative, l'acquisizione di materiali e beni, la promozione delle attività, l'organizzazione di eventi, ecc., nonché le spese per le risorse umane da coinvolgere a sostegno dei progetti locali. Tale cifra potrà essere gestita amministrativamente dall'ATS, oppure dall'ente attuatore del Progetto oppure dalla scuola.

I gruppi di ragazzi dovranno essere composti da un **minimo di 20 ad un massimo di 50 ragazzi e ragazze per gruppo**



Le forme di attività

Come anticipato, l'esperienza effettuata ha permesso di individuare due forme di attività che meglio di altre riescono a dare forma ai principi culturali e agli obiettivi della sperimentazione, ovvero: le **cooperative scolastiche e il Service learning**.

Associazione cooperative scolastiche (ACS)

La cooperativa scolastica è un'organizzazione simile a una "normale" cooperativa; è, dunque, un luogo di sperimentazione di forme di democrazia, autogestione, collaborazione e solidarietà, con lo scopo di diffondere la cultura cooperativa tra i giovani. In particolare, i progetti educativi dovranno perseguire i valori della solidarietà, della responsabilità sociale, dell'imprenditorialità e favorire concretamente l'integrazione tra il mondo della scuola e il mondo del lavoro.

Ogni ACS dovrà avere uno statuto e una struttura di governance interna strutturata su tre organi: Presidente (eletto dal Consiglio di amministrazione), Consiglio di amministrazione e Assemblea dei soci. Le ragazze e i ragazzi saranno aiutati nella stesura dello statuto e accompagnati a esercitare le funzioni di governo e i processi decisionali attraverso gli organi statutari.

La costruzione di ACS è una sperimentazione educativa di valore, poiché, attraverso l'azione delle cooperative scolastiche, le ragazze e i ragazzi possono essere in grado di immaginare e costruire un futuro entro il quale sentirsi responsabili e attivi, intercettando anche forme innovative di attualizzazione dei saperi e di forme di valutazione. La ACS permette di:

- sviluppare competenze verso le quali il sistema scolastico è indirizzato, permettendo ai giovani di essere "immersi" in un sistema di azione;
- maturare, nelle ragazze e nei ragazzi, invenzione, creatività, direzione delle iniziative, interpretazione dei bisogni di una data comunità nella quale sono organizzate, lavorare insieme, applicazione delle conoscenze apprese: tutte dimensioni che favoriscono la crescita umana dei giovani e la trasposizione degli apprendimenti in contesti di realtà. In sintesi, possiamo dire che favoriscono la formazione di alcune competenze oggi particolarmente in evidenza, come le cosiddette competenze non-cognitive e quelle di spirito d'iniziativa e imprenditorialità;
- incontrare la forma di apprendimento esperienziale e laboratoriale, che oggi viene riconosciuto come maggiormente efficace sia per esiti positivi nell'apprendimento sia per ridurre le forme di dispersione e di abbandono scolastico;
- costruire un clima positivo di mutuo aiuto e di sostegno reciproco, che favorisce l'inclusione e l'esperienza diretta della coesione sociale, così come l'esercizio della partecipazione e della democrazia;
- attivare nuove relazioni interne ed esterne, con il territorio, le comunità, le transizioni.

La gestione dell'ACS avverrà nell'orario prestabilito e dedicato appositamente. Tuttavia, si tratta anche di un percorso interdisciplinare che può prevedere il coinvolgimento diretto di tutti gli insegnanti e materie. Momenti specifici delle ore delle materie curriculari potranno essere sfruttate a supporto della gestione dell'ACS oltre che a facilitare l'attuazione pratica di alcuni obiettivi didattici, come ad esempio:

- le ore di matematica per la gestione economica dell'ACS;
- le ore di italiano per la redazione di verbali e per la comunicazione esterna;
- le ore di educazione tecnica e artistica per la creazione del logo e la realizzazione di video;
- le ore di storia, geografia e scienze per la definizione dei contenuti del progetto/analisi dei bisogni;

-.....



Service learning

Il Service learning propone un'idea di scuola civica come luogo di incontro tra sapere formale e informale che si concretizza nell'integrazione tra scuola e territorio e nella realizzazione di esperienze di apprendimento significativo con finalità di interesse sociale.

Si tratta di progetti che adottano un approccio pedagogico basato su percorsi di apprendimento in contesti di vita reale: si unisce il Service (la cittadinanza attiva, le azioni solidali, l'impegno in favore della comunità) con il Learning (lo sviluppo di competenze tanto sociali quanto, e soprattutto, disciplinari) in modo tale da far accrescere agli allievi le proprie conoscenze e competenze attraverso un servizio di comunità.

Si tratta di un modo innovativo di pensare alla didattica in cui le attività di utilità sociale non vengono sviluppate in contesti extracurricolari, ma durante le ore d'insegnamento partendo dal presupposto che l'impegno in attività che cercano di fronteggiare un problema reale della comunità possa essere l'occasione per acquisire abilità e competenze.

La caratteristica fondamentale di questo metodo è la triangolazione tra l'azione, lo studio e la riflessione; soddisfa quindi teoria, pratica e consapevolezza riflessiva. Fondamentale è porre lo studente al centro, valorizzare la sua esperienza, incoraggiare l'apprendimento collaborativo, favorendo l'esplorazione e la scoperta, sviluppando il senso di responsabilità e l'esercizio della cittadinanza attiva.

Il SL costituisce, dunque, per i giovani, un'opportunità in più, un significativo valore aggiunto alla loro normale esperienza di apprendimento, che non resta limitata all'ambito dell'aula.

N.B. Le presenti informazioni sono tratte dagli Indirizzi Progettuali realizzati dall'Istituto degli Innocenti di Firenze per il progetto "*DesTEENazione - Desideri in azione*" - Spazi multifunzionali di esperienza per adolescenti sul territorio nazionale per l'erogazione di servizi integrati volti a promuovere, nei ragazzi e nelle ragazze, l'autonomia, la capacità di agire nei propri contesti di vita, la partecipazione e l'inclusione sociale - (Progetto adottato con Decreto Direttoriale N. 69 del 21/03/2024 e finanziato a valere sulle risorse del Programma Nazionale Inclusione e Lotta alla povertà 2021-2027).