

## HOME PAGE

### Progetto 'Atalanta' <sup>[1]</sup>

## Prevenzione del disagio giovanile attraverso lo sport

### Premessa culturale

### Destinatari

### Sport prescelto

### Fasi del progetto

### Risultati attesi

### Comunicazione

### Partnership

---

### Premessa culturale

Nel mondo contemporaneo la pressione dei valori d'immagine, di successo e di competizione spinta tendono a disorganizzare lo sviluppo dell'adolescente per la pressione sociale che esercitano sui giovani e per l'enfasi aggiunta in molti casi dalla stessa famiglia.

Il campione sportivo costituisce spesso per i giovani il moderno eroe con cui identificarsi non solo per le prestazioni atletiche espresse, ma anche per il successo sociale ed economico che lo accompagna esaltato dalla comunicazione mediatica.

*Il disagio giovanile* si presenta sovente con una fase d'allarme, preludio all'instaurarsi di comportamenti problematici (aggressività-bullismo, antisocialità, anoressia-bulimia, isolamento, opposizione, ecc.).

Tale fase può essere evidenziata, con *opportuna metodologia*, durante l'attività sportiva, permettendo una *prevenzione* efficace mediante le funzioni interattive della pratica sportiva, con l'allenatore, l'insegnante e i compagni.

Completa l'azione di prevenzione l'incontro con le famiglie al fine di predisporre un microcontesto sintonico con gli scopi del Progetto.

Il progetto 'Atalanta' si basa sul creare una cultura <sup>[2]</sup>      dello sport, recuperare i valori di una competizione 'sana' con gli altri e con se stessi, imparando a riconoscere, valutare e reimpostare i propri limiti, senza ricorrere all'uso del doping, ma solo con la disciplina e la costanza che lo sport richiede.

L'approccio multidisciplinare dell'Istituto Transculturale per la Salute della Fondazione Cecchini Pace (*allegato*) e dell'Association International Psychologie et Psychoanalyse du Sport (*allegato*) fornisce contributi significativi al tema del disagio giovanile utilizzando l'attività sportiva come occasione di sviluppo del giovane, favorendo l'organizzazione di una solida attività psichica. I due enti, a fronte di una consolidata esperienza sul campo, si propongono come partner per l'attivazione del progetto 'Atalanta', che richiede, nella prospettiva della rilevanza delle variabili culturali nel processo di sviluppo del giovane, l'integrazione di competenze di natura psicologica, relazionale, pedagogica e naturalmente di scienze motorie.

La metodologia messa a punto consente di osservare più in profondità i comportamenti dei giovani e di utilizzare le stesse attività sportive come occasione per avviare processi di interazione più adeguati allo sviluppo sia individuale che sociale dei giovani coinvolti. Tale metodologia consente inoltre la crescita di una coerente cultura dello sport sia con gli insegnanti delle scuole coinvolte che con le famiglie dei ragazzi aderenti al progetto.

### **Destinatari**

Il progetto base prevede il coinvolgimento diretto di famiglie, ragazzi (del secondo ciclo elementare + della scuola media), insegnanti e professionisti dello sport a cui vanno aggiunti altri soggetti a coinvolgimento indiretto, quali gli altri insegnanti dei complessi scolastici coinvolti, i ragazzi e le relative famiglie come effetto alone dell'iniziativa.

Il programma può essere esteso, nella sua fase formativa ed applicativa sul campo, ad altri soggetti del territorio quali educatori (scienza della formazione) e psicologi, motivati ed interessati a sviluppare competenze di conduzione psico-pedagogica di attività sportive.

### **Sport prescelti**

Scherma, tennis, ping-pong, pallavolo.

Sport scelti poiché non prevedono l'uso del contatto fisico, i primi tre riguardanti l'interazione a due, l'ultimo riguardante le dinamiche di gruppo.

### **Fasi del Progetto**

Il progetto, della durata di un anno, è articolato su 5 fasi con relative sottofasi, ognuna delle quali è seguita da esperti della Fondazione e di A.I.P.P.S.:

<b>N°</b>	<b>FASE</b>	<b>TEMPI</b>
1	costruzione del consenso	2 mesi
2	percorso formativo	2 mesi
3	lavoro sul campo con le classi	4 mesi
4	formazione all'interattività	2 mesi
5	gestione dei risultati	2 mesi

#### **1<sup>a</sup> fase: costruzione del consenso**

Il progetto va preparato costruendo:

- il consenso del Provveditorato agli studi, dei Direttori e Presidi scolastici
- l'adesione degli insegnanti e dei loro allievi
- l'adesione dei professionisti degli sport prescelti
- il coinvolgimento delle famiglie dei ragazzi affinché agiscano in modo coerente con quanto sviluppato dall'allenatore sportivo
- la disponibilità di strutture adeguate per l'attività (es. palestra scolastica)
- l'eventuale adesione di psicologi ed educatori del territorio.

In questa fase viene avviata la progettazione che prevede, per le caratteristiche del progetto stesso, una continua ri-progettazione in relazione ai risultati di ogni fase.

#### **2<sup>a</sup> fase: percorso formativo**

*2A. Percorso formativo* con il gruppo di professionisti degli sport prescelti consistente in una parte teorica e in una parte esperienziale. Si istruiscono i professionisti sui contenuti teorici e sulla filosofia sottostante al progetto e si addestrano gli stessi all'uso pratico delle schede di annotazione dei comportamenti di gioco in relazione alle dinamiche dei giocatori.

Tale strumento "Scheda" sarà utilizzato anche dagli insegnanti.

Totale ore: 40

*2B. Organizzazione dei giochi sportivi:* a) la scelta. Gli insegnanti lavoreranno nelle classi per la

scelta di uno o l'altro dei giochi proposti; b) logistica: nelle scuole si appronteranno gli spazi per i giochi prescelti fornendo tutti i materiali.

*2C. Coinvolgimento:* a) degli insegnanti attraverso due incontri di due ore ciascuno con il fine di motivare la loro partecipazione e coordinare il lavoro sul campo; b) delle famiglie attraverso due incontri di due ore ciascuno per accogliere le preoccupazioni dei genitori, motivarli alla collaborazione e orientarli nella nuova prospettiva culturale e pedagogica dello sport.

### **3ª fase: lavoro sul campo con le classi**

*3A. Inizio degli allenamenti* con i professionisti degli sport prescelti nelle varie classi, finalizzati all'apprendimento delle regole del gioco sportivo; presente un insegnante. Ore 15 per ogni sport.

*3B. Osservazione delle interazioni* comprendente la compilazione delle schede e finalizzata all'annotazione dei comportamenti; presente un insegnante. Totale ore: 30

*3C. Supervisione delle esperienze:* la supervisione, che costituisce un secondo momento formativo, consiste nella presa di visione da parte degli esperti delle griglie compilate (schede) e nell'elaborazione di gruppo di vissuti e di difficoltà incontrate dagli operatori. Totale ore: 15.

*3D. Coinvolgimento delle famiglie:* le famiglie delle diverse classi vengono informate sull'andamento della pratica sportiva e vengono invitate ad esprimere i loro vissuti e le dinamiche intrafamigliari eventualmente modificate dalla pratica sportiva intrapresa dai loro figli. Tre incontri di due ore ciascuno.

### **4ª fase: formazione all'interattività**

*4A. Formazione all'interattività* costituisce il terzo periodo formativo per i professionisti e consiste in una formazione di gruppo riguardante l'interattività con i ragazzi; l'empatia necessaria al coinvolgimento dell'allievo, le caratteristiche culturali che possono essere mobilitate per facilitare un solido sviluppo psicodinamico evidenziando con anticipo i segnali d'allarme di un disagio al fine di effettuarne una valida prevenzione. Totale ore: 20

*4B. Modifica sul campo delle dinamiche:* l'azione del professionista si svolge nuovamente sul campo sportivo, dove, tramite opportuni accorgimenti, cercherà di favorire la modifica dei comportamenti inadeguati e l'instaurarsi di dinamiche più funzionali. Totale ore: 20

### **5ª fase: gestione dei risultati**

I risultati vengono gestiti con una serie articolata di momenti:

*5A. Valutazione con gli allenatori:* i professionisti riporteranno come si sono modificate le dinamiche ed i comportamenti durante l'agire sportivo.

Tre incontri di 2 ore ciascuno

*5B. Valutazione con gli insegnanti:* viene valutata l'esperienza svolta con alcuni indicatori individuati come significativi dello sviluppo dei giovani coinvolti e delle interazioni di classe; vengono individuate le aree di miglioramento.

Tre incontri di due ore ciascuno

*5C. Produzione di linee-guida:* vengono sintetizzati i principali fattori dell'esperienza costruendo linee-guida estendibili ad altri allenatori e agli insegnanti delle scuole coinvolte.

*5D. Riunione con le famiglie:* conclusiva dove si forniscono reciproche informazioni sui risultati ottenuti con indicazioni di attenzioni sul futuro.

Un incontro di tre ore

*5E. Feedback alle Direzioni d'istituto e al Provveditorato*

*5F. Svolgimento di una manifestazione sportiva: evento pubblico* connesso a una manifestazione sportiva estesa a tutte le famiglie e classi coinvolte e no nel progetto, in cui vengono anche illustrati gli esiti del progetto, la disponibilità delle linee-guida e i messaggi significativi emersi all'esperienza (tale evento può avviare o concludere una campagna di sensibilizzazione all'uso integrato delle attività sportive).

Trasversale alle fasi sopra esposte si sviluppa l'**attività di reporting** del progetto che prevede SAL (Stati Avanzamento Lavori) periodici relativi a:

- modalità e strumenti di osservazione dei singoli allievi e delle interazioni di classe
- confronto tra le osservazioni sul campo dei diversi attori (professionisti degli sport, insegnanti di classe, eventuali educatori e psicologi del territorio, esperti del progetto)
- suggerimenti sulle azioni da intraprendere sui singoli e sul gruppo classe in relazione a specifiche problematiche evidenziate
- problematiche e attenzioni emerse dal confronto con le famiglie.

### **Risultati attesi**

Il progetto 'Atalanta' si propone di raggiungere i seguenti risultati:

- un gruppo di professionisti dello sport che hanno appreso metodi e tecniche per arricchire la loro professionalità specifica di base
- un gruppo di insegnanti che hanno sviluppato competenze comunicativo-relazionali in grado di prevenire forme di disagio giovanile (sia in chiave di osservazione che di sviluppo di interazioni più efficaci con la classe)
- un nucleo di giovani che hanno avuto l'opportunità di sviluppare attività sportive finalizzate non solo all'apprendimento della tecnica specifica, ma anche allo sviluppo di forme di espressione e socializzazione soddisfacenti, acquisendo una aggiornata cultura dello sport
- un nucleo di famiglie sensibilizzate e più attente alle dinamiche di partecipazione e crescita dei loro figli attraverso lo sport, potenziali diffusori di una coerente cultura dello sport
- professionisti dello sport, insegnanti, famiglie non partecipanti direttamente al progetto che, come effetto alone, sono stimolati ad avvicinarsi allo sport con un atteggiamento più aperto ed orientato non solo al successo individuale. Vengono inoltre predisposti a scegliere tra un ventaglio più ampio di attività sportive, finalizzate non solo alla prestazione atletica, ma anche alla promozione di forme sane di sviluppo personale e relazionale
- alcuni psicologi ed educatori del territorio arricchiti nella loro professionalità specifica di strumenti operativi per intervenire con più efficacia nelle attività sportive a supporto della crescita di giovani.
- la produzione di un **CD interattivo** contenente le linee guida emerse dal lavoro svolto sul campo a disposizione e fruibile dal resto degli allenatori e degli insegnanti della scuola ed estendibile anche alle famiglie
- la **pubblicazione** di tutta l'esperienza.

### **Comunicazione**


Il progetto presenta una particolare attenzione allo sviluppo di tutte quelle attività di comunicazione che accompagnano ogni fase, in quanto l'obiettivo di creazione di una cultura diversa dello sport richiede una diffusione capillare dei dati di esperienza via via emergenti dal lavoro sul campo.

L'attività di comunicazione prevede l'utilizzo di più media: dai report scritti di aggiornamento sui lavori svolti, all'uso di siti interessati a divulgare i contenuti di esperienze sullo sport, alla produzione di CD da diffondere, alla pubblicazione su riviste scientifiche dei risultati del lavoro, fino all'organizzazione di eventi sportivi a grande partecipazione di pubblico, in cui vengono create le condizioni, accanto alla fruizione tradizionale di un evento sportivo, di avvicinamento a modalità e strumenti di lettura dell'attività sportiva in asse con gli obiettivi del progetto Atalanta: ovvero occasione di confronto e crescita per un giovane, per la sua famiglia e per i suoi educatori istituzionali.

### **Partnership**

Il progetto prevede una partnership scientifico-culturale con l'**Association International Psychologie et Psychoanalyse du Sport (Onlus) A.I.P.P.S.**, Membro del World Council Psychotherapy (W.C.P.), che ha maturato una lunga

esperienza sul campo ed ha sviluppato negli anni interventi significativi nell'area dello sport e dei giovani.

	<p>Association International Psychologie et Psychoanalyse du Sport.          Presidente dr. Giovanni Lodetti</p> <p><a href="http://www.aipps.it">http://www.aipps.it</a></p>
---	---

Il progetto prevede una serie di partnership con il mondo della scuola (elementare e media) e soprattutto con le **aziende di business**, che nella differenziazione dei loro investimenti di comunicazione e immagine sono sempre più disponibili a fare investimenti nella **dimensione etica**, attente alla valorizzazione della **responsabilità sociale** delle imprese, orientate a sviluppare progetti in grado di rivolgersi ai giovani e a coinvolgerli nella dimensione sportiva, vista non solo come occasione di successo personale, ma soprattutto come occasione di crescita della capacità di confronto e dialogo con l'altro. Le aziende possono così in modo concreto contribuire a realizzare un'azione di prevenzione del disagio giovanile, rafforzando i valori della lealtà e del confronto, legando il proprio marchio allo sviluppo di un'azione positiva nel sociale.

---

[1] Atalanta è un'eroina cresciuta sul monte Partenione, dove il padre l'aveva esposta alla nascita perché voleva solo figli maschi. Si dedicò alla caccia nei boschi e riportò premi nella corsa e nella lotta.

[2] La cultura è rappresentata dai modi con cui vengono espresse-organizzate le differenze individuali dei membri facenti parte di un gruppo e costituisce l'insieme delle soluzioni variabili di problemi costanti.

La cultura di gruppo si manifesta attraverso:

- a) ambienti fisici, oggetti, e tutte le informazioni raccolte in memoria extrasomatica (cultura materiale);
- b) le conoscenze, le credenze, i valori, i simboli, i miti, i riti, le norme, il linguaggio orale e i comportamenti agiti (cultura non materiale) che consentono una integrazione e adattamento tra i bisogni individuali, i bisogni del gruppo e l'ambiente esterno.