



Culture e Studi del Sociale

CuSSoc

ISSN: 2531-3975

Il progetto “Parco InVita” per i giovani

Mancini Martina

Come citare / How to cite

Mancini, M. (2016). Il progetto “Parco InVita” per i giovani. *Culture e Studi del Sociale*, 1(2), 181-185.

Disponibile / Retrieved from <http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>

1. Affiliazione Autore / Authors' information

Italy

2. Contatti / Authors' contact

Martina Mancini: martinamancini93@gmail.com

Articolo pubblicato online / Article first published online: Dicembre/December 2016



- Peer Reviewed Journal

Informazioni aggiuntive / Additional information

[Culture e Studi del Sociale](#)

Il progetto “Parco InVita” per i giovani

Martina Mancini

Sociologa

Email: martinamancini93@gmail.com

Abstract

“Parco Invita” is a social project conceived by Legambiente, an association that fights for environment’s protection; purpose of this project, in particular, is to empower the green area of “Parco Archeologico” in Pontecagnano (Salerno), in which young people between 18 and 35 years play activities for children; these activities concern environment, agriculture and archeology and they want to teach children socialization, cooperation and a sustainable way of life.

Keywords: Environment, Socialization, Sustainability.

1. La nascita del progetto

Il Circolo Legambiente di Pontecagnano “Occhi Verdi” e il Circolo Legambiente di Salerno “Orizzonti” costituiscono nel 2015 l’ATS (Aggregazione Temporanea di Scopo) del progetto “il parco InVita”, finanziato nell’ambito del Piano Azione Coesione “Giovani no profit per lo sviluppo del Mezzogiorno”, volta a promuovere e sostenere i progetti del privato sociale per il rafforzamento della coesione socio-economica del Sud; il PAC è destinato ai giovani tra i 18 ed i 35 anni del Sud Italia per permettergli di proporre, attraverso associazioni di volontariato, cooperative sociali ed enti senza scopi di lucro, idee per la valorizzazione dei beni pubblici e per il miglioramento dell’offerta di servizi collettivi, con particolare attenzione ai beni culturali. Attraverso, in particolare, al bando “Giovani per la valorizzazione dei beni pubblici”, per il recupero di spazi comuni al fine di restituirli al territorio, il progetto “Parco InVita” ha preso forma.

L’idea del progetto si sviluppa per cercare il modo di valorizzare ulteriormente il Parco Eco-Archeologico di Pontecagnano, un’area verde situata nella provincia salernitana e gestita da Legambiente dal 1999; quest’area è stata affidata ai volontari del Circolo di Pontecagnano in seguito ad una convenzione con la Sovrintendenza dei Beni Archeologici e sono stati essi stessi a trasformarla da una discarica a cielo aperto quale era ad una vera e propria realtà sociale e culturale. Il nome del progetto “Parco InVita” possiede un duplice significato: parco “invita”, verbo *invitare*, nell’accezione di accogliere, ospitare; parco “in vita”, complemento di modo, per indicare come il parco si trasforma in un cuore verde pulsante. Il progetto nasce dunque dalla volontà di potenziare l’area, oltre che dalla volontà di inserire i giovani soci di Legambiente in attività che potessero rappresentare per loro uno sbocco nel mondo lavorativo; l’idea era quella di affidare ai giovani una serie di attività didattiche da praticare con le scuole, in seguito ovviamente ad un’adeguata formazione. Bambini e ragazzi in età scolastica, dunque, rappresentano i destinatari delle attività del progetto: l’accezione verbale di “invita”, in riferimento al nome del progetto, indica proprio l’accoglienza di scuole medie e superiori nell’area.

Il progetto nasce per “invitare” le scuole a conoscere, scoprire (o riscoprire) l’area del parco Archeologico di Pontecagnano in maniera diversificata, personalizzabile e consapevole e, grazie ad interventi infrastrutturali mirati, anche i soggetti diversamente abili possono partecipare alle iniziative. Decine e decine di bambini e ragazzi visitano il parco ogni giorno, giocano a pallone, leggono un libro sotto l’ombra di un albero, festeggiano il proprio compleanno facendo un pic-nic, ma quanti di loro sono effettivamente coscienti della sacralità del luogo sul quale stanno mettendo i piedi?

Il progetto intende dunque permettere ai giovani di partecipare ad attività ricreative e laboratori didattici all’aria aperta dandogli la possibilità di divertirsi in maniera consapevole; si è deciso di utilizzare la modalità dei laboratori creativi per far sì che le finalità didattiche del progetto non risultino troppo scolastiche e, dunque, troppo noiose per i ragazzi: i laboratori vogliono essere momenti di formazione, di collaborazione, di curiosità, di socialità, di coesione, momenti per arrivare al teorico partendo dal pratico, dal divertimento, dal “gioco”. Non a caso, in riferimento al gioco, la sociologa americana Jane Addams (2013) affermava che “il gioco in gioventù è garanzia di cultura da adulti. È lo strumento di maggior valore posseduto dalla razza per difendere la vita dal divenire meccanica.”

2. Le Ecobox

I laboratori proposti dal progetto sono organizzati in tre gruppi denominati Ecobox, divisi per aree tematiche: Ambiente, Agricoltura, Archeologia. Essi rappresentano i tre settori sui quali il parco desidera puntare, le tre aree di valorizzazione, i tre percorsi turistici modulabili per conoscere ad amare il Parco; tutti e tre guidano i visitatori a conoscere nuovi stili di vita, all’insegna della sostenibilità e dell’armonia con il contesto culturale ed ambientale. Per ciascuna Ecobox sono stati assegnati un esperto (specialista in materia con il compito di fare la formazione iniziale, prima dell’inizio dei laboratori) un responsabile (colui che gestisce, guida ed organizza i laboratori) ed un tutor (il giovane che attraverso la formazione dell’esperto e la guida del responsabile giunge ad una preparazione tale da poter condurre autonomamente i laboratori). L’Ecobox Ambiente fornisce teorie, tecniche e strumenti per imparare a trasformare i rifiuti in oggetti di utilità quotidiana tutelando la natura; l’Ecobox Agricoltura porta all’apprendimento di pratiche, dimostrazioni e consigli per i primi passi verso l’autoproduzione e la conservazione tradizionale del cibo; l’Ecobox Archeologia, infine, regala un viaggio dalla misteriosa città etrusca Amina alla colonia romana Picentia (i primi nomi della città di Pontecagnano) attraverso la scoperta dei luoghi, lavori, usi e tradizioni. Ciascuno dei tre Ecobox comprende a sua volta tre laboratori, che vale la pena analizzare; l’Ecobox Ambiente comprende laboratori di:

- autoproduzione detersivi e cosmetici;
- riciclo creativo di plastica, carta e cartone;
- erbe aromatiche, tisane ed infusi naturali.

Le attività di questo pacchetto sono volte a sensibilizzare la comunità sul tema della riduzione, differenziazione e riciclo dei rifiuti; lo scopo è insegnare ai più giovani come avere un rapporto diverso con i materiali di vita quotidiana, rivoluzionando il concetto di “rifiuto” trasformandolo in quello di “risorsa”, trasmettendogli una visione più globale di quella che può esser vista soltanto come “spazzatura”. Questa Ecobox risulta quasi sempre quella più richiesta dalle scuole: le attività appaiono piuttosto stimolanti perché pratiche, improntate sulla creatività, sul gioco;

i bambini si divertono a fare lavoretti fai-da-te con bottiglie di plastica e rotoli di carta igienica, a produrre saponette con il solo uso di ingredienti reperibili in casa (olio d’oliva, limoni, sale) e a preparare tisane con le erbe profumate raccolte personalmente in giro per il Parco. La sensibilizzazione dei piccoli risulta molto efficace proprio perché attraverso il gioco vengono toccati argomenti che vanno al di là del laboratorio in sé e toccano temi importanti: la tutela ambientale, il rispetto per se stessi e per gli altri, la solidarietà.

Questo rappresenta uno degli slogan di Legambiente: “pensare localmente, agire globalmente”: queste basilari nozioni su come evitare gli sprechi, come ridurre la produzione dei rifiuti e come riutilizzare materiali di uso quotidiano rappresentano effettivamente un primo, piccolo passo verso un obiettivo d’insieme. L’Ecobox Ambiente è in grado di partire dal gioco per arrivare ad una rivoluzione, una rivoluzione che può avvenire solo se alla base vi è un forte spirito di cooperazione, collaborazione, solidarietà, e i più giovani sono il chiaro esempio di come crearlo; essi imparano a cooperare tra loro con la coscienza di farlo per la propria città, la propria nazione, il proprio Mondo.

L’Ecobox Agricoltura, invece, contiene laboratori di:

- orto didattico;
- pratica del compostaggio;
- educazione alimentare e produzione del pane.

Perché educare i bambini all’agricoltura biologica?

Innanzitutto, bisogna pensare ai bambini come piccoli consumatori; in quanto essi consumano ciò che consumano i genitori, e se i genitori gli propongono come appetibile un cibo “spazzatura” essi di certo non avranno la consapevolezza di poterlo definire tale. Il primo obiettivo dell’agricoltura didattica, dunque, è sicuramente la presa di coscienza: proprio perché si opera con bambini e ragazzi dovrebbe risultare più semplice costruire le fondamenta di un senso critico. L’orto didattico diventa un luogo privilegiato dove bambini e ragazzi sono sia consumatori che coltivatori, dove sono partecipi del processo di produzione degli alimenti che consumano.

Toccando con mano le pratiche agricole, inoltre, i bambini fanno un tuffo nel passato, avvicinandosi a quella che era la cultura dei loro nonni: i bambini lavorano la terra, piantano semi, raccolgono materiale per il *compost*, impastano pagnotte rigorosamente con lievito madre; si riesce in questo modo a non perdere tradizioni che la modernità sembra stia spazzando via. è anche un modo per creare un incontro generazionale: i nipoti si sentono un po’ più vicini ai nonni.

È emozionante notare il modo in cui bambini e ragazzi rimangono affascinati dinnanzi a file di pomodori maturi, al processo di trasformazione del *compost*, al profumo del pane appena sfornato. L’agricoltura diventa il mezzo per staccarli qualche ora dalla modernità per far sì che si dedichino a pratiche tradizionali, durante le quali anche lo spirito di collaborazione torna ad essere forte.

L’Ecobox Archeologia, infine, include laboratori di:

- Simulazione di scavo archeologico e rilievo grafico;
- ceramica preistorica;
- visita guidata al Museo “Etruschi di frontiera” di Pontecagnano e al sito archeologico.

Questa Ecobox rappresenta il pacchetto meno “verde” tra i tre, in quanto tocca una parte decisamente più storica; è stato pensato per valorizzare le ricchezze archeologiche presenti sia al parco sia in tutta la zona di Pontecagnano: nonostante sia un piccolo comune di provincia esso pullula di una quantità invidiabile di resti etruschi e romani. Proprio all’interno del parco è presente uno scavo di circa 500

metri quadri risalente al 267 a.C. dell'antica città romana di Picentia, la quale venne costruita sui resti della cittadina etrusca Amina, rasa al suolo; quello che è interessante però è che tutta Pontecagnano risulta ricchissima di abitati e necropoli in quanto essa ha rappresentato la zona d'espansione più a sud degli Etruschi per la sua posizione strategica sul mare, utile per gli scambi commerciali.

La consapevolezza culturale va di pari passo con gli obiettivi di Legambiente in quanto il cambiamento globale farà strada solo se vi è un territorio colto a richiederlo (Aa.Vv., 2014): ecco perché la promozione e la valorizzazione del patrimonio culturale diventano primarie.

Per quanto tutta ciò possa essere affascinante, però, trasformarlo in oggetto di laboratorio per bambini e ragazzi può risultare complicato, e soprattutto rischia di apparire noioso; Alla base di questi laboratori, perciò, vi è un lavoro di "empatia" tra i giovani e gli Etruschi, una connessione con una cultura risalente a secoli fa in modo tale che non appaia poi tanto lontana; questa Ecobox rappresenta un filo conduttore tra la preistoria e la modernità, tra ieri e oggi, ed è in grado di dimostrare quanto i ragazzi siano capaci di sentirsi connessi ad un'antica, affascinante popolazione.

3. I risultati del progetto

Dopo aver analizzato le specificità del progetto si può dire che esso rappresenta una grande opportunità per tutta la Campania poiché la riscoperta dei beni ambientali, agricoli e storici, contribuisce alla crescita culturale di tutto il territorio; grazie ad esso il parco si trasforma in "un centro nevralgico di turismo eco-culturale, volano per lo sviluppo culturale ed economico" (brochure "il parco InVita").

Il progetto vuole essere sì un'opportunità per bambini e ragazzi di divertirsi in maniera consapevole, ma vuole anche rappresentare una possibilità per i giovani under 35 che ne fanno parte uno sbocco nel mondo lavorativo: essi hanno la possibilità di trasformare quest'esperienza in una vera e propria professione (Lo Verde, 2005; Premoli, 2009). Il bando "giovani per la valorizzazione dei beni pubblici" vuole promuovere l'occupazione sociale giovanile in un secolo in cui il fenomeno del prolungamento della fase giovanile e della collegata disoccupazione ha cominciato a destare non poca preoccupazione. Secondo il rapporto ISTAT del 2016 l'occupazione giovanile è pari al 39,2%, eppure il lavoro per i giovani dovrebbe rappresentare la totale immersione nella società (Lombardini, 2005), ciò che permette l'autorealizzazione e la definizione della propria identità sociale. La modernità, fortunatamente, sta anche facendo pian piano strada al lavoro inteso come *ambito dell'espressività*: sfera in cui si esprime la propria funzione sociale e la propria identità sociale. I giovani adulti che mostrano un simile atteggiamento nei confronti del lavoro sono ancora pochi, ma ci si sta lavorando, e il progetto "parco InVita" sta sicuramente spingendo in questa direzione.

Il progetto è ancora al 60% del suo sviluppo, per cui la valutazione conclusiva si avrà solo alla fine; durante però le fasi delle attività laboratoriali (non ancora terminate) sono stati somministrati dei questionari di soddisfazione sia agli insegnanti che agli studenti che hanno partecipato attraverso i quali è stata tracciata una prima valutazione, utile anche per riorganizzare le attività, e che nel complesso evidenziano un esito decisamente positivo. L'obiettivo iniziale del Progetto, dunque, sembra essere stato fino ad ora rispettato: esso pare stia rappresentando, per Pontecagnano e per le zone limitrofe, una forte realtà di innovazione sociale (Grice, Mulgan e Murray, 2009) e culturale.

Bibliografia di riferimento

- Aa.Vv. (2014). *Caterpillar, storie di un cambiamento*. Napoli: Marotta & Cafiero Editori.
- Addams, J. (2013). *Lo spirito dei giovani e le strade della città*. Lecce: Edizioni Kurumuny.
- Grice, J.C., Mulgan, G. & Murray, R. (2009). *Il libro bianco sulla innovazione sociale*. Londra: The Young Foundation.
- Lo Verde, M. (2005). *(S)legati (d)al lavoro*. Milano: FrancoAngeli.
- Lombardini, S. (2005). *Lettere ai giovani. La nostra storia, la massificazione della società, la morte dell'ambiente*. Soveria Mannelli: Rubbettino Editore.
- Premoli, S. (2009). *Verso l'autonomia. Percorso di sostegno all'integrazione sociale dei giovani*. Milano: FrancoAngeli.

Sitografia di riferimento

- www.istat.it
- www.gioventu.gov.it
- www.gioventuserviziocivilenazionale.gov.it
- www.fondistrutturali.formez.it/sites/all/files/compendio_pac_formezpa.pdf