STRATEGIE DI INTERVENTO PER LA PREVENZIONE DELLA POVERTÀ EDUCATIVA

arcigaynapoli
IDENTITÀ LIBERE

REPORT DI PROGETTO

La presente pubblicazione è parte del progetto "A pazziella 'n man' 'e criature" sostenuto dalla **Fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia**.

© Comitato Provinciale Arcigay Napoli Antinoo, 2019
Reproduction is authorised provided the source is acknowledged. For any use or reproduction of individual photos, permission must be sought directly from the copyright holders.

CREDITS
All images © Arcigay Napoli Antinoo

INDICE

President's Statement.....4
Gruppo di Lavoro.....5
Introduzione.....6
Obiettivi.....9
Metodologia.....12
Risultati.....14
Report narrativo.....16
Riflessioni al Margine.....20

PRESIDENT'S STATEMENT

Il presente report rappresenta l'outcome del gruppo di lavoro che ha lavorato all'implementazione del Progetto **"A pazziella 'n man' 'e criature"** sostenuto dalla **Fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia**.

"A pazziella 'n man' 'e criature" è il progetto promosso dalla Comitato Provinciale Arcigay Napoli Antinoo in partenariato con **Nèfesh ONLUS**, il **Centro di Ateneo Sinapi dell'Università Federico II**, Il **Tamburo di Latta**.

E' per me un vero piacere presentare i risultati di questo lavoro.

L'attenzione ai bambini attraverso laboratori che utilizzano il gioco, rappresenta una felice opportunità di istruzione e ci conferisce la possibilità di poter generare, nelle aree di maggiore marginalità sociale, la cura di cui essi hanno bisogno per riflettere sulle dinamiche che generano discriminazioni e disparità sociali.

DANIELA LOURDES FALANGA

Presidente Comitato Provinciale Arcigay Napoli Antinoo

GRUPPO DI LAVORO

Team di Coordinamento

Carmela Ferrara	Coordinatrice - Arcigay Napoli
Francesco Garzillo	Conduttore Laboratori - Nèfesh ONLUS
Anna Lisa Amodeo	Supervisore Scientifico - Sinapsi
Vincenzo Capuano	Esperto Giocattoli - Il tamburo di Latta
Maria Patrizia Stasi	Presidente - Fbnai
Sara Plutino	Responsabile Monitoraggio - Fbnai

Segreteria Organizzativa

Roberta Migliaccio	Amministrativo - Arcigay Napoli
Luciano Correale	Addetto Stampa - Arcigay Napoli

Osservatrici non partecipanti

Carmela Lomasto	Tirocinante - Nèfesh ONLUS
Francesca Diletta Iavarone	Tirocinante - Sinapsi

Ringraziamenti

Il **Cpo di Vico** per il lavoro di sensibilizzazione nella penisola sorrentina e la promozione della partecipazione delle Istituzioni Scolastiche. Le Dirigenti Scolastiche **Alberta Maresca**, **Debora Adrianopoli**, **Daniela Flauto** e **Anna Pugliese** per il coinvolgimento dei rispettivi Istituti Scolastici. Le insegnanti **Mollo Anna**, **Virginia Ruggiero** e **Miriam D'Angelo** per aver fatto da collante tra le istanze organizzative delle Istituzioni Scolastiche e il coordinamento di Progetto. **Antonello Sannino** e **Massimo Aceti** per il lavoro di volontariato di affiancamento al coordinamento.

INTRODUZIONE

Un minore è soggetto a povertà educativa quando il suo diritto ad apprendere, formarsi, sviluppare capacità e competenze, coltivare le proprie aspirazioni e talenti è privato o compromesso. Non si tratta quindi di una lesione del solo diritto allo studio, ma della mancanza di opportunità educative a tutto campo: da quelle connesse con la fruizione culturale al diritto al gioco.
Il concetto di povertà educativa è comparso nella letteratura nel corso degli anni '90, ed è stato poi ripreso da organizzazioni non governative (in particolare Save the Children) e dai governi nella definizione delle politiche per l'infanzia e l'adolescenza.

Trattandosi di un fenomeno complesso, non è semplice darne una misurazione sintetica. I dati più recenti sono quelli di Ocse-Pisa elaborati dall'Università di Tor Vergata per Save the Children e ci indicano come i ragazzi delle famiglie più povere abbiano risultati in lettura e matematica molto inferiori ai coetanei. Non raggiungono le competenze minime in matematica e lettura il 24% dei ragazzi provenienti dalle famiglie più svantaggiate, contro il 5% di quelli che vivono in famiglie agiate. Un fenomeno negativo, perché porta le disuguaglianze economiche, educative, culturali e sociali a tramandarsi dai genitori ai figli. Il 61% dei 15enni del quartile socio-economico e culturale più alto ha raggiunto un livello di competenze che gli consentirà un apprendimento lungo tutto il resto della vita. Questa percentuale scende al 26% tra i ragazzi del quartile più basso. Ulteriori dati ci aiutano a contestualizzare la mancanza di occasioni educative, culturali e sportive tra i minori: il 53% non ha letto libri l'anno precedente, il 43% non ha praticato sport e il 55% non ha visitato musei o mostre.
A questi dati preoccupanti, da rilevare inoltre che il diritto al gioco e all'accessibilità al gioco per tutte e tutti i bambini è ulteriormente leso dalla produzione e dalla comunicazione stessa che ruota intorno al giocattolo. In tal senso rileviamo l'interessante ricerca realizzata da Coface, network di associazioni europee che rappresenta gli interessi di tutte le famiglie in Europa (e presso il Parlamento Europeo) e coordinato dalla ricercatrice italiana, Paola Panzeri.
Nell'ambito di questa ricerca sono state analizzate le immagini di 3125 bambini in 32 cataloghi di 9 paesi (Belgio, Bulgaria, Croazia, Danimarca, Germania, Italia, Spagna, Svezia e Gran Bretagna) e sono stati analizzati, lungo l'arco di un anno. I risultati mostrano che "Più di un terzo dei cataloghi (il 37.5%) era diviso in sezioni "per maschi" e "per femmine".

I maschi erano almeno due terzi dei bambini presenti in 5 sezioni (su 13): videogames (67%), costruzioni (69%), droni (72%), macchine e mezzi di trasporto (74%), guerra e armi (88%). Le femmine erano più di due terzi del totale solo in due sezioni: attività di cura, bambole (87%) e prodotti di bellezza (94,5%). Sui 3125 bambini, 2908 sono stati identificati come bianchi, 120 neri, 59 di famiglie miste, 31 asiatici, 7 medio-orientali. Su 3125 bambini, nessuno aveva disabilità visibili.

I risultati dell'analisi del gruppo di ricerca suggeriscono, quindi, come attraverso la produzione di giocattoli e la comunicazione e promozione degli stessi si vengano a creare rappresentazioni pregiudizievoli dei bambini e dei loro giocattoli andando ad alimentare ulteriormente marginalità sociali già storicamente determinate su presunte basi gerarchiche che dividono le persone in base a una caratteristica: il sesso, la razza, l'identità di genere, l'abilità, ecc.

In coda allo studio, Coface lancia importanti raccomandazioni per guidare tutti coloro che sono coinvolti nelle attività che coinvolgono i giocattoli:

1. Lasciare che siano i bambini a decidere con cosa giocare tralasciando divisioni in sezioni per maschi e per femmine;
2. Non indirizzare i bambini verso professioni e ruoli stereotipati;
3. Rappresentare le famiglie nella loro diversità;
4. Includere nel mondo dei giocattoli anche i bambini diversamente abili che, attualmente, sono invisibili;
5. Bambini e diversità etnica: è il momento di avere una rappresentazione realistica di tutti i bambini.

OBIETTIVO

Il progetto "'A pazziella 'n man' 'e criature '" nasce con l'intento di porre l'attenzione necessaria al diritto al gioco di tutti i minori al fine di contrastare la marginalità sociale, l'esclusione e la povertà educativa alla quale alcune categorie di soggetti sono sottoposti in relazione a caratteristiche quali il sesso, la razza, l'identità di genere, l'orientamento sessuale, l'abilità, ecc.
Pertanto si intende implementare e sperimentare un laboratorio educativo/esperenziale mediante il quale creare un'occasione d'incontro, d'integrazione, di crescita e sviluppo personale, per ridurre le sempre più diffuse forme di isolamento, emarginazione sociale e discriminazione.

Il progetto/laboratorio è volto a ridurre la povertà educativa e la marginalità sociale attraverso l'utilizzo di due medium particolari: il giocattolo ed il giocare.

Il giocattolo è tuttaltro che un oggetto innocente. Il giocattolo è un artefatto culturale oggetto di studi e riflessioni differenti: pedagogiche, antropologiche e dello sviluppo della Storia del Pensiero. Il giocattolo è un oggetto paradigmatico e la sua storia è l'insieme di tante storie: del costume, dell'artigianato, dei generi, quindi del maschile e del femminile, della moda, politica, economica, antropologia, pedagogia. Storia, quindi, anche delle separazioni nette tra classi sociali, economiche, di genere, etniche, d'abilità etc...; storia, quindi, anche delle marginalità sociali nelle epoche storiche e delle povertà educative conseguenti.

Il giocare è l'altro termine cardine del progetto/laboratorio. Il giocare dei bambini non è un atto senza significato. Tale conoscenza la dobbiamo, in particolare, al discorso psicoanalitico che ha sottolineato quanto il gioco per il bambino non è mero passatempo spensierato, ma il lavoro fondamentale attraverso cui alimentare pensiero simbolico, spazio mentale. Attraverso il gioco il bambino impara a dominare e padroneggiare il mondo esterno e media l'angoscia di un mondo interno, elaborando conflitti e fantasie.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

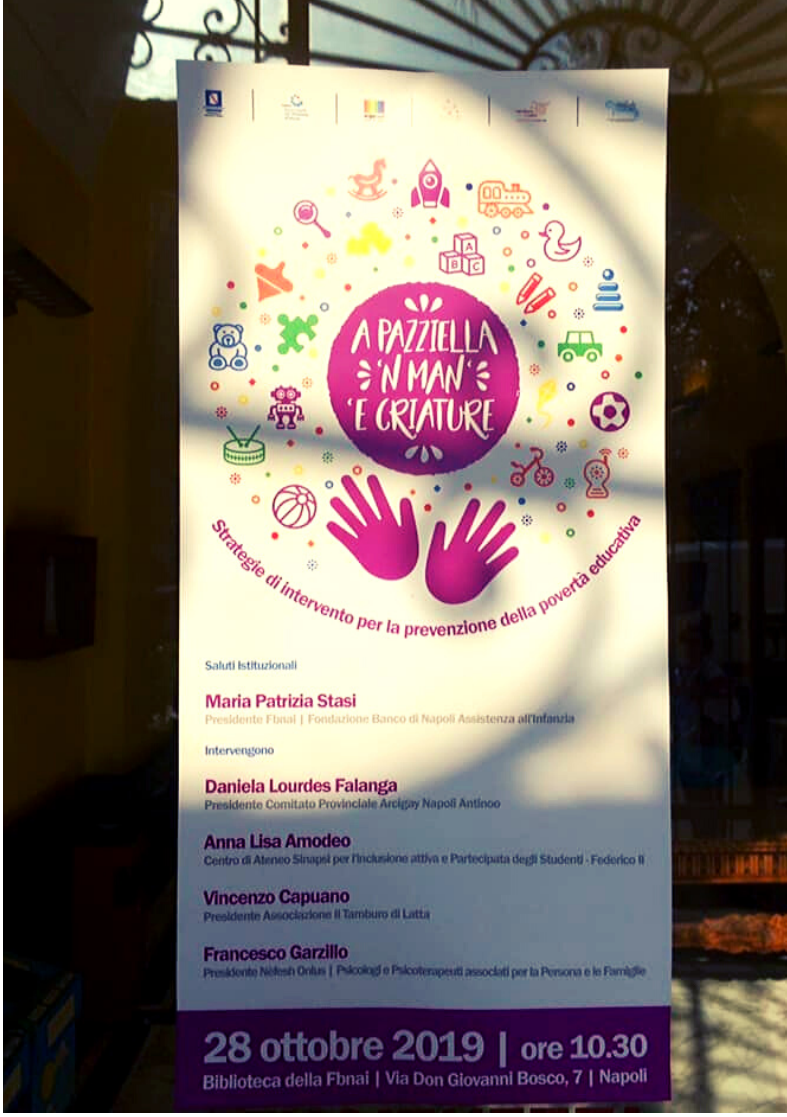
- promuovere una cultura di valorizzazione delle differenze ed inclusione delle differenze nei processi educativi quale modalità utile alla riduzione della la povertà educativa e la marginalità sociale;
- realizzare dei laboratori/attività per l'acquisizione, mediante modalità esperenziali, di conoscenze e competenze affettive volte all'inclusione delle molteplici identità sociali;
- favorire il benessere di bambini e adolescenti attraverso un ascolto attento delle loro richieste, esigenze e inclinazioni personali;
- promuovere dinamiche inclusive mediante un'educazione socio-affettiva e relazionale;

"Allora il toccare, il vedere, il leggere, il giocare andrebbero riesaminati per scoprire quanto vi sia in essi di graffiante sociale, in una parola di incessante recupero del diverso: non tanto per un inutile solifoquio adolescenziale... quanto per il recupero di un adulto stare nel normale in modo diverso."

(L. Guerra)

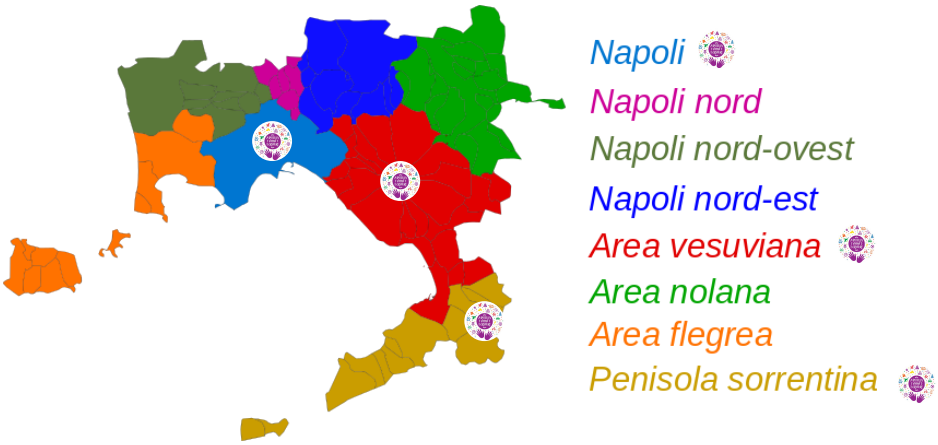
METODOLOGIA

Il Social Playing, approccio metodologico ideato ed implementato dalla Prof.ssa Anna Lisa Amodeo, coordinatrice della Sezione Anti-discriminazione e Cultura delle Differenze del Centro di Ateneo SInAPSi - Università degli Studi di Napoli Federico II - e dal suo Staff.
In un parallelismo tra attività onirica e gioco tale metodologia si propone come una rivisitazione del dispositivo del social dreaming (Lawrence, 1998, 2002, 2003). La Matrice di Social Playing si fonda sulla condivisione di storie create spontaneamente a partire da un gioco-stimolo che ciascun partecipante trova adagiato sulla propria sedia. Tale metodologia consente di favorire da un lato, il libero fluire della creatività dei partecipanti e, dall'altro, l'emergere del loro mondo interno convogliando nel gruppo conflitti, fantasie, timori e desideri.
Grazie alla rete associativa sollecitata dal dispositivo, in un processo di amplificazione reso possibile dal setting gruppale, emozioni e vissuti individuali confluiscono in una narrazione collettiva, dove ogni storia si lega all'altra e trova nel gruppo quello spazio potenziale di elaborazione, sperimentazione e contenimento.
Questo approccio, riconoscendo nell'intersoggettività una dimensione fondante per l'individuo, consente inoltre di lavorare implicitamente sui processi d'inclusione stimolando la cooperazione e la relazione con l'Altro interlocutore necessario al processo di soggettivazione.
Le matrici di Social Playing seguono, per la disposizione dei partecipanti, il classico pattern a spirale o a fiocco di neve, hanno una durata di circa un'ora e mezza e si adattano al lavoro con gruppi di medie dimensioni.
Il conduttore svolge il ruolo di facilitatore nell'emersione di una storia collettiva (di cui aiuta a tessere la trama facendo da collante, con i suoi interventi, tra le singole storie) che il gruppo possa condividere e utilizzare in modocreativo.


A PAZZIELLA 'N MAN 'E CRIATURE
Strategie di intervento per la prevenzione della povertà educativa
Saluti Istituzionali
Maria Patrizia Stasi
Presidente Fbnai | Fondazione Banco di Napoli Assistenza all'Infanzia
Intervengono
Daniela Lourdes Falanga
Presidente Comitato Provinciale Arciga Napoli Antinoo
Anna Lisa Amodeo
Centro di Ateneo Sinapsi per l'inclusione attiva e Partecipata degli Studenti - Federico II
Vincenzo Capuano
Presidente Associazione Il Tamburo di Latta
Francesco Garzillo
Presidente Nefesh Onlus | Psicologi e Psicoterapeuti associati per la Persona e le Famiglie
28 ottobre 2019 | ore 10.30
Biblioteca della Fbnai | Via Don Giovanni Bosco, 7 | Napoli

chi legge... non ha paura
FATATRAC

RISULTATI



Il progetto è riuscito a colpire tre diverse zone dell'area Metropolitana di Napoli:

- Napoli;
- Area Vesuviana
- Penisola Sorrentina

230

Il progetto ha coinvolto 230 studenti e studentesse della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado

Il progetto ha coinvolto 6 Istituti Scolastici della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado

6

REPORT NARRATIVO

Il discorso psicoanalitico ha sottolineato quanto il gioco per il bambino non rappresenti esclusivamente un passatempo spensierato, ma un lavoro fondamentale attraverso cui alimentare il pensiero simbolico, uno spazio mentale. Con il gioco il bambino impara a mediare tra il mondo esterno e l'angoscia di un mondo interno, elaborando conflitti e fantasie. Tale progetto ha utilizzato la metodologia del "Social Playing", rivisitazione del dispositivo del social dreaming (Lawrence, 1998, 2002, 2003), strutturata come laboratorio esperienziale condotto da psicologi e psicoterapeuti, in cui il giocattolo rappresenta uno stimolo per la creazione spontanea di storie; l'assetto a matrice ha permesso il libero fluire della creatività dei partecipanti, l'emersione di libere associazioni e dei propri vissuti interni, legati alle relazioni, alle fantasie ed ai conflitti che talvolta possono contribuire anche all'esclusione e alla marginalizzazione dell'altro.
Il laboratorio, che ha coinvolto diverse scuole primarie e secondarie di Primo grado della Città Metropolitana di Napoli, ha rappresentato un luogo d'incontro, uno spazio per pensare e pensarsi, attraverso le libere associazioni che emergevano da ciascun gruppo e la loro condivisione. La narrazione gruppale, inizialmente, è partita proponendo storie "arrangiate", ovvero frammentate, in attesa del tempo necessario a far emergere associazioni e lasciarsi andare alla creazione di narrazioni sempre più elaborate e dettagliate. Tra gli obiettivi posti, vi era la promozione di una cultura di valorizzazione delle differenze, che può realizzarsi soprattutto tramite lo sviluppo delle proprie competenze affettive volte all'inclusione delle molteplici identità sociali.

Tra le varie macro-aree individuate, in effetti, l'affettività e la possibilità - o l'impossibilità - di toccare i propri vissuti emotivi hanno occupato ampio spazio: "*Un altro ragazzo parla di una ragazza che non si è mai aperta con nessuno nella sua vita ed è rimasta tutta la vita da sola. Ha avuto una seconda possibilità per non rimanere da sola, diventando una bambola, così da non ripetere gli stessi errori di prima*". La trasformazione in una bambola può far pensare al riconoscimento della complessità nella condivisione dei propri vissuti emotivi e al pensiero magico di liberarsene, come a voler dire "*se non provo niente posso rischiare o sbagliare di meno*". Durante gli incontri ricorreva spesso la rappresentazione di "*sbagliare a parlare*", perché si viene derisi, giudicati o addirittura bullizzati. Qualsiasi siano le "*conseguenze*" dell'esplicitare la propria emotività, risulta difficile farsi capire. Ci sono stati un coccodrillo senza voce, Tom che decide di "*non parlare più*", un manichino "*bullizzato, che si copriva sempre la bocca*". Nelle narrazioni che gradualmente si susseguivano, il tema del bullismo ricorreva spesso e in diverse forme; si rischiava di esserne vittime se si condivideva la propria emotività e i propri vissuti o di essere carnefici quando non gli si poteva dare voce: "*Un ragazzo parla di un coccodrillo e dice che Dio mise al mondo e creò gli animali e tutti loro diede un verso, tranne al coccodrillo e per questo motivo divenne aggressivo*". Il bullismo sembrava quasi sempre legato ad una vulnerabilità.
Pensare le emozioni può risultare faticoso, come farsi carico del proprio mondo interno, mettendoci le mani. Questo ha a che fare anche con la domanda, che alcuni gruppi si sono posti, di cosa significhi diventare adulti; si acquisiscono nuove capacità, come quella di pensarsi, di nominare le proprie emozioni, ma si perdono anche alcune parti di sé, quelle infantili, come nella storia di Giuseppe che "*parla di un robot a cui manca un braccio*". Il lutto, spesso, riguarda anche genitori o figure significative per la vita dei personaggi delle storie, che affrontano perdite importanti e dolorose durante lunghi viaggi di sola andata, viaggi interiori che, forse, portano ad esplorare il nuovo cambiamento legato all'adolescenza.

Il processo di crescita e delle narrazioni che hanno attraversato gli incontri si inserisce in un continuum che va da una condizione di fusione, in cui risulta difficile distinguersi, ad una graduale individuazione e caratterizzazione dei personaggi. Inizialmente, infatti, protagoniste di alcuni viaggi sono state le zebre, animali difficili da distinguere tra loro, anche per la connotazione sessuale: "*la prima storia elaborata parla di una zebra che nacque 13 anni fa, dopo poco tempo dalla sua nascita morì il padre, e la madre e il figlio decisero di fare un lungo viaggio che li portò in uno zoo*", luogo in cui si addomestica, che probabilmente richiama una norma non interiorizzata ma genitoriale. Nelle narrazioni successive, la zebra inizia a stabilire i suoi confini, esplorando la possibilità di imporre il suo bisogno di indipendenza: "*Un altro studente racconta una seconda storia, su una zebra che non usciva mai di casa, fin quando decise di uscire ma la mamma gli disse di tornare a casa, ma lui disse di no"*, dando voce al desiderio di ricercare una strada che fosse sua. Durante le peripezie dei viaggi raccontati, l'amicizia risulta essere una risorsa importante, che permette di ritrovare la rotta e poter essere riconosciuti, come per lo stesso Tom che "*alla fine capisce che le vere amicizie sono quelle che sanno capirti*" oppure un ippopotamo che resta sempre chiuso in casa, "*fin quando non vengono dei ragazzini che lo fanno uscire*". Sembra che le amicizie permettano di incrementare la fiducia nella scoperta di un mondo esterno che possa accogliere la conquista di una propria autonomia, di condividere anche i propri vissuti e la propria affettività: "*secondo Patrizia, lei e gli altri cambiano carattere in base alla persona che si trovano avanti. Se sono con una persona più forte di loro sono timidi, invece con una persona amica si aprono di più*". È probabile che la vulnerabilità esperita quando le proprie emozioni vengono nominate possa essere meno feroce in compagnia di qualcuno che "*può capire*" perché sta intraprendendo anche il suo viaggio di crescita.

A chiusura di ogni matrice, i gruppi si riunivano per la restituzione finale, un tempo che permettesse al conduttore di mettere insieme i vari "pezzi" emersi dalle libere associazioni, proponendo possibili letture della narrazione gruppale, e all'intero gruppo di ritornare su tutto il materiale messo in campo, desiderando anche approfondire alcuni aspetti legati alle storie proposte. "*Molti di loro hanno detto che non vogliono diventare adulti perché diventare adulti significa avere delle responsabilità*" e, subito dopo, è stato nominato il cartone di "*Bob l'aggiusta tutto*", probabilmente identificandolo con il conduttore; forse riferendosi all'importante responsabilità del riconoscere il proprio mondo interno, del suo caos, e a rassicurarsi della presenza di qualcuno che potesse condividerlo e aiutare, insieme a loro, a mettere un po' di ordine.

RIFLESSIONI AL MARGINE

Il progetto "'A pazziella 'n man' 'e criature '" ha rappresentato una sfida tanto per il partenariato di lavoro quanto per il territorio e le comunità.
Alla comunità, in particolare, è doveroso fare riferimento. Il capofila - Il Comitato Provinciale Arcigay Napoli Antinoo - di questo piccolo ma importante progetto possedeva già alla partenza di progetto un'importante tessuto di relazioni con le istituzioni scolastiche derivante dal decennale lavoro di sensibilizzazione sulle questioni legate al genere e all'orientamento sessuale implementato nel corso della sua storia. Ciononostante la particolare declinazione del progetto ha dato la possibilità al Comitato di aprire ulteriormente i suoi ambiti di collaborazione sia mediante il lavoro svolto con il CPO di Vico sia con la cooptazione degli Istituti Scolastici coinvolti nel progetto; questi ultimi hanno infatti per la prima volta collaborato con il Comitato andando così a rinforzare ulteriormente la rete istituzionale con la quale il Capofila collabora. Questi sono dati che se da un lato rappresentano un importante valore sulla ricaduta comunitaria che il progetto ha avuto, dall'altro rendono anche conto delle possibilità future di continuità e sostenibilità di lavoro sulla sensibilizzazione all'inclusione delle differente come lavoro possibile ben oltre i margini stretti delle reti già note.
Fatta questa premessa, inoltre, la sfida affrontata ed a cui si è fatto riferimento è possibile declinarla da almeno tre

vertici di osservazione: di visione, metodologico e in riferimento al gruppo target.
In riferimento alla visione, di primaria importanza, è il vertice delle discriminazioni multiple. Il progetto, infatti, attraverso l'utilizzo di materiale stimolo eterogeneo (pupazzetti bianchi come quelli neri, animaletti dalla connotazione di genere non definibile, pupazzetti con gambe e/o braccia assenti, pupazzetti completamente differenti dagli altri come i piccoli robottini, etc...) ha dato la possibilità ai ragazzi e alle ragazze incontrati di inventare storie differenti ed a partire da queste di riflettere sui differenti assi di pregiudizio, discriminazione, esclusione e prepotenza.
In riferimento alla metodologia, invece, è doveroso il riferimento al Social Playing. Il lavoro di sensibilizzazione sulle questioni riferite alle differenze in tenera età sono - solitamente - affrontate mediante il racconto di storie/favole pensate dagli adulti per i bambini - pensiamo a quante pubblicazioni dall'indiscutibile valore ci sono state negli ultimi anni di favole pedagogiche scritte al riguardo. La metodologia del Social Playing, invece, assume quale punto di partenza del lavoro le storie prodotte dai bambini con tutto il complesso mondo di fantasie, paure e desideri che le accompagna.
Il terzo vertice di osservazione è il gruppo target. Negli anni, infatti, il Comitato Provinciale Arcigay Napoli Antinoo ha lavorato molto sulla sensibilizzazione all'inclusione delle differenze in ambito scolastico concentrando soprattutto i propri sforzi sugli alunni della Scuola Secondaria di Secondo Grado. Il progetto, invece, mediante il coinvolgimento di un partenariato importante ha dato la possibilità di spingere su fasi evolutive del ciclo di vita differenti oltre che fornire gli stumenti di lavoro e metodologici atti a continuare questa tipologia di lavoro.
Rivelati questi aspetti secondo noi importanti al fine di rendere conto del valore della sperimentazione avviata vogliamo infine anche rappresentare delle questioni da migliorare al fine di rendere più performanti gli interventi.
In tal senso, limite principale dell'intervento è stato il lavoro sulla modalità dell'unico intervento "rischia tutto".

Si è rilevata, infatti, nel corso della progettazione la necessità di immaginare e implementare interventi con una maggiore continuità nel tempo al fine di consentire ai ragazzi di avere il sufficiente spazio mentale e temporale utile a meglio esplorare e sedimentare le complesse vicissitudini emozionali sperimentate nell'incontro con la differenza e la relativa spinta all'inclusione.