

BRO-OUT



a cura di: Ilaria Granata, Davide Pusceddu, Beppe Quaglia

INTRO

Progetto di **prevenzione e di educativa di strada** con **adolescenti e giovani 13/25 enni**. **Scopo**: favorire partecipazione giovanile, facilitare la creazione di legami e relazioni, favorire aggregazione e rendere visibili e coinvolgibili i giovani nei contesti di vita extrascolastica\extrafamiliare. **Pattern**: **A** Osservazione e Mappatura. **B** Aggancio e costruzione delle relazioni con i gruppi. **C** Allestimento spazi di ascolto diffuso stabili. **D** Coprogettazione attività. **E** Sostegno alle iniziative proposte\organizzate dai gruppi.

METODI\INGREDIENTI

- 1. Coppia mista** di educatrice + educatore
- 2. Unità Mobile**: veicolo itinerante con: Calciotto, Ping Pong, postazione gaming pc portatile, consolle dj, diffusore audio, alimentazione portatile (6 h energia) kit street soccer, giochi da tavola, sedie, tavolino, mic. lavalier, smartphone/applicazioni.
- 3. Allestimento spazi accoglienti >> bassa soglia di accesso**; no richiesta performance.
- 4. Reale margine di decisione** per ragazz* (rif. attività).
- 5. Potenziamento presenza web e utilizzo digital**: Suite Google + **Instagram come community**.
- 6. Da piccoli gruppi di affinità** (cit: Davide Fant) a **Laboratorio** (come uno degli strumenti) di protagonismo: visto come **processo attivatore**.
- 7. Facilitazione di gruppi di confronto** su tematiche vicine ai giovani.
- 8. Gruppi di giovani produttori di esperienze** (podcast *Coscienza sprecata*, cinema, rap, cittadinanza attiva, etc).
- 9. Sostegno nelle intenzioni sperimentali**, nella gestione di rischi evolutivi controllati in autonomia.
- 10. Attivazione di percorsi con i giovani negli spazi** per i giovani.
- 11. Costruzioni di ponti con gli adulti** (servizi, le realtà locali, altri ambienti di vita). **Community Organizing** (creare alleanze civiche, sviluppare cittadinanza attiva, promuovere inclusione degli invisibili).
- 12. Formazione continua** (Advocacy di comunità, Strumenti e metodi partecipativi, Linguaggi e culture giovanili – Manga, Serie Tv, Videogame, Podcast, Public Speaking, etc –).
- 13. Soft skills** educatori/trici (street culture, linguaggi nuove generazioni, utilizzo social).
- 14. Uso di linguaggi non convenzionali** per costruzione **canali non convenzionali** (podcast, rap, gaming, manga/anime e street culture).

RISUL\DATI

BRO-OUT CHIERI
Oltre **150 ragazzæ** sono state agganciate, di cui **40** hanno sviluppato **relazioni stabili** con gli educatori e **15** hanno partecipato a **percorsi individualizzati** di accompagnamento (sostegno autonomia, sviluppo personale e orientamento formativo o lavorativo). Emergono bisogni, desideri e potenzialità che hanno trovato spazio e attenzione.

CONCLUSIONI\TOMOGRAFIA

ITEM

- | | |
|------------------------------------|---|
| Presenza educativa | > Spazio complesso: coniuga prevenzione, inclusione e protagonismo |
| Aggancio e relazioni educative .. | > Rapporti autentici e duraturi |
| Coprogettazione | > Ragazzæ protagonista attiva delle esperienze |
| Spazi e strumenti | > Luoghi naturali di incontro e strumenti ludico-educativi come mezzo di inclusione e socializzazione |
| Linguaggi non convenzionali | > Inclusione e riflessione su temi complessi* |
| Luoghi di sosta | > No richiesta performance = vivere il tempo liberamente (+ dialogo) |
| Ascolto e partecipazione attiva.. | > Coinvolgimento in progettazione laboratori e attività formative |
| Formazione e soft skills educat. . | > risposta concreta a bisogni con linguaggi appropriati |
| Costruzione rete territoriale ... | > Connessione con realtà associative presenti |

* ambiente, violenza di genere, temi di identità contemporanea