

Blog Post - raccontare la ricerca scelta

WELL-FARE: new generation

Abbiamo denominato il nostro progetto “**WELL-FARE: new generation**”, richiamando il Welfare e i giovani di oggi. Il **welfare** è un insieme di dispositivi a favore di tutti, soprattutto per fornire servizi alle fasce più deboli della comunità. Abbiamo bisogno dei servizi anche solo per il fatto di attraversare una certa fase della nostra vita: la maggior parte delle somme stanziare per il welfare è dedicata ai servizi per gli anziani e per l'infanzia. Il welfare insomma è il frutto più prezioso della democrazia, il dispositivo che trasforma un potenziale conflitto in fraternità. Infatti, attraverso i servizi di welfare i problemi di una famiglia diventano problemi di tutti.

Per promuovere il **welfare** sono necessarie nuove attrezzature mentali, relative non solo alla visione (il dove e il perché), ma anche e soprattutto ai dispositivi metodologici e organizzativi (il come).

I tre fondamenti per la realizzazione del welfare sono:

- **Aggancio.** L'evaporazione dei legami sociali chiede modalità non tradizionali di aggancio dei cittadini, soprattutto se ci si prefigge di coinvolgere persone che non si rivolgono ai servizi pur essendo attraversate da consistenti problemi: meglio un passaparola allestito tramite figure di riferimento del paese “in cui si va a bussare alle porte cui non bussa mai nessuno rispetto a lettere o mail”. Un altro aspetto centrale relativo all'aggancio riguarda la scelta di oggetti di lavoro circoscritti e utili: per connettersi con persone indebitate che hanno vergogna a mostrare la loro situazione, avrà poco successo un corso di formazione sul bilancio familiare, mentre sarà più promettente convocare un incontro sulle modalità attraverso le quali risparmiare. Ogni oggetto è una “scusa”, una “porta” per intercettare i nuovi vulnerabili. Pensare e proporre questi oggetti richiede creatività e capacità di uscire da consuetudini che oggi si propongono come iniziative innovative.
- **Attivazione.** La costruzione di questa innovazione richiede particolari attenzioni di ascolto. L'obiettivo del welfare è quello di formare collaboratori in grado di fronteggiare in modo sempre più autonomo l'aumento esponenziale di problemi che attraversano la società.
- **Manutenzione.** Una volta attivata la disponibilità dei cittadini, va adeguata la manutenzione del capitale sociale creato; il capitale sociale è un'energia rinnovabile, ma ne va fatta adeguata manutenzione altrimenti si disperde.

Il nostro progetto mira alla realizzazione di una ludoteca a gestione municipale. Tale struttura, destinata a bambini e ragazzi di età compresa tra 3 e 18 anni, fornisce servizi socioeducativi, corsi di formazione sul mondo del lavoro e attività di svago. Esso concede la possibilità di svolgere sia attività a fini ludici, che a fini didattici, inoltre possono essere eseguiti i compiti in modo autonomo o assistito da personale qualificato e di potersi formare rispetto alle realtà produttive che ci circondano. Questo spazio potrebbe essere l'occasione per bambini e ragazzi di relazionare con persone diverse da quelle dell'ambito familiare, quindi può servire per accrescere le proprie qualità personali e interpersonali. Abbiamo scelto di sostenere la realizzazione di tale progetto, in quanto sul nostro territorio non sono presenti strutture adibite a tale scopo.

Gli obiettivi che si prefigge di raggiungere sono quelli di praticare il gioco e/o studio in gruppo con i compagni della stessa età e con personale qualificato; di aumentare la comunicazione e migliorare le relazioni del bambino con l'adulto in generale; di rapportare materiale ludico

adeguato ai bambini con handicap; di realizzare le attività di animazione infantile in relazione principalmente; di offrire uno spazio adeguato al gioco per sviluppare l'immaginazione, la creatività e lo spirito ludico; di agevolare l'incontro dei compagni di gioco per condividere non soltanto i giocattoli, bensì, soprattutto, i momenti di espansione ludica, le risate, i sentimenti, l'immaginazione. Compagni che, magari, diventeranno amici e che hanno condiviso con loro un periodo di vita; di agevolare la convivenza e l'espressione di una relazione tra i bambini e gli adulti più naturale e comunicativa; di educare ad abitudini positive e allo stesso tempo allo studio; di recuperare i tempi di esecuzione dei compiti assegnati dagli insegnanti ai bambini e, infine, di conoscere, attraverso le attività dei ragazzi direttamente relazionate con l'ambiente intorno.

La ludoteca è la risposta perfetta per quelle giornate uggiose dove diventa impossibile giocare all'aperto. Potrebbe diventare un luogo meraviglioso anche per i ragazzi più grandi, che possono trovarsi con la propria cerchia d'amici in un ambiente controllato da adulti che, allo stesso tempo, li lascia liberi di giocare e studiare come più preferiscono.

Una ludoteca ha sempre a disposizione un gran numero di giochi, adatti a tutte le età. In questo modo si ha la possibilità di provare un gioco prima di decidere d'acquistarlo, ed allo stesso tempo si garantisce la possibilità di gioco al bambino che, magari, ha una famiglia la cui possibilità economica non consente di comprare ogni gioco desiderato. Inoltre è garantita la possibilità di accedere a strumenti e sussidi didattici che favoriscono l'apprendimento.

Al fine di recepire le informazioni necessarie per la creazione di questo progetto, abbiamo deciso di integrare la tradizionale modalità di ricerca con l'utilizzo di altri criteri di analisi, quali la ricerca di dati secondari, lo svolgimento di attività di "Team Working" e attraverso "Online Research Methods".

Abbiamo pensato di coinvolgere esperti e/o associazioni presenti sul nostro territorio, quali il Comune di Fornovo di Taro, la Regione Emilia Romagna – facendo riferimento agli Uffici di Parma - e alla Prefettura insediata presso l'Ufficio territoriale del governo di Parma. Un'associazione rilevante può essere l'ASP "Cavalier Rossi Sidoli", che è un'azienda di servizi alla persona, costituita dai comuni del territorio delle Valli del Taro e del Ceno in Provincia di Parma al fine di operare per l'organizzazione e la gestione di servizi sociali e sociosanitari rivolti alla persona in tutte le età della vita, dall'infanzia all'età adulta, in condizione di fragilità o disabilità, sino alla quarta età, con particolare riferimento all'anziano non autosufficiente.

In classe, in seguito alla scelta del progetto nel settore Infanzia e Anziani, abbiamo ipotizzato i possibili vantaggi per la comunità derivanti da tale iniziativa. Infatti, abbiamo pensato che all'interno della Ludoteca si potrebbero svolgere laboratori che si propongono come "una palestra per imparare ad imparare", dove l'apprendimento di abilità e di conoscenze da parte del bambino sono viste come il risultato di un processo che si fonda sul fare, sull'esperienza diretta, sull'attività e sulla sperimentazione concreta. I presupposti pedagogici del laboratorio sono: l'apprendimento come costruzione e scoperta del sapere. Nelle attività di laboratorio il bambino, infatti, è coinvolto direttamente nell'esecuzione, nella sperimentazione e nell'uso dei materiali. La ludoteca potrebbe offrire anche un ottimo sostegno alle famiglie per l'esecuzione dei compiti a casa sollevando i genitori da tale impegno.

Il nostro team, "AFM team", è costituito dalle studentesse della classe quarta dell'indirizzo "Amministrazione, Finanza e Marketing", dell'Istituto Carlo Emilio Gadda di Fornovo di Taro (Parma). All'interno del gruppo sono stati assegnati i differenti ruoli di Segretaria, Blogger, Stylist, Fotografa, addetta ai Social, Contabile delle ore di ASL e Product Manager. Il nome del team deriva dall'indirizzo di studio frequentato e, allo stesso tempo, dall'acronimo "Attività di Formazione Multigenerazionale". Il logo, costituito da una sorta di albero,

rappresenta lo sviluppo e la crescita delle generazioni e del mondo nel suo complesso. Inoltre, vuole mettere in evidenza questa continua innovazione all'interno della società, dovuta al progresso tecnologico e alla globalizzazione.