

ALLEGATO 3

Il modello di Progettazione partecipata

Una strategia educativa per costruire una Scuola Amica dei bambini e dei ragazzi

L'UNICEF da diverso tempo ha focalizzato la sua attenzione sul tema della partecipazione dei bambini e dei ragazzi, nella considerazione che la vera partita di questa nostra epoca dovrà essere giocata non solo "per", ma "con" i bambini e gli adolescenti. La progettazione partecipata è un intervento che si propone di migliorare una situazione sociale attraverso la sua comprensione e si fonda su un coinvolgimento attivo di tutti e di ciascuno. Affinché un'attività di progettazione partecipata risulti significativa e coerente è necessario rispettare alcuni criteri d'intervento:

A loro la scelta: i ragazzi devono essere coinvolti fin dall'inizio basandosi sulle loro esperienze quotidiane

È importante partire da ciò che già si conosce per definire l'oggetto della propria ricerca-azione: lavorare sull'ambiente conosciuto dai bambini e dai ragazzi, partendo dai loro racconti e dalla loro personale visione, in modo che possano sentirsi pienamente coinvolti nella modifica della propria realtà.

Tutti inclusi: ognuno apporta un contributo e ogni contributo è utile al progetto

Tutti sono soggetti attivi e portatori di proprie idee, bisogni e proposte. Ogni proposta ha pari dignità e potere di incidere sul cambiamento. La progettazione partecipata è un laboratorio creativo che, attraverso una comunicazione efficace e meccanismi di accesso alle informazioni per tutti, permette a ciascuno di essere pro-attivo. Dà voce alle differenze ed è organizzata in modo da favorire la partecipazione di chi ha "diverse abilità".

Gioco: il risultato dell'attività è serio e importante, ma si realizza giocando e divertendosi

La progettazione partecipata costruisce un contesto in cui viene attivata la creatività di tutti i soggetti coinvolti. Le modalità per attivare la creatività sono diverse, dai giochi cooperativi all'uso dei diversi linguaggi (corporeo, mimico, ecc.), dai laboratori esperienziali alle tecniche di training, ecc. Importante è darsi l'occasione di cercare risposte nuove e differenziate.

La comunità educativa: coinvolgere tutti i soggetti che possono dare un contributo

Nella progettazione partecipata è fondamentale individuare quali soggetti sono attivi o dovrebbero essere coinvolti. Se pensiamo, per esempio, di riprogettare lo spazio mensa della scuola, sarà necessario coinvolgere anche il personale docente e non docente, chi rifornisce il punto ristoro, ecc. Ovvero tutti i soggetti coinvolti nell'oggetto della nostra ricerca (famiglie, scuole, istituzioni, società civile). La progettazione partecipata è un percorso che si sviluppa e si amplia includendo tutti.

Risultati creativi e concreti: cosa è cambiato davvero e in quale direzione

Un progetto partecipato è il risultato di un percorso ma crea a sua volta un cambiamento. I risultati devono poter essere monitorati e valutati. Soprattutto devono poter essere socializzati sia nel percorso sia nel prodotto. I metodi di lavoro per realizzare la partecipazione sono molti e dipendono dal territorio in esame, dalle finalità, dall'età dei ragazzi. Così dipenderanno dalle risorse e dalle esperienze pregresse della scuola, dal tessuto sociale in cui la scuola opera, dall'articolazione e lo sviluppo dato alle attività previste dal progetto, dall'organizzazione dei laboratori realizzati, dalle forme di comunicazione scelte. Ove vi siano le possibilità, l'attività progettata potrà assumere il carattere di una vera e propria ricerca-azione. L'importante

è che i ragazzi partecipino con un ruolo di protagonisti, maturando la consapevolezza delle competenze raggiunte.

Come organizzare un lavoro di Progettazione partecipata in classe: le fasi di un percorso possibile

a) Identificazione del problema

È consigliabile partire da ciò che i ragazzi sentono come privazione o come diritto non garantito all'interno del contesto scolastico, e uno spazio di ascolto reciproco delle loro narrazioni può costituire un valido inizio. Subito dopo avviene la presa di contatto con l'oggetto della ricerca-azione scelto collettivamente: il luogo, con la sua storia anche sociale, per come è vissuto dalle esperienze quotidiane dei ragazzi stessi. Cominciare dai vissuti dei ragazzi orienterà la ricerca verso qualcosa di vicino ai loro interessi: solo in un secondo momento si raccoglieranno idee, concetti, progetti. È un momento molto delicato ma può evitare che sia l'insegnante a orientare gli alunni in misura determinante.

b) Confronto nel tempo e nello spazio

Scelto un oggetto di ricerca, sarà interessante confrontarlo nel tempo e nello spazio con altri oggetti simili: il cortile della scuola con altri cortili scolastici, con altri cortili non scolastici, con un cortile di Luanda o di Rio de Janeiro, con il cortile dei genitori o dei nonni. Questa semplice attività comparativa offre ai ragazzi una relativizzazione del proprio punto di vista e la scoperta di chiavi di lettura altrimenti poco visibili.

c) Le voci altre

Una fase successiva è la ricerca e l'ascolto dei punti di vista di persone che in qualche modo frequentano quello spazio. Particolare cura va presa nel coinvolgere e ascoltare da un lato le persone che hanno una posizione sociale debole le categorie

“senza voce” e dall'altro coloro che vengono riconosciuti dalla classe come esperti delle questioni.

d) Mappatura

A questo punto il gruppo è pronto per dare una forma alle proprie ricerche: una mappa concettuale, una cartina, grafici semplici e creativi possono essere utilizzati allo scopo. Normalmente queste trascrizioni figurative del problema possono facilitare il sorgere di nuovi concetti prima ignorati e a evidenziare la natura sistemica dei problemi. Allo stesso tempo però aiutano i ragazzi a identificare le singole problematiche e fissare delle priorità di intervento: focalizzarsi su una precisa area aiuta a imparare ad affrontare un problema.

e) Interviste e partnership

Prima di procedere può essere divertente ed efficace intervistare altre persone per avere molti e diversi punti di vista sulle scelte che sono state fatte (chi intervistiamo? come li scegliamo?). Vengono quindi analizzati i problemi e i fabbisogni attraverso discussioni, feste, mostre, questionari, interviste, e mediante laboratori e giochi di ruolo si esaminano i diversi punti di vista possibili. I ragazzi possono inventare semplici giochi di ruolo per dare valore alle posizioni meno condivise, per ragionare attorno ai punti di forza delle proposte non selezionate, e sui punti di debolezza della proposta scelta. Quindi si approfondisce la conoscenza dei possibili partner locali, dei bisogni e delle possibili strategie. Individuando le opportunità di collaborazione con soggetti pubblici e privati e di attivazione di partenariati territoriali: si evidenziano i conflitti, si coinvolgono enti e istituzioni, si valutano le risorse economiche e si cerca, infine, la soluzione complessivamente più interessante.

f) L'azione

Tutto è pronto per l'azione. La fase di ricerca avrà senz'altro consentito ai ragazzi di individuare non solo il campo dell'azione ma anche la direzione dell'intervento. Essersi soffermati con mappe, grafici, cartine, aver ascoltato interviste, averle valutate nella classe, sono tutti elementi che renderanno l'intervento una logica e facile conseguenza della fase di studio. Gli interventi potranno quindi essere i più diversi: ci sarà chi si è concentrato su un'aula, chi su uno spazio interno o sul cortile, chi sarà uscito nel quartiere, in una piazza, in una via, in un parco. Sarà bene ricordare come sia più appassionante per i ragazzi fare micro progetti fattibili in poche settimane piuttosto che macro progetti che si sviluppano nei mesi o negli anni, e come i più piccoli in genere siano molto più interessati ai processi che ai prodotti finali (che dovranno essere trattati come un modo per valorizzare i processi, e non viceversa).

g) La valutazione

Come ogni progetto, i risultati che si vogliono ottenere dovranno avere le caratteristiche della:

Fattibilità: i suoi obiettivi possono essere raggiunti attraverso le attività previste, sulla base delle risorse e del contesto in cui si interviene.

Efficacia: attiva il cambiamento.

Efficienza: il rapporto tra risultati concreti e risorse utilizzate.

Impatto: la capacità del progetto di risolvere, attraverso gli effetti prodotti dalle diverse attività, i problemi individuati.

Sostenibilità: la capacità della comunità educativa di riprodurre e consolidare i cambiamenti introdotti dal progetto.

Il progetto viene valutato sulla base dei risultati effettivamente conseguiti e descritto nelle fasi essenziali del processo (procedura). In tal modo sarà possibile individuare le linee per lo sviluppo futuro dei processi di progettazione.