

INDICE

INTRODUZIONE	2
CAPITOLO 1 IL GIOCO	3
1.1 Definizione e classificazione del gioco.....	3
1.2 Evoluzione storica del gioco: dall'antichità ai giorni nostri	4
1.3 Principali teorie sul fenomeno ludico	6
1.4 Il gioco e la sua funzione: bisogno fondamentale o semplice passatempo?	9
1.5 L'attività ludica come strumento educativo.....	10
1.6 Il gioco da tavolo.....	12
1.7 Interconnessioni tra gioco e cultura: tradizioni e innovazioni	14
CAPITOLO 2 L'EDUCATORE PROFESSIONALE	18
2.1 Chi è l'Educatore Professionale: definizione e ruolo.....	18
2.2 Evoluzione della figura: storia e normative	20
2.3 La formazione della professione e il codice deontologico.....	22
2.4 Quali sono gli ambiti di intervento.....	23
2.5 Competenze e strumenti dell'Educatore professionale.....	24
2.5.1 La relazione educativa: cuore dell'intervento educativo.....	28
2.5.2 L'Assessment	29
2.5.3 Il progetto educativo riabilitativo	31
2.5.4 La valutazione	32
CAPITOLO 3 LA COMUNITÀ PER MINORI	34
3.1 La figura dell'Educatore professionale nella comunità per minori.....	34
3.2 Comunità per minori: definizione e quadro storico	36
3.3 Tipologie di comunità: approfondimento sulla comunità educativa.....	37
3.4 I minori accolti: chi sono i ragazzi che vivono nelle comunità.....	38
3.5 Un approccio educativo personalizzato per una crescita consapevole.....	40
3.6 La vita quotidiana in comunità.....	41

CAPITOLO 4 L'ADOLESCENZA	43
4.1 Cos'è l'adolescenza: definizione e caratteristiche del periodo di transizione..	43
4.1.1 Il ruolo della società: l'adolescente di ieri e di oggi.....	44
4.2 Costruire sé stessi: la crescita dell'adolescente.....	45
4.3 Relazioni sociali: i legami che formano l'adolescente.....	46
4.3.1 Il ruolo della famiglia: porto sicuro o una tempesta perfetta.....	46
4.3.2 Il gruppo dei pari	47
4.3.3 Il ruolo della scuola e il rapporto complesso con l'adolescente	48
4.3.4 Le altre relazioni significative dell'adolescente: l'amicizia e l'amore.....	49
4.4 I comportamenti a rischio.....	50
4.4.1 Le cause dei comportamenti problematici.....	50
4.4.2 La devianza adolescenziale	52
4.5 Strategie e interventi per prevenire comportamenti devianti	53
4.6 L'adolescente nella comunità per minori: la relazione con l'EP	54
CAPITOLO 5 ESPERIENZA DI TIROCINIO	56
5.1 Oikos e la Comunità Anania: il contesto del mio tirocinio.....	56
5.2 Il progetto educativo	58
5.3 Il tirocinio e la mia crescita professionale: riflessioni conclusive	66
CONCLUSIONI	67
BIBLIOGRAFIA	68
SITOGRAFIA	70

INTRODUZIONE

Presente nella vita di ogni individuo, il gioco ha da sempre attirato la mia curiosità per il suo potere di unire le persone. Considerato un'attività ludica e spensierata, il gioco nasconde un potenziale educativo in grado di promuovere la crescita personale e sociale, rappresentando una risorsa inestimabile. Da questa convinzione, nasce la presente tesi, la quale si propone di indagare in che misura il gioco possa diventare uno strumento efficace per favorire lo sviluppo di competenze relazionali e sociali, principalmente negli adolescenti. Attraverso un'analisi approfondita della letteratura scientifica e un'esperienza di tirocinio diretta, la ricerca ha l'obiettivo di comprendere quali sono le potenzialità educative del gioco e in che modo può essere adottato dall'Educatore professionale come strumento per creare un clima collaborativo all'interno delle comunità. La scelta di focalizzarsi sul contesto delle comunità per minori nasce dall'idea che il gioco possa sostenere la crescita e l'integrazione sociale dei ragazzi in situazioni di disagio, che rischiano l'emarginazione. In particolare, si analizzerà l'impatto del gioco sullo sviluppo della persona e sulla costruzione di un ambiente più inclusivo, dando un contributo concreto alla pratica educativa.

Inizialmente verrà approfondita la natura del gioco, analizzando le principali teorie che ne spiegano il significato e le sue funzioni. Saranno esaminate le potenzialità educative con particolare attenzione al gioco da tavolo. Il secondo capitolo sarà dedicato alla figura dell'Educatore professionale, delineando la sua importanza nell'ambito educativo riabilitativo. Verranno, quindi, definite le competenze necessarie e gli strumenti a sua disposizione per intervenire sui bisogni educativi dei minori, ponendo attenzione alla relazione educativa e al progetto educativo. Successivamente la ricerca si concentrerà sul contesto specifico delle comunità per minori, descrivendo il ruolo della struttura e le caratteristiche dei ragazzi accolti, nonché le loro dinamiche relazionali all'interno di queste realtà. Pertanto, il quarto capitolo, approfondirà la fase adolescenziale, esplorando le peculiarità e le sfide che i giovani affrontano in questo periodo di transizione. In particolare, verranno analizzate le relazioni sociali, i comportamenti a rischio e le strategie di prevenzione. Nella parte finale, la tesi, sarà riservata alla presentazione della mia esperienza di tirocinio, durante la quale è stato messo in pratica l'utilizzo del gioco tramite la realizzazione di un progetto educativo all'interno di una comunità per minori.

CAPITOLO 1

IL GIOCO

1.1 Definizione e classificazione del gioco

Il gioco è un concetto complesso che sfugge a una definizione unica e rigida, rappresenta un fenomeno che si manifesta in molte forme e sfumature, ognuna delle quali contribuisce a suo modo alla vita umana. Il gioco può essere descritto come un insieme di attività, situazioni e comportamenti che coinvolgono direttamente la persona, la quale, spinta da una motivazione interna, sceglie di partecipare all'attività ludica.

Il significato e l'importanza del gioco varia tra culture e periodi storici a seconda della sua multidimensionalità, che si esprime in diverse tipologie di gioco: i *giochi fisici*, includono attività che coinvolgono il movimento e abilità fisiche volte per migliorare la coordinazione e la salute; i *giochi intellettuali* richiedono abilità strategiche e di ragionamento, essi favoriscono lo sviluppo delle capacità cognitive come la memoria e il pensiero critico; i *giochi di ruolo* coinvolgono l'interpretazione di personaggi e scenari immaginari che stimolano la creatività dei partecipanti; i *videogiochi* offrono una vasta gamma di esperienze interattive e, se utilizzati adeguatamente, migliorano le competenze tecnologiche e la capacità multitasking; i *giochi di fortuna*, basati principalmente sul caso e sulla fortuna, possono insegnare la gestione del rischio e della probabilità; i *giochi di simulazione*, replicano situazioni della vita reale.

Considerando anche le sue molteplici funzioni, che vanno dall'intrattenimento all'educazione, trovare una definizione che catturi tutti gli aspetti del gioco diventa un'impresa ardua. Il gioco è separato dalle necessità immediate e dai doveri della vita quotidiana, si distingue per il suo carattere volontario di partecipazione e per lo svolgimento che si attua nei suoi limiti temporali-spaziali, definiti dalle regole della partita.

L'attività ludica è spesso vista come un'azione non seria e non reale, in contrapposizione alla vita vera, al lavoro e alla serietà. Tuttavia, questi concetti apparentemente opposti possono coincidere e sovrapporsi: la serietà nel giocare è una delle peculiarità intrinseche più importanti. Il rispetto delle regole e l'impegno nel

gioco richiedono una concentrazione paragonabile a quelle necessarie per le attività quotidiane. Il gioco è un simbolo che combina realtà e irrealtà, la sua funzione di 'ponte', crea uno spazio dove le due dimensioni si incontrano e si fondono. Questa caratteristica unica del gioco permette di esplorare, esprimersi e acquisire competenze che arricchiscono la vita di tutti i giorni, offrendo un contesto sicuro in cui crescere liberamente.

1.2 Evoluzione storica del gioco: dall'antichità ai giorni nostri

Accanto all'elemento ricreativo, culturale, pedagogico, il gioco ha un profondo valore storico e antropologico. La sua evoluzione, dalla nascita fino ai tempi moderni, ha dimostrato e confermato l'importanza sociale dell'attività ludica in ogni contesto culturale.

In ciascuna epoca viene analizzato principalmente l'approccio umano nei confronti del gioco e le caratteristiche considerate più salienti:

- Nelle civiltà antiche, il gioco aveva una forte connotazione religiosa e rituale. Gli antichi greci e i romani vedevano l'attività ludica come un mezzo per educare e formare i giovani, per onorare gli dei o per l'intrattenimento. Il ruolo della pratica ludica viene messo in evidenza da testimonianze di personaggi, esempio Platone, che ritiene il gioco molto utile per lo sviluppo della persona e per l'integrazione nella società.
- Durante il Medioevo, il gioco si manifestava maggiormente attraverso tornei e giostre, due forme che vantavano una doppia funzione: sia quella di mantenere un profilo di intrattenimento per la nobiltà, sia come metodo di addestramento alla guerra per i giovani. Tuttavia, oltre al carattere ricreativo- militare, vi erano presenti anche giochi popolari paesani, caratterizzati da festività e socialità.
- Il Rinascimento segna una ripresa dell'interesse per il gioco, sotto il punto di vista educativo. Alcuni umanisti pedagogisti, come Vittorino da Feltre, promuovevano l'utilizzo del gioco per l'educazione ai giovani, tanto che le attività ludiche diventavano utili per incoraggiare la creatività e per sviluppare abilità intellettuali e fisiche. In quest'epoca si sviluppa una pedagogia più orientata ai valori sociali e civili, quindi si diffondono modelli educativi maggiormente attenti alla persona e alla sua totalità.

- Nel periodo dell'Età Moderna, con l'Illuminismo e la Rivoluzione Industriale, il gioco inizia ad essere studiato sotto un punto di vista scientifico, analizzato come un fenomeno necessario per la comprensione umana. Educatori e pedagogisti come Piaget riconoscono l'importanza del gioco soprattutto nell'infanzia, mettendo in evidenza come esso sia cruciale per lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale della persona. Con l'espansione delle industrie anche il modo di giocare dei bambini cambia radicalmente: i giocattoli non sono più autocostruiti ma diventano prefabbricati in serie, senza anima. Da qui rivoluziona il pensiero comune sull'importanza delle pratiche ludiche, si intensifica l'attenzione sulla qualità dei giochi, specialmente quelli manuali, che favoriscono il potenziamento mentale e stimolano la creatività.
- Nel XX e XXI secolo, in epoca Contemporanea, il gioco ha subito un'ulteriore trasformazione con l'avvenire della tecnologia. Le forme attuali più popolari, sono i videogiochi, diffusi a livello globale e accessibili a un vasto pubblico, permettono esperienze interattive con giocatori online oltreoceano; i giochi da tavolo moderni sono caratterizzati da rompicapi divertenti e allo stesso tempo impegnativi, arricchiti da narrazione, quiz e molto altro per amplificare la collaborazione tra i partecipanti.

Il gioco viene ora riconosciuto non solo come attività di svago ma come un potenziale strumento terapeutico, che può essere utilizzato in diversi ambiti. In particolare, nel contesto educativo il gioco rende l'apprendimento più coinvolgente e interattivo; nelle strutture sanitarie i giochi aiutano i pazienti a gestire lo stress e promuovere il benessere mentale; nelle comunità o nei centri sociali, il gioco rafforza i legami, promuove l'inclusione e la relazione tra pari. In un'epoca scandita dalla frenesia e da interazioni superficiali, la concezione moderna del gioco permette di offrire un'opportunità per creare connessioni autentiche e significative.

Il gioco ha attraversato una lunga evoluzione dal passato al presente, adattandosi ad ogni evenienza e trasformandosi in risposta ai cambiamenti culturali, sociali ed educativi. Le sue capacità di coinvolgimento, di stimolare il pensiero creativo e di favorire lo sviluppo olistico della persona, lo rende indispensabile nei vari contesti. Viene messo in rilievo il valore dell'attività ludica e di come essa abbia contribuito, e

continua ancora a farlo, alla formazione della cultura, all'educazione, alla socializzazione e alla costruzione di identità.

L'autore F. Cambi scrive «Da quando il gioco è diventato una costante antropologica, da quando si è adattato al divenire storico e si è trasformato in uno strumento di interpretazione del processo di civilizzazione e delle attività umane, è stata riesaminata l'idea che lo aveva reso il *loisir* (tempo libero) marginale e complementare rispetto al lavoro e allo studio»¹. In proposito, egli esplora la funzione del gioco e il suo significato nel corso della storia. Il detto “*prima il dovere e poi il piacere*”, ripetuto da generazioni, ha agito come una sorta di strumento di taglio, utilizzato per separare il gioco dal lavoro e dare predominanza all'idea di utilità. Lo scrittore richiama l'attenzione sulla terminologia che, non solo allude alla sfera del divertimento, ma valuta il gioco come principio motore dell'umanità, rappresentato e analizzato anche dalle scienze umanistiche. Evidenzia il modo in cui l'attività ludica sia stata percepita in passato come una funzione secondaria, confinata e marginale, mentre ora emerge come elemento chiave per riflettere e interpretare l'agire umano nel mondo.

1.3 Principali teorie sul fenomeno ludico

Il gioco è stato oggetto di studio di numerose teorie che ne hanno indagato la funzione e il contenuto, ricercando come l'azione ludica possa influenzare lo sviluppo individuale, sociale e culturale dell'individuo. Tutt'oggi queste visioni continuano a interrogarsi sulla natura del gioco, il quale rimane ancora un grande argomento da approfondire.

Accomunate dalla riflessione sull'importanza del gioco come attività fondamentale dell'essere umano, alcune teorie sono emerse attraverso le prospettive differenti di più autori:

- J. Huizinga nella sua celebre opera “*Homo Ludens*”² espone l'idea del gioco come un'attività che oltrepassa la dimensione puramente ludica e diventa un fenomeno che esiste al di fuori della vita ordinaria, è dotato di regole proprie, capace di creare un mondo a sé che riflette e modella la realtà sociale.

¹ Franco Cambi, *il gioco in Occidente*, 2007, Armando Editore, Firenze

²Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, Wolters-Noordhoff

Secondo l'autore, il gioco è un fenomeno culturale di cui la presenza primordiale è più antica della vita umana. Si esplora il legame tra gioco e cultura, mettendo in risalto come il gioco sia una forma di libertà indispensabile bensì si svolga in un luogo e tempo delimitato.

- R. Caillois nel suo libro "*I giochi e gli uomini*"³ offre una visione strutturata del gioco, definendolo come un'attività libera, organizzata in quattro categorie principali, basate su diverse modalità di interazione e di partecipazione all'attività: *agon* (si riferisce alla competizione), *alea* (riguarda il gioco d'azzardo e il caso), *mimicry* (indica la simulazione e i giochi di ruolo), *ilinx* (giochi fisici che creano vertigine), esse rappresentano le dinamiche che governano il comportamento dei giocatori. Distingue poi il 'gioco libero spontaneo' (*paidia*, espressione pura del divertimento) e il 'gioco più strutturato-regolamentato' (*ludus*, implica invece una maggiore disciplina per le regole), evidenziando come queste due classi possano coesistere e influenzarsi reciprocamente.
- Nelle sue opere più famose, J. Piaget⁴ ritiene il gioco come un processo importante principalmente per lo sviluppo cognitivo del bambino. Quest'ultimo esplora e sperimenta le situazioni del mondo che li circonda attraverso il gioco, favorendo loro l'assimilazione (integrazione delle nuove informazioni in uno schema cognitivo esistente e interpretazione della realtà) e l'accomodamento (modifica degli schemi mentali per adattarsi alle nuove informazioni), due processi utilizzati per raggiungere l'equilibrio, che Piaget chiama accomodamento.
L'autore distingue diversi stadi di gioco corrispondenti agli stadi di sviluppo: dal gioco di esercizio tipico della prima infanzia, al gioco simbolico, che riflette l'emergere della capacità di rappresentazione, fino al raggiungimento dei giochi con le regole, che appaiono in età scolare/adolescenziale e implicano una comprensione più complessa delle relazioni sociali e delle norme.
- L. Vygotsky pone l'attenzione sul gioco come attività intrinseca sociale, fondamentale per lo sviluppo cognitivo del bambino. Nelle sue opere⁵, egli,

³ Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, 1958, Gallimard

⁴ Jean Piaget esplora questi concetti nelle opere *La formazione del simbolo nel bambino*, 1945 e *La nascita dell'intelligenza nel bambino*, 1936, Delachaux & Niestlé, Parigi

⁵ Lev Vygotsky espone il suo pensiero nelle opere *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, 1978, Harvard University Press e *Pensiero e linguaggio*, 1934, MIT Press

ribadisce il gioco non inteso solo come mezzo di intrattenimento, ma uno spazio in cui apprendere, dove si può sviluppare il linguaggio e le abilità sociali. Vygotsky introduce il concetto di “zona di sviluppo prossimale” (ZPD), un’area di apprendimento in cui la persona può svolgere e operare compiti leggermente al di sopra del suo attuale livello di competenza. In questo modo, il gioco diventa un potente strumento di crescita, che facilita il passaggio di abilità da potenziali a quelle reali, preparando il soggetto a interagire in modo più efficace e consapevole.

Il confronto tra queste teorie rivela differenze significative, ma non del tutto distanti: mentre Huizinga e Caillois si concentrano sul ruolo culturale e sociale del gioco, Piaget e Vygotsky ne esaminano la funzione nel processo di sviluppo individuale, analizzando il gioco da una prospettiva evolutiva e cognitiva. Esse si intrecciano nella comune visione del gioco come attività necessaria per la formazione dell’identità, l’apprendimento e la costruzione di relazioni sociali, dimostrando come esso sia un fenomeno complesso e pieno di sfumature che attraversano tutte le dimensioni dell’esperienza umana.

Le teorie del gioco hanno attraversato una notevole evoluzione nel tempo. Nelle prime interpretazioni classiche, la pratica ludica veniva principalmente considerata come un’espressione di libertà e creatività, come uno sfogo per diffondere energia in eccesso, e non canalizzata in altre funzioni produttive. Tuttavia, in epoca contemporanea, le teorie moderne si stanno concentrando sempre più sull’analisi del gioco in ambienti tecnologici e digitali, riconoscendo il suo ruolo centrale nelle dinamiche sociali e nella promozione della salute mentale e fisica. Il gioco in queste nuove interpretazioni è visto come uno strumento essenziale per il benessere emotivo e una pratica per migliorare la qualità di vita.

In conclusione il gioco rappresenta per molti un’area in cui il soggetto può manifestare liberamente la propria essenza, senza essere limitato dalle necessità della realtà quotidiana. Secondo queste teorie esso permette di raggiungere un senso di armonia tra il mondo interiore e quello esteriore, in un equilibrio fisico e mentale.

1.4 Il gioco e la sua funzione: bisogno fondamentale o semplice passatempo?

In tutte le fasi della vita umana, il gioco assume un ruolo centrale, indicato non solo come attività di intrattenimento, ma inteso anche come strumento per lo sviluppo personale e sociale.

Il ruolo dell'attività ludica viene solitamente associato al divertimento e al tempo libero, più che altro al periodo infantile, quando in realtà diverse funzioni emergono durante l'età adolescenziale e in quella adulta. Il gioco possiede un ruolo significativo perché egli facilita l'esplorazione della propria identità e permette di esprimere le emozioni in maniera sicura, oltre a sperimentare ruoli e punti di vista diversi, aiuta lo sviluppo dell'empatia. Anche nell'età adulta il gioco ha l'importante funzione di stimolare la creatività e di mantenere un equilibrio mentale sano, accompagnato da buon riposo e divertimento.

Le funzioni della pratica ludica sono molteplici e possono essere analizzate da diversi punti di vista: dalla prospettiva del benessere mentale, il gioco rappresenta un potente strumento per distogliere l'attenzione dalle preoccupazioni quotidiane, fungendo da valvola di sfogo e riducendo lo stress accumulato. Durante l'attività ludica, infatti, è stato analizzato come il cervello rilascia endorfine, neurotrasmettitori associati al piacere e alla felicità, contribuendo così a migliorare l'umore e a favorire uno stato di benessere generale.

Oltre a questo, il gioco promuove la creatività in maniera multiforme che, da un lato, permette l'espressione individuale attraverso la creazione e la personalizzazione di realtà immaginarie, dall'altro, rafforza le capacità di problem solving, stimolando la mente a trovare soluzioni innovative e a pensare in modo più flessibile. Un'altra funzione cruciale del gioco è la socializzazione: esso ha la funzione di agevolare la costruzione e il rafforzamento delle relazioni sociali, creando spazi di interazione e di connessione che favoriscono il senso di appartenenza e di comunità. Questo aspetto è particolarmente significativo, poiché il gioco può contribuire allo sviluppo di legami sociali e quindi alla promozione di una visione più positiva della vita. Le sue funzioni terapeutiche sono ampiamente riconosciute nel campo medico e psicologico, ambito in cui il gioco è utilizzato per facilitare l'elaborazione dei traumi, migliorare la comunicazione tra operatore e paziente, sostenere il processo di guarigione emotiva specialmente nei casi più complessi e critici.

Queste sono solo alcune delle molteplici funzioni che evidenziano l'importanza del gioco, inteso anche come elemento essenziale per il benessere integrato della persona: infatti, favorisce la crescita armoniosa e l'equilibrio psicofisico della persona.

1.5 L'attività ludica come strumento educativo

Il gioco è un'attività essenziale per lo sviluppo della personalità umana. Come indicato in precedenza, esso viene riconosciuto come un potente e versatile strumento educativo, in grado di stimolare l'apprendimento in modo coinvolgente. Dai primi anni di vita fino all'età adulta, esso offre gli stimoli necessari che supportano la crescita del sistema nervoso, conserva e rinnova le attività acquisite, libera dalle emozioni negative e prepara l'individuo a sviluppare sentimenti di solidarietà e cooperazione.

Il Decreto Ministeriale stabilisce gli Orientamenti per l'attività educativa nelle scuole, affermando che *«il gioco costituisce una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni. Esso, infatti, favorisce rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al ragazzo di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità. [...]»*⁶

Non va affatto confuso con una semplice perdita di tempo: il gioco, oltre la sua mera funzione giocosa, è oggi riconosciuto come strumento per la strutturazione del proprio sé, esso richiede uno sforzo fisico e mentale capace di stimolare capacità sensoriali e motorie.

L'importanza del gioco e la sua rivalutazione come strumento educativo sono state ampiamente riconosciute, trovando spazio in diverse teorie. Il gioco permette alla persona di esprimere le proprie pulsioni e la creatività. Esso funge da veicolo per la trasmissione dei propri valori, in relazione con il mondo esterno e con gli altri, si accetta regole e risultati, si impara a vincere e a perdere con sportività e rispetto. Giocare, dunque, per sperimentare sé stessi, tra limiti e capacità, scoprendosi, in modo da affrontare un grande sistema di gratificazioni e di frustrazioni, all'interno del quale l'individuo si muove.

Non si tratta solo di un'attività ricreativa, ma rappresenta un potente strumento di crescita, in grado di facilitare lo sviluppo di competenze cognitive, sociali ed emotive.

⁶ Decreto Ministeriale, *orientamento dell'attività educativa nelle scuole materne*, 3 giugno 1991, Italia

Attraverso la pratica ludica, i partecipanti affinano abilità come il problem solving e il pensiero critico, esercitate grazie alla pianificazione e alla strategia richieste dai giochi. Il gioco attiva numerose funzioni sensoriali e cognitive, offrendo l'opportunità a chi gioca, di osservare l'evoluzione naturale dei giocatori e di comprendere aspetti del loro carattere. Inoltre, favorisce riflessione e metacognizione, permettendo agli individui di acquisire una maggiore consapevolezza del proprio processo di apprendimento e di migliorarlo continuamente. Grazie a questi benefici, il gioco viene considerato rilevante per l'apprendimento, capace di adattarsi a ogni tipo di contesto.

Le emozioni giocano un ruolo decisivo nell'attività ludica: mentre il buonumore stimola l'attenzione e la concentrazione, gli stati d'animo negativi possono influenzare le capacità cognitive. Questo però non vieta che il gioco possa fungere da valvola di sfogo, offrendo occasioni per distrarsi dalle problematiche.

Le figure educative, come genitori, insegnanti o educatori, hanno un ruolo cruciale nell'accompagnare i giovani, proponendo una varietà di giochi accessibili e stimolanti che insegnano loro la capacità di "imparare a imparare".

In ambito educativo, il gioco si adatta alle diverse esigenze dei ragazzi, permettendo così una didattica differenziata che possa includere tutti, indipendentemente dal contesto culturale o dallo stile di apprendimento. La motivazione intrinseca che caratterizza il gioco spinge naturalmente i partecipanti, siano essi ragazzi o adulti, a impegnarsi nell'attività per il puro piacere che essa genera, facilitando un insegnamento esperienziale più efficace.

Le tipologie di gioco più utilizzate a scopo educativo sono principalmente tre:

- il gioco spontaneo, che riflette la naturale tendenza del giovane a giocare e che favorisce l'equilibrio tra crescita fisica e maturazione psichica, senza regole fisse;
- il gioco guidato, in cui l'Educatore Professionale propone situazioni e regole precise, creando un setting ludico strutturato;
- il gioco didattico, che mira all'apprendimento di specifiche abilità e competenze, solitamente in contesti di gruppo.

Il gioco crea un ponte tra il mondo reale e l'individuo, permettendo un'espressione autentica della propria personalità e promuovendo il benessere psicologico. Attraverso l'attività ludica, i ragazzi possono liberare la loro creatività ed esplorare l'ambiente, rivelando desideri, preferenze, ma anche le paure e le insicurezze. Per questo motivo, il gioco risulta fondamentale nella crescita della persona e nell'interazione sociale, favorendo uno sviluppo armonioso ed equilibrato.

Giocare permette agli individui di relazionarsi con gli altri, arricchendo il proprio universo relazionale. Il gioco di squadra, e i giochi da tavolo, insegnano alla vita di gruppo, incoraggiando lo spirito di collaborazione e la competizione sana, oltre che rispetto reciproco. In questi contesti, la figura educativa deve predisporre ambienti adeguati e pianificare ordine e modalità di svolgimento dei giochi, osservando attentamente i partecipanti e le dinamiche del gruppo. Inoltre, il gioco collaborativo promuove capacità essenziali come la cooperazione, la comunicazione e l'empatia.

Basandomi sull'esperienza di tirocinio, e su diverse teorie, intendo dimostrare il grande potenziale educativo del gioco, soprattutto nell'adolescenza. I giochi da tavolo, in particolare, mostrano qualità straordinarie dal punto di vista educativo, stimolano la creatività e contribuiscono all'inclusione, valorizzando le esperienze personali e le conoscenze dei partecipanti. In breve, il gioco aiuta ad interagire con la realtà circostante e a comprendere la vita in società, facilitando l'adattamento. Nel mio ruolo di Educatore Professionale, considero il gioco un dispositivo fondamentale per esplorare comportamenti, emozioni e dinamiche relazionali, che possa illuminare la crescita sana dei ragazzi.

1.6 Il gioco da tavolo

Tra le varie tipologie di giochi intellettuali, i giochi da tavolo rappresentano una forma di intrattenimento e di apprendimento che combinano strategia, abilità e interazione sociale.

In particolare, sono evidenziati per la loro capacità di facilitare l'apprendimento attraverso tecniche che stimolano il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la collaborazione. Essi possono includere giochi di strategia, in cui i giocatori devono pianificare e prendere decisioni determinanti, e giochi educativi, progettati

specificatamente per insegnare ai partecipanti contenuti curriculari in modo interattivo e divertente.

L'uso dei giochi da tavolo nell'ambito educativo si dimostra estremamente vantaggioso per il miglioramento delle competenze sociali e cognitive dei ragazzi. Attraverso la loro struttura ludica, i giochi da tavolo offrono preziose opportunità per il lavoro di squadra, incoraggiando la collaborazione tra i partecipanti e il rafforzamento delle competenze comunicative e interpersonali. È altrettanto rilevante la capacità del gioco di stimolare abilità analitiche, quali pianificare strategie, prendere decisioni rapide e risolvere problemi complessi, contribuendo così a sviluppare un'analisi riflessiva e la capacità di problem solving.

Questi giochi sono apprezzati per la loro abilità nel creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e motivanti, nei quali i giocatori si immergono totalmente nell'esperienza ludica. L'interattività e il dinamismo promuovono un apprendimento di tipo esperienziale, dove i concetti teorici imparati vengono messi in pratica nei contesti reali. La natura competitiva e cooperativa del gioco, favorisce inoltre un clima di apprendimento positivo, nel quale la motivazione è alimentata dal divertimento e dal senso di realizzazione, ma anche dalla curiosità e dall'entusiasmo verso nuove sfide.

La struttura del gioco da tavolo favorisce la socializzazione e la collaborazione, poiché i partecipanti devono lavorare insieme o competere tra loro per raggiungere precisi obiettivi. La sua capacità di personalizzare e adattare le tecniche di gioco, lo rende un mezzo versatile ed efficace per educare e stimolare diversi aspetti dell'apprendimento. In quanto strumento flessibile, può essere modellato per rispondere alle esigenze specifiche dei giocatori. I giochi da tavolo operano generalmente attraverso l'uso di regole precise e componenti fisici, come pedine, carte, dadi, che definiscono il corso del gioco e le interazioni tra i partecipanti. Ogni gioco è progettato con scopi specifici e meccaniche diverse, che richiedono ai giocatori di prendere decisioni strategiche e di adattarsi continuamente alle mosse degli avversari.

Il gioco da tavolo prende vita nel momento in cui i partecipanti condividono un insieme di regole comuni. I giocatori, durante la partita, non solo vivono un'esperienza collettiva, ma contribuiscono alla creazione di un linguaggio condiviso, il quale va a rafforzare la connessione tra loro. Questo processo è facilitato dall'esistenza di un codice unico, scritto, che già predefinito dal gioco viene interiorizzato, che funge da

struttura necessaria per far sì che l'attività ludica si svolga in modo armonioso. Le regole servono da orientamento: quando tutti i partecipanti seguono lo stesso insieme di norme condivise, procedono tutti nella stessa direzione, affrontando sfide e ostacoli comuni. Il rispetto di queste regole non solo facilita la dinamica del gioco, ma rappresenta anche una componente fondamentale del divertimento. Oltre alla costruzione della relazione tra i giocatori, il divertimento costituisce il cuore pulsante di ogni esperienza ludica.

Cosa può insegnare un gioco da tavolo? Nel corso della storia, il gioco ha rivestito un ruolo educativo e formativo, con funzioni che spaziano dall'espressione personale, a pratiche religiose, fino all'addestramento. Oggi, è riconosciuto come un importante strumento di dialogo interculturale, che permette di creare e condividere esperienze divertenti e coinvolgenti tra persone di diverse età, cultura e genere.

Ciò che emerge in particolare è la capacità del gioco di essere un agente di cambiamento e di crescita, sia a livello collettivo che individuale. L'attività ludica può supportare significativamente lo sviluppo di competenze e delle life skills, grazie al suo approccio esperienziale e alla forte motivazione intrinseca che lo caratterizza. Se impiegato in maniera strategica e consapevole, il gioco può stimolare un'ampia gamma di capacità essenziali per lo sviluppo globale della persona. Inserito in un percorso educativo, il gioco non solo rende l'apprendimento più dinamico e coinvolgente, ma anche più efficace nel preparare gli individui ad affrontare un mondo in continua evoluzione.

1.7 Interconnessioni tra gioco e cultura: tradizioni e innovazioni

Le modalità in cui le persone giocano variano notevolmente tra le culture, riflettendo non solo valori, tradizioni e norme sociali, ma anche l'identità collettiva e la storia che caratterizzano ogni comunità.

Numerosi studi hanno esaminato il legame tra gioco e cultura, offrendo prospettive diverse su come il gioco rappresenti le pratiche sociali e funzioni come mezzo per trasmettere valori culturali fondamentali.

In molte culture, il gioco è strettamente associato alla cooperazione e alla costruzione della comunità, per rafforzare i legami sociali e promuovere valori come l'unità e il

rispetto reciproco. Al contrario, in altre culture, principalmente quelle occidentali, il gioco assume una connotazione più competitiva, che rispecchia un contesto socio-culturale orientato verso l'autorealizzazione, la valorizzazione del successo individuale.

Il gioco rappresenta una forma di espressione culturale profonda e complessa: attraverso i giochi tradizionali, si trasmettono storie, leggende, norme morali-comportamentali e pratiche ancestrali, garantendo la continuità dell'identità culturale. Ciò consente alle nuove generazioni di comprendere e interiorizzare il patrimonio della loro società. Giochi rituali o cerimoniali, spesso praticati in occasione di festività o eventi sacri, fungono da strumenti per tramandare credenze e visioni del mondo, rafforzando il senso di appartenenza alla comunità. In questo contesto, dunque, il gioco assume un'importante funzione di passaggio, adattandosi alle esigenze moderne e contribuendo all'evoluzione culturale.

Tra le teorie del gioco più attuali, spicca quella di Brian Sutton-Smith, studioso che ha dedicato la sua carriera alla comprensione del significato culturale del gioco nell'esistenza umana. Nel corso della sua ricerca, Sutton-Smith ha esplorato il ruolo del gioco, analizzando come esso influenzi la cultura e la società, esaminandolo da diverse prospettive disciplinari. Nella sua opera più conosciuta, *The Ambiguity of Play*⁷, egli mette in luce le molteplici dimensioni del gioco e come questo fenomeno complesso incarni una serie di dualismi, contrapposizioni che ruotano attorno alla distinzione tra gioco 'positivo' (inteso come divertente, creativo, educativo) e 'gioco negativo' (visto come distrazione dal lavoro, spreco di energie, caos).

Sutton-Smith, inoltre, ha approfondito il concetto di gioco inteso come un potente specchio culturale, in grado di riflettere e amplificare i valori, le norme e le tradizioni di una società. Secondo lui, il gioco rappresenta un vero e proprio microcosmo della vita reale, dove si rielaborano simbolicamente le sfide fondamentali dell'esistenza. In particolare, interpreta il gioco come una rappresentazione allegorica della lotta per la sopravvivenza, paragonando le dinamiche ludiche a rituali sociali come la ricerca del successo, la costruzione dell'identità personale e la gestione della devianza sociale. Attraverso queste pratiche, il gioco diventa uno spazio protetto nel quale è possibile

⁷ Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, 1997, Cambridge, Harvard University Press

affrontare e comprendere le complessità della vita quotidiana, offrendo un contesto in cui sperimentare e negoziare situazioni reali in sicurezza.

Nel contesto di una società globalizzata, i giochi continuano a rivestire la funzione di mantenere vive le identità culturali, mentre parallelamente si adattano e si evolvono con i cambiamenti sociali e tecnologici, lasciando spazio a nuove forme ludiche. Le nuove tendenze, in particolare i progressi tecnologici, stanno accelerando la trasformazione del mondo ludico, rendendo i giochi sempre più interattivi e personalizzabili. Questo processo non solo modifica l'esperienza di gioco, ma influenza anche i comportamenti e le dinamiche sociali associate, creando così nuove modalità di partecipazione.

Nei giorni presenti, i giovani sono sempre più attratti dalle tecnologie digitali e dalle piattaforme online. Questo spiega la loro preferenza verso videogiochi, app interattive e mondi virtuali, che riflettono una società la quale integra sempre più la tecnologia con la vita quotidiana. I giochi online offrono esperienze facilmente accessibili grazie a una rete internet, che permette ai giocatori di interagire con persone di tutto il mondo e di esplorare ambienti digitali interattivi, creando un'esperienza ludica globale. Mentre in passato i giochi erano strettamente vincolati a contesti specifici, sia in termini di luogo che di tempo, oggi, con l'utilizzo di dispositivi mobili, i giovani possono giocare ovunque e in qualsiasi momento. Le opportunità di gioco non si limitano a momenti ben definiti, come incontri tra amici o festività, piuttosto diventa un'attività onnipresente nella vita quotidiana.

Il rapporto dei giovani con il gioco è cambiato radicalmente. Il gioco è un'occasione per rafforzare le relazioni interpersonali e sviluppare competenze sociali, ma quello online in particolare può limitare l'apprendimento di abilità sociali come la cooperazione e la comunicazione diretta tra partecipanti. Infatti a causa dell'influenza tecnologica, i ragazzi di oggi sono orientati ai giochi digitali che favoriscono l'individualità e l'isolamento.

A differenza dei giochi fisici o da tavolo, quelli digitali offrono una grafica avanzata e un'interattività immediata che aumentano il coinvolgimento dell'individuo. Il continuo avvento della tecnologia promette di rendere l'esperienza ludica sempre più immersiva, come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), permettendo ai giocatori di entrare in mondi fantastici o in simulazioni estremamente realistiche. Le

tecnologie a disposizione permettono di vivere il gioco, spingendo in avanti i limiti delle possibilità umane e trasportando direttamente il giocatore nello scenario ludico. Questo aspetto, tuttavia, ha un lato negativo: un uso eccessivo e non in maniera adeguata, può confondere il ragazzo in quello che è il confine tra mondo reale e mondo virtuale, portando i giovani a sviluppare una vera e propria dipendenza.

Il gioco tradizionale, come quello da tavolo, continua a offrire un'esperienza sociale diretta, basata sul divertimento e sulla collaborazione con altre persone fisicamente presenti. Nonostante ciò, il cambiamento generazionale ha portato a una riduzione del tempo dedicato a queste forme di intrattenimento.

Questa evoluzione sta inaugurando una nuova era nel settore ludico, sempre più integrato con la tecnologia, rispecchia la crescita di un mondo interconnesso, provocando un cambiamento nel modo in cui le persone interagiscono. Queste trasformazioni, soprattutto dal punto di vista del coinvolgimento e del realismo, hanno portato a una riconsiderazione del ruolo del gioco. Il gioco digitale offre indubbiamente nuove opportunità per apprendere competenze e strategie cognitive, tuttavia, per evitare il rischio di isolamento sociale dettato dall'uso eccessivo di questi strumenti, è fondamentale non trascurare il valore educativo e formativo del gioco tradizionale. Favorire quindi, le interazioni sociali, la comunicazione verbale, la partecipazione di gruppo per non compromettere le qualità fondamentali dell'attività ludica. Perciò è essenziale mantenere un equilibrio tra le due forme di gioco, affinché i giovani non perdano l'opportunità di sviluppare le competenze relazionali ed emotive.

CAPITOLO 2

L'EDUCATORE PROFESSIONALE

2.1 Chi è l'Educatore Professionale: definizione e ruolo

L'Educatore Professionale (EP) è un operatore socio-sanitario che, attraverso la progettazione e la realizzazione di interventi educativi riabilitativi, promuove lo sviluppo equilibrato della persona e il suo totale benessere. Operando in diversi contesti educativi-sanitari, dall'infanzia all'età adulta, egli elabora obiettivi personalizzati con lo scopo di creare ambienti favorevoli alla crescita e al positivo inserimento sociale dei soggetti in difficoltà. Sulla base di una solida formazione teorica e pratica, l'EP collabora con altri professionisti per offrire un supporto completo all'utente nel raggiungere la propria indipendenza.

Dietro questa semplice definizione si cela un mondo complesso tanto quanto affascinante. Chi è davvero questa figura che si incontra nei vari contesti quotidiani, cosa significa essere un Educatore professionale?

Diventare EP significa essere un agente di cambiamento che, attraverso una relazione educativa di supporto, accompagna l'utente nel suo percorso di crescita, fornendo gli strumenti necessari per costruire un ambiente stimolante. In questo modo, la figura agisce come un mediatore, favorendo l'autonomia e l'empowerment dell'individuo, il quale sarà in grado di affrontare le sfide quotidiane con maggiore sicurezza. Questa figura si rivela particolarmente efficace in contesti educativi e socio-sanitari, dove è fondamentale favorire l'integrazione e la partecipazione attiva di ogni individuo.

L'aggettivo "professionale", associato alla figura dell'Educatore, rappresenta un tentativo di conferire una maggiore specificità a un ruolo intrinsecamente flessibile e multiforme. Egli opera in un contesto eterogeneo, caratterizzato da una grande varietà di bisogni e situazioni, quindi si cerca ulteriormente l'esigenza di definire un profilo professionale ben deciso. Essendo l'educazione un concetto ampio e versatile, la necessità di individuare competenze specifiche e ambiti di intervento ben delineati ha portato alla nascita di un dibattito per distinguere bene le figure educative.

Per questo motivo, oggi, il termine Educatore professionale si articola in due profili distinti: l'Educatore socio-sanitario e l'Educatore socio-pedagogico.

Sebbene entrambi operino nel settore dei servizi alla persona, le due figure presentano significative differenze nelle loro formazione e competenze:

- L'Educatore socio-sanitario, oggetto di questa ricerca, è una professione che si esercita con il titolo di Educatore Professionale, dopo il corso di laurea nelle professioni sanitarie della riabilitazione (LSNT/02). È specificatamente preparato per intervenire in contesti sanitari e socio-sanitari, come centri di riabilitazione, centri diurni, comunità residenziali, ecc. Il suo ruolo in campo sanitario è focalizzato sulla cura, sulla riabilitazione e sul reinserimento sociale di persone con disabilità, fragilità o in situazioni di difficoltà. L'esame di stato finale abilita all'esercizio della professione.

- L'Educatore socio-pedagogico esercita la sua professione previa formazione in "Scienze dell'educazione" con la laurea L19. Egli opera prevalentemente nei servizi e presidi educativi e socio-educativi, come scuole, asili nido e comunità alloggio. Il suo intervento è orientato alla promozione dello sviluppo e all'inclusione sociale.

Questa distinzione formativa, radicata nella normativa italiana, ha generato un dibattito sulla necessità di unificare i due percorsi.

Mentre in altri Paesi europei le competenze di base di entrambi i profili sono spesso acquisite all'interno di un unico corso di laurea, in Italia la separazione dei percorsi offre, da un lato, una maggiore specificità ai ruoli, dall'altro la frammentazione dei servizi può ostacolare l'integrazione tra le diverse figure professionali. Questa situazione rende più difficile per gli utenti individuare la figura più adatta alle proprie esigenze. L'esistenza di due canali formativi distinti rischia inoltre di alimentare una competizione tra i laureati, a discapito dell'unità della professione educativa.

È fondamentale riconoscere il valore di entrambe le figure, che svolgono un ruolo cruciale nella società, e promuovere una collaborazione efficace tra loro. Un approccio più integrato potrebbe favorire una migliore risposta ai bisogni in evoluzione delle persone. Tuttavia, è altrettanto importante riflettere sulla possibilità di riorganizzare il sistema formativo italiano per garantire una maggiore flessibilità e un'armonizzazione delle competenze, senza però compromettere la specificità di ciascun profilo.

2.2 Evoluzione della figura: storia e normative

Le origini della figura dell'Educatore professionale sono profondamente radicate nei cambiamenti socio-culturali e politici della seconda metà del XX secolo. In Italia, le riforme degli anni Settanta portarono alla chiusura dei manicomi (Legge Basaglia) e alla trasformazione delle grandi istituzioni totali, segnando una svolta epocale per la figura educativa. Questo processo, ispirato dai principi della deistituzionalizzazione e dell'umanizzazione dei servizi, ha dato vita a una nuova generazione di prestazioni socio-educative, come comunità residenziali, centri diurni, case famiglia e servizi per l'integrazione, nelle quali ancora oggi gli educatori lavorano.

L'evoluzione di una figura professionale, che aiuta e accompagna soggetti in difficoltà, è caratterizzata da una forte influenza da parte di due filoni di pensiero dell'epoca: da un lato, l'impegno della Chiesa cattolica, con i suoi valori di solidarietà e rispetto all'unicità della persona, che ha fortemente condizionato lo sviluppo dei servizi socio-educativi. Dall'altro, le istanze della solidarietà civile, nate nel dopoguerra, hanno contribuito a promuovere la creazione di strutture di accoglienza e sostegno per le persone in stato di disagio, per porre fine a situazioni di sofferenza, segregazione ed emarginazione.

Nel corso degli anni, la professione dell'Educatore Professionale ha subito un'evoluzione costante, adattandosi ai cambiamenti sociali e alle nuove esigenze del territorio. La crescente complessità dei bisogni, dalle disabilità ai disturbi mentali, ha reso necessaria una specializzazione sempre più approfondita. Così, attraverso una solida formazione teorica e pratica, gli educatori sono diventati in grado di intervenire in maniera efficace su un ampio spettro di problematiche. Essi svolgono un ruolo cruciale nella costruzione di una società più inclusiva e coesa. La loro funzione si è trasformata negli ultimi anni e le nuove generazioni operano in contesti sempre più multiculturali e diversificati, chiamate a prevenire il disagio e a valorizzare le differenze. Diventare EP implica un impegno costante di formazione e aggiornamento, al fine di garantire interventi di qualità.

Le sfide future richiedono educatori professionali che siano flessibili e innovativi, in grado di adattarsi ai rapidi cambiamenti sociali e di utilizzare al meglio nuove risorse.

Sebbene le radici affondino nel passato, la figura dell'EP, così come la conosciamo oggi, è un fenomeno relativamente recente. A partire dagli anni Ottanta, con

l'istituzione dei primi corsi di formazione specifici, si è delineato un profilo sempre più riconosciuto. Grazie al riconoscimento legislativo, sancito da decreti come il DM 520/98, oggi è una figura chiave nel panorama educativo, contribuendo al benessere della comunità.

In Italia, la figura dell'Educatore professionale, come è intesa oggi, è il prodotto di un'evoluzione normativa significativa.

Una prima svolta avviene nel 1984 con il Decreto Ministeriale Degan, che colloca la professione dell'Educatore nell'ambito sociosanitario, profilo definito dall'allora Ministero della Sanità, delineandone la matrice sociale e sanitaria. L'anno 1998 rappresenta invece la pietra miliare per la storia dell'EP: l'emanazione del DM dell'8 ottobre 1998 n.520⁸ consolida la figura professionale in maniera unica e articolata, confermando le caratteristiche e le competenze dell'Educatore. Nello stesso, viene determinato il possesso di un diploma universitario abilitante come requisito fondamentale per l'esercizio della professione. Successivamente, la riforma delle professioni sanitarie del 2001 ha ulteriormente specificato il percorso formativo dell'Educatore professionale, ancorandolo alla 'classe di laurea delle professioni sanitarie della riabilitazione'. Tuttavia, persistono alcune criticità sulla distinzione tra profilo socio-sanitario e quello socio-pedagogico, dibattito che ha indotto l'Associazione Nazionale Educatori Professionali (ANEP) a formulare un ordinamento didattico più completo.

L'iter burocratico per la definizione delle classi di laurea in area sanitaria, frutto di un lungo confronto tra l'ANEP e le istituzioni, si conclude con la firma dei decreti ministeriali. A questo punto, sorge spontanea una domanda: quali sono i requisiti per intraprendere il percorso formativo che conduce al diventare un Educatore professionale?

⁸ Il Decreto Ministeriale n. 520 del 1998 definisce l'Educatore professionale come un operatore sociale e sanitario che, in possesso di un diploma universitario abilitante, attua specifici progetti educativi e riabilitativi volti a uno sviluppo equilibrato della personalità. Opera nell'ambito di un progetto terapeutico elaborato da un'équipe multidisciplinare, con l'obiettivo di favorire il positivo inserimento o reinserimento psico-sociale dei soggetti in difficoltà.

2.3 La formazione della professione e il codice deontologico

La formazione per diventare EP inizia con il diploma di scuola secondaria e il superamento del test di ammissione alle professioni sanitarie presso la facoltà di Medicina e Chirurgia. In seguito avviene l'iscrizione al corso di laurea triennale in "Educazione Professionale" (L-SNT/2). Il percorso formativo offre una solida preparazione teorica, incentrata sulle discipline psicologiche, pedagogiche e sociologiche, e un'esperienza pratica, attraverso tirocini. Superato l'esame di stato finale, si ottiene l'abilitazione all'esercizio della professione e l'iscrizione all'albo professionale.

Completata la laurea triennale in Educatore Professionale è possibile proseguire gli studi iscrivendosi al corso di laurea magistrale LM/SNT2 in Scienze riabilitative delle professioni sanitarie, scelta che consente l'accesso alle qualifiche dirigenziali.

Come per tutte le professioni sanitarie, anche gli educatori professionali sono tenuti all'aggiornamento continuo attraverso l'Educazione Continua in Medicina (ECM), un programma che prevede l'acquisizione di crediti ECM per migliorare le proprie competenze e offrire ai propri utenti servizi di qualità.

L'esperienza maturata degli educatori professionali ha permesso di delineare con precisione i tratti distintivi di questa figura, riconoscendo le linee fondamentali che la caratterizzano. L'inquadramento legislativo, in particolare il DM 520/98, ha conferito alla figura professionale un nuovo status, rendendo indispensabile l'elaborazione di un Codice Deontologico, per la definizione dell'identità professionale e per la tutela gli operatori. In questo contesto, un documento deontologico ben definito rappresenta uno strumento fondamentale per qualsiasi professione. Esso orienta l'operato dell'Educatore, offrendo garanzie di qualità e di rispetto alle persone destinatarie degli interventi educativi. L'ANEP, in particolare, ha svolto un ruolo cruciale nella promozione e nella diffusione del codice deontologico tra gli educatori professionali, sottolineando l'importanza della condivisione e della sottoscrizione da parte di tutti gli operatori.

Questo documento non solo definisce responsabilità, doveri e impegni, ma offre anche un valido strumento di tutela e riconoscimento. Proprio come un faro che illumina il percorso professionale, il codice garantisce la qualità degli interventi educativi, indipendentemente da ogni situazione lavorativa o dalla tipologia di utenza.

L'Educatore può così svolgere la propria attività in modo consapevole e responsabile, tutelando sia sé stesso che le persone a contatto. È importante evidenziare che il codice deontologico non è un documento statico, ma un'entità dinamica che si evolve nel tempo, adattandosi ai cambiamenti del contesto socio-culturale e alle nuove sfide educative.

In questo senso, esso rappresenta un punto di partenza per un continuo processo di riflessione e aggiornamento professionale, stimolando un'evoluzione della professione. Allo stesso tempo si può definire come una conquista, dopo un lungo percorso di riconoscimento, qualifica e identità. In conclusione, si può affermare che la deontologia rappresenta un punto di svolta per l'Educatore professionale, ora figura positiva all'interno della società.

2.4 Quali sono gli ambiti di intervento

La figura dell'EP, come precedentemente definito, è un professionista chiave nel settore socio-sanitario della riabilitazione. Il suo ruolo è fondamentale nell'accompagnare persone di tutte le età, con diversi bisogni, verso un percorso educativo di crescita. Gli ambiti di intervento principali della professione includono i seguenti settori:

- *Minori*: comunità alloggio, cooperative sociali, casa famiglia, istituti, centri diurni, assistenza domiciliare, progetti sul territorio
- *Disabilità*: centri socio-educativi, centri riabilitativi diurni e residenziali, supporto scolastico, assistenza domiciliare, inserimenti lavorativi
- *Dipendenze*: comunità terapeutiche riabilitative, SERT (servizio per le Tossicodipendenze), SERD (servizio per le Dipendenze patologiche)
- *Salute Mentale/ Psichiatria*: CSM (Centri di Salute Mentale), comunità terapeutiche, centri residenziali, progetti sul territorio
- *Anziani*: RSA (Residenze Assistenziali Sanitarie), residenze protette, centri diurni, domiciliari
- *Stranieri*: comunità, servizi di accoglienza, progetti sul territorio
- *Carcerati*: progetti sul territorio, case circondariali
- *Persone con difficoltà psicosociali*: consultorio, centri di aiuto, comunità mamma-bambino, case protette

In base al contesto specifico, l'EP può assumere diverse funzioni ed operare in maniera adeguata ad ogni ambito, rispettando la personalità dell'utenza e personalizzando i propri interventi educativi. La figura professionale agisce nei contesti riabilitativi in ambito socio-sanitario e si concentra sulla popolazione target, quindi su individui con patologie o in situazioni di disagio e fragilità.

Pertanto, è necessario rafforzare la varietà di contesti operativi, citando le strutture e i servizi in cui l'Educatore professionale esercita:

- *Strutture residenziali*, comunità alloggio, RSA, case rifugio, gruppi appartamento
- *Servizi diurni*, Centri Diurni per minori, anziani, disabili, psichiatrici
- *Servizi di accoglienza e integrazione*, per stranieri richiedenti asilo o protezione
- *Servizi territoriali*, DSM (Dipartimento Salute Mentale), SERT, SERD, consultori
- *Servizi e strutture giudiziarie*, (case circondariali, comunità riabilitative)
- *Servizi di prevenzione e promozione della salute*
- *Ambito formativo e ricerca*

2.5 Competenze e strumenti dell'Educatore professionale

Sono tante le competenze che caratterizzano il profilo professionale dell'Educatore, esse si articolano in diversi livelli, intrecciando conoscenze teoriche, abilità pratiche e attitudini personali. In primo luogo, la professione si svolge in base alla propria personalità: voler operare come Educatore significa avere un desiderio genuino di offrire supporto e ascoltare, con una profonda motivazione ad aiutare gli altri.

La complessità della figura, dunque, richiede un ampio ventaglio di competenze, che spaziano dalle capacità organizzative e gestionali tipiche di ogni professionista fino a quelle relazionali, essenziali per svolgere un'efficace azione educativa.

- **Competenze organizzative e gestionali:** l'Educatore deve essere in grado di pianificare, organizzare e coordinare le attività educative garantendo l'efficacia del proprio lavoro
- Collaborare interamente con l'equipe multidisciplinare

- Gestire il tempo, gli spazi, i costi della struttura e gestire i gruppi
- Promuovere e organizzare attività di prevenzione
- Gestire le situazioni a rischio nei contesti esposti (contesti di vita degli utenti)
- Collaborare con altre istituzioni e servizi del territorio

- Competenze di progettazione: implica la capacità di ideare e gestire interventi e progetti educativi riabilitativi personalizzati
 - Saper identificare i bisogni degli utenti e individuare le potenzialità/criticità
 - Programmare e realizzare progetti educativi personalizzati all'individuo
 - Definire obiettivi chiari, raggiungibili e misurabili
 - Capacità di analizzare situazioni e scegliere strategie più appropriate
 - Pianificare e progettare interventi educativi, adattandoli alle esigenze dell'utente
 - Saper valutare l'andamento del progetto e misurare il raggiungimento degli obiettivi

- Competenze relazionali: sono il centro dell'agire educativo, costituiscono il fondamento per instaurare rapporti di fiducia e alleanza con l'utenza. Un Educatore deve essere in grado di
 - Costruire relazioni d'aiuto significative
 - Comunicare efficacemente con linguaggio chiaro
 - Ascoltare attivamente gli utenti, i suoi bisogni e le sue esigenze
 - Fungere da mediatore e gestire i conflitti
 - Dimostrare autenticità e trasparenza
 - Avere consapevolezza della finalità educativa
 - Promuovere l'inclusione

- Competenze personali: sono competenze che descrivono il lavoro educativo a livello individuale, fondamentali per l'Educatore, affinché riesca ad operare efficacemente
 - Essere flessibile, avere la capacità di adattarsi a situazioni in continuo cambiamento
 - Essere riflessivi sulla propria pratica professionale, analizzando le proprie azioni

- Avere consapevolezza di sé, dei propri punti di forza e di debolezza
- Essere paziente, nelle situazioni difficili mantenere la calma e la determinazione
- Essere creativo, ideare soluzioni originali ed innovative

Individuare le competenze dell'Educatore professionale permette di comprendere con precisione il suo ruolo e le sue attività. Egli unisce solide basi teoriche a un'eccellente capacità relazionale, adattandosi con elasticità a contesti complessi e delicati.

Operando in prima linea, l'Educatore è la figura che più sta a contatto con l'utenza, chiamato a costruire relazioni significative ogni giorno. Questa esposizione costante richiede grande responsabilità, un alto livello di coinvolgimento emotivo e professionale, nonché una capacità di riflessione sulla propria pratica, dove si alternano fasi di onnipotenza e sensazioni di impotenza. La capacità di riconoscere e valorizzare la propria vulnerabilità rappresenta per l'Educatore una preziosa risorsa, che gli permette di instaurare relazioni autentiche e di comprendere in profondità le esperienze altrui. In questo senso, l'Educatore diventa il primo strumento del proprio lavoro, accogliendo dentro di sé le storie degli utenti e arricchendo così la propria pratica professionale. Questo processo di costante crescita e riflessione ha permesso alla figura di sviluppare una visione sempre più introspettiva, favorendo un ascolto profondo e un'interpretazione attenta ai bisogni dell'altro, favorendone la crescita personale.

La scelta e l'utilizzo di strumenti metodologici adeguati sono essenziali per l'EP, indispensabili per accompagnare la persona nel suo percorso di crescita.

L'osservazione: Si può considerare il metodo osservativo come un'importante matrice della professionalità educativa. L'osservazione può essere intesa come una funzione che passa oltre l'uso passivo della vista, bensì va a guardare con attenzione soggetti, dinamiche e situazioni da comprendere. L'etimologia del termine *ob-servare* indica il significato di custodire, curare, stare attento (*servare*) a una direzione o un fine (*ob*). Questo strumento ha l'obiettivo di conoscere, ricercare, progettare e valutare i contesti dell'utente o del gruppo in esame, permettendo all'Educatore di capirne i bisogni, le difficoltà e i punti di forza, necessari per la costruzione del progetto e degli interventi. In altre parole, l'osservazione diviene necessaria per migliorare la propria comprensione dell'altro, prestando attenzione ai comportamenti, alle interazioni e alle

relazioni che intercorrono tra gli utenti. L'osservazione non si limita alla semplice registrazione dei fatti, ma richiede un'analisi approfondita dei dati raccolti, al fine di interpretare i comportamenti alla luce del contesto e di individuare i fattori che li influenzano. È importante sottolineare che l'osservazione è un processo soggettivo, influenzato dagli atteggiamenti e dalle esperienze dell'osservatore, per cui si utilizzano anche strumenti di osservazione standardizzati. A questo punto, si può affermare che l'Educatore è un attore centrale nel processo osservativo, che lo coinvolge attivamente sia come osservatore che come osservato, ma anche nel caso in cui egli si auto-osservi.

Ascolto attivo: Ascoltare diventa non solo un'abilità comunicativa, una semplice ricezione di messaggio, ma si trasforma in un vero e proprio strumento educativo. Con il termine *attivo* si intende la capacità di rendere evidente che si sta ascoltando, ma anche la capacità di capire che cosa si nasconde dietro le parole pronunciate. È attraverso un ascolto attento che l'Educatore riesce a cogliere i bisogni e a comprendere a fondo il punto di vista dell'altro, le sue emozioni e le sue preoccupazioni. In questo modo, andare oltre alle parole, consente alla persona di sentirsi compresa e valorizzata, quindi spronata a parlare ed aprirsi più volentieri con l'operatore. L'ascolto attivo si concretizza attraverso diverse tecniche tra cui: riformulare e parafrasare le parole e i concetti dell'altro per dimostrarne la comprensione, mantenere un contatto visivo costante per trasmettere coinvolgimento e attenzione. Il silenzio, spesso sottovalutato, è una forte forma di ascolto attivo: consente a chi ascolta il tempo necessario per riflettere e approfondire i propri pensieri, comprendendo il messaggio e dimostrando rispetto e autenticità all'interlocutore.

Empatia: costituisce il fondamento dell'agire educativo, si intende la capacità dell'Educatore di entrare in profonda risonanza con l'altro. È l'abilità di sintonizzarsi sulle emozioni, pensieri e prospettive altrui, condividendo internamente l'esperienza dell'altro e sentendo i sentimenti come propri. Questa profonda connessione consente di individuare i bisogni specifici della persona e di adattare gli interventi educativi in modo personalizzato, creando un percorso formativo su misura. L'Educatore empatico non solo comprende, ma si connette emotivamente con l'altro, favorendo un clima di fiducia e di collaborazione che stimola la partecipazione attiva dell'utente. Tuttavia, l'empatia è uno strumento complesso che richiede equilibrio: è fondamentale "sentire con" l'altro, mantenendo al contempo una certa distanza emotiva che permetta di agire in modo professionale. Pertanto, l'empatia può essere definita come un ponte che

collega l'Educatore all'utente, facilitando la costruzione di una relazione autentica e significativa.

Comunicazione efficace: si definisce *comunicazione* qualsiasi passaggio di informazioni che si verifica all'interno di un contesto relazionale. Secondo il primo assioma della comunicazione, è impossibile *non* comunicare: ogni interazione tra Educatore e utente trasmette un messaggio e veicola un significato. Per essere efficace, la comunicazione educativa, deve essere quindi chiara e aperta all'altro. L'EP, attraverso un linguaggio semplice e adeguato al contesto, deve esprimersi in modo comprensibile ed essere in grado di trasmettere in modo autentico le proprie intenzioni, stimolando curiosità e partecipazione attiva dell'utente. Le tecniche di una comunicazione efficace non si esaurisce solo nelle parole: il linguaggio del corpo (come la postura, i gesti e le espressioni facciali) trasmette informazioni necessarie alla comprensione. Così, anche il tono della voce (tramite la regolazione del volume e l'intonazione) può rafforzare o modificare il significato del messaggio pronunciato. Un Educatore attento a questi segnali non verbali può riconoscere le emozioni dell'utente, costruire una relazione più profonda e gestire al meglio eventuali conflitti.

Gli strumenti metodologici, sopra citati, diventano dei facilitatori che permettono di costruire un rapporto di fiducia e di creare un ambiente educativo stimolante e accogliente. L'Educatore, con la sua cassetta degli attrezzi metodologici, riesce a coltivare questa relazione favorendo il processo di crescita dell'utente.

2.5.1 La relazione educativa: cuore dell'intervento educativo

La relazione educativa può essere definita come l'essenza dell'agire dell'Educatore professionale: è il fulcro del suo intervento, rappresenta sia il fine sia lo strumento del suo operare. Attraverso la relazione si crea un ambiente sicuro e accogliente, nel quale l'utente si sente valorizzato e motivato al cambiamento. Grazie alla sua competenza relazionale, l'Educatore costruisce legami significativi, rispondendo ai bisogni individuali e promuovendo lo sviluppo della persona.

Con il termine *relazione* si intende il legame che si instaura tra due individui in quanto animali sociali. Diventa *educativa* nel momento in cui è orientata al raggiungimento degli obiettivi e promuove lo sviluppo della persona. Pertanto, la relazione educativa è caratterizzata da intenzionalità e da una profonda consapevolezza degli obiettivi

educativi che si vogliono raggiungere, evitando di agire in modo improvvisato e di instaurare legami inefficaci o superficiali.

La relazione educativa è in primo luogo una relazione di cura: un rapporto in cui vi è un incontro tra due persone, di cui una si trova in situazione di disagio, e l'altra invece è dotata di un maggiore grado di adattamento. Per tale motivo, la relazione educativa si caratterizza per un'asimmetria di ruoli: da un lato, l'utente si mette in rapporto con la figura d'aiuto riconoscendola come capace di aiutare, e dall'altro l'Educatore fornisce un sostegno che mette il soggetto nelle condizioni di diventare protagonista del proprio percorso di crescita.

L'Educatore ha la principale funzione di guidare l'utente in un percorso di cambiamento, accompagnandolo nel superamento delle avversità e nello sviluppo delle proprie risorse, al fine di avere una positiva visione di sé e raggiungere un maggiore controllo sulla propria vita. Per diventare una figura di riferimento, l'Educatore deve riconoscere le potenzialità del soggetto, instaurando una relazione autentica basata sulla fiducia. Egli dovrebbe dimostrarsi disponibile e pronto a investire nella presa in carico dell'utente, adottando atteggiamenti specifici al fine di offrire supporto. La trasparenza è fondamentale in una relazione educativa, in quanto permette all'Educatore di essere autentico, condividendo i propri vissuti e sentimenti. Questo crea un clima di fiducia reciproca, dove sia l'Educatore che l'utente si sentono liberi di essere sé stessi. L'accettazione, ovvero il bisogno di sentirsi accettati per ciò che si è, rappresenta un altro prerequisito dell'Educatore, fondamentale per avviare la persona verso il cambiamento e la consapevolezza di sé. L'empatia, l'ascolto attivo e il rispetto completano il quadro, creando un ambiente sicuro in cui aprirsi.

La relazione educativa è lo strumento che permette all'Educatore di accompagnare il soggetto nel percorso riabilitativo, aiutandolo ad esplorare le proprie emozioni, a prendere consapevolezza delle proprie risorse e a sviluppare nuove competenze. L'EP nella relazione di cura sa comprendere e stare vicino, incoraggiando la persona a percorrere il percorso, tracciando insieme ad essa la strada verso il benessere.

2.5.2 L'Assessment

Tutti gli strumenti approfonditi fin qui, sono necessari per la costruzione di un elemento importante nel bagaglio dell'Educatore professionale: l'Assessment.

L'Assessment è uno strumento che permette all'Educatore la raccolta di informazioni dettagliate e sistematiche sull'utente, sulla sua storia, organizzando i dati che sono ritenuti rilevanti per impostare e monitorare l'intervento riabilitativo. La valutazione iniziale è finalizzata alla raccolta di notizie del soggetto, per conoscerlo al meglio e ricercare risorse e aspetti favorevoli per la stesura del progetto riabilitativo.

Attraverso l'utilizzo di strumenti sia formali (strutturati come scale di valutazione, test, questionari) che informali (non strutturati come osservazione partecipata e colloqui, individuali o familiari), l'Educatore costruisce un quadro completo delle risorse, delle difficoltà e dei bisogni dell'utente captati durante la quotidianità dell'utente.

Queste informazioni sono essenziali per definire obiettivi chiari e personalizzati, selezionare le strategie educative più appropriate e monitorare i progressi nel tempo, aggiornando di volta in volta il percorso educativo dell'utente. L'Assessment inoltre permette di evitare la cronicizzazione dell'utente, evitando che esso si adatti alla struttura perdendo di vista la trasformazione, ma favorendo invece un approccio educativo flessibile e centrato sull'individuo.

L'Assessment si articola attraverso una varietà di strumenti che permettono di organizzare e interpretare i dati rilevanti sul soggetto preso in cura.

- Scheda educativa: profilo completo dell'utente, include dati anagrafici e informazioni rilevanti
- Contesti narrativi: documentazione più flessibile, descrizione dettagliata dell'utente nelle diverse aree della sua vita (familiare, istruzione, lavoro, rete amicale, abitazione, interessi e storia clinica)
- Scheda abilità: valutazione delle competenze e delle abilità dell'utente in diversi ambiti (cura di sé, pratiche quotidiane, relazione, socializzazione, ruolo sociale)
- Diario degli interventi: documentazione delle attività svolte, delle osservazioni effettuate e delle decisioni prese durante il percorso riabilitativo
- Diario dell'EP: riflessioni personali dell'Educatore sulla relazione con l'utenza e/o con l'equipe

L'Assessment può essere considerato il punto di partenza, il fondamento su cui si costruisce il progetto educativo, tanto che esso è, infatti, già parte integrante di questo processo.

2.5.3 Il progetto educativo riabilitativo

Il progetto educativo riabilitativo, rappresenta uno strumento cardine della metodologia educativa, fondamentale nel percorso di crescita e sviluppo della persona.

Esso nasce dalla presa in carico della persona e si configura come un percorso pianificato e intenzionale, finalizzato al cambiamento e al miglioramento della qualità di vita dell'utente. Il progetto educativo, come una bussola, orienta l'intervento educativo, garantendo la qualità dei suoi interventi.

Ogni progetto educativo è unico a sé stesso perché deve essere costruito specificatamente per la singola persona, tenendo conto delle sue caratteristiche e dei suoi bisogni. Per questo motivo il progetto è individualizzato e irripetibile, formato da interventi e attività pensate per la persona o per il gruppo di utenti a cui è rivolto.

È sostanziale coinvolgere attivamente l'utente e la sua famiglia nella definizione e realizzazione del progetto, garantendo così un senso di appartenenza e di partecipazione attiva. Il percorso viene elaborato e condiviso dall'equipe multidisciplinare, favorendo la collaborazione e la coerenza delle attività. Come strumento che permette di riconoscere l'effettiva realizzazione del lavoro, è programmato in più fasi:

- Analisi della situazione iniziale (Assessment): valutazione dei punti di forza e debolezza, definizione dei bisogni e informazioni utili sull'utente
- Finalità: indicazione generale dello scopo del progetto, solitamente combacia con il miglioramento della qualità della vita o il raggiungimento dell'autonomia
- Obiettivi: definizione chiara e misurabile degli obiettivi, a breve e lungo termine
- Attività: descrizione delle azioni necessarie da svolgere per l'attuazione del progetto
- Partners: sono referenti istituzionali coinvolti nel progetto (es. associazioni)
- Risorse: identificazione delle risorse umane o materiali
- Tempi: definizione di una tempistica realistica per il raggiungimento degli obiettivi e durata degli incontri per lo svolgimento delle attività
- Spazi: descrizione dei luoghi utilizzati per lo svolgimento delle attività
- Costi: finanziamenti da sostenere per la realizzazione del progetto

- Valutazione: processo parallelo al progetto in cui monitorare i progressi della persona e verificare l'efficacia delle strategie adottate rispetto agli obiettivi
- Verifica e indicatori: definizione di indicatori specifici per misurare il raggiungimento degli obiettivi, attraverso parametri con cui valutare i risultati giunti

Aspetto cruciale del progetto educativo è la sua flessibilità, in quanto deve essere uno strumento dinamico, capace di adattarsi ai cambiamenti e ai progressi della persona. La valutazione continua dei risultati ottenuti permette di verificare l'efficacia delle azioni intraprese e di apportare eventuali modifiche al progetto. Anche la durata deve essere definita con cura, perché il progetto educativo deve avere un inizio e una fine, per evitare la cronicizzazione e la demotivazione sia nell'Educatore che nel soggetto. Altro strumento chiave è la supervisione, uno spazio di riflessione e confronto professionale che permette all'Educatore di migliorare le competenze e riflettere sulle proprie pratiche professionali.

2.5.4 La valutazione

La lettura del percorso progettuale è garantita da una costante osservazione, anch'essa parte integrante del progetto educativo. La valutazione è un processo continuo che permette di monitorare i progressi della persona e l'efficacia degli interventi. Consiste nell'analizzare e interpretare i dati raccolti per verificare se gli obiettivi prefissati vengono raggiunti e se il percorso è coerente con i bisogni individuali della persona.

La valutazione è necessaria perché permette di avere una rappresentazione significativa dei progressi e delle difficoltà incontrate nel percorso educativo. Questa visione, pur essendo soggettiva, è indispensabile per prendere decisioni e migliorare la qualità degli interventi. È importante valutare perché consente di adattare il progetto alle esigenze dell'utente, permettendo così di individuare eventuali aree di miglioramento e distinguere i successi dai fallimenti. Il processo valutativo, in quanto dinamico, si articola in diverse fasi all'interno del progetto educativo:

- Valutazione iniziale: attraverso la raccolta dei dati, si individuano le potenzialità dell'utente e gli obiettivi da raggiungere, per definire il punto di partenza del progetto

- Valutazione in itinere: durante lo svolgimento del percorso riabilitativo, si monitorano i progressi della persona, apportando eventuali modifiche al progetto
- Valutazione finale: al termine del percorso, serve a verificare se gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti e a valutare complessivamente l'efficacia del progetto. Questa fase permette, inoltre, di riflettere sulle strategie adottate, individuare gli aspetti positivi e quelli da migliorare, per trarre insegnamenti nelle esperienze future

CAPITOLO 3

LA COMUNITÀ PER MINORI

3.1 La figura dell'Educatore professionale nella comunità per minori

Dopo aver fatto una panoramica sulla figura professionale, in ogni suo aspetto, ci concentriamo ora sul ruolo dell'EP che opera nelle comunità per minori.

L'EP nella comunità è un punto di riferimento imprescindibile nel percorso di crescita dei giovani adolescenti. Mediante la creazione di relazioni significative, l'operatore diventa una guida per i ragazzi che attraversano la complessità dell'adolescenza in un contesto comunitario. Tuttavia, questo ruolo comporta sfide complesse, richiede un impegno costante e una grande capacità di adattamento.

La relazione, strumento basilare dell'agire educativo, può risultare intensa e conflittuale. L'Educatore professionale deve saper gestire la propria emotività, affrontare le sfide comportamentali e le resistenze dei giovani, creando un clima accogliente fondato sulla fiducia reciproca, sull'ascolto e sull'empatia. Statuire un legame è a dir poco complesso con un adolescente, il quale è portatore di ferite emotive e alla ricerca di figure stabili, esso proietta sull'EP aspettative contraddittorie. Da un lato, lo idealizza come una figura protettiva e comprensiva, desiderando la sua approvazione e il suo sostegno. Dall'altro, lo vede come un adulto autoritario che limita la sua libertà e che lo costringe a seguire le regole. Questa ambivalenza genera un rapporto intenso e profondo, ma anche fonte di tensioni. L'operatore, a sua volta, si trova a dover gestire un'ampia gamma di emozioni, dalla gioia alla frustrazione, dalla speranza alla preoccupazione, di una vicinanza così emotiva con il ragazzo. Mantenere un equilibrio mentale è fondamentale per non confondere il ruolo educativo con quello amichevole.

La vita in comunità presenta numerose sfide per la professione dell'EP. Gli adolescenti, in una fase di forte turbolenza emotiva, possono manifestare comportamenti difficili da gestire, come aggressività, isolamento o manipolazione. Spesso, dietro questi atteggiamenti si celano traumi passati e esperienze negative, che generano diffidenza e resistenza verso le figure adulte. Egli deve essere in grado di contenere queste espressioni emotive, offrendo uno spazio sicuro nel quale i ragazzi

possano esprimere liberamente i propri sentimenti, anche i più difficili, e ricevere sostegno per esternarli.

In questa prospettiva, sperimentando l'infrangersi di tali emozioni, il lavoro dell'EP diventa a tutti gli effetti un percorso di crescita personale.

La peculiarità del lavoro educativo all'interno della comunità si traduce nella quotidianità. Attività come la preparazione dei pasti, il supporto nello studio e la cura degli spazi comuni diventano occasioni per ascoltare le storie dei ragazzi, condividere pensieri e comprendere dinamiche. Attraverso queste semplici azioni, l'Educatore professionale non solo soddisfa i bisogni pratici del minore, ma contribuisce allo sviluppo della sua autonomia, per garantirgli la possibilità di autogestirsi in futuro. È necessario sottolineare che la comunità non equivale a una famiglia, e l'EP, pur instaurando un legame affettivo con i ragazzi, non sostituisce la figura genitoriale. La sua funzione è quella di favorire un ambiente protetto e strutturato, dove gli adolescenti possono sviluppare la propria persona.

Di sicuro, l'impegno richiesto è elevato per chi opera in un contesto simile, trovandosi ad interfacciare con molte responsabilità. Svolgere la propria professione nella comunità significa potere e volere investire nel servizio, perché oltre la gestione di adolescenti in situazioni delicate, si unisce la necessità di lavorare nei giorni festivi e notturni. Pertanto, i turni possono comportare un notevole carico di lavoro. Per garantire il benessere degli operatori e la qualità del servizio, è fondamentale promuovere incontri di supervisione, momenti che permettono uno spazio sicuro per la riflessione e il confronto. La presenza di un'equipe professionale è essenziale per questo. La collaborazione tra colleghi è utile per resistere alle condizioni di stress e mantenere alta la motivazione, permettendo di alleggerire il carico emotivo e prevenire il burnout. Partecipare alle riunioni d'equipe, inoltre, permette di rafforzare la propria identità e il senso di appartenenza.

Ad ogni modo, si può definire il lavoro educativo in comunità come un'esperienza unica, estremamente significativa, che coniuga crescita personale e professionale. Accompagnare i ragazzi nel loro percorso di crescita, costruire relazioni e contribuire al loro benessere è una soddisfazione preziosa.

3.2 Comunità per minori: definizione e quadro storico

Quando un minore si trova a vivere una situazione familiare difficile, le comunità per minori sono un'alternativa sicura e protetta. Le comunità sono strutture residenziali destinate all'accoglienza temporanea di ragazzi che, per varie ragioni, sono stati allontanati dalle loro famiglie d'origine. Mettendo a disposizione un ambiente stabile e sicuro, offrono un sostegno educativo che permette agli utenti di costruire relazioni positive e di favorire la loro crescita. Le comunità possono essere concepite come campi esperienziali, luoghi di esperienza condivisa all'interno dei quali mondi relazionali diversi si incontrano. Nel qui ed ora della quotidianità, che caratterizza queste strutture, e nell'intreccio di storie, esperienze, culture e visioni del mondo, minori e operatori instaurano relazioni significative ad entrambe le figure.

L'obiettivo primario di queste strutture è quello di garantire il benessere del minore, promuovendone una crescita armoniosa e una piena inclusione sociale. Attraverso un percorso educativo personalizzato, la comunità si impegna a orientare e preparare i giovani verso un futuro autonomo, capaci di affrontare le sfide ordinarie della vita. Difatti, pur avendo una durata variabile, l'esperienza comunitaria è sempre temporanea e finalizzata al reinserimento del minore nel proprio contesto sociale.

Le comunità per minori, come si presentano oggi, sono il frutto di un'evoluzione storica che rispecchia i cambiamenti sociali e culturali nel modo di concepire la figura del minore. Le origini di queste realtà risalgono a secoli fa, con prime istituzioni dedicate ad accogliere bambini abbandonati, orfani o poveri. L'obiettivo primario era la sopravvivenza del minore, quindi si ricorreva a una gestione rigida piuttosto che un approccio educativo volto allo sviluppo psicologico e sociale della persona. A partire dalla seconda metà del XX secolo, si è assistito a un profondo cambiamento di prospettiva: l'infanzia è stata riconosciuta come un'età fondamentale per lo sviluppo della persona e si è compresa l'importanza di un ambiente educativo e affettivo per la crescita dei ragazzi. Da questo punto si è passati da grandi istituzioni impersonali a strutture più piccole e accoglienti, caratterizzate da un clima familiare per poter sviluppare relazioni significative. Con le comunità, l'attenzione si è spostata dall'assistenza di base ai bisogni più complessi e dinamici dei ragazzi, come quelli educativi, psicologici e sociali. Queste strutture, col passare degli anni, hanno iniziato

sempre più a favorire i contatti con l'esterno, promuovendo l'integrazione sociale e creando una rete sul territorio con associazioni di ogni tipo.

Nel corso degli anni, dunque, si è passati da un approccio assistenziale e caritatevole a un approccio più educativo, mirato a promuovere il rispetto dell'individualità e delle sue esigenze specifiche. È cresciuta l'attenzione verso il concetto dell'accogliere bene, sottolineando il valore qualitativo degli interventi educativi, basati su una metodologia chiara e professionale.

3.3 Tipologie di comunità: approfondimento sulla comunità educativa

Grazie alla diversità degli enti gestori, che possono essere di tipo pubblico, privato, cooperative sociali o fondazioni di ogni genere, le comunità per minori offrono ai giovani ospiti una gamma completa di servizi e opportunità. Sebbene esistano diverse tipologie di comunità, che si differenziano tra loro per l'approccio caratteristico o per la varietà dell'utenza, condividono ognuna un supporto mirato allo sviluppo integrale della persona:

- Comunità di pronta accoglienza, sono strutture che accolgono in modo immediato minori in situazioni di emergenza come abuso e maltrattamenti
- Comunità di tipo familiare, offrono un ambiente protetto per ragazzi che hanno bisogno di un contesto intimo, simulando il più possibile una famiglia
- Comunità terapeutica, caratteristica per un approccio mirato ai minori con disturbi comportamentali o emotivi
- Comunità educativa, si concentra sulla crescita personale degli utenti con situazioni difficili, offrendo percorsi educativi individualizzati e attività che promuovono l'autonomia

In particolare, questa ricerca volge l'attenzione alle comunità educative per minori, evidenziando cosa distingue questa struttura dalle altre.

La comunità educativa per minori è una struttura residenziale, che si caratterizza per la convivenza di un gruppo di minori adolescenti con un'equipe di operatori, perlopiù educatori, che attraverso turni di lavoro offrono continuità al servizio. Essa pone al centro dell'intervento l'educazione formale e informale del minore con l'obiettivo di fornire gli strumenti necessari per affrontare al meglio il proprio percorso di vita. Ogni

minore accolto ha a disposizione un Progetto Educativo Individualizzato (PEI), costruito sulla base della sua situazione, che tiene conto delle sue specifiche esigenze e potenzialità. Questo permette di offrire un percorso personalizzato, a cui il minore stesso è coinvolto attivamente per responsabilizzarlo sulle proprie azioni.

Gli interventi della comunità educativa sono orientati a diverse collaborazioni, tra queste la scuola di appartenenza del minore con il fine di garantire la continuità del percorso scolastico e di favorire l'integrazione. Oltre all'educazione scolastica, vengono proposte numerose attività ricreative e sportive, grazie a un lavoro di rete con associazioni e volontariato, che contribuiscono al benessere sociale del minore. Altra peculiarità della comunità è quella di sviluppare competenze sociali, favorendo la capacità di relazionarsi con gli altri, di risolvere conflitti e di prendere decisioni in autonomia, competenze da evolvere in un contesto basato sulla gruppaltà e la condivisione tra gli utenti.

3.4 I minori accolti: chi sono i ragazzi che vivono nelle comunità

I minori accolti nelle comunità educative rappresentano una realtà variegata e complessa, composta da giovani con storie di vita profondamente segnate da esperienze traumatiche. Nella maggioranza dei casi, si trattano di ragazzi allontanati dal proprio nucleo familiare a causa di situazioni di maltrattamento, abuso, grave trascuratezza o disagio sociale, trovandosi a dover affrontare sfide significative nel loro percorso di crescita. Le motivazioni che li conducono alle comunità, possono includere quindi violenza domestica, dipendenze dei genitori, commissione di reati, condizioni di estrema povertà o esperienze migratorie traumatiche, come nel caso dei minori stranieri non accompagnati (MSNA). Giunti in Italia per sfuggire a guerre, persecuzioni o condizioni di vita estremamente precarie, rendono quest'ultimi ragazzi particolarmente vulnerabili. La loro condizione è delicata, per non dire ad alto rischio di disagio: separati dalle loro famiglie e dai loro paesi d'origine, i minori stranieri affrontano viaggi spesso traumatici, caratterizzati da violenza e privazioni, trovandosi a dover ricostruire la loro vita in un contesto sociale e culturale ben diverso dal proprio.

La presente ricerca si propone di tracciare un profilo dettagliato dei minori accolti nelle comunità educative, analizzandone le caratteristiche e le storie di vita, oltre alle difficoltà presentate.

Le esperienze traumatiche vissute e la separazione dal proprio ambiente familiare accomunano gli utenti delle strutture. Si assistono a situazioni di giovani che sono caratterizzati da molteplici problematiche interconnesse: essi presentano difficoltà relazionali, comportamentali ed emotive, che richiedono interventi educativi specializzati e personalizzati. Al momento dell'ingresso in comunità, si manifesta una grande eterogeneità di bisogni e difficoltà, legata a fattori come l'età, la cultura e la propria esperienza di vita. È importante tenere conto della fase di sviluppo in cui il minore si trova, l'età infatti gioca un ruolo cruciale nella definizione dei loro bisogni:

- Dai 11 ai 13 anni, fase pre-adolescenziale, i minori attraversano importanti cambiamenti fisici e psicologici;
- Dai 14 ai 17 anni, nel periodo della piena adolescenza, si caratterizza una forte ricerca di autonomia e di sperimentazione. Gli adolescenti affrontano sfide legate all'identità e alla costruzione di relazioni significative;
- Dai 18 ai 20 anni, fase della maggiore età, i ragazzi si affacciano alla vita adulta, all'autosufficienza, alla responsabilità. Un periodo che provoca timore e preoccupazione, perché significa che l'esperienza comunitaria sta terminando

L'ingresso in comunità può intensificare le difficoltà legate a queste fasi di sviluppo, generando sentimenti di ansia, rabbia, vergogna, confusione e resistenza al cambiamento. I comportamenti scontroso e oppositivi dei ragazzi, sono spesso una reazione a queste problematiche e si manifestano con episodi di rabbia e aggressività (verbale, ma anche fisica). Seppur impegnativi da gestire, questi atteggiamenti non sono altro che un tentativo di proteggersi, un grido d'aiuto a cui gli educatori sono chiamati a rispondere con professionalità e comprensione.

La comunità educativa diventa così un luogo di rifugio e di riscatto, dove questi giovani vivono, crescono e ricostruiscono la propria identità. Tuttavia, la permanenza prolungata in comunità, può sollevare interrogativi ai ragazzi sulla propria capacità di costruire un progetto di vita stabile e autonomo in futuro. È qui che sperimentano nuove relazioni, affrontano le proprie paure e imparano a gestire le emozioni, trovando sempre un sostegno da parte dell'equipe professionale.

3.5 Un approccio educativo personalizzato per una crescita consapevole

L'approccio educativo nelle comunità educative per minori si concentra, ancora una volta, sullo sviluppo integrale della persona, puntando all'inclusione, alla socializzazione e al recupero del benessere psico-fisico. Ogni percorso riabilitativo è personalizzato e centrato sul minore, considerato nella sua unicità e dotato di diritti inalienabili. Attraverso relazioni educative significative e progetto su misura, si mira a creare un ambiente accogliente e stimolante, all'interno del quale il ragazzo possa sentirsi valorizzato e supportato nel suo percorso di crescita.

La qualità degli interventi nelle comunità dipende in larga misura dalla qualità delle relazioni che si instaurano tra Educatori e minori. Questi legami, basati sulla fiducia e sull'ascolto attivo, rappresentano un elemento fondamentale per favorire il cambiamento e lo sviluppo delle competenze sociali.

I minori adolescenti sono stati allontanati dalle loro famiglie perché queste non riuscivano a fornire il supporto adeguato e le responsabilità per il loro sviluppo psico-fisico. Seppur spesso fonte di sofferenza, il ruolo della famiglia rimane centrale per il percorso del ragazzo e per la costruzione della sua identità. Per questo motivo le comunità si impegnano a coinvolgere attivamente i genitori nei progetti degli utenti, promuovendo, quando possibile, il riconciliamento in famiglia. Per creare una rete di supporto integrata, si promuovono altrettante collaborazioni con altre realtà del territorio come le scuole, i servizi sociali e associazioni di volontariato, garantendo un reinserimento sociale efficace. Di fatto, le strutture educative agiscono per la preparazione del giovane all'indipendenza, in vista della maggiore età e quindi alla fine del percorso comunitario.

Coinvolgere i minori nelle decisioni che li riguardano è una strategia efficace per favorirne l'empowerment e la responsabilizzazione. La partecipazione ad attività laboratoriali, gruppi di pari e progetti di volontariato, offrono loro l'opportunità di sviluppare un senso di appartenenza alla comunità, osservandosi come parte attiva della stessa. Si rivelano particolarmente efficaci anche le attività di tipo esperienziale, rappresentando uno strumento prezioso per l'apprendimento e la crescita personale. Attraverso esperienze dirette, tirocini di lavoro, attività sportive, i minori possono sperimentare nuove relazioni interpersonali e sviluppare la solidarietà.

La prevenzione del disagio sociale richiede un approccio integrato e multidisciplinare, che agisca su diversi fronti. È importante andare ad intervenire sui fattori di rischio, promuovendo di stili di vita sani e rafforzando le risorse individuali. Informare e sensibilizzare sui pericoli legati all'uso di sostanze, alla violenza, al bullismo e ad altri comportamenti a rischio è cruciale per creare ambienti sicuri e inclusivi. Attraverso programmi educativi mirati e collaborazioni tra diverse figure professionali, interne ed esterne alla comunità, è possibile prevenire il disagio e promuovere il benessere.

3.6 La vita quotidiana in comunità

Quando si parla di comunità per minori, si evoca un ambiente familiare dove la vita di tutti i giorni è scandita da ritmi e attività che favoriscono lo sviluppo della persona. Il cuore della comunità è la quotidianità, che si traduce nell'organizzazione della giornata, delle attività, delle regole e degli spazi condivisi, che contribuisce a creare un ambiente stabile e sicuro, all'interno del quale i ragazzi apprendono, si relazionano e costruiscono la propria persona.

Ogni comunità, pur mantenendo una struttura di base, adatta la propria routine alle esigenze e alle caratteristiche dei ragazzi che la frequentano. Una giornata tipo in comunità è pensata per bilanciare momenti di apprendimento, attività pratiche, tempo libero e relazioni sociali. Impostare delle abitudini è necessario per mantenere un senso di equilibrio, ma è altrettanto importante saperle modificare in base alle evoluzioni del gruppo. Alle attività educative, come andare a scuola o a lavoro, si alternano momenti dedicati alle pratiche domestiche, esempio cucinare i pasti, la pulizia degli spazi, ordinare la propria stanza, che promuovono l'autonomia e il senso di responsabilità degli utenti. Il pomeriggio è frequentemente dedicato al tempo libero, con attività sportive, giochi di gruppo o momenti di relax. Non mancano, inoltre, spazi per lo studio e, se necessario, incontri con psicologi o altri professionisti.

All'interno della vita comunitaria, vigono un insieme di regole chiare e condivise che creano un ambiente ordinato e rispettoso. Queste regole, frutto di un processo partecipativo che coinvolge gli educatori e i ragazzi, riguardano principalmente la convivenza, la gestione degli spazi e il rispetto della privacy di ciascuno. L'obiettivo è quello di creare un contesto in cui sentirsi a proprio agio e favorire lo sviluppo di relazioni positive. Le relazioni tra pari rivestono un ruolo rilevante in questo processo,

in cui i ragazzi hanno l'opportunità di sperimentare, sbagliare e imparare. Attraverso l'interazione quotidiana con diverse personalità, sviluppano competenze sociali come l'empatia e l'ascolto, e imparano a scontrarsi e gestire i conflitti in modo costruttivo, promuovendo la collaborazione e la costruzione di relazioni.

CAPITOLO 4

L'ADOLESCENZA

4.1 Cos'è l'adolescenza: definizione e caratteristiche del periodo di transizione

L'adolescenza, dal termine latino *adolescere*, cioè “crescere”, è un periodo della vita umana compresa tra la fanciullezza e l'età adulta, all'interno del quale il ragazzo sviluppa la propria identità. È una fase caratterizzata da profondi cambiamenti a livello fisico, psicologico e sociale.

L'adolescenza si sviluppa da un'età che va dai 12 ai 18 anni, ma per essere più precisi, si pone il suo inizio in rapporto al fenomeno biologico della pubertà. Quest'ultima determina rapidi sviluppi ormonali che influenzano la crescita, l'aspetto fisico e la maturità sessuale del soggetto. Parallelamente, a livello psicologico, gli adolescenti sono impegnati in una complessa ricerca di identità, sperimentando nuove emozioni e costruendo un proprio sistema di valori. Questa fase di trasformazione è caratterizzata da un'intensa ricerca di autonomia e da un desiderio di affermare la propria individualità. Gli adolescenti mettono in discussione le regole, entrano in conflitto con la figura adulta e cercano l'approvazione dei pari, in questo periodo essi vivono un senso di confusione e di instabilità, che può generare loro una crisi profonda.

L'adolescenza, dunque, è un tempo difficile in cui il giovane affronta una serie di sfide legate al proprio sé e alle relazioni interpersonali. Un periodo di transizione che manifesta la sua complessità in diverse forme. Si possono individuare diversi percorsi evolutivi: dall'adolescente che riesce a mediare i conflitti familiari e a costruire relazioni positive con i pari, a quello che fatica a separarsi dal nucleo familiare e a definire la propria autonomia. Altri ancora potrebbero prolungare eccessivamente la fase adolescenziale, evitando le responsabilità dell'età adulta, o viceversa, essere precocemente proiettati in un ruolo adulto, lasciando la scuola per andare a lavorare. In alcuni casi, si parla di adolescenti che tengono comportamenti oppositivi e ribelli o, peggio, di ragazzi che fanno uso di sostanze per ricercare sensazioni di pace interiore. Questi atteggiamenti possono emergere come tentativi di far fronte alle pressioni e alle difficoltà di questo periodo. La ricerca di nuovi ideali e la costruzione di un'identità autonoma spesso portano i ragazzi a confrontarsi, e scontrarsi, con i modelli genitoriali

e a cercare un riconoscimento all'interno dei gruppi dei pari, aspetti che verranno approfonditi in seguito. In questa fase così delicata e sensibile, è fondamentale offrire ai giovani uno spazio sicuro e punti di riferimento per sostenerli nella loro crescita.

4.1.1 Il ruolo della società: l'adolescente di ieri e di oggi

L'adolescenza è un periodo di vita che è stato percepito e vissuto in modo molto diverso nel corso della storia. In passato, come ad esempio nell'Antica Roma, il passaggio all'età adulta era segnato da un rito pubblico che sanciva l'ingresso nella società degli adulti, definendo chiaramente i ruoli sociali. Nelle società tradizionali, l'adolescenza era un periodo breve e incentrato sull'apprendimento delle competenze necessarie per la vita adulta, soprattutto per integrare il giovane nel mondo del lavoro.

Oggi, invece, la fase adolescenziale è molto più lunga e complessa, caratterizzata da una maggiore incertezza e da una ricerca di sé prolungata, che proietta il ragazzo in un futuro vago e fumoso. Nella società contemporanea i giovani di oggi si trovano a dover affrontare sfide inedite in un contesto in continua evoluzione, caratterizzato da precarietà e competitività. Nell'età presente, l'adolescenza è caratterizzata da una complessità senza precedenti, che rende questo periodo assai delicato.

I ragazzi si trovano a navigare in una realtà che, da un lato, offre infinite possibilità e, dall'altro, li sottopone a pressioni intense. Come sosteneva il sociologo Georg Simmel, l'individuo moderno è costantemente bombardato da stimoli che possono generare un senso di sovraccarico e di disorientamento. Gli adolescenti, nello specifico, sono particolarmente vulnerabili a queste pressioni, in quanto si trovano impegnati in una fase della vita in cui stanno costruendo la propria identità. La costante ricerca di approvazione, gli standard irraggiungibili imposti dai media, la competitività scolastica sono aspettative sociali che creano un clima di ansia e di frustrazione. Ci si trova in un contesto nel quale si corre per stare al passo con le mode, per non essere lasciato dietro, o peggio, per non essere tagliato fuori. Di fronte a queste sfide, molti giovani sviluppano meccanismi di difesa, come il distacco emotivo o l'indifferenza, per proteggersi dal dolore emotivo. Questo atteggiamento viene definito da Simmel "*effetto blasé*"⁹ che consiste nell'attutimento della sensibilità rispetto alle mille informazioni, per creare uno stato di equilibrio evitando lo stress e il sovraccarico emotivo. La società moderna, con i suoi ritmi frenetici e le sue aspettative elevate, ha

⁹ G. Simmel parla dell'effetto blasé nell'opera "*La metropoli e la vita dello spirito*", 1995

trasformato l'adolescenza in un periodo di crisi profonda, in cui la paura di non essere all'altezza e il desiderio di essere perfetti diventano onnipresenti.

4.2 Costruire sé stessi: la crescita dell'adolescente

È complesso comprendere come si diventa effettivamente adulti: i giovani sono impegnati in questa complessa ricerca durante l'adolescenza. Costruire la propria identità significa esplorare chi si è, cosa si vuole diventare e quale sarà il proprio posto nel mondo. Questo processo è strettamente legato allo sviluppo dell'autostima, influenzato a sua volta da una molteplicità di fattori.

Se nella tenera età la figura genitoriale rappresenta il principale punto di riferimento per il minore, durante l'adolescenza si assiste a un progressivo distacco familiare e al tentativo di costruire una propria identità autonoma. La costruzione dell'identità è un processo psicologico che si sviluppa intensamente durante il periodo di transizione. Per capire come si costruisce il proprio sé, i giovani sono chiamati a esplorare diverse identità, sperimentando ruoli e comportamenti differenti, e quali tra questi, li rappresenta al meglio. Tentano di creare un senso coerente della propria identità, integrando diverse sfere della propria vita e cercando di conciliare i diversi aspetti del loro essere. Questa ricerca avviene attraverso diverse modalità, a partire dal confronto dell'adolescente con i coetanei, cercando di capire dove egli si colloca rispetto agli altri. Allo stesso modo, egli tende a creare un ideale di sé con cui si raffronta, alimentando talvolta la motivazione ma anche insicurezze e frustrazioni. Per superare queste problematiche, il giovane esplora i propri limiti e le proprie potenzialità, sperimentando sé stesso in nuove esperienze.

Connessa alla costruzione dell'identità, l'autostima è un pilastro fondamentale per lo sviluppo dell'adolescente. Con il termine autostima si intende la valutazione che un individuo ha di sé stesso, delle proprie capacità e del proprio valore. La stima di sé viene influenzata significativamente dalle interazioni sociali, dall'aspetto fisico, dalle capacità personali. Un'alta autostima permette ai ragazzi di affrontare le sfide con maggiore sicurezza, di stabilire relazioni positive, amicali o sentimentali, e di raggiungere i propri obiettivi. Al contrario, una bassa autostima spinge l'adolescente a rinunciare a migliorare la propria immagine, preferendo il fallimento come conferma delle proprie convinzioni negative, autosabotando i propri successi.

La costruzione dell'identità e lo sviluppo dell'autonomia sono processi individuali, dinamici e interconnessi. L'adolescente ha bisogno di un ambiente che lo sostenga e lo aiuti a sviluppare un senso positivo di sé.

4.3 Relazioni sociali: i legami che formano l'adolescente

Per affrontare le sfide di questa fase della vita, le relazioni sociali dell'adolescente assumono un'importanza cruciale. I legami che si instaurano con la famiglia, i pari e altre figure significative contribuiscono in modo determinante alla costruzione della personalità e al benessere dei giovani. Attraverso le interazioni con gli altri, gli adolescenti imparano a conoscere se stessi e a prepararsi alla vita adulta.

4.3.1 Il ruolo della famiglia: porto sicuro o una tempesta perfetta

La famiglia rappresenta il primo nucleo relazionale e il più importante contesto di socializzazione per l'adolescente, un porto sicuro in cui costruire le prime fondamenta della propria identità. Il rapporto con i genitori, in particolare, ha un impatto profondo sullo sviluppo del giovane, nella costruzione del sé e nella definizione dei valori. Un clima familiare caratterizzato da calore, sostegno e comunicazione aperta favorisce la crescita di un'autostima sana e la capacità di stabilire relazioni indicative con gli altri. Tuttavia, l'adolescenza è un periodo di intense trasformazioni che inevitabilmente mettono alla prova i legami familiari. Il desiderio di autonomia e di affermazione di sé spinge i giovani a cercare nuovi spazi di libertà, spesso entrando in conflitto con le aspettative dei genitori. Questo processo di separazione-individuazione è delicato tanto quanto necessario per la costruzione di una propria identità, ma può essere fonte di tensioni e conflitti all'interno dell'ambiente familiare.

In alcuni casi, la famiglia può diventare un ostacolo sul processo di crescita dell'adolescente, evitando il distacco dalla stessa. Un eccessivo coinvolgimento dei genitori, un'iper protezione o aspettative troppo elevate possono prolungare la dipendenza e rendere difficile la separazione. Allo stesso modo, un clima familiare caratterizzato da conflitti, tensioni o indifferenza può generare insicurezza, bassa autostima e difficoltà nell'affrontare le sfide che si presentano nella vita del giovane. Il ruolo dei genitori oscilla tra protezione e autonomia in questa fase delicata. Da un lato, è essenziale offrire ai figli un ambiente sicuro e protettivo, in cui possano sentirsi amati e supportati. Dall'altro, è altrettanto importante promuovere la loro autonomia,

incoraggiandoli a esplorare il mondo, a prendere decisioni future e ad affrontare le conseguenze delle loro scelte. Trovare un equilibrio è una sfida complessa che richiede flessibilità, empatia e soprattutto capacità di adattamento.

I conflitti e le tensioni che spesso caratterizzano il rapporto genitori-figli durante l'adolescenza possono essere visti come un'opportunità di crescita per entrambi. Questi momenti di crisi possono stimolare una riflessione sulle proprie emozioni e sulle modalità di comunicazione, favorendo un riavvicinamento e un rafforzamento del legame familiare. Nei suoi tentativi di crescita ed emancipazione, l'adolescente deve risolvere i legami di dipendenza dalla famiglia, mentre quest'ultima deve comprendere che la relazione è destinata ad evolversi nel tempo. Questa evoluzione avviene grazie alla mediazione del gruppo dei pari.

4.3.2 Il gruppo dei pari

Il gruppo dei pari rappresenta uno dei contesti più importanti nello sviluppo dell'adolescente, un vero e proprio palcoscenico sul quale mettere in scena la propria identità e sperimentare nuove relazioni. All'interno del gruppo, i giovani costruiscono un senso di appartenenza, si confrontano con i coetanei, sperimentano dinamiche di potere e leadership, imparando a negoziare le proprie posizioni e a gestire i conflitti. L'appartenenza a un gruppo può offrire agli adolescenti un senso di sicurezza e protezione, un luogo in cui sentirsi accettati e compresi. Tuttavia, il gruppo dei pari può esercitare una forte influenza sui comportamenti e sulle scelte dei giovani, portandoli talvolta a compiere azioni rischiose o a conformarsi a modelli culturali negativi. La pressione di adeguarsi alle norme del gruppo può essere particolarmente intensa durante l'adolescenza, poiché il bisogno di appartenenza è molto forte.

Le aggregazioni giovanili assumono forme diverse, influenzando in modo significativo l'esperienza del minore. Si possono distinguere tra gruppi informali e gruppi formali. I primi, sono gruppi spontanei, che si formano nel tempo libero senza un'organizzazione formale. Queste aggregazioni offrono un ambiente flessibile, dove gli adolescenti possono sperimentare diverse identità e ruoli. I gruppi formali, invece, si presentano come gruppi organizzati, ad esempio associazioni sportive, culturali o volontariato, che offrono un contesto strutturato e riconosciuto. Queste aggregazioni possono favorire lo sviluppo di competenze specifiche e promuovere valori positivi.

Il gruppo dei pari, dunque, si raffigura come un elemento fondamentale nel processo di crescita dell'adolescente, offrendo un contesto di apprendimento e socializzazione. È importante che gli adulti comprendano il ruolo che i gruppi giocano nella vita dei giovani e che offrano loro gli strumenti necessari per gestire al meglio le relazioni sociali.

4.3.3 Il ruolo della scuola e il rapporto complesso con l'adolescente

La scuola descrive un contesto educativo complesso e multiforme, che va ben oltre l'apprendimento delle materie scolastiche. Principalmente frequentata durante tutto il periodo dell'adolescenza, la scuola è un luogo di socializzazione, dove i ragazzi interagiscono con i coetanei e instaurano le prime amicizie. All'interno della scuola, gli adolescenti sperimentano anche una serie di emozioni e relazioni sociali che li aiuteranno a definire la loro identità e quale sarà il loro ruolo nella società. Il contesto educativo è un microcosmo che riflette la società più ampia, offrendo agli studenti l'opportunità di confrontarsi con diverse personalità, valori e prospettive.

Un altro fattore determinante nella motivazione degli studenti e nella loro percezione della scuola è il rapporto con gli insegnanti. Professori empatici, disponibili e stimolanti possono fare la differenza, creando un ambiente di apprendimento positivo e favorendo la motivazione allo studio. Al contrario, un rapporto basato sulla conflittualità o sull'indifferenza, può generare disagio e demotivazione, portando i giovani alunni a sviluppare un atteggiamento negativo nei confronti non solo della scuola, ma dell'intero concetto di educazione. A questo proposito, è stato dimostrato che il successo scolastico alimenta positivamente l'autostima e apre le porte a prospettive future, al contrario l'insuccesso può minare la fiducia in sé stessi e generare frustrazione, diventando un forte fattore di rischio per la devianza.

Nel pieno periodo adolescenziale, il giovane desidera affermare fortemente la propria autonomia. La scuola è un'istituzione che, con le sue regole poco flessibili, spesso entra in conflitto con il bisogno del ragazzo, generando atteggiamenti conflittuali e di tensione. Viene percepita come un luogo dove i bisogni degli individui non vengono pienamente considerati, perciò è importante che, la scuola, sappia rispondere alle esigenze personali dei soggetti, promuovendo un ambiente stimolante e inclusivo.

4.3.4 Le altre relazioni significative dell'adolescente: l'amicizia e l'amore

Oltre ai legami familiari e scolastici, precedentemente descritti, gli adolescenti instaurano una rete di relazioni significative con amici e partner sentimentali, costruendo un vero e proprio tessuto connettivo favorevole alla crescita.

L'amicizia viene vissuta intensamente dall'individuo, soprattutto nella fase esistenziale dell'adolescenza. Rappresenta uno dei pilastri fondamentali: gli amici offrono al giovane sostegno emotivo inestimabile, un luogo sicuro dove confidare i segreti più profondi e dove condividere esperienze, gioie e dolori. All'interno delle amicizie, gli adolescenti sperimentano dinamiche relazionali, imparano a comunicare, ad entrare in risonanza con l'altro, a risolvere conflitti. Essi possono esplorare la propria identità e confrontarsi sulle prospettive future.

Le prime esperienze amorose rappresentano un'altra tappa importante nello sviluppo affettivo e sociale degli adolescenti. Queste relazioni offrono l'opportunità di esplorare la propria sessualità, di sperimentare l'intimità, di costruire legami profondi e di sviluppare competenze sociali. Tuttavia, le relazioni sentimentali in adolescenza possono essere intense e turbolente, caratterizzate da alti e bassi emotivi. L'euforia delle prime esperienze amorose può essere contrastata da ansia, insicurezza e paura del rifiuto. Gli adolescenti vivono le relazioni amorose come un'esperienza in cui affermare la propria identità e conquistare l'affetto dell'altro. Questa ricerca di approvazione può portare a comportamenti impulsivi e a relazioni insane, caratterizzate da gelosia, possessività e manipolazione. È essenziale che gli adolescenti imparino a riconoscere i segnali di una relazione tossica e a prendere decisioni consapevoli per il proprio benessere. Una relazione sana si basa sul rispetto reciproco, sulla fiducia, sull'onestà e sulla capacità di comunicare in modo aperto e sincero.

Le nuove tecnologie hanno rivoluzionato il modo in cui i giovani interagiscono e comunicano. I social media e le app di messaggistica istantanea hanno facilitato lo sviluppo delle relazioni, ma hanno anche introdotto nuove sfide. Il cyberbullismo e la diffusione di contenuti inappropriati sono possibili rischi connessi all'uso inadeguato della tecnologia. Pertanto, la consapevolezza e la responsabilità sono aspetti che l'adolescente deve imparare per tutelare il proprio benessere.

4.4 I comportamenti a rischio

I comportamenti a rischio rappresentano un insieme di azioni che possono compromettere in modo significativo il benessere di un individuo o della società. Questi comportamenti possono essere adottati da chiunque, ma spesso prevalgono nell'età adolescenziale, in cui vengono interpretati come segnali di allarme sociale. È importante considerare che molte di queste condotte rappresentano tentativi di affrontare le sfide legate alla crescita e all'inserimento nel mondo adulto. Invece di considerare questi comportamenti come deviazioni della norma, è più corretto vederli come manifestazione di una crisi evolutiva.

A seconda del meccanismo di difesa adottato e alla manifestazione del comportamento, si possono identificare diverse tipologie di adolescenti:

- Ragazzi a rischio, sono giovani che vivono in situazioni di disagio sociale o familiare e che sono esposti a maggiori rischi di sviluppare comportamenti problematici
- Ragazzi disadattati, adolescenti che presentano difficoltà relazionali e comportamentali, spesso associate a una bassa autostima e al senso di sconfitta
- Ragazzi delinquenti, giovani che hanno infranto la legge e sono incorsi in sanzioni penali

I comportamenti a rischio sono una risposta, spesso inadeguata, alle difficoltà e alle pressioni che l'adolescente vive. Principalmente includono l'uso di sostanze, comportamenti sessuali a rischio, atti di violenza, atteggiamenti aggressivi, vandalismo, ma anche disturbi alimentari e dipendenze. Queste condotte possono avere conseguenze gravi sulla salute fisica e mentale dell'individuo, sulle relazioni interpersonali e sul suo futuro.

4.4.1 Le cause dei comportamenti problematici

L'adolescenza è un periodo di intense trasformazioni a livello biologico e cognitivo. Al centro di questi cambiamenti c'è la maturazione del cervello, in particolare della corteccia prefrontale: regione responsabile delle funzioni esecutive come la pianificazione, la presa di decisioni, il controllo degli impulsi. La maturazione della corteccia prefrontale è un processo graduale e complesso, influenzato da molteplici fattori. L'adolescente, non ancora completamente equipaggiato per affrontare le sfide

della vita adulta, mette in discussione le regole e i limiti imposti dagli adulti. Questa tendenza è in parte dovuta all'incapacità del ragazzo di percepirsi come un adulto, ma è normale, a livello evolutivo, che egli trasgredisca dato che è ancora assente il senso morale, i limiti e la comprensione delle conseguenze delle proprie azioni. Questa sua immaturità rende l'adolescente particolarmente vulnerabile a comportamenti rischiosi.

Fattori biologici: Mentre la corteccia prefrontale non è ancora matura, le aree cerebrali legate alle emozioni sono particolarmente attive. La tempesta ormonale contribuisce ad intensificare le emozioni e gli impulsi, rendendo difficile per i giovani esercitare un pieno controllo sulle proprie azioni. Il pensiero emotivo, infatti, tende a prevalere su quello relazionale, portando spesso a comportamenti istintivi e a volte rischiosi. Con l'avanzare dell'adolescenza, si verifica un processo di potatura sinaptica, ovvero l'eliminazione delle connessioni neurali in eccesso. Questo processo permette di rafforzare i circuiti neurali più importanti e di migliorare l'efficienza del cervello. In parallelo, si assiste a uno sviluppo progressivo delle capacità di autocontrollo, di tolleranza delle frustrazioni e di comprensione delle prospettive altrui. Tuttavia, questo sviluppo può presentare delle oscillazioni, con momenti di grande maturità alternati a periodi di regressione.

Fattori psicologici: L'adolescenza è caratterizzata da un'intensa ricerca di esperienze nuove e gratificanti. La limitata esperienza di vita e la naturale tendenza a sottovalutare i rischi rendono i giovani più propensi a sviluppare comportamenti a rischio. Questo comportamento viene definito "risk-taking" (assunzione di rischi), ed è influenzato da specifici cambiamenti cerebrali. Le emozioni intense e le difficoltà a gestire lo stress, tipiche del periodo adolescenziale, possono aumentare la vulnerabilità alle dipendenze. I ragazzi cercano spesso di alleviare disagio emotivo attraverso l'uso di sostanze o altri comportamenti gratificanti, come il gioco d'azzardo o il consumo eccessivo di cibo. Egli non è ancora in grado di esercitare un adeguato controllo sugli impulsi e sulle emozioni e, di conseguenza, può agire istintivamente. Questa mancanza di freni inibitori lo mostra più propenso a sperimentare con sostanze psicoattive e comportamenti a rischio, tra cui le dipendenze. L'uso di sostanze psicoattive, come alcool e droghe, attiva il sistema dopaminergico del cervello, producendo sensazioni di piacere e ricompensa, sensazioni ricercate dai giovani. Questo meccanismo di rinforzo positivo contribuisce a rafforzare il comportamento di consumo, ripetendo l'esperienza si aumenta il rischio di sviluppare una dipendenza.

Fattori sociali: L'ambiente sociale in cui si cresce gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo dei comportamenti a rischio. Le aree urbane marginali, ad esempio, ospitano individui che sono più esposti a controlli e sanzioni, ma questo non determina che tali zone sono intrinsecamente più pericolose di altre. Questa situazione può consolidare un'immagine negativa dell'ambiente e dei loro abitanti, alimentando lo stereotipo di zone degradate e ragazzi devianti. Queste etichette influenzano negativamente la percezione di sé stessi, diventando una profezia che si autoavvera e incrementando un circolo vizioso. Il gruppo dei pari e le subculture giovanili esercitano una forte influenza sugli adolescenti, rendendoli più vulnerabili a comportamenti rischiosi. L'adesione a gruppi che promuovono atti trasgressivi può diventare un modo per affermare la propria identità, guadagnare prestigio e sentirsi parte di un gruppo. Spesso, questi comportamenti sono presentati come prove di coraggio o di lealtà, spingendo i giovani a compiere azioni che potrebbero avere conseguenze negative.

Altri fattori come la povertà, le disuguaglianze sociali e le condizioni di marginalità possono aumentare il rischio di comportamenti problematici, poiché offrono meno opportunità e risorse ai giovani individui. Così anche la qualità delle relazioni familiari ha un impatto significativo sui comportamenti dei figli. Genitori troppo autoritari o troppo permissivi aumentano la confusione e la vulnerabilità nel figlio adolescente.

4.4.2 La devianza adolescenziale

La devianza adolescenziale, spesso definita come un problema sociale, è in realtà un fenomeno molto più complesso, influenzato da una combinazione di fattori. Con il termine devianza si intende una trasgressione delle norme sociali largamente condivise, che suscita una reazione negativa da parte della comunità. Si intendono devianti quei comportamenti che si scontrano con regole legislative, morali e sociali, che sono approvate da un numero significativo di persone. È importante sottolineare che non si tratta di un elemento stabile dell'individuo, ma piuttosto un comportamento che può variare nel tempo e in base al contesto.

I comportamenti devianti non sono adottati consapevolmente dagli adolescenti, ma spesso sono la conseguenza di un loro tentativo di crescita e di affrontare la realtà. Sono il risultato di bisogni insoddisfatti, coniugati alle profonde carenze o problematiche che si sono presentate nella vita del giovane. Bisogni come il desiderio di appartenenza, la ricerca di identità e di autostima, sono universali per qualsiasi

ragazzo, ma coloro che vivono in condizioni di disagio hanno maggiore difficoltà a soddisfarli. A questo proposito, in mancanza di alternative ricorrono a comportamenti devianti come modo per esprimere rabbia o dolore, vedendoli come unica soluzione.

Le conseguenze della devianza si ripercuotono negativamente sia sull'individuo che sulla società nel suo complesso. A livello individuale, comportamenti devianti possono portare a difficoltà relazionali, isolamento sociale e una percezione di sé negativa, minando l'autostima e il benessere psicologico. Per le prospettive future, la devianza può limitare le opportunità lavorative, soprattutto se comportata dall'abbandono scolastico. Di certo, comportamenti devianti gravi possono sfociare in conflitti con la giustizia, con conseguenze legali che marciano a vita l'individuo. A livello sociale, la diffusione di comportamenti devianti contribuisce all'aumento della criminalità, all'insicurezza e alla degradazione urbana, erodendo il tessuto sociale e minacciando la convivenza civile. Infine, a livello salutare, la devianza può avere gravi ripercussioni sulla salute fisica e mentale del soggetto, attraverso l'uso di sostanze e atteggiamenti aggressivi.

4.5 Strategie e interventi per prevenire comportamenti devianti

Prevenire i comportamenti a rischio in adolescenza richiede un approccio multidisciplinare che tenga conto delle molteplici cause. È fondamentale creare e promuovere un ambiente protettivo, dove i giovani possano sentirsi valorizzati e supportati, e sviluppare le competenze necessarie per affrontare le sfide della crescita.

Educare alla salute, promuovere l'autostima e rafforzare gli stili di vita sani, sono interventi necessari al benessere dell'individuo. Fornire informazioni corrette, insegnare a gestire le emozioni e a risolvere conflitti, senza ricorrere alla violenza o attuando comportamenti rischiosi. Piuttosto, costruire relazioni positive con figure significative, con le quali collaborare e comunicare apertamente, sono elementi chiave per prevenire comportamenti a rischio. La scuola, la famiglia e gli altri ambiti vicini all'adolescente devono lavorare insieme per creare una rete di supporto solida in cui identificare tempestivamente i segnali di disagio e intervenire in modo precoce ed efficace. Coinvolgere i pari come modelli positivi è essenziale per amplificare il messaggio preventivo. I programmi di "peer education" (educazione tra pari) sono una valida strategia che consiste nel creare spazi dove i ragazzi si sentono più liberi di

parlare su tematiche importanti come l'uso di sostanze, la violenza, la sessualità. In questo modo, i soggetti in questione, sono più favorevoli all'ascolto dei consigli riportati dai coetanei, che condividono le loro esperienze. Questo approccio, rispettoso e non giudicante, è spesso efficace nel superare le resistenze contro la figura adulta, tipiche dell'adolescenza.

4.6 L'adolescente nella comunità per minori: la relazione con l'EP

L'inserimento di un adolescente in una comunità per minori rappresenta un momento cruciale nel suo percorso di vita. All'interno di questo contesto, il giovane ha un bisogno fondamentale di costruire relazioni significative e di trovare un senso di appartenenza.

Il ruolo degli educatori è, quindi, di primaria importanza: essi agiscono come figure di riferimento, offrendo sostegno emotivo e guidando i ragazzi verso l'autonomia. È importante creare un ambiente educativo riabilitativo, nel quale si possa instaurare un rapporto basato sulla fiducia e sulla collaborazione attiva tra educatori e adolescenti. Comprendere le ragioni profonde che spingono un adolescente a comportamenti devianti è il primo passo verso un intervento efficace. La figura adulta deve comprendere che dietro ogni azione trasgressiva, si celano spesso bisogni insoddisfatti o difficoltà relazionali. Il compito dell'Educatore professionale è quello di scavare al di là della superficie e decodificare i comportamenti problematici. Sostenere lo sviluppo di abilità sociali come la comunicazione efficace e la risoluzione pacifica dei conflitti è importante per aiutare il giovane a costruire relazioni positive e a integrarsi nel tessuto sociale. Valorizzare i suoi punti di forza e incoraggiarlo a perseguire i propri obiettivi contribuisce a rafforzare la sua autostima e a dargli una prospettiva positiva sul futuro. Un altro aspetto cruciale da considerare è lo sviluppo morale dell'adolescente. All'interno della comunità, esso, manifesta comportamenti devianti, mostrando difficoltà a interiorizzare le norme sociali e le regole della struttura. La figura educativa interviene in questo ambito, promuovendo l'empatia e la capacità di assumere prospettive diverse dalla propria.

Per favorire un cambiamento positivo, è fondamentale che gli adulti mostrino un atteggiamento aperto e flessibile, dimostrando rispetto per le opinioni e riconoscendo le esigenze dei ragazzi.

Attraverso interventi educativi mirati, si discutono strategie finalizzate alla preparazione degli adolescenti al reinserimento nella società e alla vita adulta. L'obiettivo generale diventa quello di fornire loro gli strumenti necessari per affrontare le sfide future in modo autonomo e responsabile. L'Educatore professionale lavora con gli adolescenti in comunità per riconoscere le complessità, le emozioni e i bisogni tipici di questa fase di vita. Aiutare gli adolescenti non è per nulla semplice, in quanto questi ultimi si rivelano per natura diffidenti, rifiutando il mondo adulto. Il lavoro dell'EP consiste in un'opportunità di aiutare qualcuno che non riconosce il bisogno di aiuto.

CAPITOLO 5

ESPERIENZA DI TIROCINIO

Nei capitoli precedenti è stata delineata una solida base teorica, esplorando il mondo del gioco, il ruolo dell'Educatore professionale, le dinamiche adolescenziali e il contesto delle comunità per minori. Queste tematiche convergono nel tirocinio, un'esperienza che mi ha dato l'opportunità di mettere in atto le conoscenze teoriche acquisite durante il percorso universitario. Grazie alla pratica, è stato possibile confrontarsi con le sfide quotidiane della figura professionale e sviluppare nuove abilità. Il tirocinio è stata l'occasione per applicare le conoscenze acquisite a situazioni concrete, e a relazionarsi con Educatori e utenti. In particolare, questo capitolo si concentra sulla realizzazione del progetto educativo riabilitativo, attuato all'interno della comunità per minori dove si è svolta la mia esperienza. Immergendomi in un contesto reale, ho potuto osservare, analizzare e agire direttamente sulle dinamiche relazionali degli adolescenti, sviluppando una comprensione più profonda del loro percorso di crescita. Questa esperienza ha contribuito a consolidare la mia identità professionale, fornendomi gli strumenti necessari e una solida base per affrontare il mondo del lavoro. Nel presente capitolo descriverò nel dettaglio questa esperienza, evidenziando il valore aggiunto che ha apportato alla mia formazione.

5.1 Oikos e la Comunità Anania: il contesto del mio tirocinio

Nata nel 1990 come associazione di volontariato, Oikos si è evoluta nel tempo diventando una solida realtà nel panorama del terzo settore. Con un'ampia gamma di servizi e strutture, Oikos si dedica a rispondere ai bisogni emergenti del territorio, con particolare attenzione ai minori in difficoltà. La missione dell'ente è quella di offrire un ambiente protetto dove ogni individuo possa ritrovare il proprio valore e sviluppare le proprie potenzialità. Il termine "Oikos" deriva dal greco antico e significa "casa, famiglia", parole che rappresentano totalmente i valori dell'ente gestore.

La mia esperienza di tirocinio si è svolta all'interno della comunità educativa Anania, struttura residenziale che ospita 13 minori adolescenti in stato di disagio familiare e sociale. La scelta del nome, anche qui, evoca l'idea di un luogo protetto, perché

significa cura, protezione e rinascita, trasmettendo un senso di appartenenza. Qui i ragazzi possono trovare ascolto, comprensione e il sostegno di cui hanno bisogno, sviluppando la crescita personale e l'autonomia per il reinserimento sociale.

L'Educatore professionale è la figura cardine della comunità Anania. Presente quotidianamente, egli accompagna i ragazzi nel loro percorso di crescita, offrendo un supporto costante e personalizzato. Avvalendosi delle sue competenze educative, quali l'ascolto attivo, l'osservazione e la comunicazione, l'EP costruisce una relazione educativa, empatica e autentica, fondata sulla fiducia. Attraverso di essa diventa un punto di riferimento per l'utenza. Nella struttura educativa ogni minore ha un Progetto Educativo Individualizzato, elaborato dall'EP e dall'intera equipe della comunità. Su misura per ogni ragazzo, il progetto definisce gli obiettivi e le strategie da adottare per favorire la crescita personale e l'autonomia dello stesso, tenendo conto delle sue caratteristiche, bisogni e potenzialità. La professione educativa richiede dedizione, flessibilità e una forte capacità relazionale. Gli educatori lavorano a rotazione 7 giorni su 7, comprese le festività, con turno solitario nelle ore notturne, per garantire una presenza costante e un supporto continuo ai ragazzi. Nella struttura comunitaria è fondamentale la collaborazione tra operatori, uniti in un'equipe multiprofessionale composta da coordinatore, psicoterapeuta, educatori, servizio civile, tirocinanti universitari e volontari. Insieme definiscono e attuano gli interventi educativi, che vanno dal supporto scolastico alle attività ricreative, fino alla gestione della quotidianità. Attività da me svolte, come la preparazione dei pasti, la cura degli spazi comuni, accompagnare l'utente a visite mediche o incontri protetti, favoriscono ulteriormente l'educazione all'emancipazione del ragazzo. Anche la valutazione è un elemento fondamentale del lavoro dell'EP. In merito ad essa, è possibile monitorare i progressi del minore, verificare l'efficacia degli interventi e adattare il PEI in base alle sue esigenze continue. All'interno della comunità Anania, questo approccio flessibile garantisce la massima personalizzazione del percorso educativo di ogni minore.

L'obiettivo della comunità Anania diventa quello di favorire la graduale conquista dell'autonomia del minore e il suo reinserimento nel contesto familiare o sociale. Attraverso attività strutturate e momenti di vita quotidiana condivisa, gli adolescenti imparano a gestire le relazioni, a rispettare le regole, i tempi e gli altri, sviluppando competenze sociali fondamentali per il loro futuro.

5.2 Il progetto educativo

Il presente lavoro si concentra sull'elaborazione e l'implementazione di un progetto educativo volto a promuovere lo sviluppo delle abilità sociali e relazionali dei minori ospiti della comunità educativa Anania. Attraverso l'utilizzo di attività ludico-educative, ho inteso creare un ambiente inclusivo e stimolante, favorendo la costruzione di relazioni positive e la crescita personale dei ragazzi.

Prima della realizzazione del progetto, è stato utilizzato l'Assessment per delineare un quadro dettagliato delle caratteristiche e delle esigenze dei ragazzi, di età compresa tra i 13 e i 17 anni. L'analisi dei profili ha evidenziato una varietà di storie personali e di bisogni educativi diversificati. L. nonostante un'intelligenza vivace, presenta difficoltà a gestire le emozioni negative e l'impulsività. AL., invece, mostra una grande creatività e una forte ricerca di affetto, ma fatica a stabilire relazioni autentiche e a fidarsi degli altri. AS., molto emotiva e sensibile, ha bisogno di un ambiente protettivo e di sostegno per superare le difficoltà legate all'autolesionismo; G., dal carattere forte e determinato, tende a imporsi sugli altri e a mostrare un atteggiamento di sfida nei confronti delle regole. K., ragazzo di origine africana, si mostra aperto e collaborativo, ma ha bisogno di supporto per migliorare le sue relazioni interpersonali, in particolare con le ragazze. Infine, C., più giovane degli altri, presenta difficoltà a gestire le emozioni e a stabilire relazioni empatiche con i pari.

Sulla base di queste considerazioni, è stato ipotizzato un progetto educativo riabilitativo incentrato sulle attività di gruppo ludico-educative. L'obiettivo principale è stato quello di offrire ai ragazzi uno spazio sicuro ma allo stesso momento divertente, per interagire tra loro, sviluppando competenze sociali come la comunicazione, la collaborazione e l'empatia. Attraverso un'attenta osservazione delle dinamiche di gruppo, sono state individuate le risorse e le criticità dei partecipanti. Da un lato, è emersa la voglia di socializzare, di mettersi in gioco e di imparare a conoscere gli altri. Dall'altro, sono state evidenziate alcune difficoltà legate al rispetto delle regole e alla gestione delle emozioni negative. Sulla base di queste osservazioni, sono state selezionate e proposte attività ludiche specifiche, mirate a potenziare le abilità relazionali dei ragazzi e a creare un clima di fiducia reciproca. Il coinvolgimento attivo dei partecipanti e la valorizzazione delle loro idee sono stati elementi fondamentali per la riuscita del progetto.

Il progetto educativo chiamato “Giochiamo per Crescere” ha come obiettivo primario la valorizzazione del gioco come strumento educativo riabilitativo all’interno della comunità educativa. Attraverso attività ludiche ragionate per l’utenza, si intende creare un ambiente positivo e inclusivo, che faciliti la loro convivenza. I destinatari del progetto, presi in considerazione, sono ragazzi che hanno mostrato volontà e interesse di partecipare. Il progetto si propone di:

Finalità: migliorare la qualità della vita in comunità, rendendo il tempo trascorso un’esperienza positiva e costruttiva;

Obiettivi generali: promuovere la collaborazione e rafforzare i legami tra i partecipanti; creare senso di appartenenza; stimolare l’immaginazione e la creatività;

Obiettivi specifici: promuovere il rispetto per le regole del gioco, rispettare gli altri ragazzi indipendentemente dalla loro abilità/velocità nella partita, favorire la sportività, incentivare la partecipazione attiva al gioco;

Attività: sono state proposte attività ludiche diversificate in giochi da tavolo, selezionati in base alle loro potenzialità educative e alla capacità di coinvolgere i partecipanti. I giochi da tavolo richiedono concentrazione, pianificazione e pensiero critico, allo stesso tempo strategia e riflessione. I giochi selezionati sono divertenti, coinvolgenti e significativi, per incoraggiare l’adesione dei ragazzi. Ogni gioco è stato scelto e spiegato in maniera comprensibile per tutti. Dopo lo svolgimento delle attività suggerite, si apre un piccolo spazio dedicato alla condivisione dei pensieri e all’osservazione compiuta, quindi all’ascolto di consigli e criticità.

Risorse materiali: il progetto è stato realizzato all’interno della struttura, utilizzando esclusivamente materiali già presenti, come i seguenti:

- Taboo: sviluppo del vocabolario, abilità di comunicazione, rapidità associazione dei concetti, pensiero logico;
- Kaleidos: concentrazione, capacità di osservazione e percezione visiva, pensiero strategico, creatività ed immaginazione;
- Scarabeo: pensiero logico, sviluppo del linguaggio/lessico, flessibilità;
- Dixit: abilità di narrazione, capacità di interpretazione, comprensione di concetti astratti.

Spazi, tempi, costi: lo spazio è stato una stanza dedicata allo svolgimento delle attività; non sono stati sostenuti costi aggiuntivi. Il progetto è stato organizzato in quattro incontri della durata di massimo un'ora ciascuno.

GRUPPO 1

Nel primo gruppo del progetto, sono stati individuati quattro ragazzi, G. – AL. – L. – C., scelti per partecipare all'attività finalizzata alla stimolazione di capacità comunicative e collaborative. Il gioco scelto è stato Taboo.

Il gruppo è stato diviso in due parti, impegnate in una competizione a squadre. Obiettivo del gioco è quello di far indovinare alla propria squadra una serie di parole, evitando l'utilizzo di termini chiamati "tabù" che sono indicati sulle carte da gioco. Ogni giocatore ha un tempo limitato, di circa un minuto, per descrivere o indovinare più parole possibili. La squadra riceve un punto per ogni parola indovinata, ne perde uno se invece pronuncia un termine tabù, quindi vince chi totalizza un punteggio più alto. Tenendo traccia della partita, durata 45 minuti, la seguente tabella riporta il punteggio ottenuto da ciascuna squadra:

Squadra	Parole indovinate	Parole tabù	Punteggio totale
G. – C.	12	5	7
AL. – L.	15	2	13

Come si evince dai dati, la squadra formata da AL. e L. ha ottenuto un punteggio superiore dimostrando una maggiore capacità di comunicare efficacemente e di collaborare.

Riflessione post attività: Si evidenzia una buona partecipazione e coinvolgimento da parte di tutti i ragazzi. I partecipanti sono stati stimolati a trovare soluzioni alternative per esprimere concetti complessi, migliorando la loro capacità di comunicare in modo chiaro e conciso. Inoltre, la necessità di lavorare in squadra ha promosso lo spirito di collaborazione e la capacità di raggiungere obiettivi comuni.

Risorse: l'utilizzo dell'immaginazione per trovare modi originali di spiegare le parole, ha contribuito al divertimento, scatenando risate e creando un clima amicale.

Criticità: legate al rispetto delle regole e alla gestione del tempo.

In conclusione, il gioco Taboo si è rivelato un'esperienza positiva e costruttiva, che ha consentito ai partecipanti di acquisire e migliorare le proprie competenze comunicative e di rafforzare i legami interpersonali.

GRUPPO 2

Il secondo gruppo, composto da L. – AS., si è cimentato nel gioco Kaleidos. In questa attività, i partecipanti devono individuare il maggior numero di oggetti, all'interno di immagini complesse, che iniziano con una lettera estratta a sorte tra le carte del gioco. Il gioco, della durata di 40 minuti, ha coinvolto i giocatori in una sfida a colpi di osservazione e intuito, stimolando la loro capacità di cogliere dettagli nascosti all'interno di immagini ricche di stimoli visivi.

La dinamica del gioco è la seguente: dopo aver estratto una lettera, i partecipanti dispongono di un tempo limitato per esplorare l'immagine e annotare su un foglio di carta tutti gli oggetti individuati. Al termine del tempo, vengono conteggiate le parole e assegnati i punteggi, attribuendo 3 punti per ogni parola unica e 1 punto per ogni parola in comune con l'avversario.

Lettera	AS. (punti)	L. (punti)
S	3	15
P	11	17
T	4	16
C	11	35
F	5	17
A	4	19
Totale	38	119

Analizzando i dati risultati, si ricava che L. ha ottenuto un punteggio nettamente superiore rispetto ad AS. Questo risultato evidenzia una maggiore capacità di concentrazione, osservazione e rapidità nel riconoscimento visivo.

Riflessione post attività: tra i partecipanti è suscitato un notevole interesse per l'attività, mostrandosi particolarmente coinvolti nella ricerca di dettagli nascosti all'interno delle immagini.

Risorse: il gioco ha stimolato la loro creatività, permettendo loro di individuare soluzioni originali e inaspettate; sviluppa la concentrazione e lo spirito di osservazione

Criticità: la complessità delle immagini può generare un senso di frustrazione nei partecipanti che fanno difficoltà a concentrarsi su dettagli minuti, portandoli ad abbandonare la partita

In conclusione, il gioco Kaleidos si è rivelato uno strumento efficace per valutare le capacità di osservazione, concentrazione e pensiero laterale dei partecipanti.

GRUPPO 3

Il terzo gruppo, composto da AS. – K. di diverse nazionalità, si è confrontato con il classico gioco dello Scarabeo. Questa attività ha permesso di valutare le capacità linguistiche e strategiche dei partecipanti, indipendentemente dalla loro provenienza.

Le regole del gioco sono state spiegate in modo chiaro: partendo da un set di 7 lettere, i giocatori devono formare parole incrociando quelle già presenti sulla tavola. Il punteggio viene attribuito in base alla lunghezza delle parole e al valore delle lettere utilizzate (ogni lettera ha un codice numerico). Lo scopo del gioco è quello di ottenere il punteggio più alto possibile, sfruttando al meglio le lettere e trovano parole più complesse.

Giocatore	Parole e punteggi	Punteggio totale
K.	Si (2pt.), Oca(3pt.), Dei (6pt.), Vado (10pt.)	21
AS.	Io(2pt.), Moca (5pt.), Dito (7pt.), Oro (3pt.)	17

Riflessione post attività: è interessante notare come, nonostante le diverse nazionalità e competenze linguistiche, entrambi i giocatori si sono mostrati capaci e hanno compreso il senso del gioco. Questo suggerisce che il gioco dello Scarabeo, pur richiedendo una buona conoscenza della lingua italiana, possa essere un'attività stimolante anche per coloro che sono ancora in fase di apprendimento. K. in particolare, ha espresso apprezzamento per il gioco, sottolineandone l'utilità per migliorare le proprie competenze lessicali. AS., al contrario, ha mostrato uno scarso interesse.

Risorse: il gioco si è rivelato uno strumento versatile per lo sviluppo di diverse abilità. Oltre a migliorare il vocabolario e la capacità di creare parole, esso stimola il pensiero logico, la pianificazione strategica e la capacità di adattamento a nuove situazioni.

Criticità: la necessità di rispettare regole grammaticali e sintattiche potrebbe rappresentare una sfida per coloro che hanno una conoscenza limitata della lingua italiana. Inoltre la ripetitività del meccanismo di gioco potrebbe portare alla noia, soprattutto in caso di partite prolungate.

In conclusione, lo Scarabeo si è dimostrato un'attività efficace per valutare le strategie dei partecipanti. La sua versatilità e la sua capacità di stimolare la competizione lo rendono un gioco adatto a persone di diverse età e livelli di competenza.

GRUPPO 4

Il quarto e ultimo gruppo è composto da AS., K., L. messi alla prova nel gioco di Dixit. Noto per la sua capacità di stimolare l'immaginazione e la creatività, questa attività ha coinvolto i partecipanti in una partita di interpretazione e comprensione reciproca.

La dinamica del gioco è la seguente: un giocatore, designato come narratore, sceglie una carta tra quelle che ha in mano e fornisce una descrizione vaga e suggestiva dell'immagine, in maniera criptica o astratta, senza rivelarne il contenuto. Gli altri giocatori, sulla base di questa descrizione, selezionano dalla propria mano la carta che ritengono più adatta a rappresentare ciò che ha detto il narratore. Le carte di ognuno vengono mescolate e poi scoperte, e i partecipanti devono indovinare quale sia quella scelta inizialmente dal narratore. Ad ogni turno, ci sarà un nuovo narratore interpretato da un altro giocatore a giro. Il punteggio viene attribuito in base a: se tutti capiscono la carta del narratore, così come nessuno la indovina, il narratore fa 0 punti e i giocatori 2pt. Altrimenti soltanto i giocatori che capiscono la carta giusta prendono 3pt, insieme al narratore. Inoltre i giocatori ricevono 1 punto per ogni voto ottenuto dalla loro carta.

Giocatori	Punteggi	Totale
K.	3+1+0+3+5+1+0+3+3	19
L.	5+3+2+5+5+3+2+0+5	30
AS.	1+5+2+3+0+1+5+5+3	25

Come si può notare, L. ha ottenuto il punteggio più alto. Questo risultato suggerisce una maggiore capacità di comunicare in modo efficace e di comprendere le associazioni mentali degli altri giocatori.

Riflessione post attività: ha suscitato grande entusiasmo nei partecipanti, i quali hanno dimostrato un elevato grado di coinvolgimento e partecipazione. Il gioco ha favorito la creazione di un clima di collaborazione e di scambio reciproco, stimolando la capacità empatica.

Risorse: oltre a stimolare la creatività e l'immaginazione, il gioco promuove l'interazione sociale e sviluppa la capacità di entrare nella prospettiva dell'altro.

Criticità: il successo nel gioco dipende in gran parte dalla capacità di comunicare in modo efficace e di comprendere le sfumature del linguaggio non verbale. Può rappresentare una sfida, ma anche stimolo, per coloro che hanno difficoltà a esprimere le proprie emozioni o ad interpretare quelle degli altri.

In conclusione, Dixit si è dimostrato un'attività coinvolgente e stimolante, in grado di promuovere lo sviluppo di competenze trasversali. Rappresenta uno strumento versatile e adattabile a contesti educativi diversi.

Valutazione: la valutazione del progetto si è basata sull'osservazione diretta dei partecipanti durante le attività, sui feedback raccolti al termine di ogni incontro. In questo modo è stato possibile apportare eventuali miglioramenti del progetto e garantirne l'efficacia. È stata effettuata una valutazione prima del progetto, che si descrive come una situazione nella quale gli adolescenti, partecipanti poi al progetto educativo, si dimostravano diffidenti verso l'altro, scontenti o annoiati. Durante le attività i ragazzi si sono mostrati motivati al gioco, lasciando dietro le discussioni avute con i compagni, ma facendo il lavoro di squadra e giocando assieme spensierati.

Verifica: la valutazione finale si regola su diversi indicatori di verifica:

- partecipazione e coinvolgimento: frequenza, entusiasmo e attivazione durante le attività proposte;
- apprendimento e crescita personale: sviluppo di competenze, comportamenti positivi e relazioni interpersonali;
- soddisfazione dei partecipanti: feedback diretti e osservazione del benessere

Risultati: i risultati ottenuti sono stati in gran parte positivi. Nonostante un iniziale scetticismo, la maggior parte dei partecipanti ha mostrato un crescente entusiasmo e coinvolgimento nelle attività. L'analisi dei dati raccolti ha evidenziato una varietà di profili e comportamenti nei diversi gruppi. Mentre alcuni hanno dimostrato un forte spirito di squadra e una spiccata capacità di collaborazione (gruppo 1), altri hanno mostrato un maggiore interesse per le sfide individuali (gruppo 2). Nei primi tre gruppi sono emerse alcune difficoltà in termini di rispetto delle regole. Al contrario, il quarto gruppo ha dimostrato un'eccellente capacità di comprendere e rispettare le dinamiche del gioco, evidenziando un'empatia particolarmente sviluppata. Per quanto riguarda le preferenze individuali, è emerso un chiaro interesse per la competitività in alcuni ragazzi, mentre per altri hanno preferito attività più collaborative. In gruppi più piccoli, come quelli composti da due persone, è risultato più difficile mantenere la concentrazione. È importante sottolineare che tre ragazzi in particolare, hanno dimostrato un coinvolgimento costante e un forte interesse per le attività proposte, evidenziando una particolare predisposizione per il lavoro di gruppo.

È stato osservato un miglioramento delle relazioni interpersonali e un aumento del benessere collettivo, dovuto a una maggiore conoscenza dell'altro. I partecipanti hanno mostrato maggiore apertura verso gli altri e hanno sviluppato un senso di appartenenza al gruppo, con una maggiore partecipazione alle attività della comunità.

Nonostante i risultati positivi, il progetto ha incontrato alcune difficoltà legate principalmente all'organizzazione degli incontri e alla gestione delle assenze. La flessibilità richiesta per conciliare gli impegni dei partecipanti ha reso difficile mantenere una frequenza costante. Inoltre, l'interruzione del percorso comunitario per alcuni partecipanti ha comportato una rimodulazione del progetto.

In conclusione, l'intervento educativo proposto ha evidenziato l'efficacia delle attività ludiche come strumento per promuovere la socializzazione e il benessere dei giovani partecipanti. Nonostante le difficoltà organizzative, i risultati ottenuti sono stati soddisfacenti. Il progetto ha dimostrato come un approccio ludico possa favorire lo sviluppo di competenze sociali, il rafforzamento dei legami interpersonali e il miglioramento della qualità della vita all'interno della comunità. In particolare, sono stati raggiunti obiettivi quali il rispetto reciproco, la coesione di gruppo e la promozione di un clima attivo.

5.3 Il tirocinio e la mia crescita professionale: riflessioni conclusive

Questa esperienza mi ha permesso di scoprire una nuova dimensione della mia persona e della mia professionalità. Il contatto quotidiano con i minori mi ha profondamente toccato, facendomi comprendere l'importanza di stabilire relazioni autentiche e significative. In particolare, il tirocinio mi ha permesso di approfondire la figura e il ruolo dell'Educatore professionale, e di riflettere sulla mia identità. Ho compreso l'importanza di un approccio educativo riabilitativo centrato sulla persona, che valorizzi le differenze individuali e promuova l'autonomia dei ragazzi. Inoltre, ho potuto constatare l'impatto che le relazioni educative possono avere sulla vita delle persone, compresa la mia, maturando una maggiore consapevolezza delle responsabilità etiche legate a questa professione. Questa esperienza ha consolidato la mia motivazione a perseguire questa carriera, riconoscendomi nella figura dell'Educatore professionale.

CONCLUSIONI

La presente tesi ha indagato il potenziale del gioco come dispositivo educativo all'interno di una comunità per adolescenti, con l'obiettivo di promuoverne lo sviluppo relazionale. I risultati ottenuti suggeriscono che il gioco, se progettato e implementato in modo consapevole, può essere un potente alleato per lo sviluppo psico-sociale degli adolescenti, convalidando quindi l'ipotesi iniziale. L'attività ludica è diventata un'opportunità per i ragazzi di esprimere la propria individualità, di sperimentare nuove dinamiche relazionali e di promuovere la costruzione di legami significativi. La convivenza all'interno della comunità può inizialmente intimorire i minori, tuttavia, il gioco offre un contesto sicuro e divertente per sviluppare le abilità necessarie a superare queste difficoltà. Le dinamiche ludiche hanno promosso la conoscenza reciproca e la comprensione degli altri, sviluppando le competenze fondamentali per garantire una collaborazione efficace ed attiva all'interno della struttura. Il senso di appartenenza e il gruppo coeso sono aspetti potenziati grazie alle dinamiche relazionali innescate dal gioco, contribuendo a creare un ambiente più accogliente e inclusivo, e rafforzando l'autostima.

È importante sottolineare che la ricerca è limitata all'esperienza di tirocinio in un contesto specifico della comunità per minori, pertanto non consente di generalizzare i risultati a tutte le realtà educative. Sulla base dei risultati ottenuti, si aprono interessanti prospettive da approfondire tramite ricerche future, in cui può essere possibile indagare l'efficacia di altre tipologie di attività ludiche.

In definitiva, i risultati di questa ricerca invitano a una riflessione profonda sulle pratiche dinamiche del gioco che, dall'essere considerato un'attività marginale, emerge come elemento centrale e intramontabile nella vita umana. I risultati del progetto realizzato dimostrano come il gioco sia uno strumento innovativo e versatile, valido alleato per gli Educatori professionali. Esso offre un'opportunità unica per costruire relazioni educative e favorire l'integrazione sociale degli adolescenti, promuovendo, allo stesso tempo, competenze fondamentali per affrontare le sfide della vita adulta. Investire nel gioco significa investire nel futuro dei ragazzi, dotandoli degli strumenti necessari per diventare persone consapevoli e responsabili.

BIBLIOGRAFIA

- C. Barnao, D. Fortin, *Accoglienza e autorità nella relazione educativa*, Trento, Erickson
- S. Bonichini, G. Axia, *L'osservazione dello sviluppo umano*, 2001, Roma, Carocci
- R. Caillois, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, 1958, Milano, Bompiani
- F. Cambi, *Il gioco in Occidente, storia, teorie e pratiche*, 2007, Firenze, Armando editore
- F. Crisafulli, L. Molteni, L. Paoletti, P.N. Scarpa, L. Sambugaro, *Il core competence dell'Educatore professionale*, 2010, Milano, Unicopli
- Decreto Ministeriale 520/1998, *Regolamento concernente la figura dell'educatore professionale*
- E. Fava, C. Viganò, G. Ba, *Strumenti e tecniche di riabilitazione psichiatrica e psicosociale*, 2004, Milano, Franco Angeli
- Gardella, Onorina, *L'Educatore professionale. Finalità, metodologia, deontologia*, 2016, Milano, Franco Angeli
- J. Huizinga, *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, 1938, Boston, Beacon press
- A. Ligabue, *Didattica ludica: competenze in gioco*, 2016, Trento, Edizioni Erickson
- A. Mariani, *Pedagogia generale*, 2017, Carocci
- Maida, Molteni, Nuzzo, *Osservazione ed educazione. Teorie metodologiche e tecniche*, 2009, Carocci
- Palmieri, Pozzoli, Tognetti, Rossetti, *Pensare e fare tirocinio. Manuale di tirocinio per l'Educatore professionale*, 2009, Milano, Franco Angeli
- M. T. B. Poropat, F. Lauria, *Professione Educatore, modello, metodi e strategie d'intervento*, 1998, Pisa, edizioni ETS
- R. Sgambelluri, *Il gioco come strumento di cura educativa: cenni storici e codici pedagogici a confronto*, 2015, Edizioni Erickson

- D. J. Siegel, *La mente adolescente*, 2014, Raffaello Cortina Editore
- G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, 1995, Roma, Armando Editore
- B. Sutton-Smith, *The ambiguity of Play*, 1997, Cambridge, Harvard University Press
- A. Tibollo, *La comunità per minori. Un modello pedagogico*, 2015, Milano, Franco Angeli
- R. Trichero, *Manuale di ricerca educativa*, 2002, Milano, Franco Angeli
- P. Watzlawick, *Pragmatica della comunicazione umana*, 1971, Roma, Ubaldini Editore

SITOGRAFIA

<https://ilgiocoincostruzione.weebly.com/la-storia-del-gioco.html>

<https://antrocom.net/wp/wp-content/uploads/2024/05/barbatelli-teoria-gioco.pdf>

<https://www.microbiologiaitalia.it/salute/gioco-e-stress/>

<https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo>

<https://www.laprovinciakr.it/attualita/il-futuro-dei-giochi-online-tra-nuove-tecnologie-immersione-e-accessibilita>

<https://www.unicusano.it/blog/universita/educatore-professionale/>

<https://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/BGT/00982323.pdf>

www.anep.it

<https://www.vita.it/educatore-professionale-e-ancora-possibile-parlare-di-profilo-integrato/>

<https://gnothiseautondotblog.com/chi-e-leducatore-o-educatrice-professionale-che-differenza-ce-tra-educatore-socio-pedagogico-e-socio-sanitario/>

<https://www.ordineprofessionisanitariepisalivornogrosseto.it/profilo-professionale-educatore-professionale/#:~:text=Ambiti%20Lavorativi%3A,-La%20figura%20professionale&text=%7C%20settori%20di%20intervento%20dell'Educatore,Disabilit%C3%A0%2C%20Adulti%20con%20difficolt%C3%A0%20psico-sociali.%C2%A0>

<https://iris.unibs.it/bitstream/11379/515224/1/le%20nuove%20competenze%20dell%27educatore.pdf>

<https://www.unife.it/medicina/educatore-sanitario/minisiti/psicopedagogia-e-tecniche-di-osservazione/materiale-didattico-modulo-1/articoli-per-lavori-di-gruppo/COSTA%202001%20-%20Le%20nuove%20competenze%20delleducatore.pdf>

<https://gnothiseautondotblog.com/educatore-di-comunita-minori-gestire-la-relazione-educativa-tra-sfide-e-opportunita/>

https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/la_tutela_dei_minorenni_in_comunita.pdf

<https://www.oikosjesi.it/>