

PROGETTI

# Minori e giovani adulti autori di reato. Consorzio Sir: "Cambiare rotta si può"

11 Dicembre 2024



Gigliola Alfaro

Attraverso percorsi specifici, grazie a "Game on: liberi di mettersi in gioco" finanziato dall'impresa sociale **Con i Bambini** e "Asteroidi" finanziato da Regione Lombardia, nell'ultimo triennio sono stati accompagnati oltre 400 giovani autori di reato nel recupero e rimessa in discussione della propria direzione deviante con la costruzione di progettualità integrate con tutta la rete di riferimento



(Foto Consorzio Sir)



Dare una opportunità di “cambiare rotta” e rimettersi in carreggiata a minori e giovani adulti autori di reato: di questa scommessa si è parlato a Palazzo Pirelli della Regione Lombardia, a Milano, lunedì 9 dicembre, durante l’evento “Ragazzi ancora in gioco: traiettorie evolutive per minori e giovani adulti autori di reato”, promosso da Consorzio Sir e dedicato alle storie di vita di questi ragazzi che possono ancora cambiare rotta e ripensare il proprio futuro. Il titolo della giornata – “Ragazzi ancora in gioco” – è legato al gioco inteso come gaming, strumento e linguaggio che si è rivelato utile per lavorare **con i** ragazzi, mentre le “traiettorie evolutive” sono relative ai percorsi che hanno accompagnato nell’ultimo triennio oltre 400 giovani autori di reato nel recupero e rimessa in discussione della propria direzione deviante **con** la costruzione di progettualità integrate **con** tutta la rete di riferimento.

Sono state raccontate storie di trasformazione attraverso esperienze concrete, evidenziando come progetti mirati possano offrire ai giovani una seconda chance. Tra questi i progetti “Game on: liberi di mettersi in gioco” finanziato dall’impresa sociale **Con i Bambini** e “Asteroidi” finanziato da **Regione Lombardia**, due iniziative che affrontano il problema da prospettive complementari intervenendo sia con i minori all’interno dell’**Ipm Beccaria**, sia nel reparto giovani adulti di **San Vittore**, ma anche nei percorsi territoriali per i ragazzi in carico a Ussm (Ufficio Servizi sociali per i minorenni del Ministero di giustizia).

**Elisabetta Palù**, direttore reggente della casa circondariale di Milano San Vittore, ha riportato che solo nel carcere di San Vittore si contano oltre 282 ragazzi tra i 18-25 anni, mentre 209 hanno tra i 25 e i 30 anni, spesso segnati da traumi e difficoltà a rispettare alle regole del sistema carcerario: di qui la necessità di intervenire con progetti mirati per cercare di coinvolgere i giovani attraverso attività che catturassero il loro interesse combattendo l’apatia e stimolando un percorso di crescita.

Attraverso “**Asteroidi**”, progetto biennale che coinvolge 6 partner (Sir, Sherwood, Pratica, Cascina Biblioteca, Arca di Noè),

*sono stati realizzati laboratori interni all’Istituto penale di Milano San Vittore di writing, rap e multimediale/podcast, per favorire l’espressione*

*creativa e la gestione delle emozioni, e avviata la sperimentazione della tecnica Dbt (Dialectical behavior therapy), per migliorare la condizione di benessere dei ragazzi e ridurre la dis-regolazione emotiva e l'autolesionismo oltre a percorsi di reinserimento socio-lavorativo sul territorio milanese.*

Per i ragazzi più fragili, sempre più numerosi, anche in conseguenza dei gravi traumi migratori o della provenienza da contesti multiproblematici, risultano importantissime le attività espressive di tipo laboratoriale, sviluppate anche all'interno degli Istituti, che permettono di liberare una parte emotiva che rimane altrimenti compressa e rischia di evolvere in autolesionismo o rischio suicidario.

La coordinatrice dell'area carcere del Consorzio Sir **Simona Silvestro**, psicologa e criminologa, ha raccontato che

*questo progetto ha permesso negli anni di sviluppare interventi innovativi come un Centro diurno interno all'Istituto penale minorile Beccaria, al quale partecipano i ragazzi con maggiori fragilità, che faticano a svolgere attività di tipo formativo e/o lavorativo e che punta sulla creazione di uno spazio dove la relazione è al centro e con la condivisione di attività del quotidiano e un laboratorio di arteterapia.*

**"Game on: liberi di mettersi in gioco"** è un progetto triennale finanziato da **Con i Bambini** attraverso il bando "Cambio rotta" che si rivolge a giovani autori di reato segnalati all'autorità giudiziaria e già in carico a Ussm o ai Servizi sociali territoriali.

*Ha interessato 3 province lombarde: Milano, 5 ambiti a Sud-Ovest della Città metropolitana, 5 ambiti della Provincia di Monza-Brianza e la Provincia di Pavia, coinvolgendo 20 partner. Il modello è quello della presa in carico precoce, offrendo interventi di aggancio, supporto educativo di un case manager e protagonismo positivo dei ragazzi con la possibilità di riparare al danno sociale dove possibile prima che venga avviato il procedimento penale.*

A ciò si aggiungono azioni di prevenzione, sostegno delle famiglie e della comunità educante, e messa in rete con degli attori degli organismi della giustizia minorile, dei Servizi sociali e del Terzo settore.





L'area della formazione e del supporto all'inserimento lavorativo ha rappresentato una fetta importante degli interventi realizzati, in particolare con

*azioni formative specifiche nell'ambito della ristorazione e della caffetteria e bar ma anche nell'ambito dell'agricoltura sociale e della manutenzione del verde.*



(Foto Consorzio Sir)



(Foto Consorzio Sir)

In modo innovativo i percorsi di gruppo hanno permesso ai ragazzi di sperimentare un'identità diversa da quella deviante e delle relazioni positive con gli altri ragazzi e operatori. Particolarmente efficaci sono risultate le attività di outdoor education:

*trekking in montagna, arrampicata, ma anche le attività sportive in gruppo guidati da educatori, come il pugilato.*



(Foto Consorzio Sir)



(Foto Consorzio Sir)

Un'azione particolare del progetto "Game on" ha riguardato il tema dell'adozione e della devianza: partendo dagli studi che dimostrano il dato in crescita dei ragazzi adottivi che entrano nel circuito del penale minorile; "Game on" ha disegnato percorsi specifici rivolti a ragazzi adottivi e alle loro famiglie per affrontare la crisi, supportandoli

attraverso azioni individuali e di gruppo.

Il 93% dei ragazzi seguiti nei percorsi sono maschi, il 59% sono minorenni tra i 14 e i 17 anni, mentre il 36 % hanno tra i 18 e i 21 anni.

*I giovani incontrati nei percorsi esterni di messa alla prova o detenzione domiciliare sono in prevalenza italiani o stranieri di seconda generazione nati in Italia, mentre si registra un numero più significativo di giovani stranieri, spesso giunti in Italia come minori non accompagnati, all'intero dell'Ipm Beccaria in misura cautelare.*

**Tamara Trento**, dirigente della Struttura Inclusione sociale, contrasto alla povertà e marginalità della Direzione generale Famiglia solidarietà sociale, disabilità e pari opportunità, ha riferito che la Regione Lombardia è molto attenta alle persone sottoposte a provvedimenti dell'autorità giudiziaria: la legge regionale del 2017 prevede delle azioni specifiche di tutela nei confronti di queste persone.

*Nell'ultimo biennio sono stati oltre 28 milioni di euro per azioni di inclusione sociale lavorativa nei confronti degli autori di reato, con particolare attenzione a minori e giovani adulti.*

**Francesco Marini** di **Con i Bambini** ha parlato del grosso investimento dell'impresa sociale con il bando "Cambio rotta" sui ragazzi autori di reato, anche in contrasto ai fenomeni delle baby gang. L'importanza di questi progetti è stata quella di

*ritagliare percorsi sartoriali individualizzati per questi ragazzi ma occuparsi anche della comunità educante, ovvero famiglie e operatori e strutturare insieme una rete intorno ai ragazzi per supportarli integrando le risorse del terzo settore e delle Istituzioni.*

**Rosanna Capelli**, direttrice dell'Ussm, ha evidenziato

*l'importanza di aver realizzato attraverso il progetto "Game on" alcuni interventi specifici realizzati a favore di ragazzi adottivi autori di reato con percorsi formativi comuni tra assistenti sociali del Servizio; inoltre il progetto ha rappresentato una risorsa importante per le attività offerte ai ragazzi sia per i lavori socialmente utili sia per potenziare le opportunità formative e lavorative.*

Anche sul piano della sensibilizzazione il progetto "Game on" ha svolto un ruolo importante con oltre 1.100 giovani intercettati con percorsi di prevenzione nelle scuole e nei Centri di aggregazione

giovanile, attraverso l'utilizzo del gioco in scatola e del videogame prodotti insieme ai ragazzi.

Scarica l'articolo in  PDF /  TXT /  RTF



Argomenti **CARCERI** **CRIMINALITÀ** **DETENUTI** **GIOVANI** **MINORI**

**POVERTÀ EDUCATIVA** **RAGAZZI** **REATI** Persone ed Enti **CON I BAMBINI**

Luoghi **MILANO**

11 Dicembre 2024

© Riproduzione Riservata