

SCHEDA RELAZIONE DEL PROGETTO

Premio COMUNICAZIONE SOCIALE Prima edizione

DATI IDENTIFICATIVI PER L'ISCRIZIONE	
<i>Titolo del progetto</i>	Incontri InVolontari – giovani e volontariato
<i>Ente proponente</i>	Cooperativa Sociale Un Sogno per Tutti
<i>Settore/Ufficio proponente</i>	
<i>Indirizzo (Via, Cap, Città, Provincia)</i>	Foligno 95, 10149 Torino
RELAZIONE DI PROGETTO (max 10 cartelle, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi)	
<p>N.B. Realizzare la relazione descrittiva del progetto nelle pagine seguenti attenendosi all'indice proposto.</p>	
La relazione dovrà essere redatta in Corpo 12, Carattere Times New Roman, e la lunghezza non dovrà superare le 10 cartelle/pagine, ciascuna di non oltre 2500 caratteri spazi inclusi.	

TITOLO DEL PROGETTO DI COMUNICAZIONE

Incontri InVolontari – giovani e volontariato

TEMPI

Data di avvio - Data di conclusione

Progettazione e realizzazione:

20 gennaio 2004\15 maggio 2004

Utilizzo strumento di comunicazione:

a Torino: 15 maggio-10 giugno 2004 \ 15 ottobre – 30 novembre 2004 \ 15 aprile – 20 maggio 2005; a Cuneo: 15 dicembre – 30 gennaio 2005; a Savigliano 15 ottobre – 30 novembre 2005; in ValSusa: 20 ottobre – 15 novembre 2006; a Milano: 20 novembre 2008- ancora in corso.

ANALISI PRELIMINARI DEI BISOGNI DI COMUNICAZIONE

La nostra società, in anni in cui l'aumento delle fragilità sociali e dell'insicurezza è forte, tende a chiudersi in sé stessa, ma contemporaneamente esprime il bisogno che tutti i cittadini si riappropriino del loro ruolo di attori sociali. Primi fra tutti i giovani. Con loro e per loro è nato questo strumento che mira ad utilizzare le metodologie più adatte, trovare gli appuntamenti giusti, dimostrare l'attenzione che i giovani, tutti i giovani meritano, in questo scenario dove primeggia il cambiamento, lasciandoli spesso confusi e senza punti di riferimento certi. Il bisogno primo è quello di provare a sperimentare dal vivo emozioni, per poterle rielaborare e viverle nel quotidiano.

MOTIVAZIONI GENERALI

Il volontariato potrebbe rispondere alle aspettative dei giovani allargando i loro interessi conoscitivi, culturali, relazionali che contribuiscono ad arricchire la loro personalità. Si tratta di creare sistemi ponte tra la società, il loro interessi e le dinamiche della loro vita che li aiutino a maturare il senso di appartenenza sociale.

OBIETTIVI GENERALI

Valorizzare le esperienze e le risorse dei giovani , suscitando emozioni e interrogativi, provando a far emergere le potenzialità di cui ciascuno anche in maniera inconsapevole può essere portatore.

OBIETTIVO SPECIFICO

Valorizzare le esperienze personali dei giovani per renderli protagonisti all'interno dei loro gruppi di pari e far vivere loro suggestioni ed emozioni tali da riportare nel loro quotidiano quanto vissuto negli appuntamenti del percorso

DESTINATARI TARGET

Giovani delle Scuole Secondarie di II° - hanno ad oggi vissuto il percorso circa 4.000 giovani in maniera diretta. Per ricaduta le loro famiglie, le loro reti parentali ed amicali.

STRATEGIE INDIVIDUATE

La scelta di una Mostra, in quanto è un evento comunicativo che dà visibilità ad un sommerso che non si potrebbe vedere altrimenti; la scelta di una mostra Interattiva, in quanto implica il meccanismo di azione-reazione; la scelta del Volontariato, come espressione di esercizio di cittadinanza attiva e consapevole; la scelta di indirizzata ai Giovani, in quanto sono stati considerarli come attori privilegiati nell'attuale scenario di cambiamento.

SCELTA DEI CONTENUTI

La costruzione della "mostra-percorso" è inserita in un contesto formativo; garantisce ai partecipanti-visitatori di fare esperienza; il partecipare è prevalente sul sentire e sul vedere. Il percorso invita a mettersi in gioco e a riflettere successivamente sull'esperienza.

AZIONI E TEMPI

1. Presa contatti e incontro tra i referenti istituzionali e la cooperativa
2. Individuazione di uno spazio da parte del committente
3. Sopralluogo e rilievo da parte dei progettisti della cooperativa
4. Stampa locandine e manifesti (15 giorni prima dell'inizio della campagna pubblicitaria)
5. Attivazione di una segreteria da parte della committenza
6. Promozione della mostra presso la comunità locale a cura del committente (un mese circa prima dell'apertura)
7. Organizzazione da parte della segreteria degli appuntamenti pre e post mostra nelle due settimane precedenti all'apertura e dopo la chiusura della mostra
8. Svolgimento incontri pre-mostra
9. Trasporto a cura della cooperativa ed allestimento
10. Conferenza stampa alla presenza di committenza e cooperativa
11. Apertura della mostra, con eventuale inaugurazione ufficiale in momento concordato
12. Gestione mostra e coordinamento a cura della cooperativa
13. Smontaggio e trasporto a cura della cooperativa
14. Svolgimento incontri post-mostra
15. Raccolta dati e pubblicazione di un report per la committenza e le scuole coinvolte

Totale mesi 6 dal punto 3.

STRUMENTI E MEZZI

Un incontro pre-mostra di sensibilizzazione generale sul volontariato e servizio civile volontario da tenersi presso la scuola di provenienza dove attraverso un gioco interattivo presentato a video sia possibile far confrontare i ragazzi sull'argomento e fornire informazioni e preparare così il terreno per la visita.

La mostra: la visita è pensata in piccoli gruppi di persone che già si conoscono con lo scopo di garantire una maggiore interazione tra pari e tra conduttori della mostra e visitatori. La visita si struttura in una serie di stanze dove i visitatori potranno fare esperienza e cogliere significati. Gli ambienti sono pensati per far vivere la dimensione dell'accoglienza, della emozione, dell'ascolto, della riflessione personale e di gruppo.

ZONA DI ARRIVO: I visitatori, verranno fatti sostare in attesa di poter entrare nel percorso in un'area di ingresso con uno spazio utilizzabile per "la chiacchierata informale". In questa zona un allestimento curioso fatto di specchi e scritte, avrà la funzione di indurre i giovani ad una riflessione sulle molteplici facce di ciascuno di noi, sui molteplici aspetti del volontariato, sulle tante diverse angolazioni da cui ci si può porre per osservare un problema...saranno presenti inoltre testi in consultazione e varie locandine di iniziative di informazione e sensibilizzazione. Vari tabelloni spiegheranno inoltre la storia della mostra.

STANZA 1 DELL'ACCOGLIENZA: qui verrà spiegato ai visitatori il senso della visita, il come visitarla, il tipo di esperienze che affronteranno ed i tempi di attesa e di visita;

lo spazio verrà organizzato con la visione di un video di circa 10', montato con spezzoni di film e spot di pubblicità progresso, che favorirà l'entrata nel clima della mostra;

1 pc dove poter giocare ad un "volo-quiz" sul tema giovani e volontariato nel quale mettersi alla prova sulle proprie conoscenze su Servizio Volontario Europeo e Servizio Civile Volontario.

STANZA 2 : L'INCONTRO: momento forte dove i ragazzi ascolteranno un racconto autobiografico di una mamma in difficoltà, (ricostruzione di una storia accaduta), interpretata da una giovane animatrice, che accoglierà i ragazzi nelle varie zone della sua casa e con cui sarà possibile entrare in relazione e fare domande, durante i silenzi che costelleranno la recita drammatica.

STANZA 3 : ESPERIENZA DI DEPRIVAZIONE SENSORIALE: i visitatori, verranno indirizzati in diversi spazi e verrà loro tolto per pochi minuti l'utilizzo di un senso (la vista); verranno affidati ad un compagno che li condurrà attraverso varie esperienze: di semplici azioni di vita quotidiana.

STANZA 4: DELL'OSSERVAZIONE: verranno presentate 12 immagini scattate per l'occasione, e proiettate su uno schermo in sequenza, verrà chiesto ai ragazzi di attaccare un post-it con un commento personale a fianco di quella che avrà trasmesso loro maggiori emozioni.

STANZA 5 DELL'ASCOLTO : si farà ascoltare ai ragazzi una serie di brani suggestivi "di tranche de vie registrati" da un attore che recita; i testi saranno anche rappresentati su pannelli appesi ai muri, in un ambiente parzialmente oscurato; dopo di che si discuterà insieme ad un animatore su cosa quell'ascolto ha suscitato.

STANZA 6: ESPERIENZA DI CONDIVISIONE: i visitatori si troveranno di fronte a tavoli con la possibilità di preparare cibo semplice con 2 regole da rispettare: tutti dovranno mangiare e nessuno dovrà mangiare cosa avrà preparato, quindi tutti dovranno offrirne agli altri.

STANZA 7 DEL DEBRIEFING FINALE: l'intero gruppo di visitatori si confronterà con un formatore sui significati che per ciascuno ha avuto la visita, in modo da favorire la rielaborazione delle emozioni. Si consegnerà un pieghevole che all'interno, conterrà i dati relativi ai luoghi dove poter ricevere informazioni e uno spazio di stimoli da poter approfondire successivamente durante l'incontro post-mostra.

STANZA 8 DELLE IMPRESSIONI: sarà chiesto ai ragazzi di lasciare una traccia del loro passaggio utilizzando uno strumento a scelta videobox singolo, videobox di gruppo, traccia scritta su computer, traccia scritta su cartaceo, scrittura su di un guestbook

Un incontro post- mostra

di approfondimento del debriefing vissuto in mostra per rielaborare le emozioni; inoltre si forniscono stimoli e si raccolgono le adesioni perché i ragazzi possano svolgere uno stage di volontariato presso associazioni del loro territorio; a questo scopo si consiglia il coinvolgimento dello sportello scuola e volontariato, se attivo sul vostro territorio

Una rielaborazione ed una restituzione dei dati raccolti durante l'incontro post-mostra inerenti il come i giovani hanno affrontato il percorso, le loro scelte relative il volontariato e l'eventuale intenzione a proseguire attraverso stage di volontariato

COSTRUZIONE E DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Metodologia di lavoro

E' di tipo partecipativo: la cooperativa, attraverso una sua collaboratrice ha interessato alcuni giovani laureati\laureandi in scienze della comunicazione, con competenze spendibili ed alcuni giovani volontari impegnati in vari settori. Il lavoro ha avuto il supporto del Prof. Vito Orlando, direttore dell'Istituto di Metodologia Pedagogica dell'Università Pontificia Salesiana di Roma. La cooperativa ha messo in gioco la propria esperienza nel settore formativo, educativo ed animativo, ha curato l'operazione di esplorativa, gli aspetti formali, mantiene il coordinamento scientifico e logistico.

Materiali predisposti

Materiali promozionali: book con allegato DVD di presentazione - locandina e pieghevole – pagina su sito internet

Gioco informatico a video, da presentare ai ragazzi durante il primo appuntamento in classe nel pre-mostra

Costruzione di 8 setting diversi, che vanno costituire il percorso interattivo in altrettanti spazi suddivisi.

Mini video da presentare ai ragazzi durante il secondo appuntamento in classe nel post mostra

Fasi di realizzazione

La partecipazione attiva dei giovani, sia negli incontri in scuola che durante la visita è la colonna portante dell'intera iniziativa, questa vuole essere dunque uno strumento in grado di innescare di far si che da un incontro si accenda una suggestione, forse un'emozione; che da questo nasca una riflessione talvolta un impegno, un cambiamento, una crescita.

Aspetti innovativi da segnalare

L'interattività che il percorso propone, tale da garantire una buona presa sui giovani ed il fatto di avere un seguito pratico con la possibilità di stage presso agenzie del territorio, in modo che il tutto non si spenga al termine del percorso.

RISULTATI E VALUTAZIONE

Risultati attesi

Da ciascuna edizione arrivare a contattare da 800 a 1000 ragazzi in una settimana di apertura
Almeno il 15% dei ragazzi che hanno vissuto il percorso scelgono di continuare dedicandosi ad esperienze di volontariato

Strumenti e metodologie di valutazione di out-put e di out-come

Durante il percorso in un'ultima stanza i giovani possono lasciare testimonianza di sé attraverso l'utilizzo di un gusetbook a computer o cartaceo, attraverso un video box o attraverso un'espressione su murales; nell'ultimo incontro viene presentato un questionario da compilare, i cui dati vengono inseriti in un report finale.

➔ Si pone in allegato materiale documentativo

RISORSE

Costo complessivo del progetto

Per la costruzione del prodotto: 8.884 euro

Per ogni edizione di una settimana: circa 7.000€

Fonti di finanziamento

Per la fase progettuale e di costruzione del percorso le risorse sono provenute dal Forum Permanente del Volontariato Piemonte e Valle d'Aosta, che ha scelto di avvalersi delle nostre prestazioni, grazie ad un finanziamento del Ministero del Welfare.

Risorse umane interne all'Ente impegnate:

in fase progettuale:

- *numero:* 3

- *professione:* formatori

- *formazione prevista a supporto del progetto*

- Laurea in design e disegno industriale conseguita presso I.S.I.A. di Firenze

- Corsi specifici in progettazione di servizi educativi e sociali

- Conoscenza del mondo giovanile data da 15 anni di lavoro in questo ambito

In fase esecutiva:

- *numero:* 8

- *professione:* 1 coordinatore – 1 formatore – 5 animatori – 1 animatore teatrale

- *formazione prevista a supporto del progetto*

3 giornate di formazione per il personale animativo

Risorse professionali e tecnologiche esterne all'Ente:

- *fornitori di prestazioni professionali*

- Prof. Vito Orlando, direttore dell'Istituto di Metodologia Pedagogica dell'Università Pontificia Salesiana di Roma

- 3 studenti in scienza della comunicazione dell'Università di Torino

- *fornitori di prestazioni tecnologiche*

SGI – Società generale dell'Immagine srl

- *servizi vari di supporto*

- Centro Servizi per il Volontariato Società Solidale di Cuneo

- Centro Servizi per il Volontariato V.S.S.P. di Torino

- Associazione di Promozione Sociale AGS per il Territorio di Torino

- Centro Servizi per il volontariato CIESSEVI di Milano

- Associazione di Promozione Liberi Tutti di Caselette

- Associazione Nessun Uomo è un'Isola di Torino

- che hanno messo nelle varie edizioni a disposizione risorse strutturali e finanziarie per rendere possibili le varie edizioni.

CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Positività e criticità

Positività:

- ➔ il basso costo in fase di realizzazione del percorso interattivo e delle attività connesse
- ➔ l'alto grado di coinvolgimento per i ragazzi cui viene proposto
- ➔ la dimensione locale e quindi la maggiore misurabilità della ricaduta sul territorio sul quale lo strumento viene impiegato

Criticità:

- ➔ il bisogno di una location adeguata per la proposizione del percorso
- ➔ il bisogno di una segreteria di progetto inserita nel contesto territoriale nel quale si presenta l'iniziativa

Successive fasi del progetto previste

- ➔ presentazione pubblica dei dati raccolti durante l'esecuzione del percorso
- ➔ ricerca azione a livello locale sul rapporto tra associazioni di volontariato locale e mondo giovanile locale
- ➔ studio di un strumento mirato allo sviluppo della cittadinanza per i bambini della scuola primaria