



COMUNITA' INTERATTIVE
Officina per la partecipazione



Consulta di Quartiere "Fuori del Ponte"

PERCORSO PARTECIPATIVO ABITARE FUORI DEL PONTE

REPORT

Laboratorio di Storytelling

Ragazzi 10 - 14 anni

Pontedera, 21 Maggio 2016,
Presso le Casine di Legno nel Parco Baden Powell

a cura di
Comunità Interattive - Officina per la Partecipazione



Laboratorio di Storytelling Ragazzi 10 – 14 anni



I Partecipanti:

1. Giulia Iatarola
2. Mohamed Rachid
3. Ibra Ba
4. Fallou Ba
5. Feralbo
6. Abdelkrim Ziati
7. Samuele Karubele
8. Zakaria Nahid
9. Nahid Omaima
10. Angelica Paci Pasolini
11. Mohssin Essouidi
12. Samuel Ofoma
13. Jamal
14. Chidiche Omaima
15. Mohammed Samir
16. Amin Essouidi
17. Alessandro Taccini
18. Jamal Fakhri
19. Lazaros Ofoma
20. Daniele Piyers
21. Badardin Eddaham
22. Marco Gentile
23. Karim
24. Edbiri Rizlan



Comunità Interattive- Officina per la Partecipazione con la collaborazione, per il coinvolgimento dei ragazzi, della Preside e del personale docente della Scuola Media Inferiore Mohandas Karamchand Gandhi, della Cooperativa Arnèra che gestisce le attività di doposcuola presso le Casine di Legno del Giardino Baden Powell e di Arciragazzi Valdera.



Storytelling: obiettivi e approccio Metodologico



Composizione del gruppo: 8 ragazzi/e incontrati durante la descrizione degli obiettivi del Percorso partecipativo presso la scuola media inf. M. Gandhi insieme ad un altro gruppo di 16 ragazzi che si sono aggregati per la prima ora del laboratorio.

Obiettivi: facilitare la conoscenza, stimolare riflessioni sul rispetto degli altri, degli spazi comuni e descrivere il quartiere Fuori del Ponte dal proprio punto di vista sui luoghi di socializzazione, esprimendo cosa piace loro e cosa manca.



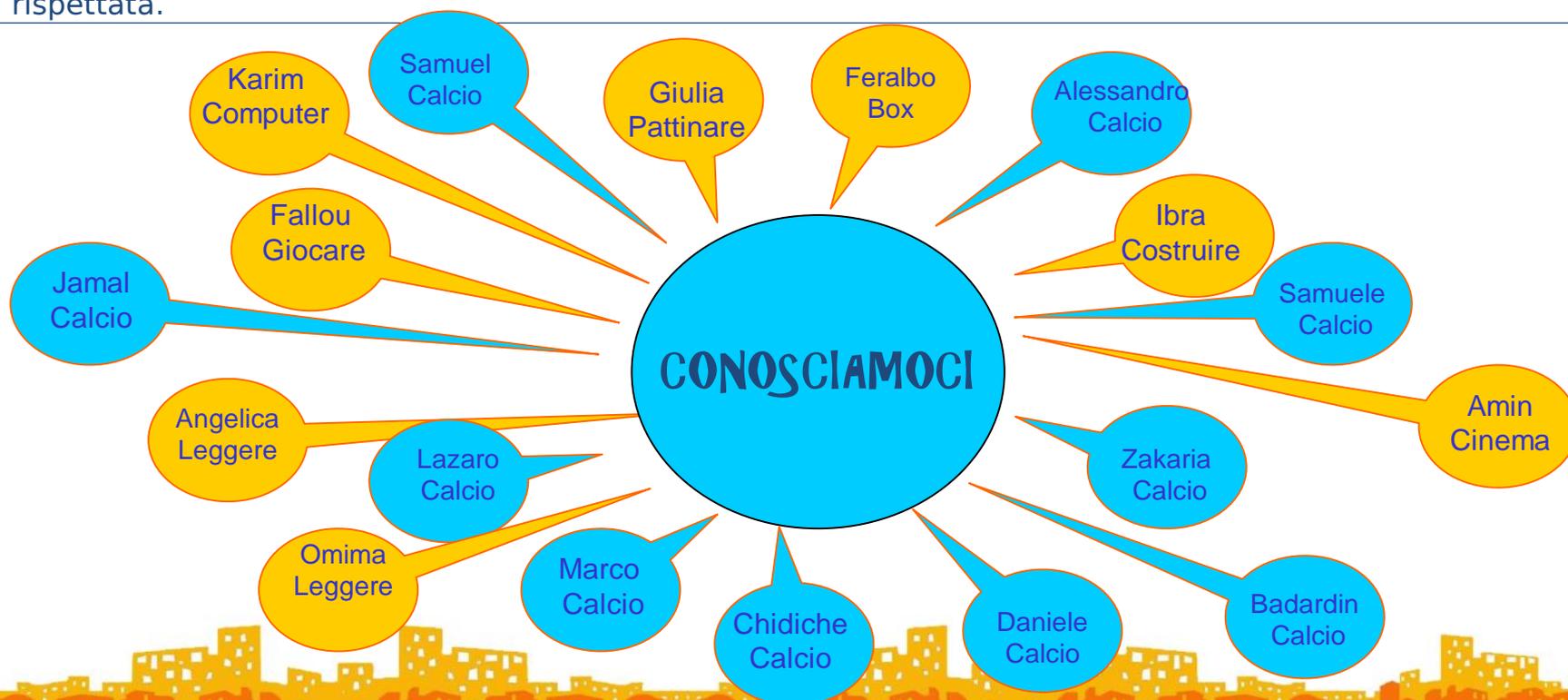
Narr-Azioni: attività di **conoscenza** reciproca a partire dalle passioni e dagli interessi di ognuno;
lettura in gruppo di una storia appartenente alla cultura popolare africana con lo scopo di creare un'immaginario condiviso rispetto alla possibilità di convivere in maniera pacifica o meno in un luogo comune;
disegno di una mappa con tutti i *luoghi importanti dal punto di vista affettivo raccontati* dal gruppo.



Storytelling CONOSCIAMOCI



Lo Storytelling ha avuto inizio con l'invito ai ragazzi a presentarsi indicando il loro nome, una attività/cosa che lo appassiona e che gli piace fare e scriverlo sul foglio grande predisposto al centro del tavolo. Prima di iniziare è stato chiesto loro se acconsentivano a fare riprese audio e video e se potevano portare l'autorizzazione dei genitori. Con positiva sorpresa delle organizzatrici, hanno invece chiesto a maggioranza che non venissero effettuate riprese, avrebbero consentito solo la foto di gruppo. La loro volontà è stata rispettata.



Storytelling: Le regole della convivenza



La fiaba “Gli animali che volevano vivere insieme” di Anta Seck viene letta da uno dei ragazzi

Tanto tempo fa, un leone un elefante e una iena si ritrovarono sotto un baobab. Erano tutti di cattivo umore perché ognuno di loro aveva litigato con la propria famiglia e nessuno voleva più tornare a casa. “Perché non rimaniamo a vivere qui tutti insieme?” Sugerì il leone “Ci troviamo qui per lo stesso motivo!” Gli altri animali approvarono con entusiasmo. Per andare d'amore e d'accordo si decise che ognuno di loro dicesse ciò che non gli piaceva per niente e su cui non era disposto ad accettare discussioni. La pantera cominciò: “Io non voglio che mi si fissi negli occhi”. Il leone disse: “Io non sopporto che qualcuno faccia sfoggio della sua forza al mio cospetto”. “Quando dormo nessuno mi deve disturbare” dichiarò l'elefante. “Nessuno mi deve pestare la coda”, sibilò il serpente. La iena invece esclamò “A me non dà fastidio niente. Con me tutto è permesso”. Dicendo ciò la iena non ce la fece proprio a non guardare negli occhi la pantera. Questa allora le si avventò addosso squarciandole la gola. Il leone si infuriò pensando che la pantera volesse fare la sbruffona al suo cospetto per mostrargli la sua forza. Si gettò quindi su di lei e la uccise in un colpo solo. Nella furia dell'attacco urtò l'elefante che dormiva. Innervosito, l'elefante schiacciò il leone, ma nel suo movimento pestò la coda al serpente il quale prima di morire fece in tempo ad affibbiare un morso letale all'elefante facendolo stramazzone al suolo. Fu così che non rimase più nessuno e la storia degli animali che volevano formare una comunità, finì.

Quali azioni i protagonisti della storia raccontata avrebbero potuto mettere in atto per poter evitare un finale tanto tragico?

Chiedere scusa	
Comunicare	
motivare o ragionare	
non giudicare	
Fare pace con la famiglia	
Fare l'amore	
Non litigare con la famiglia	
Non litigare fra loro	
Conoscere meglio	

Come aumentare le possibilità degli abitanti di uno stesso luogo di imparare a conoscersi senza giudicarsi?

Creando occasioni di socializzazione e trasformando gli spazi in modo tale da poter essere frequentati contemporaneamente da persone con esigenze diverse.



Storytelling: I NOSTRI LUOGHI Baobab



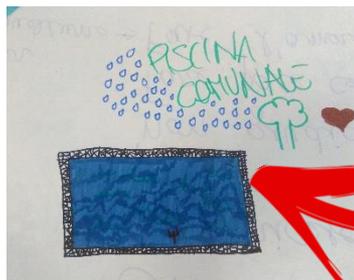
Alla fine della lettura della fiaba, è stato chiesto ai ragazzi di individuare *il loro luogo baobab*, ovvero un luogo familiare, ma allo stesso tempo condiviso con altri ed altre per poi creare insieme una mappa che comprendesse i luoghi indicati da ogni componente del gruppo.

Durante la creazione della mappa il gruppo è stato lasciato libero di scambiarsi pensieri ed opinioni sui luoghi scelti. Le Casine di Legno del Parco Baden Powell con il loro Giardino sono stati indicati da quasi tutto il gruppo, come un luogo importante, di ritrovo e socializzazione.

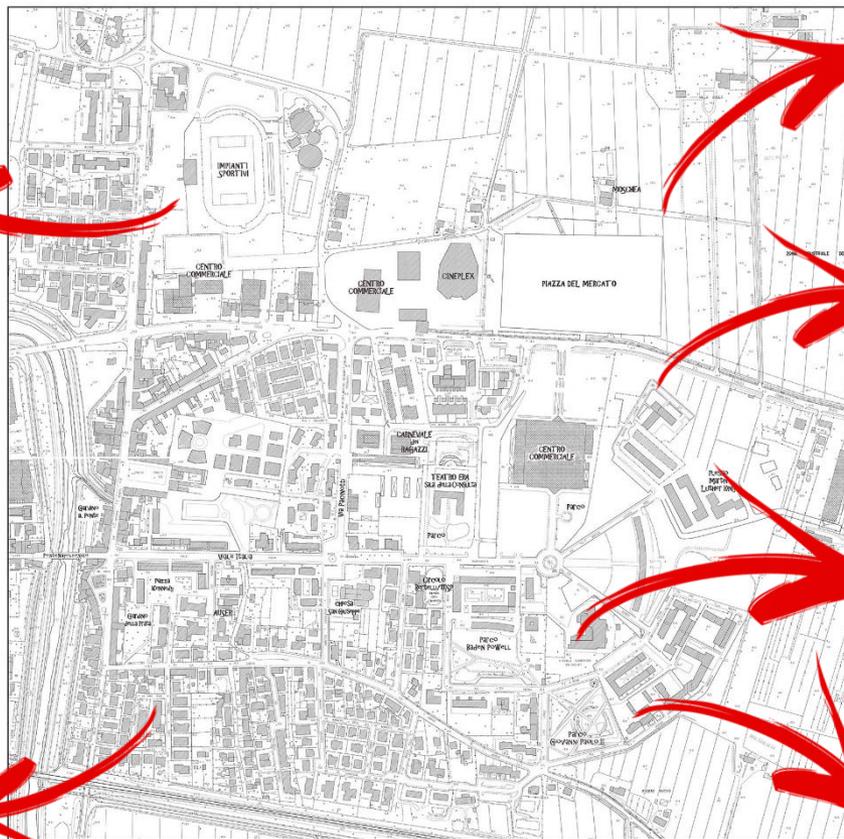
Molti hanno aggiunto anche altri luoghi, come il **giardino del proprio condominio** in cui *"... è davvero facile sentirsi a casa"* e quindi diventa importante ricordarsi di seguire regole condivise. Per alcuni, il luogo Baobab potrebbe essere il **Giardino al Ponte** che è un luogo familiare di giorno, ma che, con l'arrivo del crepuscolo, cambia: le persone diventano difficilmente riconoscibili al buio ed il posto è quindi percepito come pericoloso. Per altri è la **piscina comunale** anche se fruibile solo in estate. Per qualcuno di loro che ama leggere, il posto Baobab è la **biblioteca** ma purtroppo non è nel quartiere. In questo modo sono stati indicati anche altri luoghi che potrebbero essere percepiti come luoghi baobab, ma attualmente non lo sono. E' stato chiesto ai ragazzi di aggiungerne altri.



Storytelling: I NOSTRI LUOGHI Baobab



“Se i giochi dei **Giardini della Prata** fossero integri, i giardini sarebbero frequentata anche da famiglie con bambini”



“...una parte della **piazza Mercato**, in alcuni periodi dell'anno potrebbe ospitare uno Skate Park con spazi per il pattinaggio e lo skateboard”



Molti usano il **giardino Baden Powell**, per giocare a calcio e vorrebbero un campo da calcio libero ma attrezzato.



“Nel **condominio**, è facile sentirsi a casa e quindi diventa importante ricordarsi di seguire regole condivise.”





Il Report e gli altri documenti del percorso sono scaricabili sul sito di OPEN TOSCANA:
<http://open.toscana.it/web/abitare-fuori-del-ponte/home>
e alla pagina Facebook: **Abitare Fuori del Ponte - Pontedera - Documenti**



Per informazioni:

COMUNE DI PONTEDERA: Paolo Bertelli, Roberto Chiarugi 0587.299615 - 0587.299225;
p.bertelli@comune.pontedera.pi.it, r.chiarugi@comune.pontedera.pi.it;

COMUNITA' INTERATTIVE - Officina per la Partecipazione:
Antonella Giunta tel. 329 2969906 (17:00 - 20:00), comunitainterattive@gmail.com;

PORTIERATO SOCIALE CASA VALDERA: presso il Nuovo plesso Martin Luther King
tutti i Lunedì dalle 10 alle 13;

Inoltre: Pagina Facebook "Pontedera - Abitare fuori del Ponte"
Twitter: "Comunità Interattive" @Cinterattive, hashtag: #AbitareFuoridelPonte

Report e facilitazione a cura di Roberta Timpani
Comunità Interattive - Officina per la partecipazione

