

CARTE IN GIOCO PER UN TERRITORIO CHE INCLUDE:

un laboratorio partecipativo per operatori e insegnanti

Chiara Fante
Fabrizio Ravicchio
Chiara Malagoli
Giovanni Paolo Caruso
Lucia Ferlino

Istituto Tecnologie Didattiche-
Consiglio Nazionale delle Ricerche
(ITD- CNR)

chiara.fante@cnr.it

INTRODUZIONE

GOOD (Guardare Oltre l'Orizzonte, Dalla scuola al paesaggio educativo) è un progetto quadriennale finanziato dall'impresa sociale Con i Bambini e coordinato dalla **Cooperativa Sociale C.E.M.E.A.** che coinvolge una rete di associazioni, di polisportive e cooperative, l'Istituto Comprensivo Pirri, l'Università di Cagliari, ITD/CNR e il Comune di Cagliari. L'obiettivo principale di GOOD è sviluppare un modello educativo integrato, capace di connettere contesti formali e informali per favorire l'inclusione sociale di minori in condizioni di doppio svantaggio educativo (disabilità e disagio socioeconomico). A partire dalla necessità di riflettere in modo più approfondito sul significato di **inclusione sociale**, è stato progettato ed avviato un laboratorio partecipativo, in linea con i principi della *Community-Based Participatory Research*, finalizzato a: 1) sostenere una riflessione sull'inclusione sociale e sugli eventuali ostacoli alla sua realizzazione nel territorio; 2) costruire un linguaggio e obiettivi comuni a sostegno delle future azioni di ricerca. Per favorire l'emergere di vissuti e significati personali, il laboratorio utilizza **le carte Dixit**, ispirandosi alla logica della ricerca visuale.

MATERIALI E METODI

Il laboratorio "Carte in gioco per un territorio che include", rivolto ai diversi attori coinvolti in GOOD, è progettato per essere realizzato in piccoli gruppi intorno a domande guida, ciascuna accompagnata dalla scelta di una carta- immagine evocativa da parte dei partecipanti. Nel primo round dell'attività, "Un paesaggio inclusivo", i partecipanti sono invitati a esplorare il significato di inclusione nella comunità; nel secondo, "Ostacoli all'inclusione", a condividere esperienze di barriere sociali. I primi due incontri realizzati, registrati e trascritti verbatim, hanno coinvolto 20 partecipanti tra docenti (N=10) e operatori del terzo settore (N=10).

Analisi. I trascritti sono stati analizzati da due ricercatori con un approccio bottom-up ispirato all'Analisi Tematica di Braun & Clarke (2006). I codici identificati sono stati raggruppati in base alla loro similarità in temi, organizzati in tre domini concettuali: *Inclusione Sociale*, *Esclusione Sociale* e *Ostacoli all'inclusione*. È stato utilizzato il software MAXQDA a sostegno della codifica e dell'analisi visiva.

RISULTATI

Sono stati identificati complessivamente **315 codici**, organizzati in **14 temi** all'interno delle tre categorie concettuali (Fig. 1). Attraverso lo strumento visuale **MAXMap**, è stato possibile rappresentare graficamente i codici esclusivi e condivisi dai docenti e operatori rispetto alle definizioni di inclusione sociale e agli ostacoli identificati nel loro territorio (Fig. 2, *codici relativi alla definizione dell'inclusione in rosso*, *codici relativi agli ostacoli in verde*).

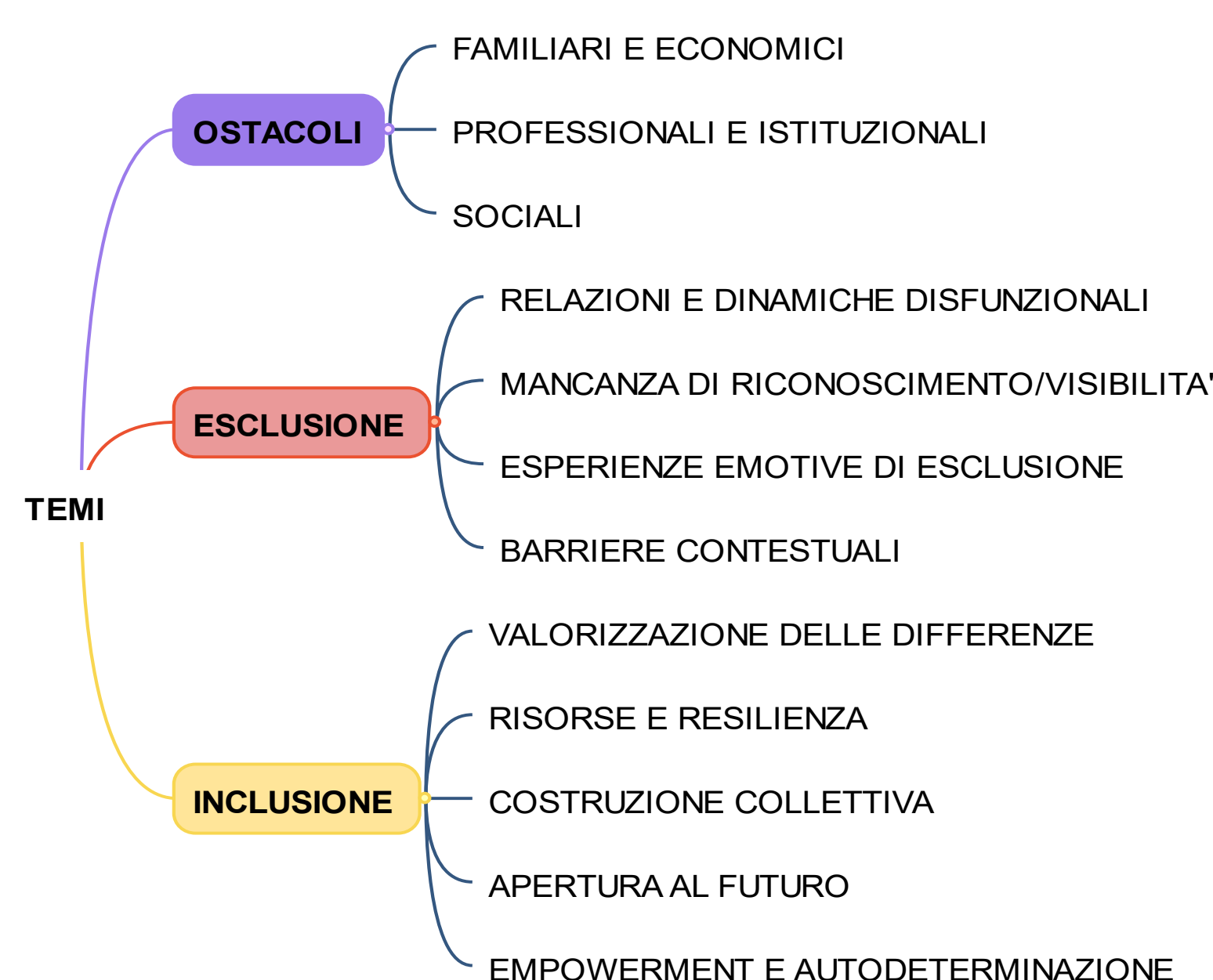


Fig.1: temi identificati

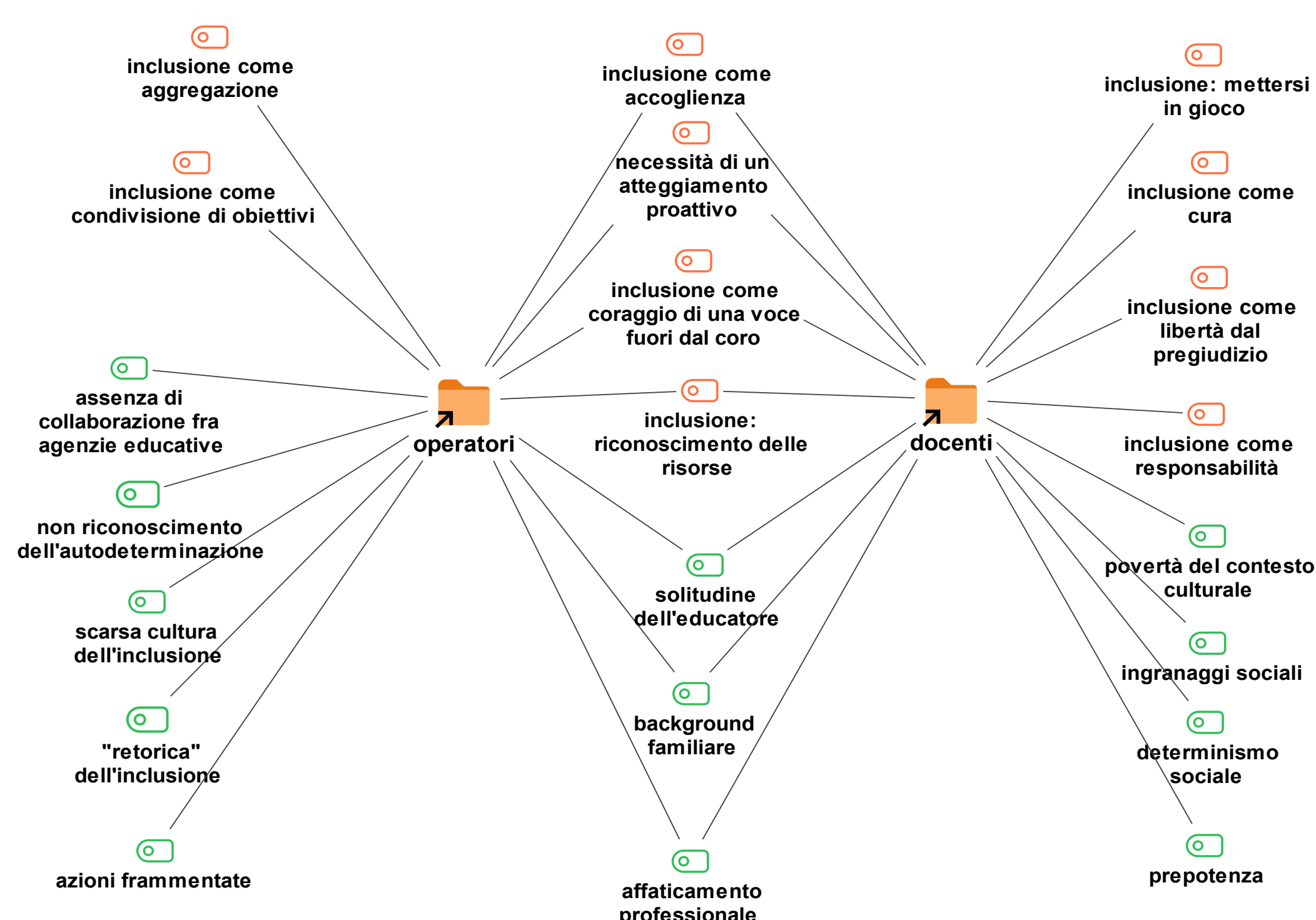


Fig.2: codici condivisi ed esclusivi

CONCLUSIONI

Le immagini di Dixit si sono dimostrate un dispositivo efficace per stimolare narrazioni e condividere vissuti e significati legati all'inclusione sociale. I temi emersi, frutto di un processo di co-costruzione tra docenti e operatori, costituiscono una base solida per orientare le fasi successive del progetto. La messa in luce di ostacoli specifici e condivisi apre la strada a interventi mirati, capaci di sostenere la creazione di un paesaggio educativo più inclusivo attraverso l'allineamento e la condivisione delle **priorità educative**.