



CAV e GIOVANI: TRACCE DI PROPOSTE ED ESPERIENZE

- Momento di sensibilizzazione
- Esperienza di volontariato

Proposta iniziale: sensibilizzazione sul tema dell'accoglienza dei "poveri", dei "piccoli" in senso evangelico. A partire dal valore in generale, si stringe poi il focus sullo specifico dell'accoglienza di maternità fragili/in difficoltà. Il periodo che precede e segue le festività natalizie, è particolarmente indicato per trattare questa tematica perché generalmente porta una maggiore sensibilità ed una maggiore attenzione a questo tipo di tematica (soprattutto, ma non solo, contesti di ispirazione cristiana).

Obiettivi dell'ente e dei partecipanti:

ENTE: sensibilizzare i giovani alla conoscenza e alla consapevolezza del valore della vita. Abbattere stereotipi e pregiudizi che aleggiano sulla persona fragile, sul CAV e sulle sue attività, chiarendo come l'accoglienza della Vita comprende la valorizzazione delle risorse che ogni vita porta con sé ed implica l'accoglienza della libertà individuale ed il rispetto delle scelte personali.

PARTECIPANTI: permettere al gruppo target di approfondire/consolidare ulteriormente la conoscenza, interiorizzarla e farla propria, verificarne la correttezza ed evitare distorsione di informazioni e strumentalizzazioni ideologiche; suscitare un clima positivo, un atteggiamento costruttivo, di collaborazione e cooperazione. Stimolarli all'azione concreta.

Target - età e numerosità dei gruppi: fascia di età: 14-18/19 anni; la proposta è rivolta anche agli educatori e alle guide dei gruppi, alla realtà giovanile e ambito di appartenenza: parrocchie/oratori. Eventuali livelli minimi/massimi di numerosità dei gruppi: min. 4 ragazzi/e max. 25 ragazzi/e

.metodo: si utilizza il gioco di ruolo, una modalità interattiva, concreta e il più possibile coinvolgente per raggiungere gli obiettivi di sensibilizzazione definiti. Linguaggi e canali di

comunicazione/espressione: si useranno mediatori analogici per sfruttare l'esperienza personale dei ragazzi come base di uno sviluppo più articolato della conoscenza della realtà. Motivazione delle scelte strategiche: emersione dei vissuti, informazione e conoscenza corretta della realtà, motivare ad atteggiamenti responsabili e di cittadinanza attiva, sviluppo soft skill (es. sviluppare pensiero critico, far sperimentare punti di vista diversi).

Strutturazione:

- SALUTI E PRESENTAZIONI OPERATORI E RAGAZZI/RAGAZZE
- ATTIVITA' DI ROLE- PLAYING

- PROPOSTA DELLA SITUAZIONE DA SIMULARE:

La terra sta morendo. Unica possibilità di salvezza, una navicella spaziale con sette posti che sta per partire per un altro pianeta. Intorno alla navicella vi sono undici persone che aspirano a partire. Ci si trova nella posizione di dover scegliere le sette che partiranno e costruiranno il primo nucleo di una nuova civiltà. Di loro si sa pochissimo, quasi niente, e tuttavia su queste basi bisogna scegliere anche rapidamente (con dei vincoli di tempo definiti), per ogni candidato, se parte o meno, altrimenti nessuno rimarrà in vita. Le informazioni iniziali sui candidati sono davvero minime: 1. Militante nero, 2. Poliziotto con fucile, 3. Atleta, 4. Architetto, 5. Cuoca, 6. Falegname cieco, 7. Dottoressa, 8. Prostituta, 9. Ragazza di 16 anni incinta, 10. Musicista gay, 11. Sacerdote e ciò implica che ogni partecipante, metta in campo le proprie matrici percettivo-valutative di origine culturale per emettere un giudizio su ciò che può essere più conveniente.

- AZIONE: il gruppo ipotizza e lavora sulle soluzioni e, quando la navicella con i prescelti sta già viaggiando verso il nuovo mondo, arriva un secondo documento, con altre informazioni più dettagliate su ciascuno dei candidati che portano allo stravolgimento di un'immagine data per scontata e una nuova associazione con un'altra immagine, ai fini pratici, diversa (il militante nero è un pacifista, esperto in non-violenza e gestione creativa dei conflitti; il poliziotto con fucile è un giovane e atletico leader dei Boy Scout, uno che userebbe il fucile unicamente per procurare il cibo con la caccia; l'atleta è una donna di 70 anni, che ha vinto le Olimpiadi delle GrayPanthers; l'architetto mangia solo rape rosse, pianta che non sembra vivere sul nuovo pianeta; la cuoca ha lavorato solo nel carcere di San Vittore, ed ha imparato a cucinare solo quel tipo di pietanze; la prostituta è un'ottima cuoca, giovane, allegra e gode di ottima salute; la ragazza di 16 anni ha l'AIDS; il musicista gay:"Suona solo l'organo!"; il falegname cieco è un famoso maestro delle costruzioni in legno e sarebbe in grado di insegnare queste sue abilità a chiunque; la dottoressa è una laureata in legge, dirigente della Pubblica Amministrazione; il sacerdote è il capo di una setta fondamentalista musulmana.

- USCITA DALLA SIMULAZIONE E RIFLESSIONE

Ragionare sugli stereotipi e sul fatto che non aiutano a dare rappresentazioni accurate della realtà: stereotipi sulla fragilità (il fatto di avere punti deboli molto evidenti rischia di

distogliere l'attenzione dai punti di forza e dalle risorse uniche di cui ciascuno è portatore) e stereotipi sull'accoglienza che non deve appiattirsi sull'opposizione "noi/loro" né sul semplicistico "siamo tutti uguali".

- RIPORTARE LA SITUAZIONE SIMULATA ALLA CONCRETEZZA DELLE REALTÀ D'ACCOGLIENZA DEL CAV AMBROSIANO

Variante in caso di attuazione con modalità a distanza: piattaforma zoom, stessa modalità

Realizzazione

Luogo o ambiente: spazi della parrocchia di Cornaredo

Target: chi e quanti, realtà di appartenenza: fascia di età: 14-18/19 anni; la proposta è rivolta anche agli educatori e alle guide dei gruppi, alla realtà giovanile e ambito di appartenenza: parrocchie/oratori.

Tempi -date, orari, eventuali motivazioni: un incontro della durata di due ore

Descrizione strutturata dell'attività:

CONDUTTORI: una professionista delle realtà di accoglienza affiancata da uno degli animatori responsabili del gruppo. La fase di preparazione è stata seguita da un animatore preciso con esperienza pregressa della realtà d'accoglienza del CAV Ambrosiano (in veste di tirocinante) e con specifiche competenze professionali in ambito educativo.

ATTIVITA'

- SALUTI E PRESENTAZIONI OPERATORI E RAGAZZI/RAGAZZE
- ATTIVITA' DI ROLE- PLAYING

- PROPOSTA DELLA SITUAZIONE DA SIMULARE:

La terra sta morendo.

Unica possibilità di salvezza, una navicella spaziale con sette posti che sta per partire per un altro pianeta.

Intorno alla navicella vi sono undici persone che aspirano a partire. Ci si trova nella posizione di dover scegliere le sette che partiranno e costruiranno il primo nucleo di una nuova civiltà. Di loro si sa pochissimo, quasi niente, e tuttavia su queste basi bisogna scegliere anche rapidamente (con dei vincoli di tempo definiti), per ogni candidato, se parte o meno, altrimenti nessuno rimarrà in vita. Le informazioni iniziali sui candidati sono davvero minime: 1. Militante nero, 2. Poliziotto con fucile, 3. Atleta, 4. Architetto, 5. Cuoca, 6. Falegname cieco, 7. Dottoressa, 8. Prostituta, 9. Ragazza di 16 anni incinta, 10. Musicista gay, 11. Sacerdote e ciò implica che ogni partecipante, metta in campo le proprie matrici percettivo-valutative di origine culturale per emettere un giudizio su ciò che può essere più conveniente.

Reazioni:

Imbarazzo iniziale da parte dei ragazzi

pensiero che ci sia una soluzione giusta ed una sbagliata

Fatica nella scelta rapida

Poca argomentazione delle scelte fatte

- AZIONE:

Il gruppo ipotizza e lavora sulle soluzioni e, quando la navicella con i prescelti sta già viaggiando verso il nuovo mondo, arriva un secondo documento, con altre informazioni più dettagliate su ciascuno dei candidati che portano allo stravolgimento di un'immagine data per scontata e una nuova associazione con un'altra immagine, ai fini pratici, diversa (il militante nero è un pacifista, esperto in non-violenza e gestione creativa dei conflitti; il poliziotto con fucile è un giovane e atletico leader dei Boy Scout, uno che userebbe il fucile unicamente per procurare il cibo con la caccia; l'atleta è una donna di 70 anni, che ha vinto le Olimpiadi delle GrayPanthers; l'architetto mangia solo rape rosse, pianta che non sembra vivere sul nuovo pianeta; la cuoca ha lavorato solo nel carcere di San Vittore, ed ha imparato a cucinare solo quel tipo di pietanze; la prostituta è un'ottima cuoca, giovane, allegra e gode di ottima salute; la ragazza di 16 anni ha l'AIDS; il musicista gay:"Suona solo l'organo!"; il falegname cieco è un famoso maestro delle costruzioni in legno e sarebbe in grado di insegnare queste sue abilità a chiunque; la dottoressa è una laureata in legge, dirigente della Pubblica Amministrazione; il sacerdote è il capo di una setta fondamentalista musulmana.

Reazioni:

Stupore rispetto al successivo messaggio e alle nuove descrizioni circa le persone del role playing

Maggior scioltezza dell'esprimersi vedendo che ognuno era spiazzato rispetto alle scelte fatte e successive info

- USCITA DALLA SIMULAZIONE E RIFLESSIONE

Ragionare sugli stereotipi e sul fatto che non aiutano a dare rappresentazioni accurate della realtà: stereotipi sulla fragilità (il fatto di avere punti deboli molto evidenti rischia di distogliere l'attenzione dai punti di forza e dalle risorse uniche di cui ciascuno è portatore) e stereotipi sull'accoglienza che non deve appiattirsi sull'opposizione "noi/loro" né sul semplicistico "siamo tutti uguali".

- RIPORTARE LA SITUAZIONE SIMULATA ALLA CONCRETEZZA DELLE REALTÀ D'ACCOGLIENZA DEL CAV AMBROSIANO

- SALUTI FINALI E APPUNTAMENTO ALL'ESPERIENZA DI VOLONTARIATO

Consegna di un messaggio/segnalibro



Info: Info@cavambrosiano.it