

Nel corso degli incontri formativi abbiamo approfondito 7 indicazioni metodologiche utili per lo Youth Worker. Le riassumo qui riportando gli esempi utilizzati e i contenuti elaborati sinteticamente dai Referenti Tecnico Organizzativi.

1. Andare dove sono i giovani

Questa indicazione si riferisce alla capacità di incontrare i giovani nei contesti, reali e virtuali, che abitano effettivamente. Ogni contesto ha le sue regole e modalità di funzionamento, esplicite e implicite, e lo youth worker deve definire come muoversi in modo coerente alle caratteristiche di quel contesto, senza invaderlo e senza portare in esso modalità che non gli sono proprie.

Ad esempio, incontrare i giovani su internet richiede di studiare il funzionamento del mezzo per elaborare un intervento coerente che sappia considerare le caratteristiche del "medium": importanza della visibilità, multimedialità, costruzione di contatti, viralità dei contenuti, produzione di contenuti da parte degli utenti, ecc...

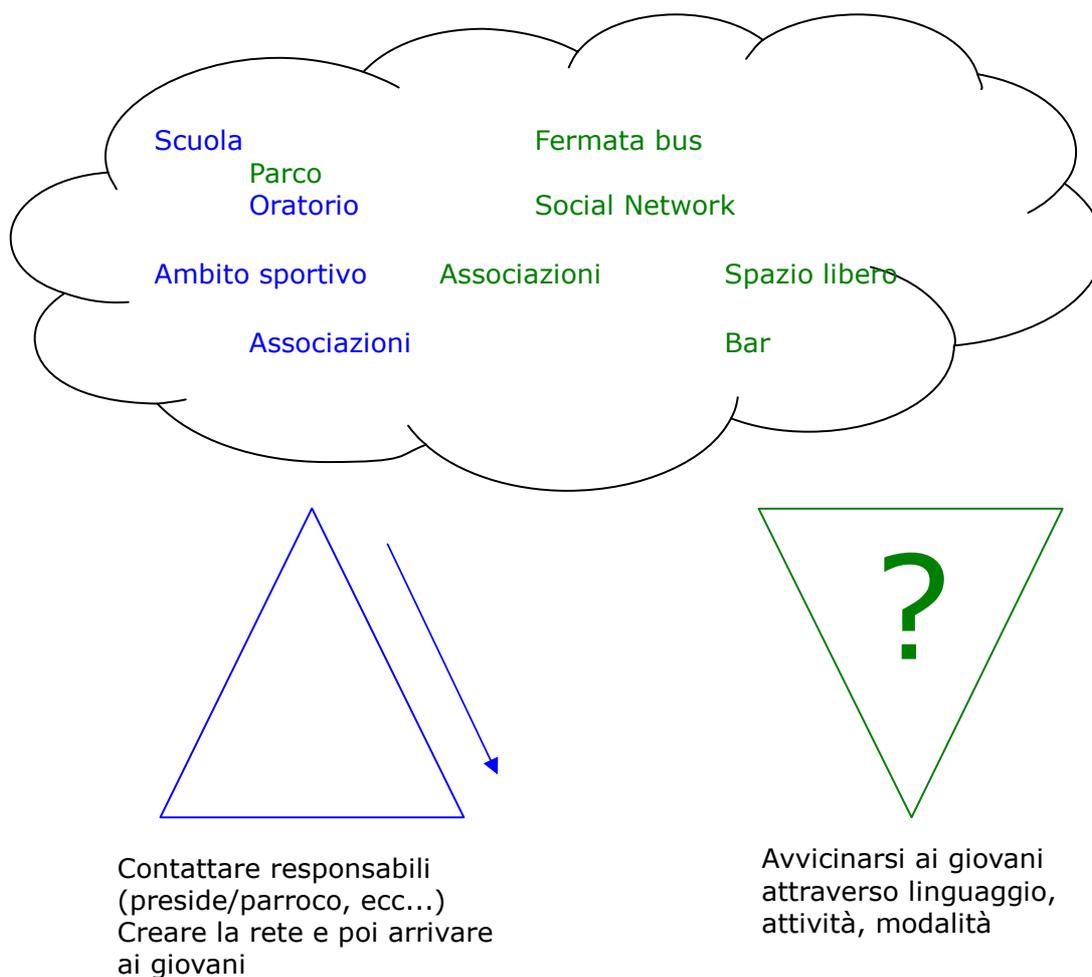
Altrimenti si forza nel contenitore internet una logica diversa, ad esempio usando il sito solo come elenco di articoli e informazioni.

Abbiamo visto due esempi:

uso di internet - <http://criticalcity.org/home/landing>

prevenzione - <http://www.slideshare.net/kryzegna/non-tutto-in-una-notte-40210-biella-italy>

Così i referenti tecnici, graficamente:



Dare opportunità e risposte per crescere e fare esperienze

2. Obbligo e appeal

Viste le difficoltà a volte incontrate nell'entrare in contatto con i giovani, lo youth worker può essere tentato di privilegiare quei contesti nei quali è certo di trovarli, perché si trovano obbligatoriamente lì. L'esempio più semplice è la scuola: i ragazzi sono lì presenti (almeno fisicamente, anche se magari hanno cuore e mente altrove...), quindi possiamo proporre loro un'attività confidando proprio nella loro presenza. Il rischio in questo caso è trascurare quegli elementi di appeal che aiutano a "ingaggiare" i giovani, a fare in modo che si appassionino e non subiscano l'attività proposta. L'appeal consiste nel far vedere a chi partecipa il valore della proposta, non è in alcun modo un tentativo di fascinazione senza fondamento.

Le esperienze proposte sono caratterizzate da alcuni elementi comuni:

- ⤴ Definizione di un "contratto chiaro" con i giovani (cosa ci si aspetta da loro)
- ⤴ Richiesta ai giovani di un ruolo produttivo (almeno in termini di pensiero, ma non solo)
- ⤴ Valorizzazione dei prodotti, che dovranno essere di qualità e verranno mostrati a un pubblico ampio
- ⤴ Coinvolgimento di esperti che supportano la realizzazione dei prodotti con competenze riconosciute
- ⤴ Funzione di stimolo dello youth worker durante la realizzazione dei prodotti, per non accontentarsi delle prime idee che vengono fuori

Anche qui due esempi:

Realizzazione di manifesti sulla prevenzione - <http://certenottibiella.blogspot.it>

Realizzazione di un cortometraggio - <http://vimeo.com/20622694>

Così i referenti tecnici, schematicamente:

<i>Contesto obbligato</i>	Scuola, Facebook, Parrocchia, Sport, Spazi giovani, Treno, Bus, Mense, Scout, Associazioni del paese
<i>Ambiti</i>	Artistico, Musicale, Informatica Aspetti della vita quotidiana Avere un progetto sensato sul futuro Tossicodipendenza, Sessualità Lavoro, Partecipazione attiva alla società
<i>Tecniche di coinvolgimento</i>	Ascolto curioso, appassionato, esigente e coerente Usare il loro linguaggio Trovare un leader che sappia spronare, scambi di conoscenza con un professionista Renderli protagonisti Radar, Poliedrico
<i>Trasformare interesse in opportunità/lavoro</i>	Sacrificio, Brio, Entusiasmo, Volontà, Soldi, Motivazione Far capire che ci sono delle opportunità Supporto iniziale Legittimare il desiderio + Relazioni significative, Connessione di mondi diversi Stage, Volontariato Scambio di conoscenze ed esperienze con un professionista

3. Costruire autonomia

Parliamo di "costruzione dell'autonomia" per intendere un processo progressivo, attraverso il quale i giovani apprendono gradualmente a liberarsi dalla dipendenza più o meno grande nei confronti della famiglia e ristrutturano il proprio rapporto con il mondo adulto. Ci sembra un percorso piuttosto complesso, non sempre costruito in modo coerente. Spesso si passa da un eccesso di protezione o di supplenza nei confronti degli adolescenti e poi dei giovani ad una fase di "buttati e prova a nuotare" quando il rapporto si è fatto insostenibile, senza aver dedicato tempo e attenzione a un'evoluzione graduale e sensata. Lo Youth Worker accompagna i giovani ad essere autonomi supportandoli a prendersi i propri spazi, che devono diventare sempre più ampi. Lo fa anche mediando con gli altri soggetti adulti, che possono avere idee diverse in merito alla tempistica più adeguata.

Questo processo di costruzione richiede tempi adeguati ma anche la capacità di gestire in modo coerente il momento specifico.

Due esempi, uno su tempi lunghi, l'altro su un'iniziativa specifica.

Il primo è il progetto di un gruppo di ragazze che, nel corso degli anni, da adolescenti appassionate di cinema, sono state supportate (ma, soprattutto, sono state in grado) a diventare associazione e vera e propria start-up. Oltre a realizzare prodotti video interessanti -

<http://vimeo.com/occhiaperti> - hanno ottenuto un finanziamento dalla Fondazione Cariplo per un progetto rivolto a giovani artisti: <http://www.popuptube.it>

Il secondo è l'iniziativa di un'associazione aretina (ma aperta al mondo) che si occupa di conflitti e ospita presso il proprio studentato giovani che arrivano da zone teatro di guerra. L'iniziativa consiste nel realizzare laboratori sul conflitto per scolaresche italiane in Trentino, nelle zone della Prima Guerra Mondiale. Dove sta l'autonomia? Nel fatto che ragazzi arrivati in Italia in estate senza sapere nulla della nostra lingua e che studiano presso le facoltà più disparate riescano, dopo 8-9 mesi, a condurre attività con gruppi di adolescenti. In italiano.

<http://www.rondine.org/it/tutte-le-news/124-progetto-scuole-in-trentino.html>

Così i referenti tecnici, a domande e risposte:

D - A quale età ha senso parlarne esplicitamente con i giovani?

R - Ogni età ha la sua serie di autonomie.

D - La comunità, ad oggi, ha sufficienti mezzi per promuovere autonomia nei giovani?

R - Sì, per quanto riguarda le risorse economiche. No, per quanto riguarda la fiducia che la comunità ripone in loro (giovani fino a 29 anni)

D - Gli interventi a favore dell'autonomia sono davvero così incentivati o perseguono una contraddizione di fondo?

R - È accettabile un input, ma questo ad un certo punto deve farsi da parte e lasciar spazio alla libera iniziativa dei destinatari (che diventano protagonisti)

D - Che cosa intendi con "autonomia dei giovani"?

R - La capacità di riconoscere se stessi orientandosi nel loro percorso di vita, superando con i propri mezzi gli ostacoli e le difficoltà nonché sapendo cogliere le opportunità.

D - Ritieni che oggi i giovani siano meno autonomi?

R - È cambiato nel tempo il concetto di autonomia. Oggi è cambiata la calendarizzazione degli eventi (famiglia e lavoro) e i giovani hanno meno senso pratico.

4. Fare e progettare

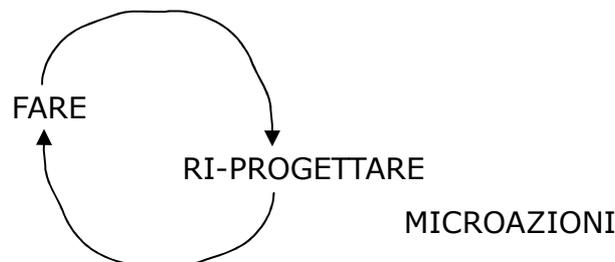
Naturalmente l'ordine dei due verbi è invertito, rispetto a quello che ci aspetteremmo: prima si progetta, poi si fa. Ma l'ordine inverso serve a riflettere su cosa significhi lavorare con i giovani, che hanno spesso tempi rapidi e si coinvolgono se vedono che qualcosa si sta facendo e possono partecipare immediatamente. Buttarsi, coinvolgersi e poi riflettere su cosa stanno facendo. Questo significa che lo Youth Worker deve conoscere molto bene modelli e fasi della progettazione per poi adattarli ai giovani (singoli e gruppi con cui ha a che fare), alle loro motivazioni, conoscenze, modalità di funzionamento. La progettazione partecipata solitamente fallisce non tanto perché non si riesce a progettare, ma perché viene meno la partecipazione. Per questo lo Youth Worker deve risparmiare ai giovani le parti più noiose, complesse e concettuali della progettazione e mirare alla concretezza; procedere per step, in modo che le prime attività fatte insieme motivino a procedere; invitare tutti a dirsi come è andata e a partire da lì far intuire l'importanza di progettare, definire meglio per proseguire in modo più efficace; accettare di operare in assetti variabili, con persone che ogni tanto ci sono e ogni tanto no, spesso con tempi troppo stretti perché si ha l'impressione di averne perso prima; provare ad armonizzare tempi dei ragazzi e tempi delle istituzioni pubbliche.

Gli esempi forniti riguardano:

La costruzione di uno skatepark, realizzato fase dopo fase dai giovani interessati, con una pianificazione in corso d'opera, senza sapere esattamente, nelle giornate di lavoro, chi sarebbe stato presente - <http://www.skateon.it/2011/10/20/miniramp-indoor-aron/>

Una storica associazione giovanile biellese (che si rinnova nel corso degli anni) che ha dovuto decidere molto rapidamente se collaborare nell'accoglienza a profughi libici. Ha detto di sì e ha utilizzato un blog per raccontare e raccontarsi l'esperienza: non avendo avuto il tempo di progettarela prima hanno deciso di farlo in corso d'opera: <http://maraja-scambioidee.blogspot.it>

Così i referenti tecnici:



PROGETTAZIONE STEP BY STEP (avendo chiaro l'obiettivo finale)

+ COINVOLGIMENTO DEI GIOVANI

- ⤴ perché rendo l'obiettivo più tangibile
- ⤴ più coinvolgimento = obiettivo più alto
- ⤴ ho più tempo per fare (con un progetto a breve termine), così riaggiusto il tiro in itinere valutando le varie fasi del progetto

+ COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ

5. Metodo: chiaro e flessibile

Lo Youth Worker si trova a lavorare in contesti molto diversi e con molte variabili che non può certamente governare: questo può indurre a non definire un chiaro metodo di lavoro, dicendo che è meglio "navigare a vista", provare a incontrare i giovani, provare a convocarli e vedere come funziona. Dalla mia esperienza ritengo sia più produttivo un altro tipo di atteggiamento: chi conduce i processi deve assumersi la responsabilità di definire un metodo di lavoro e conoscerlo talmente bene da poterlo usare in maniera flessibile. La definizione del metodo consente di avere quella chiarezza rispetto a ciò che si intende fare che consentirà poi di adattarsi alle situazioni che si incontrano.

Progettando il proprio metodo di lavoro, lo Youth Worker si crea un set mentale adatto ad affrontare le situazioni che incontrerà, prevedendo sia strumenti di lavoro che possibili difficoltà. Dimostra di essere un professionista, non una persona qualunque che conduce una riunione. Lo Youth Worker riesce inoltre a chiarirsi dove vuole andare, quali sono i passaggi necessari, aspetti essenziali soprattutto quando occorre coordinare il lavoro di gruppi diversi.

Per chi partecipa la proposta di un metodo da parte della conduzione può essere davvero incentivante il coinvolgimento. Il metodo non è sinonimo di noia e di mancanza di creatività, tutt'altro. Quando il metodo spegne la creatività è perché il metodo è sbagliato e progettato male, non perché si è deciso di usare un metodo. Nella mia esperienza dedicare tempo ed energie per progettare accuratamente un metodo di lavoro ha permesso alle persone presenti di essere più libere di esprimersi, più coinvolte, molto più che nei momenti di discussione libera che tendono ad avvitarci su se stessi, a ripetere copioni ben conosciuti, a far intervenire sempre i soliti. Quindi il metodo dovrà essere innovativo, capace di considerare sia gli obiettivi che le caratteristiche dei partecipanti. La definizione e l'uso di un metodo comunica che lo Youth Worker ha in mente le persone con cui lavora, è un segnale di attenzione.

Il metodo dovrà poi essere usato con flessibilità. Ad arte. Questa capacità potrà essere acquisita solo con l'esperienza, è normale che chi è alle prime armi tenda ad ancorarsi a un metodo di lavoro piuttosto che a usarlo in modo elastico. Come in ogni altra arte, solo dopo molto esercizio la tecnica è ben padroneggiata e quindi può essere "dimenticata" e usata in modo innovativo.

Naturalmente proporre un metodo significa prendere una posizione, ma lo Youth Worker non deve avere paura di farlo, ben sapendo che questo lo porta a non confondersi con i partecipanti, a non far parte del loro gruppo: ma questa è la sua posizione e può essere funzionale solo se lui la accetta.

Così i referenti tecnici a domande e risposte:

D – Quando usare un metodo chiaro e flessibile?

R – Sempre. Soprattutto quando c'è un obiettivo chiaro e/o ci sono figure diverse e necessità di diversi ruoli/compiti. Quando bisogna spiegare le regole del gioco. Non si usa in contesti creativi e informali con i giovani.

D – Quali sono gli elementi del metodo?

R – Anzitutto l'analisi della situazione, del contesto, dei partecipanti. Maieutica. Empatia.

D – Quali aspetti rimangono fermi (non flessibili)?

R – Gli obiettivi e il coinvolgimento

D – Chi stabilisce il metodo?

R – Il responsabile (individuale o condiviso)

D – Il metodo va esplicitato?

R – No, perché può togliere spontaneità. Solitamente sì se si progetta

6. Temi importanti

Nella nostra esperienza di cooperativa, quando abbiamo cominciato a occuparci di Politiche Giovanili in Italia, queste coincidevano con interventi per la partecipazione dei giovani alla vita pubblica (forum, consulte) e con progetti per promuovere l'espressività e l'arte. Nel corso del tempo i giovani che abbiamo incontrato, in numero sempre maggiore, ci hanno portato la richiesta di occuparci anche di altro: benissimo favorire nuove occasioni per il tempo libero, ma la mancanza di lavoro rischia di far allargare il tempo libero a loro disposizione in modo drammatico. Da qui la convinzione che le Politiche Giovanili debbano promuovere tutti i diritti dei giovani attraverso la loro partecipazione. Questo significa occuparsi di temi prima non considerati: oltre al lavoro, ad esempio, l'accesso alla casa. Occuparsi di questi temi è tutt'altro che semplice, fa provare a volte una sensazione di scarsa efficacia: gli interventi sono solitamente di nicchia, non riescono a incidere in modo estensivo sui problemi. Ma sono comunque l'esempio della possibilità di attivarsi a favore dei giovani e di attivare le loro risorse. Questi progetti devono essere caratterizzati in senso specificamente giovanile, cercando soluzioni creative: per questo il tema del lavoro è affrontato nei termini dell'acquisizione e sviluppo di competenze, del sostegno alle start-up, del co-working; o il tema della casa porta a definire soluzioni di co-housing. L'individuazione di questi temi non richiede di solito apposite ricerche: il contatto diretto con i giovani e la rilevazione di qualche dato statistico permette di evidenziare i "temi caldi".

Gli esempi riguardano il tema del lavoro, in particolare con gli incubatori di imprese giovanili: <http://www.enne3.it> e <http://www.smartnovara.it>, anche in sinergia con spazi giovanili, come nel caso di <http://www.meltinpop.it/spazio-creativo/>; ma anche il tema dell'ambiente, con un'iniziativa interessante: <http://www.vedogiovane.it/news/fontaneto-no-vedogiovane-organizza-un-corso-per-imparare-a-costruire-strutture-abitative-in-paglia>

Così i referenti tecnici, tra cosa e come:

Ecco una lista di temi possibili: Orientamento, inteso come sperimentazione (tempeste esperienziali) e punti di riferimento. Consapevolezza delle azioni. Autonomia lavorativa e abitativa. Innovazione sociale. Mobilità internazionale. "Divertimento formativo". Scambio interculturale. Imprenditorialità per valorizzazione del territorio. Comparazione tra Italia ed Europa su istruzione e lavoro. Sport. Street Art. Legittimazione dei giovani nella società.

Ma in realtà non è una lista a definire i temi, è piuttosto il contesto a determinarli.

Per cogliere i temi occorre: Mediazione. Capacità di captare (radar). Ascolto. Decisioni partecipate con gli Youth Workers. Considerazione del target (età, appartenenze).

7. Valore aggiunto

Il valore aggiunto riguarda ciò che i giovani ottengono e sviluppano dalla partecipazione a un'esperienza di Politiche Giovanili: si tratta di un'utilità che i giovani possono riconoscere, qualcosa che forse non avrebbero raggiunto senza partecipare a un'attività così strutturata. Mi voglio soffermare in particolare sul valore aggiunto che i giovani possono trarre da processi di progettazione partecipata.

Se il processo si risolve sostanzialmente nell'assegnare a un gruppo di giovani i soldi necessari a realizzare un progetto, non vedo dove stia il valore aggiunto: è il problema dei finanziamenti a pioggia. In esperienze di questo tipo i giovani non sono motivati a lavorare sulle proprie idee, confrontarle con quelle di altri, valutarle, migliorarle.

Un paio di esempi possono aiutare a spiegare meglio. Il bando Giovani per Giovani della Provincia di Mantova ha finanziato con 7.500 € l'uno 4 progetti, su temi definiti, attraverso una procedura a step:

1) Raccolta di manifestazioni di interesse (25), da parte di gruppi, raggruppamenti, o giovani disponibili a diventare associazione. 2) Valutazione di merito sull'ammissibilità. 3) Incontri di presentazione delle idee, evidenziando punti di convergenza e somiglianza tra i progetti. 4) Costruzione di tavoli di progettazione su temi comuni, ma con la libertà di presentare progetti diversi. 5) Accompagnamento ai raggruppamenti che avevano deciso di presentare i propri progetti: messa a fuoco delle idee, individuazione dei punti deboli, valutazione di ipotesi per rafforzarle. 6) Preparazione delle bozze da parte dei giovani, analisi e suggerimenti per correzioni. 7) Presentazione dei progetti e valutazione dei 4 migliori

La commissione di valutazione ha evidenziato la qualità dei progetti ricevuti.

http://www.provincia.mantova.it/cs_context.jsp?ID_LINK=41&area=37&id_content=7095&COL0003=1&COL0003=2

Altro esempio il bando Cerchiamo Idealisti, di alcuni Comuni della cintura torinese. In questo caso, dopo aver raccolto le manifestazioni di interesse, sono stati attivati, per ogni ambito individuato, degli adulti esperti nel settore (es.: responsabile comunicazione della Reggia di Venaria, ricercatrice della Facoltà di Agraria, ecc...). Costoro hanno redatto una breve scheda illustrativa del proprio ambito, indicandone lo stato dell'arte nella zona, i progetti in corso di sviluppo e alcuni spunti progettuali (idee realizzate altrove, riferimenti bibliografici). Le schede sono state fornite ai giovani progettisti per permettere loro di prepararsi all'incontro con gli esperti, durante il quale hanno illustrato le loro idee ricevendo indicazioni e consigli. I giovani hanno poi elaborato i propri progetti con l'aiuto di uno Youth Worker che ha spiegato loro come articolare il progetto sulla base del bando. Hanno poi avuto l'opportunità di mostrare le bozze agli esperti che hanno dato i loro feedback in vista della stesura definitiva.

http://www.comune.venariareale.to.it/IT/Page/t03/view_html?idp=573

Così i referenti tecnici:

Cos'è il valore aggiunto:

- ⤴ Qualcosa che va oltre la normalità/la consuetudine
- ⤴ Qualcosa che implica contesti di crescita
- ⤴ Qualcosa che varia da contesto a contesto, da progetto a progetto

Quali elementi lo identificano:

- ⤴ Protagonismo dei ragazzi
- ⤴ Mediazione tra interessi diversi
- ⤴ Quando gli adulti sono coinvolti nel progetto e si ha cambio di visione
- ⤴ Quando si riesce a portare avanti un progetto autonomamente

- ✧ Trasversalità
- ✧ Ricaduta nel tempo
- ✧ Ricaduta esterna al progetto
- ✧ Stessi ragazzi tornano con idee nuove e riprogettano
- ✧ Emersione di un percorso personale post-progetto
- ✧ Giovani più sicuri e più indipendenti
- ✧ Nascita di leader
- ✧ Effetto "catena" tra gruppi
- ✧ Crescita nelle persone (consapevolezza, modo di relazionarsi)
- ✧ Quando veniamo messi in "inferiorità conoscitiva" dai ragazzi
- ✧ Nascita di qualcosa di nuovo
- ✧ Apprendimento di nuove competenze
- ✧ Valorizzare le esperienze dei ragazzi

Come si valuta:

- ✧ Attraverso condivisione
- ✧ No valutazione del prodotto, non deterministicamente rilevabile
- ✧ No attraverso rendicontazione, ma nel medio/lungo periodo
- ✧ Si valuta in modo inefficace, il valore aggiunto è altrove dalla verifica
- ✧ Il valore aggiunto che si genera non è stato previsto
- ✧ Parlando con i ragazzi nella quotidianità
- ✧ Seguendo social network
- ✧ Esistenza di interdisciplinarietà dei progetti
- ✧ Esistenza di legami tra i tavoli
- ✧ Relazione tra youth worker e ragazzi
- ✧ Esistenza di nuovi progetti e idee
- ✧ Usando strumenti del tavolo