

RAGAZZI ANCORA

Traiettorie evolutive per minori
e giovani adulti autori di reato **IN**
GIOCO



9 DICEMBRE 2024
Presso **REGIONE LOMBARDIA**
Palazzo Pirelli - Sala Pirelli

SIMONA SILVESTRO E MARCO ZANDRINI
COORDINAMENTO PROGETTO GAME ON



IL BISOGNO



Il progetto adotta una prospettiva di **INTERVENTO PRECOCE**
su fenomeni di **DEVIANZA MINORILE**

- 1) segnalati dai Servizi sociali e dai Servizi della giustizia minorile
- 2) intercettati nei contesti scolastici e nei centri di aggregazione giovanile

DESTINATARI

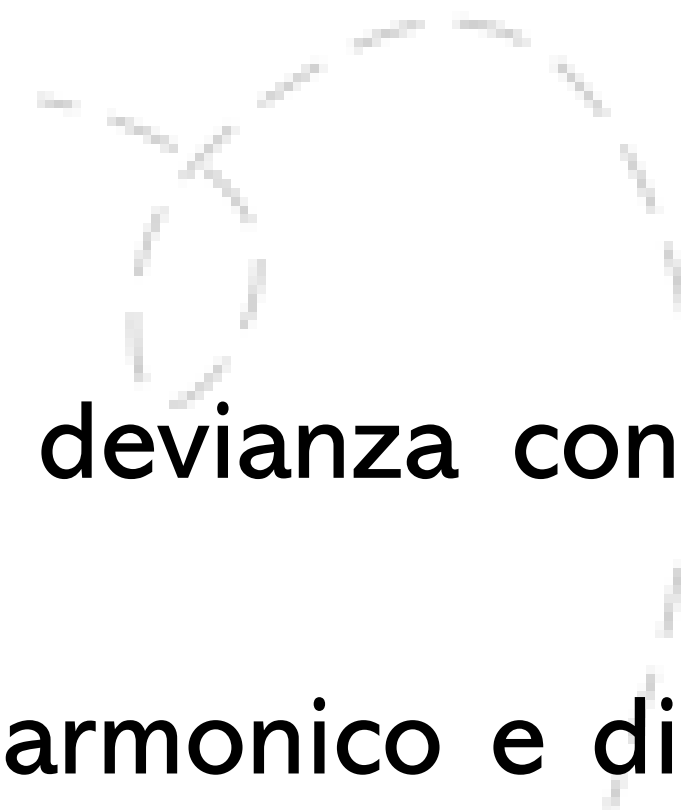


Ragazzi dai 14
ai 21 anni che
hanno compiuto
reati da
minorenni e
sono sottoposti
all'A.G

Infra
quattordicenni
autori di reato
non imputabili

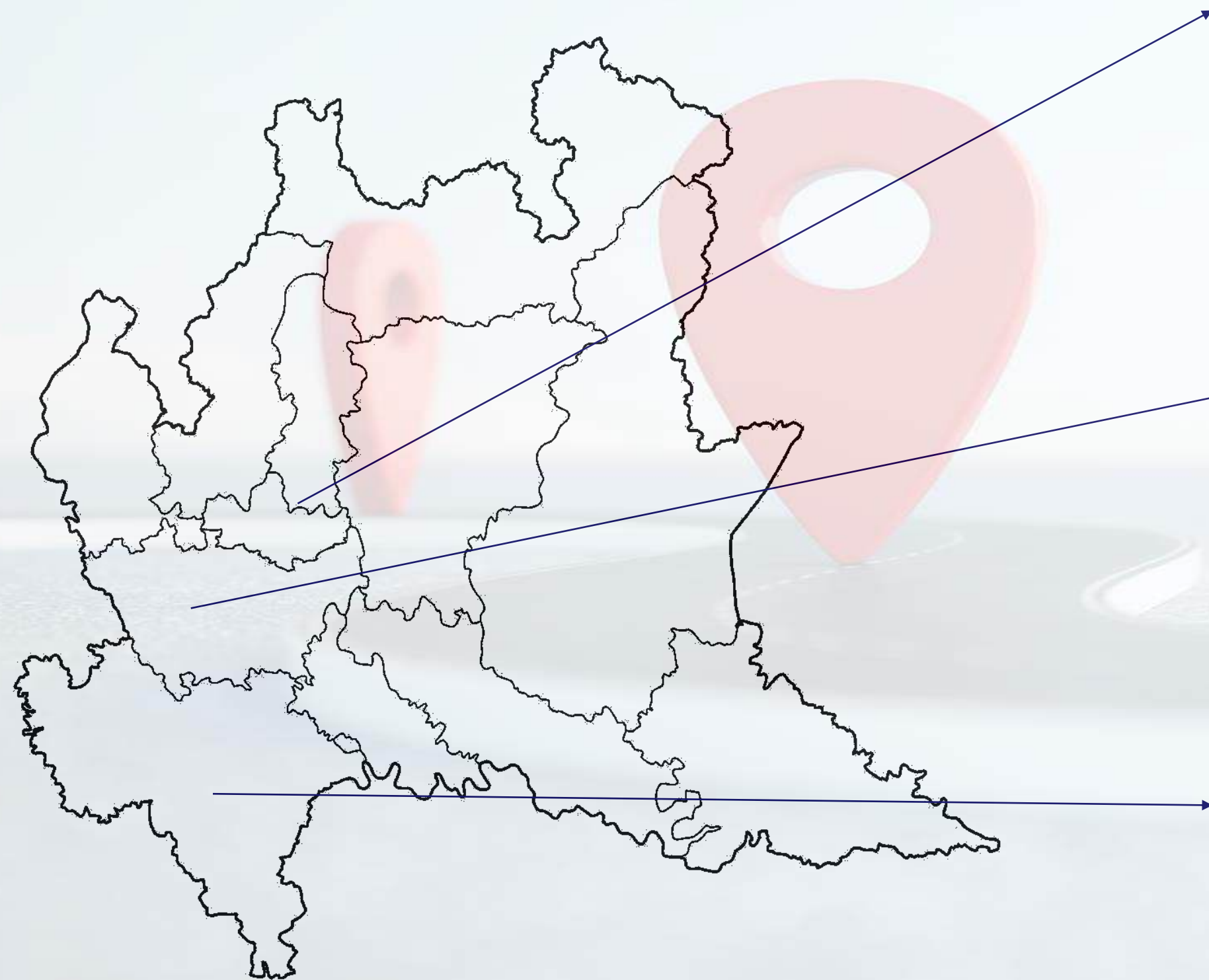
Minori a rischio
devianza
intercettati nelle
scuole o nei CAG
per azione
prevenzione

OBIETTIVI



1. Presa in carico di giovani autori di reato e a rischio di devianza con percorsi individualizzati;
2. Attivare in tempi brevi la ripresa del percorso evolutivo armonico e di inserimento sociale
3. Attuare azioni di prevenzione nelle scuole e nei luoghi di aggregazione sul territorio;
4. Supportare le reti familiari dei ragazzi autori di reato.

CONTESTO



MONZA E BRIANZA: con i suoi 55 comuni raggruppati nei 5 Ambiti territoriali di Monza, Carate, Desio, Seregno, Vimercate

MILANO CITTÀ METROPOLITANA : distretti di Abbiategrasso, Magenta, Corsico, sud Visconteo, Garbagnate

PAVIA: con gli Ambiti di Consorzio Sociale pavese, Alto e Basso pavese, Voghera Oltrepò Comunità montana, Broni/Casteggio

I PARTNER PUBBLICI

ISTITUTI SCOLASTICI:

I.C. VIA CORREGGIO
I.C.VIA RAIBERTI MONZA
ISTITUTO MOSA BIANCHI
IC VIA MANIAGO
ICS MONTESSORI
ICS ROSMINI BOLLATE
ICS VIA BRIANZA BOLLATE
I.C.S. B MUNARI

COMUNI/AMBITI PROVINCIA PAVIA:

COMUNE DI BRONI
COMUNE DI SIZIANO
COMUNE DI VOGHERA
CONSORZIO SOCIALE
PAVESE

USSM
MILANO

COMUNI/AMBITI PROVINCIA MONZA BRIANZA:

AZIENDA SPECIALE
CONSORTILE CONSorzio
DESIO-BRIANZA
COMUNE DI BIASSONO
COMUNE DI DESIO
COMUNE DI MONZA
COMUNE DI SEREGNO
OFFERTA SOCIALE

COMUNI/AMBITI PROVINCIA MILANO:

COMUNI INSIEME
AZIENDA SPECIALE
CONSORTILE SERVIZI ALLA
PERSONA
COMUNE DI ABBIATEGRASSO
COMUNE DI CESANO
BOSCONE
COMUNE DI MAGENTA
COMUNE DI ROZZANO

I PARTNER OPERATIVI

PARTNER TECNICI

MELAZETA
CREATIVAMENTE

MILANO

CONSORZIO SIR
CASCINA BIBLIOTECA
OFFICINA LAVORO
GRUPPI DI VOLONTARIATO
VINCENZIANO
PRATICA
FABULA

MONZA

AERIS
AZALEA
CONSORZIO COMUNITÀ
BRIANZA
META
EOS
LA GRANDE CASA
SPAZIO GIOVANI

PAVIA

CENTRO SERVIZI FORMAZIONE
FONDAZIONE ADOLESCERE
FONDAZIONE SAN GERMANO
ORTI SOCIALI

AZIONE

1

ENTRIAMO IN GIOCO:
PRESA IN CARICO
INDIVIDUALIZZATA DEL
MINORE

2

ORA TOCCA A TE:
ESPERIENZE DI GRUPPO
A VALENZA RIPARATIVA

3

PARTITE EDUCATIVE -
PREVENZIONE E
SENSIBILIZZAZIONE DEL
TERRITORIO

4

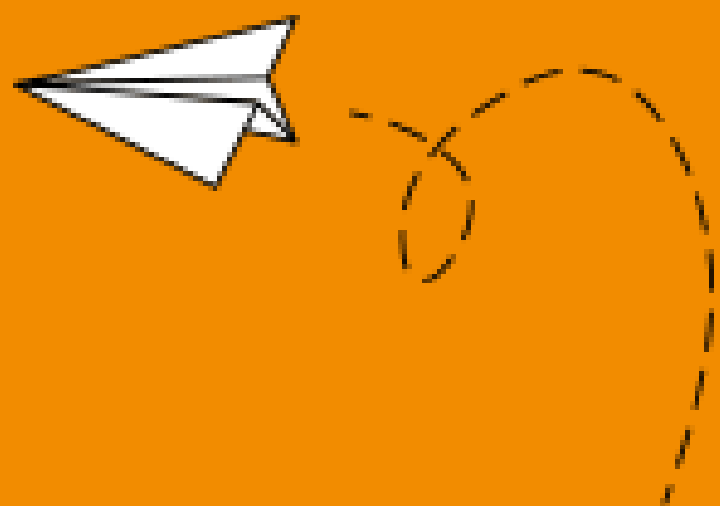
GIOCHI DI FAMIGLIA

5

GIOCHI DI RUOLO -
GOVERNANCE e SCAMBIO
DI BUONE PRASSI

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*

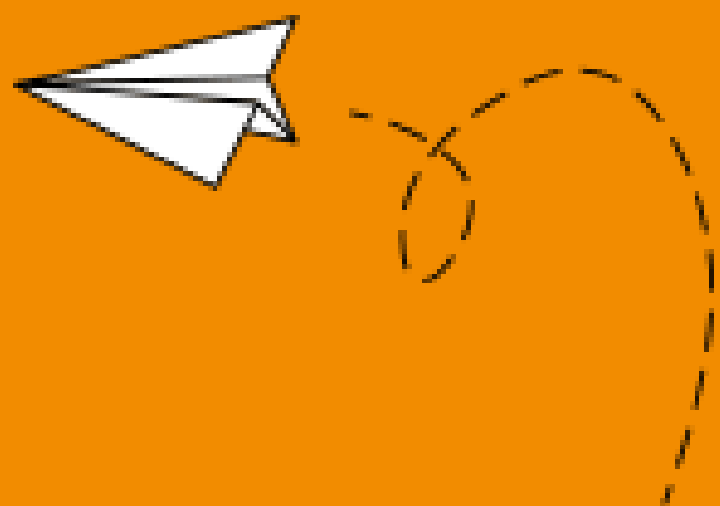


AZIONE 1 - ENTRIAMO IN GIOCO: PRESA IN CARICO INDIVIDUALIZZATA DEL MINORE

- PERCORSI EDUCATIVI INDIVIDUALIZZATI CON CASE MANAGER: **388 ragazzi segnalati al progetto e 346 ragazzi presi in carico**
- SUPPORTO NELLA RICERCA DI ATTIVITA' SOCIALMENTE UTILI NEL TERRITORIO: **106 ragazzi supportati**
- ORIENTAMENTO SCOLASTICO O LAVORATIVO E ATTIVAZIONE TIROCINI: **96 ragazzi coinvolti in percorsi di orientamento scolastico o lavorativo e 46 tirocini attivati**

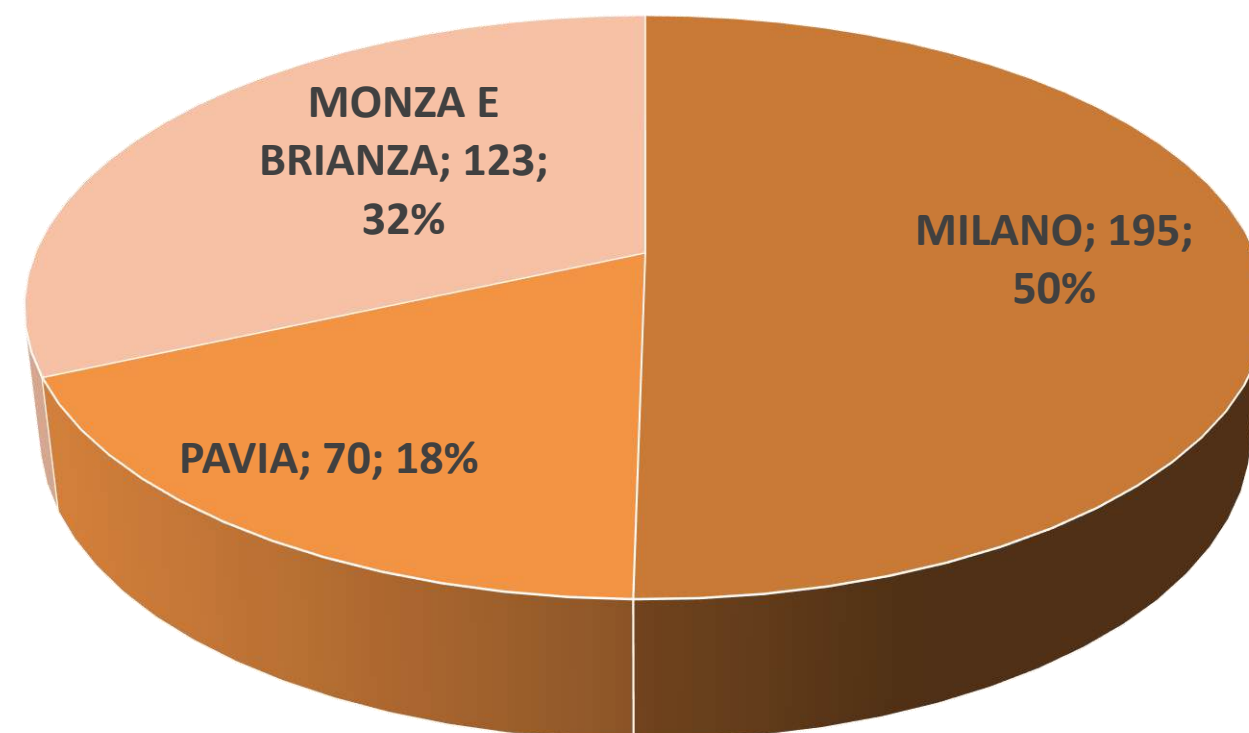
PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*

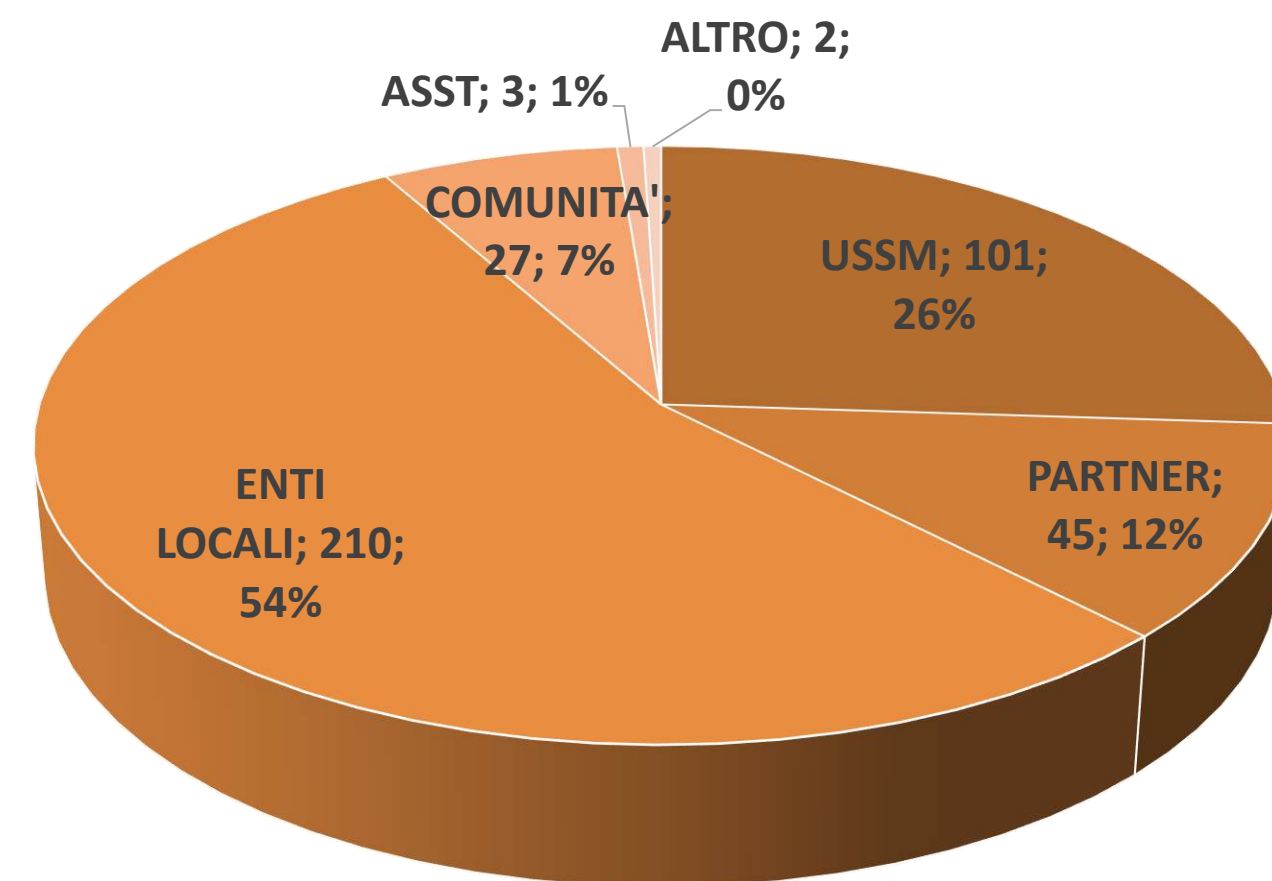


AZIONE 1 - ENTRIAMO IN GIOCO: PRESA IN CARICO INDIVIDUALIZZATA DEL MINORE

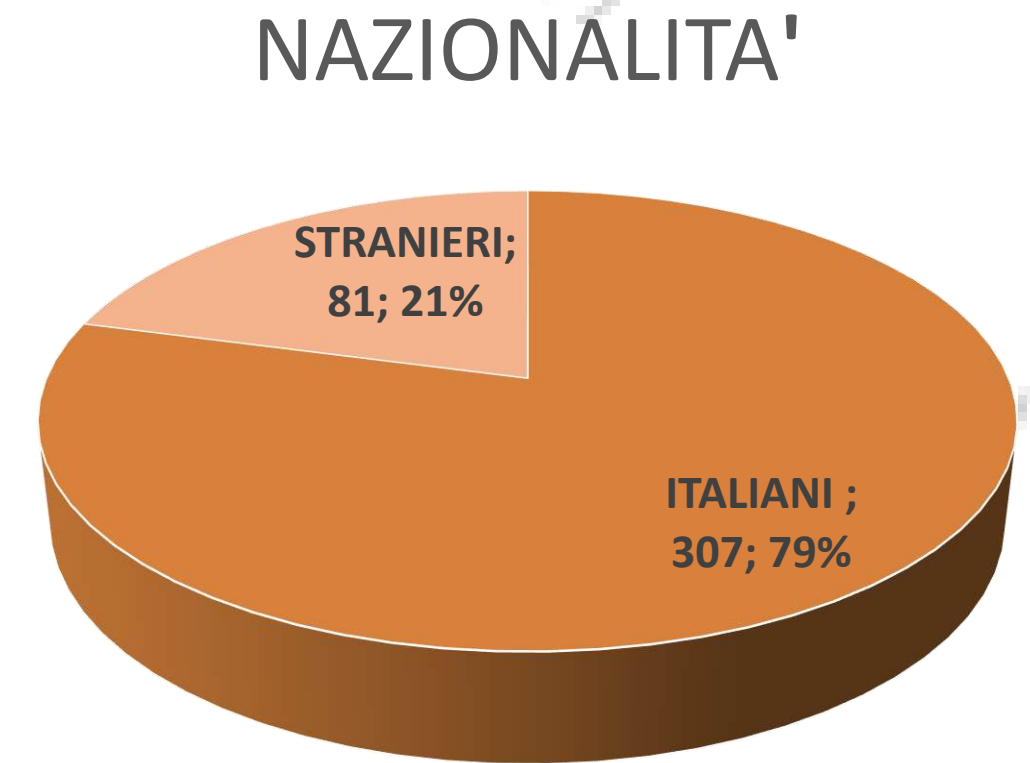
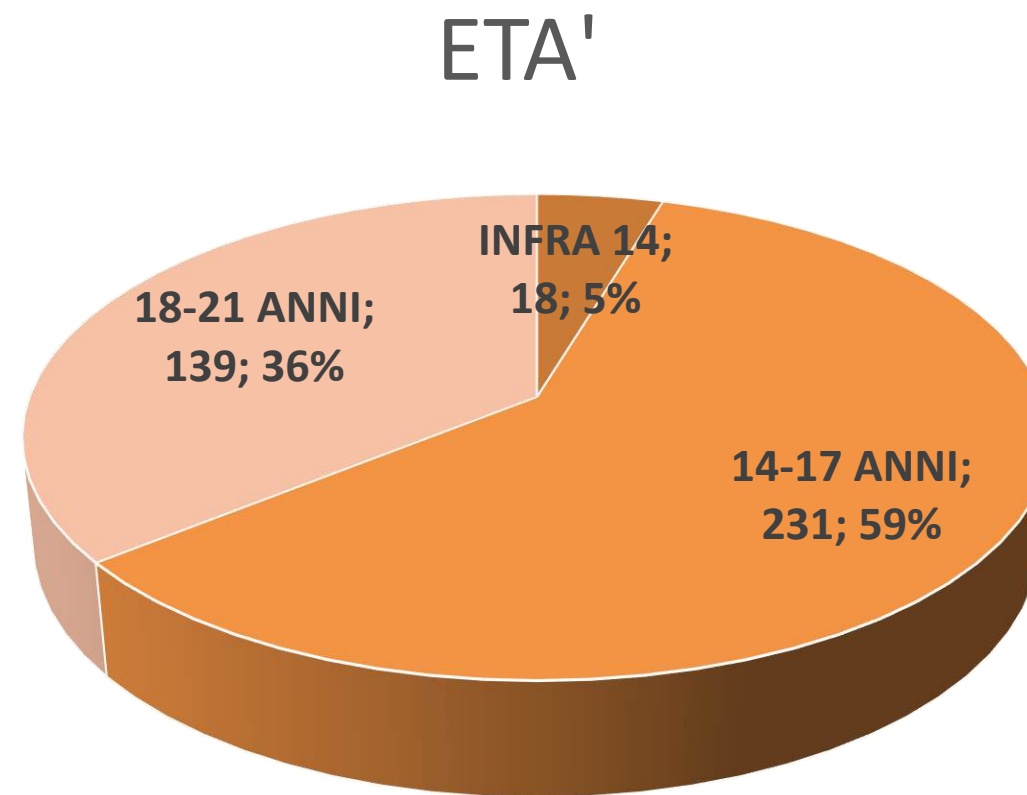
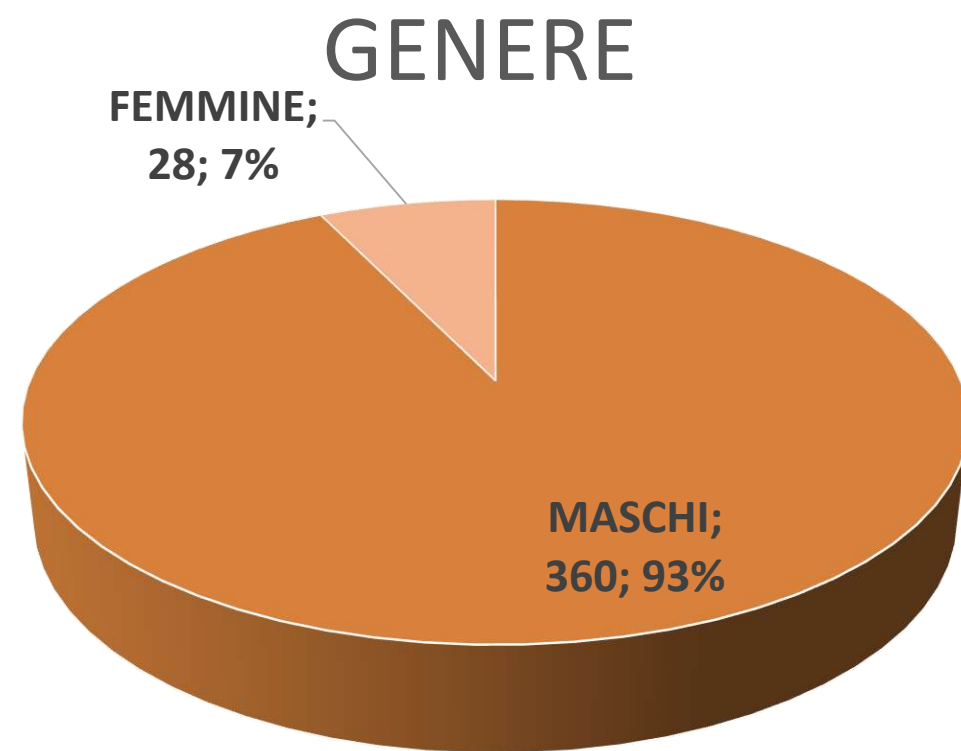
PROVINCE



ENTI SEGNALANTI

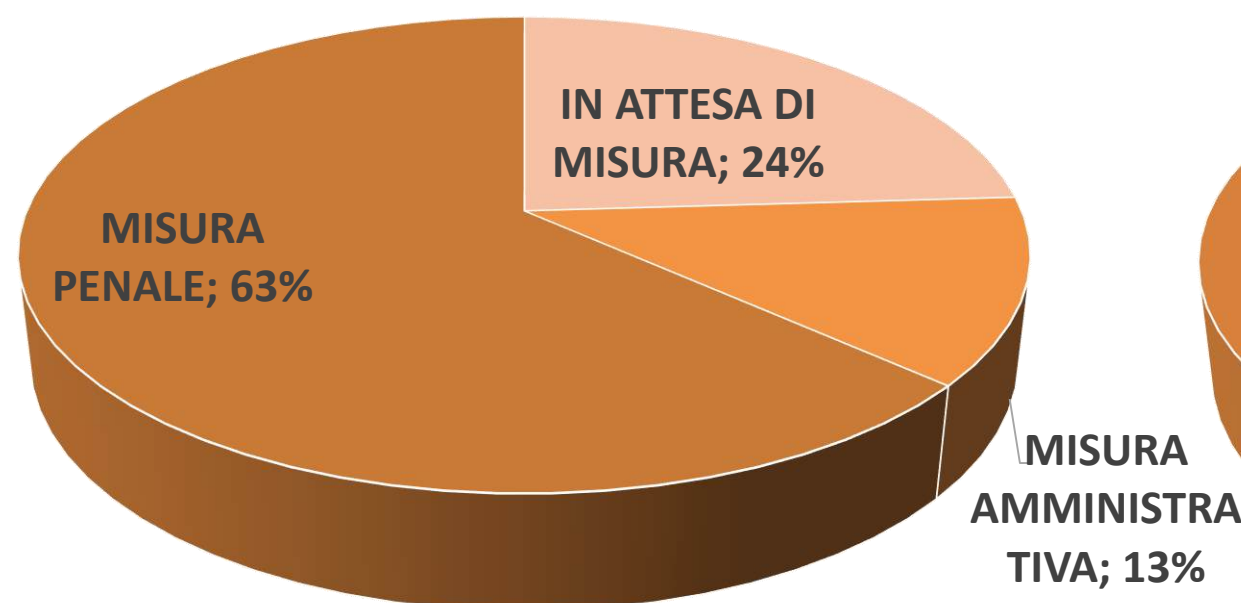


AZIONE 1 - ENTRIAMO IN GIOCO: PRESA IN CARICO INDIVIDUALIZZATA DEL MINORE

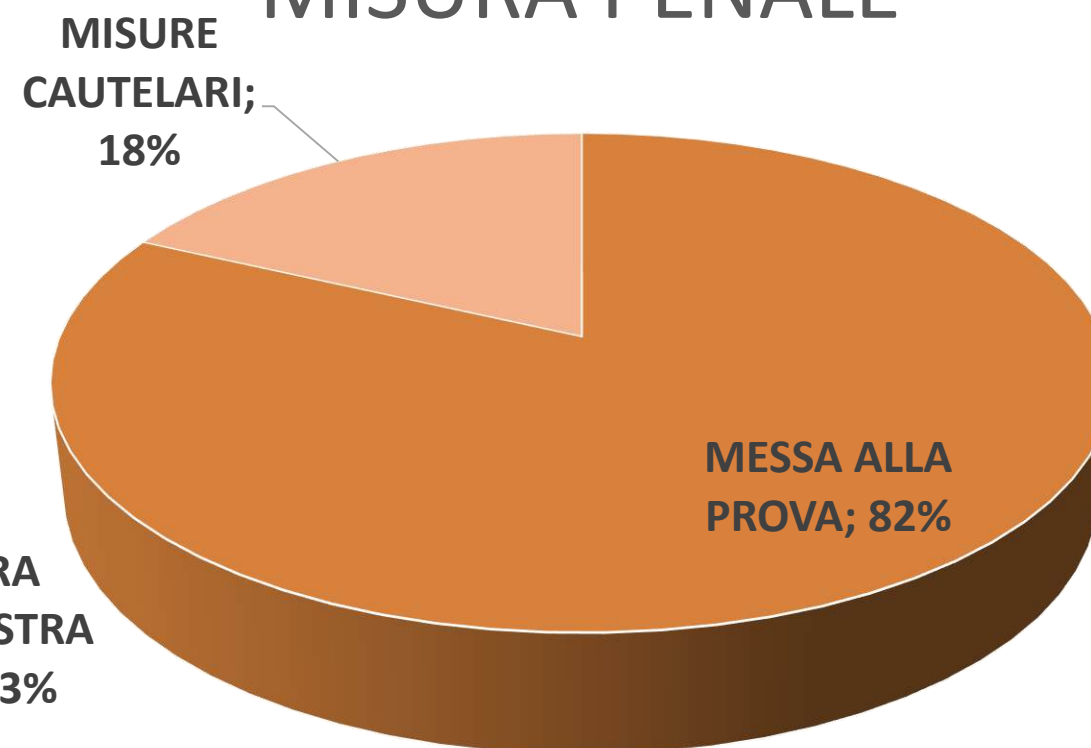


AZIONE 1 - ENTRIAMO IN GIOCO: PRESA IN CARICO INDIVIDUALIZZATA DEL MINORE

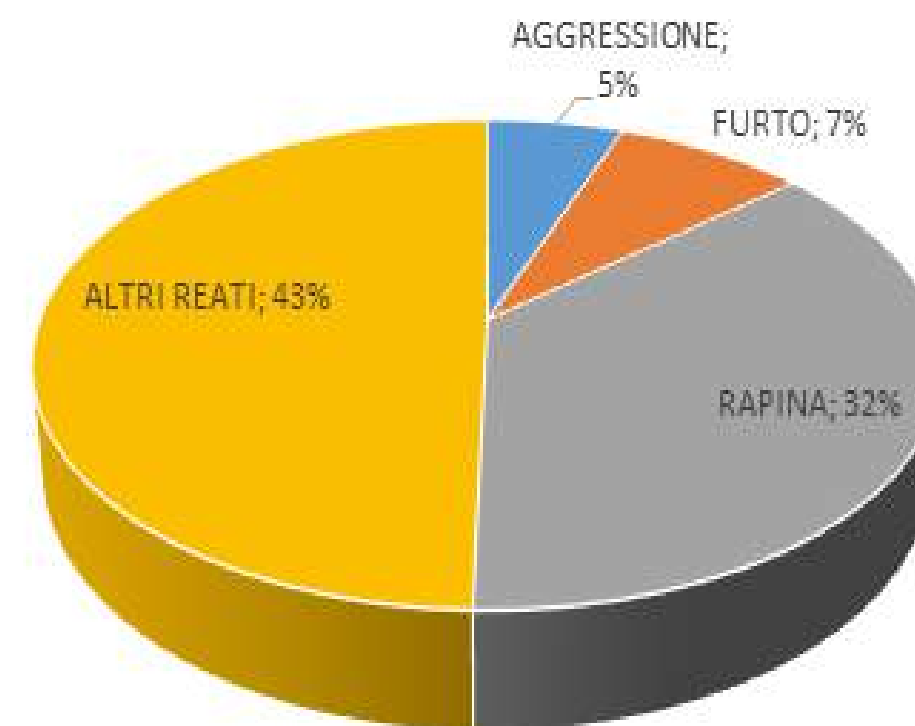
SITUAZIONE GIURIDICA



MISURA PENALE

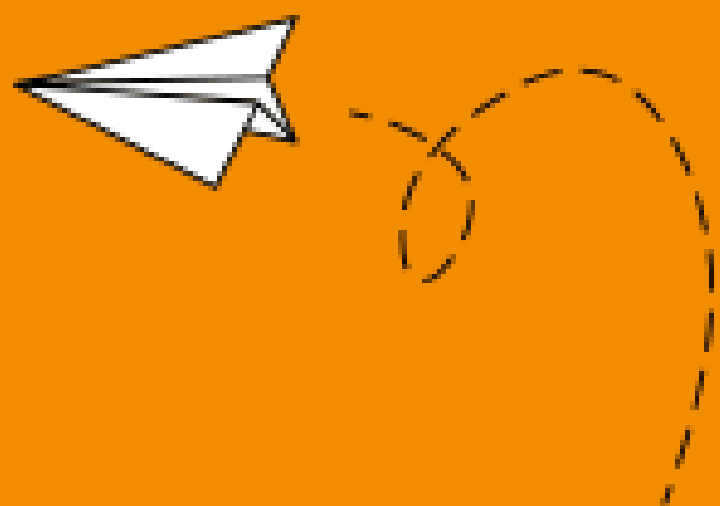


REATI PIU' COMUNI



PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 1 - ENTRIAMO IN GIOCO: PRESA IN CARICO INDIVIDUALIZZATA DEL MINORE – INCLUSIONE LAVORATIVA

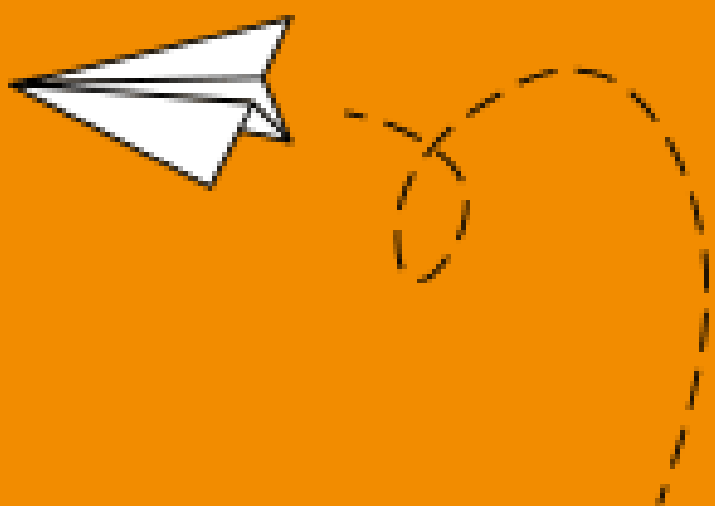
Nell'area milanese 15 percorsi di orientamento e supporto all'inserimento lavorativo, di cui 10 percorsi di tirocinio, 2 lavoro in autonomia e 3 abbandono percorso.

In prevalenza scelta per l'ambito ristorazione/caffetteria, poi la manutenzione del verde e a seguire ambito carrozzeria/meccanica.

Difficoltà sulla tenuta a lungo termine sui percorsi

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



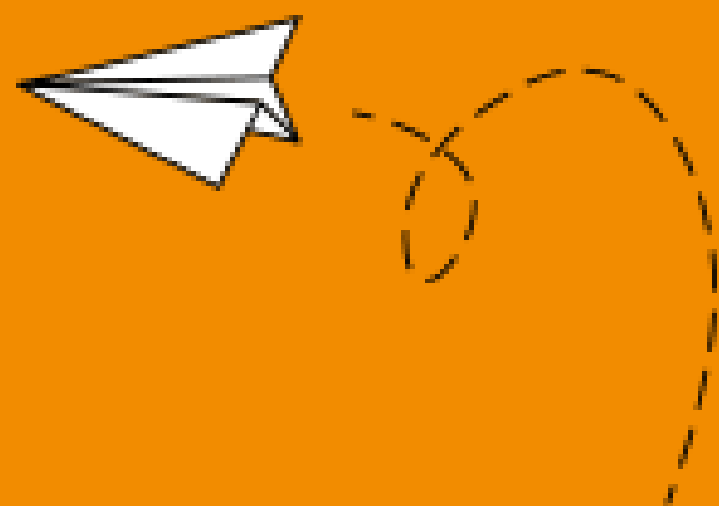
AZIONE 2 - ORA TOCCA A TE: ESPERIENZE DI GRUPPO A VALENZA RIPARATIVA

LABORATORI DEL FARE: percorsi laboratoriali di gruppo a valenza risocializzante, come laboratori di agricoltura sociale e di cucina, gruppi di confronto per minori, laboratori artistici o espressivi, campus estivi a tema ambientale

⇒ **229 ragazzi coinvolti in
laboratori e attività di gruppo**

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 2 - ORA TOCCA A TE: ESPERIENZE DI GRUPPO A VALENZA RIPARATIVA

#BEST PRACTICE

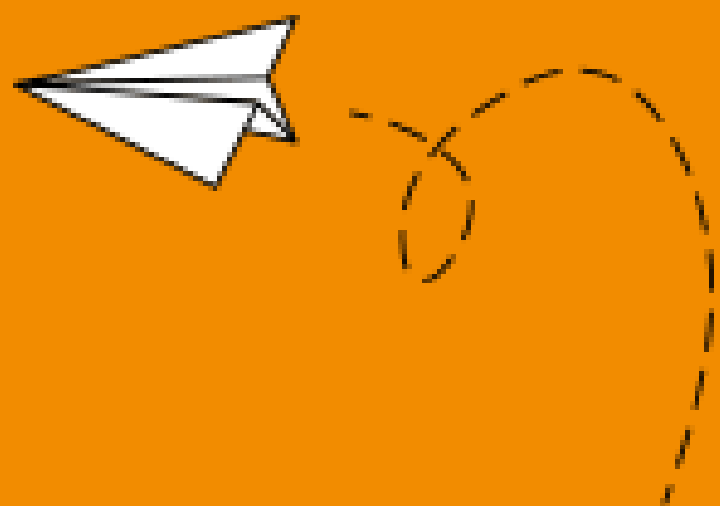
E' stata organizzata un'attività socialmente utile per permettere ai ragazzi autori di un reato di gruppo di ritrovarsi e svolgere insieme le attività riparative di una grande Villa storica della provincia di Monza e Brianza (Villa Longoni).

L'attività ha permesso ai ragazzi di sperimentare relazioni di gruppo con una finalità educativa, scardinando le dinamiche negative che avevano portato agli agiti devianti.



PROGETTO GAME ON

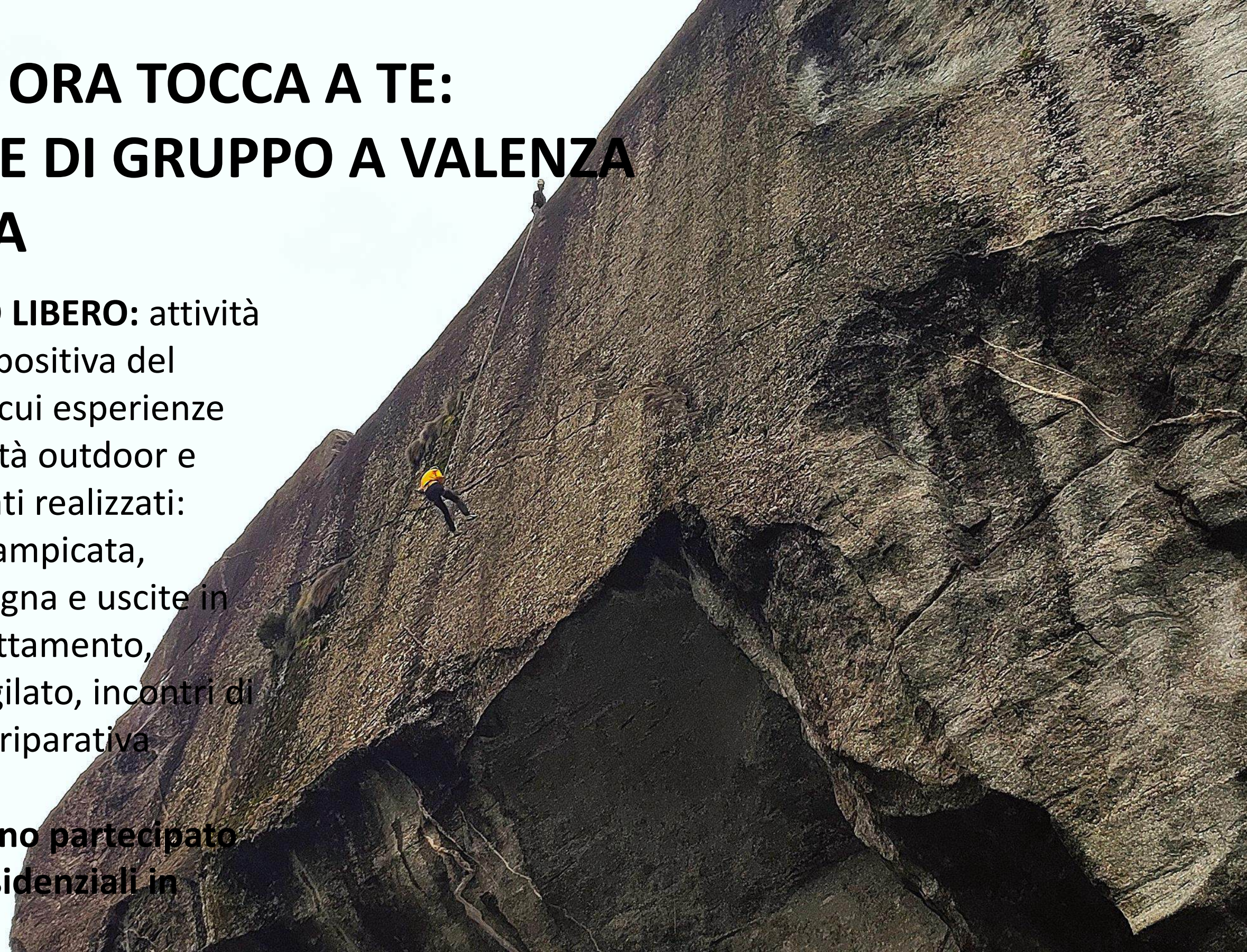
*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 2 - ORA TOCCA A TE: ESPERIENZE DI GRUPPO A VALENZA RIPARATIVA

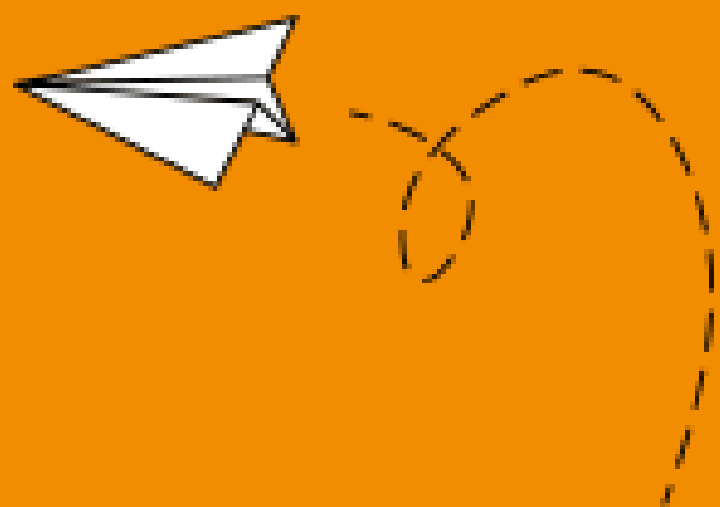
ATTIVITA' TEMPO LIBERO: attività di strutturazione positiva del tempo libero, tra cui esperienze residenziali, attività outdoor e sportive. Sono stati realizzati: laboratorio di arrampicata, trekking in montagna e uscite in natura con pernottamento, laboratorio di pugilato, incontri di gruppo a valenza riparativa

⇒ **64 ragazzi hanno partecipato ad esperienze residenziali in natura**



PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 3 - PARTITE EDUCATIVE: PREVENZIONE E SENSIBILIZZAZIONE DEL TERRITORIO

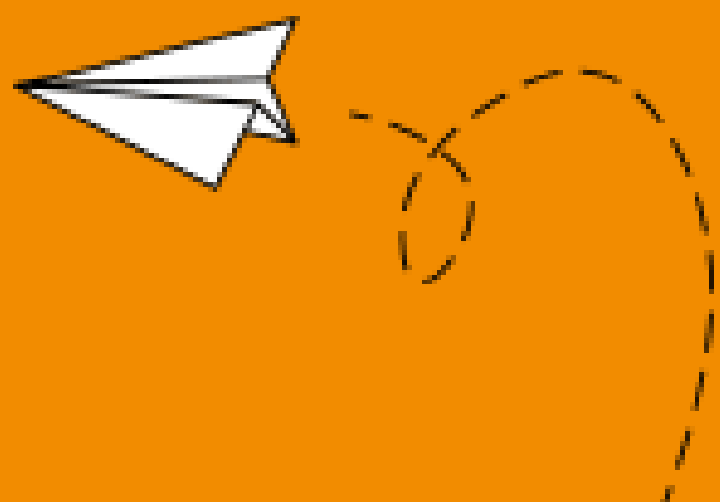
VIDEOGAME: nel primo anno di progetto, 3 ragazzi autori di reato sono stati coinvolti nella scrittura, recitazione e riprese video per la realizzazione di un videogame educativo sul tema della devianza.

Gioca al videogame GameOn

lo trovi qui →

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 3 - PARTITE EDUCATIVE: PREVENZIONE E SENSIBILIZZAZIONE DEL TERRITORIO

GIOCO IN SCATOLA: gioco a quiz di educazione alla legalità, realizzato in un laboratorio con la partecipazione di giovani a rischio devianza, con il valido supporto di alcuni avvocati per la parte delle nozioni giuridiche necessarie

BOARD GAME MAKER con CREATIVAMENTE

Il laboratorio si propone di **dar vita ad un nuovo gioco da tavolo** mettendo in campo la creatività in una struttura funzionale di regole, che permetta anche agli altri di giocare.

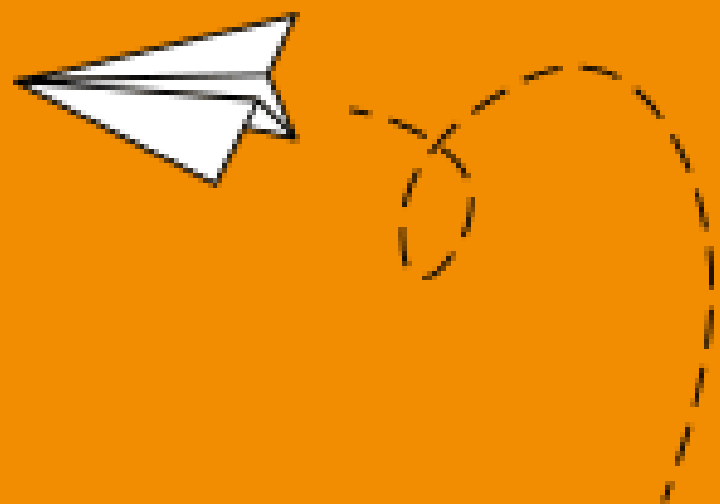
Le regole quindi come forma di altruismo: **una modalità per delimitare uno spazio in cui divertirsi assieme.**

COME SI SVOLGE IL LABORATORIO?



PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 3 - PARTITE EDUCATIVE: PREVENZIONE E SENSIBILIZZAZIONE DEL TERRITORIO

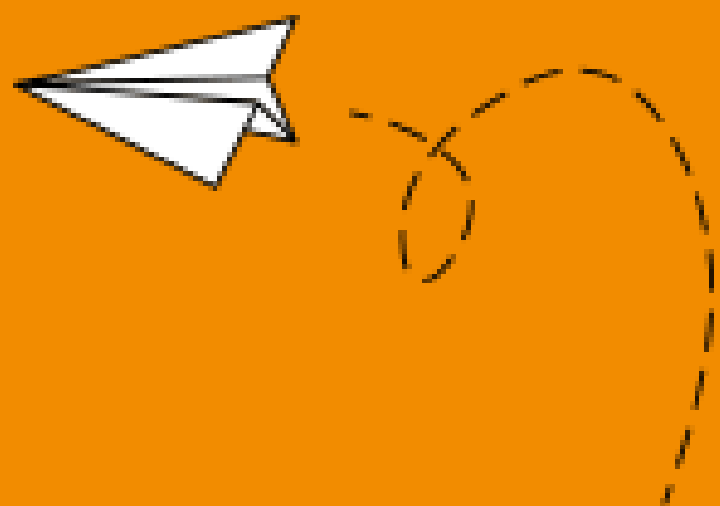
Laboratori di prevenzione della devianza e educazione alla legalità presso le scuole secondarie, centri educativi diurni e centri di aggregazione, con l'utilizzo del videogame e gioco in scatola.

⇒ **1148 ragazzi e ragazze coinvolti in laboratori e attività di gruppo**

⇒ **3 centri e 17 Istituti Scolastici coinvolti**

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 4 - GIOCHI DI FAMIGLIA: COINVOLGIMENTO E SUPPORTO DELLE FAMIGLIE

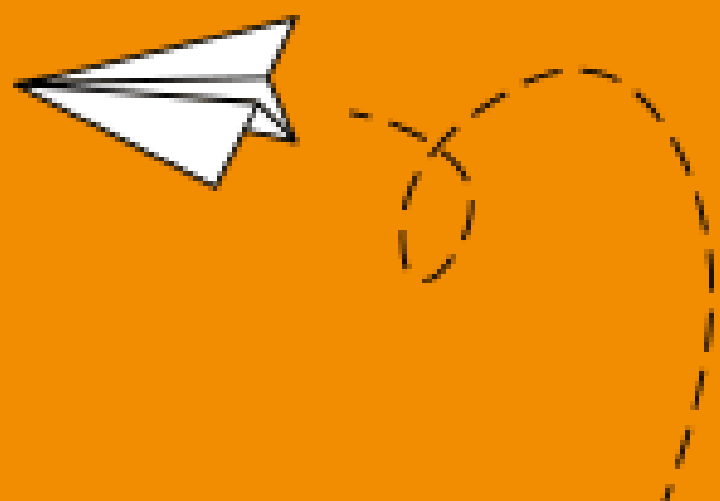
Conoscenza e aggancio dei nuclei familiari dei minori in carico al progetto, con l'obiettivo di responsabilizzare e coinvolgere maggiormente le figure genitoriali nel percorso intrapreso dal proprio figlio. I colloqui hanno anche avuto la funzione di supportare il ruolo genitoriale, fornendo al bisogno strumenti o strategie utili per relazionarsi con i figli.

Colloqui di sostegno psicologico, individuali e di gruppo

⇒ **96 nuclei familiari coinvolti, nonostante oggettive difficoltà di aggancio e tenuta dei genitori**

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 4 - GIOCHI DI FAMIGLIA: COINVOLGIMENTO E SUPPORTO DELLE FAMIGLIE

Un'azione specifica è stata rivolta a nuclei familiari adottivi che hanno figli minori in crisi evolutiva, a rischio o con agiti e comportamenti devianti. Sono stati avviati:

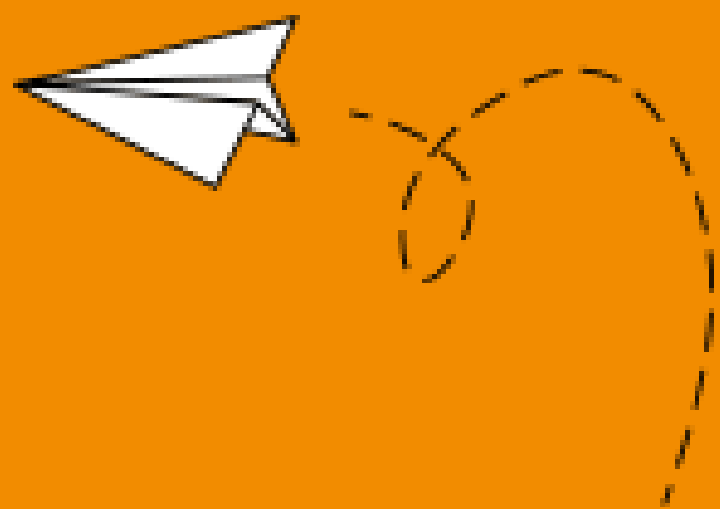
- **percorsi di mediazione familiare e gruppo di confronto per genitori adottivi.**
- gruppi di parola per ragazzi, uno per ragazzi a rischio devianza e uno per ragazzi già autori di reato.
- percorsi di arte-terapia individuali per ragazzi.
- formazione per operatori sul tema **adozione e devianza**

⇒ **15 minori adottivi segnalati al progetto**

⇒ **9 minori e 14 genitori coinvolti nei percorsi di mediazione**

⇒ **17 operatori coinvolti nella formazione**

**PROGETTO
GAME ON**
*Liberi di
mettersi in
gioco*



AZIONE 5 - GIOCHI DI RUOLO - GOVERNANCE e COMUNICAZIONE

Formazione condivisa per Case Manager e operatori USSM sulle tematiche dell'adozione e devianza e sulla metodologia d'intervento con ragazzi devianti

Evento territoriale provincia di Monza e Brianza – Villa Longoni, 21 ottobre 2022

Restrospettiva di un reato – 16 Aprile 2024 – Bovisio Masciago (MB)

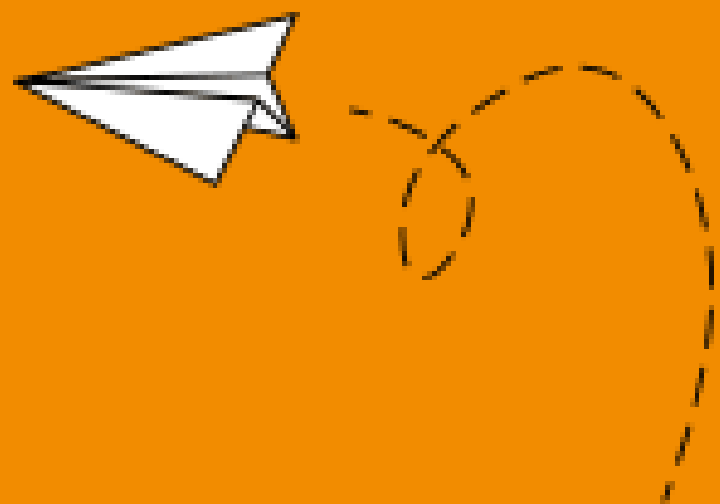
Evento territoriale provincia di Pavia – 19 gennaio 2024

Evento territoriale provincia di Milano – Hub RICA Cascina del Sole Bollate – 22 febbraio 2024

Indagine tramite questionario on line sulla devianza giovanile

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



ALCUNE RIFLESSIONI IN ESITO

Le attività di gruppo e le esperienze residenziali legate all'OUTDOOR EDUCATION portano a sperimentare il limite, rinforzare l'autostima e i legami positivi di gruppo

Le esperienze in gruppi di pari permettono relazioni di aiuto reciproco, al fine di superare il timore del fallimento e la ferita narcisistica accentuata dalla competizione e appartenenza a gruppi devianti.

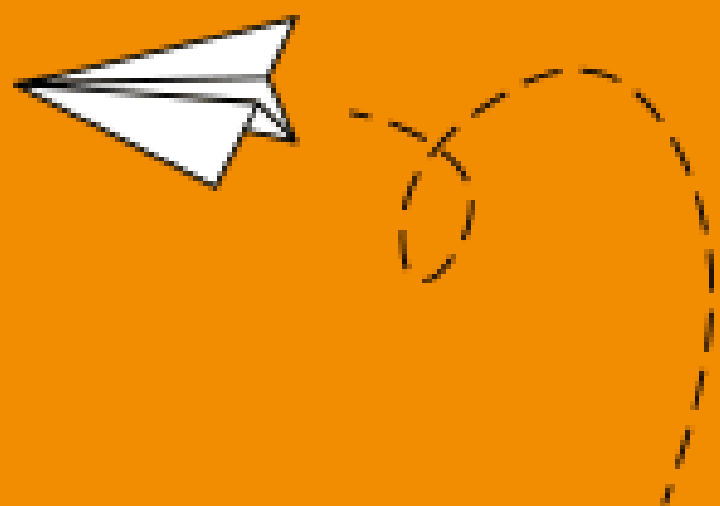
Il modello di presa in carico proposto l'integrazione multiprofessionale (assistente sociale, psicologo, educatore, case manager, tutor, orientatore) nelle equipe e multidimensionale tra la rete dei Servizi e il Terzo settore, per dar vita a un sistema di protezione globale e di guida per il minore e la sua famiglia.

Vivere la totalità di un'esperienza comunitaria consente processi di risocializzazione, riparazione e ridefinizione dell'immagine di sé, troppo spesso autopercepita come "diversa", "rovinata" o "deviante".

Difficoltà aggancio delle famiglie

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



ALCUNE RIFLESSIONI IN ESITO

PUNTI DI FORZA

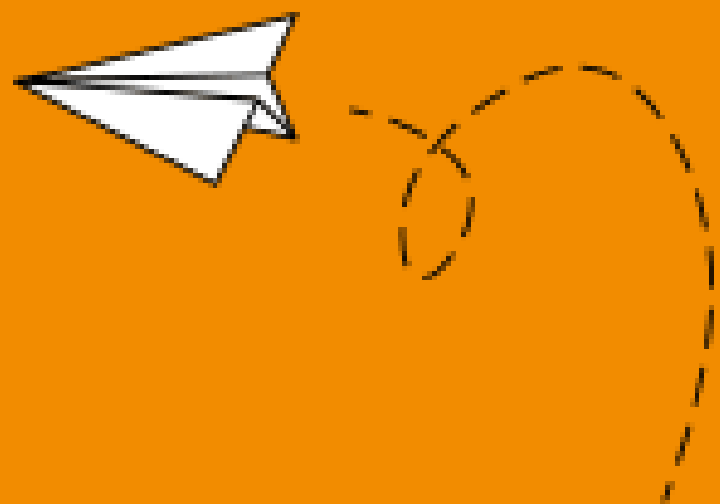
Competenze Radicamento territoriale, mantenimento delle reti nel tempo
Capacità di essere pioneristici rispetto a territori/temi/interventi
Capacità di presidiare ambiti Formali e informali
Intersettorialità e Multiprofessionalità
Pluralità di attori coinvolti, condivisione di sguardi e competenze

AREE DI MIGLIORAMENTO

Carenza flussi comunicativi, Peso della gestione della governance, sistemi complessi che richiedono tempo e competenza, Rapporto costi/efficienza della governance , Carenze istituzionali

PROGETTO GAME ON

*Liberi di
mettersi in
gioco*



IMPATTO DEL PROGETTO

- Disponibilità per tutti gli operatori a poter accedere e usufruire di un **modello di intervento comune co-costruito** e verificato che possa essere diffuso e confrontato anche a livello regionale
- Facilitazione di **scambio e definizione di buone prassi e metodologie** tra territori (MI- MB- PV) in un'ottica di reciproca contaminazione e formazione degli operatori coinvolti
- **Riduzione dell'isolamento e reinserimento sociale** dei ragazzi in situazione di devianza
- Ricomposizione della frammentarietà relativa ai dati statistici sul tema, provenienti dai vari territori e impostazione di una **raccolta organica e sempre aggiornata dei dati**, funzionale ad analisi, confronto e **programmazione territoriale a livello di quartieri, ambiti distrettuali e province coinvolte**
- Rafforzamento di una cultura della legalità anche grazie al consolidamento di azioni di **prevenzione nelle scuole, supporto alle famiglie** (anche adottive), coinvolgimento delle Istituzioni ed eventi aperti alla cittadinanza