



Pedagogia esperienziale e dell'avventura: quali risultati?

Nella seconda metà del 20 secolo la collettività ha sentito il bisogno di trovare strumenti volti a migliorare le competenze personali e sociali per affrontare la vita (sopravvivere e prosperare) nella società post-industriale.

Per rispondere a quest'esigenza la psicologia umanistica e sociale ha proposto una miriade di modelli, fra i quali i più promettenti sono i programmi e le metodologie che combinano esercitazioni fisiche e psicologiche (istruzione, educazione), svolti in un ambiente naturale esigente in piccoli gruppi, improntati a una spedizione di diversi giorni/settimane, basati sul principio di "stress inoculation" (uso positivo dello stress per provocare un cambiamento).

I progetti basati sulla Pedagogia esperienziale e dell'avventura, riprendono appieno questo modello e offrono sicuramente una risposta valida alla necessità di migliorare il proprio potenziale per vivere meglio nella nostra società.

Il progetto pioniere in questo ambito è stato ideato, teorizzato e realizzato agli inizi degli anni '40 in Gran Bretagna (Kurt Hahn). Rivolto a giovani militari e con una durata di 28 giorni il programma si svolgeva su piccole imbarcazioni nei mari del nord, e includeva allenamento atletico, orientamento, simulazioni di salvataggio e spedizioni in mare.

Il modello di Hahn è stato in seguito esportato, ampliato e applicato a diverse tipologie di utenti e di programmi, tipicamente tutti svolti nella natura e spesso basati sul concetto di viaggio o spedizione, dando luogo a oltre 40 vere e proprie scuole sotto la denominazione di "Outward Bound" (termine nautico che indica il momento in cui la nave lascia l'ormeggio), che oggi vedono la partecipazione di oltre 200'000 utenti/anno a livello mondiale.

Successivamente si sono sviluppate altre innumerevoli iniziative basate sui principi di "Pedagogia dell'avventura" e "Pedagogia esperienziale", in un caleidoscopio di progetti molto diversi fra loro quanto a tipologia e età di utenza, durata, obiettivi, metodo, programma e filosofia, che vedono oggi milioni di partecipanti ogni anno in tutto il globo.

Tuttavia solo negli anni '70 si è iniziato ad analizzare i riscontri di tali progetti, in concomitanza con la necessità di fornire risultati sui successi registrati in un campo molto variegato e in continua evoluzione, con diverse ricerche e pubblicazioni sulle ricadute positive di singoli programmi, purtroppo senza unità di linguaggio, metodologia e strumenti, ma soprattutto in assenza di una reale analisi scientifica trasversale.

Negli ultimi due decenni la ricerca si è orientata maggiormente verso la meta-analisi (tecnica statistica che analizza un gruppo di studi primari sullo stesso argomento, allargando il numero dei soggetti studiati per aumentare la significatività scientifica), nell'intenzione di unificare il linguaggio, definire strumenti di valutazione dei risultati tenendo maggior conto di alcune variabili (categorie di progetti, utenza, durata, filosofia) e proporre metodologia e strumenti di analisi (per il futuro).

Abbiamo ritenuto particolarmente interessante il lavoro di James Neill:

*Enhancing Life Effectiveness: The Impacts of Outdoor Education Programs - James T. Neill
Doctor of Philosophy University of Western Sydney (2008)*

La sua ricerca raccoglie e analizza gli studi di numerosi ricercatori suoi predecessori nel campo della Pedagogia dell'avventura. Sulla base degli esiti dei progetti analizzati, determina quali siano gli ingredienti necessari affinché un progetto sia efficace, i parametri da considerare per valutarne i risultati, e la quantificazione degli stessi.

Ciò nondimeno questo approccio metodologico, sebbene cerchi di chiarire i risultati e le tendenze emerse in un gran numero di studi precedenti, ha dei limiti: le numerose variabili e le differenti definizioni operative rendono infatti molto complessa la codificazione e il confronto dei risultati.

Ingredienti affinché un progetto educativo sia efficace: (Neill-2008)

- Realizzato in un ambiente naturale esigente, in assenza o con poca tecnologia
- Improntato a un viaggio/spedizione
- Svolto in piccolo gruppo, accompagnato in un clima di sostegno e apprendimento
- Basato su elementi avventurosi, attività avvincenti e sfida
- Volto all'azione /che richieda la partecipazione attiva degli utenti
- Fondato su una "filosofia" (un insieme di valori e metodi che lega i precedenti principi)

Parametri da prendere in considerazione per valutare l'efficacia di un progetto

La valutazione dell'efficacia di un progetto è misurata in funzione dei miglioramenti riscontrati nella "Life effectiveness" o "Life skills" dei partecipanti (Neill, 2008).

Secondo la definizione data dall'OMS (Organizzazione Mondiale della sanità-divisione della Salute mentale), le "Life skills" sono abilità/capacità/competenze personali e sociali che permettono di acquisire un comportamento versatile e positivo, grazie al quale l'individuo è in grado di affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana in una società complessa.

Le "Life skills" che si possono determinare sono innumerevoli, tuttavia l'OMS ha individuato un gruppo fondamentale di competenze che deve rappresentare il fulcro delle iniziative sulla promozione della salute e del benessere di bambini e adolescenti (OMS, 1994):

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Capacità di prendere decisioni; | 2. Capacità di risolvere i problemi; |
| 3. Creatività; | 4. Senso critico; |
| 5. Comunicazione efficace; | 6. Capacità nelle relazioni interpersonali; |
| 7. Autoconsapevolezza; | 8. Empatia; |
| 9. Gestione delle emozioni; | 10. Gestione dello stress |

Le competenze sopra elencate possono essere apprese e migliorate, e i progetti basati sugli ingredienti precedentemente enumerati offrono una valida opportunità per incrementare il proprio potenziale.

Gli effetti dell'educazione alle "Life skills" prevengono problemi di salute pubblica e sociale, e l'instaurarsi di comportamenti negativi e a rischio in risposta agli stress quali: il fumo, l'abuso di droghe e di sostanze, le gravidanze adolescenziali, l'AIDS, la violenza e il suicidio. (Botvin et al., 1980,1984; OMS, Geneve, 1996; Olweus, 1990; Speltini, 1993

Le "Life skills" sono le colonne portanti di un percorso di crescita personale completo, necessarie per **"Essere protagonisti della propria vita e viverla pienamente"**

Un progetto educativo dovrà quindi essere valutato per la reale opportunità offerta ai partecipanti di acquisire/migliorare le proprie competenze personali e sociali, stabilite dall'elenco precedente.

Valutazione dei risultati

Gli studi considerati da Neill, confermano tutti che la partecipazione a un "progetto educativo all'aperto" (Outdoor Education Program) produce un progresso delle proprie "Life skills", pur se in termini numerici i risultati degli studi al riguardo non sono univoci.

Le ricerche svolte negli anni '80 (dette tradizionali) esprimono i risultati in percentuale di successo (partecipanti che hanno migliorato la loro "Life effectiveness"). Questo dato non ha però un valore qualitativo, inoltre i risultati, spesso, non contemplano la persistenza degli effetti a lungo termine.

Le indagini più recenti, basate sulla meta-analisi e analisi comparativa, riportano i risultati in termini di "ampiezza dell'effetto" (Effect size): "quanto cambia" una persona fra due momenti diversi (prima e dopo la partecipazione a un progetto). L'ampiezza dell'effetto e la sua persistenza nel tempo sono calcolate paragonando i risultati ottenuti dai partecipanti con i valori di una popolazione standard di riferimento.

Per un profano questi dati sono di difficile lettura, è tuttavia interessante rilevare che le ricerche "tradizionali" concludono che il **64-72% dei partecipanti ha dimostrato un sensibile miglioramento delle competenze personali e sociali** a breve termine, mentre la persistenza nel tempo, benché promettente, è più difficilmente quantificabile, per insufficienza di dati. (Neill, 2008)

Le analisi più recenti (Neill) confermano la tendenza, pur se con esiti leggermente meno ottimisti. Tuttavia si riscontra che i risultati ottenuti dai singoli ricercatori differiscono molto fra di loro (fino al 20%), ragione per la quale è necessario sviluppare strumenti e metodologie di raccolta dati che tengano maggior conto di tutte le variabili implicate (tipologia e durata del progetto, età e esigenze dell'utenza, obiettivi, ecc) per garantire un procedimento di analisi e delle conclusioni più scientifici.

È interessante notare che molti studi rilevano come una durata lunga del progetto (oltre 20 giorni) e un'età più giovane dei partecipanti (considerati a partire da 14 anni), ottengano migliori risultati.

I Progetti Educativi Itineranti dell'associazione Il Sorgitore: Un'educazione alle Life Skills

L'iniziativa de Il Sorgitore è nata sull'esempio di progetti simili, in particolare in Francia e Italia, dove vantano lunga tradizione, con la chiara percezione, dettata prevalentemente da decenni di esperienza di navigazione, che i progetti proposti possono realmente offrire ai giovani un'opportunità di crescita.

Considerata la brevità della nostra storia e l'esiguo numero di partecipanti (3 progetti - 18 adolescenti), non avrebbe alcun senso entrare in un discorso statistico in relazione diretta con i nostri progetti.

Ciò nonostante possiamo certamente asserire che i programmi proposti si conformano totalmente ai parametri considerati essenziali affinché i progetti siano efficaci, e che i risultati sono in linea con quanto rilevato statisticamente dai ricercatori.

La nostra esperienza conferma che i partecipanti, al rientro, hanno sviluppato maggiori/migliori:

- motivazione (di portare a termine un impegno)
- gestione delle relazioni interpersonali
- controllo emotivo
- coraggio
- fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità (autostima) e negli altri (in particolare negli adulti)
- consapevolezza del proprio valore
- perseveranza
- responsabilizzazione

In sostanza un miglior "Locus of control" (modalità con cui un individuo ritiene che gli eventi della sua vita siano prodotti da suoi comportamenti o azioni, piuttosto che da cause esterne indipendenti dalla sua volontà quali caso, destino, o terze persone), e una migliore "Life effectiveness".

Le migliori competenze personali e sociali acquisite si sono tradotte in molti casi in risultati concreti a breve e medio termine (6 mesi-3 anni), verificati e comprovati dagli educatori di riferimento dei ragazzi:

- maggior autonomia
- diminuzione dell'ansia e dell'aggressività
- acquisizione del giusto distacco dai propri problemi
- riavvicinamento alla famiglia
- ripresa degli studi e/o motivazione per trovare un lavoro
- migliori e più stabili relazioni sociali e affettive
- progetti di vita concreti

Gli obiettivi di un Progetto Educativo Itinerante (migliorare la propria "Life effectiveness") possono certamente esser raggiunti con altri mezzi, quali i percorsi educativi tradizionali proposti da strutture residenziali. Tuttavia si osserva che la partecipazione (anche solo parziale) a un Progetto Educativo Itinerante in barca permette un'accelerazione significativa del processo di incremento del proprio potenziale, e che questi programmi offrono uno strumento di cambiamento molto efficace, in particolare quando sono integrati in un iter educativo di lunga durata e i partecipanti possono essere seguiti prima e dopo l'esperienza dai loro educatori.

L'approccio pragmatico e empirico che caratterizza il nostro operato, per altro in linea con il metodo necessario per affrontare ogni navigazione in mare, ci induce a dare un'importanza maggiore a quanto verificato sul campo nel corso dei nostri progetti, più che alle teorie e alle statistiche, che appaiono essere ancora acerbe. Per questo ci piace fare nostra la risposta che Alan Ewert, (teorizzatore della Pedagogia dell'avventura: *Outdoor adventure pursuits: foundations, models, and theories - 1989*) diede alle critiche sulla pochezza delle deduzioni scientifiche riguardo ai risultati dei progetti di questo tipo:

"Abbiamo scoperto una scatola nera educativa.

Non sappiamo né come né perché, ma sappiamo che funziona" (Ewert, 1982).

Il Sorgitore, collaborando con le strutture educative residenziali, opera nell'ambito della prevenzione, prima dell'insorgere di devianze, esclusione sociale, o necessità di assistenza da parte della società: gli esiti ottenuti sono importanti, non solo per i partecipanti stessi, ma anche per tutta la collettività.

Referenze

<http://www.reviewing.co.uk/research/links.htm>
<http://www.wilderdom.com>
<http://www.aee.org/whitepapers>
<http://www.outwardbound.net>
<http://www.youngendeavour.gov.au/site>

Progetti analoghi

<http://brigantine.ch>
<http://sillage.asso.fr>
<http://www.belespoir.com>
<http://www.jugendschiffe.ch>
<http://www.unionevelasolidale.org>