



Cofinanziato
dall'Unione europea

DALLE IDEE ALLE AZIONI

RACCOLTA DI STRUMENTI E ATTIVITÀ





CARO LETTORE.

Questa è una raccolta di strumenti e attività pronti all'uso per giovani utopisti, animatori giovanili locali e altri professionisti che fungono da guida pratica su come concretizzare le idee.

Scegliere saggiamente; attraverso questo toolkit, ti aiuteremo a raggiungere i tuoi obiettivi e realizzare utopie!



STRUMENTI

1. INTRODUZIONE ED ESPLORAZIONE DI IDEE

2. KIALO

3. AROUND BELONGING

4. CHATFUEL

5. PADLET

6. GIOCO DI OSSERVAZIONE

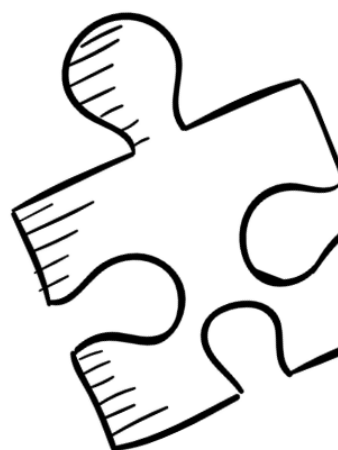
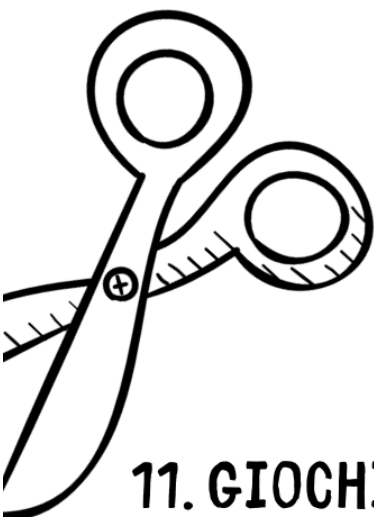
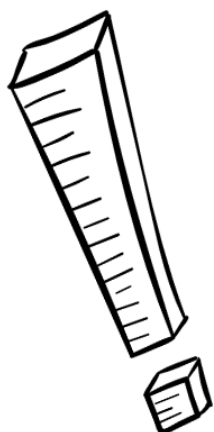
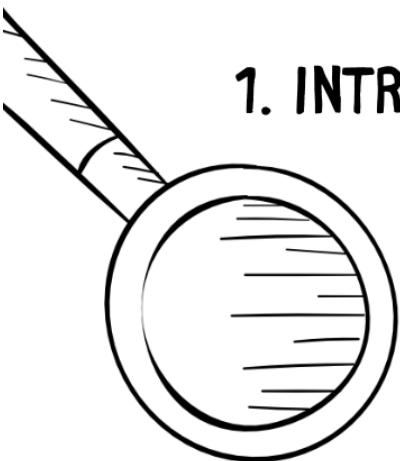
7. MURAL

8. MENTIMETER

9. LISTA DI CONTROLLO: COME
PREPARARE UN DISCORSO

10. SCHEDE PER FACILITARE LA
DISCUSSIONE

11. GIOCHI PER GIOCARE – COINVOLGERE – PARTECIPARE





INTRODUZIONE ED ESPLORAZIONE DI IDEE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

La piattaforma dell'Università di Harvard, chiamata Project Zero, mostra gli approcci in base al modo di pensare. Può aiutare gli operatori giovanili a dare un metodo che aiuti i partecipanti ad articolare il loro pensiero all'inizio di un'esperienza di apprendimento e ad accendere la curiosità e la meraviglia degli studenti, stimolando ulteriori esplorazioni. Può rafforzare i risultati di apprendimento dei partecipanti.

Può funzionare per tutti gli studenti ma anche per gli adulti; funziona al meglio se i partecipanti hanno più o meno la stessa età.

★ STRUMENTI E RISORSE

Questa è una [piattaforma online](#) per la preparazione, quindi durante le attività non è necessario usarla. Sono necessari facilitatori o operatori giovanili ben preparati e con un buon senso dell'ascolto attivo. Da parte dell'animatore o del facilitatore, è necessaria la conoscenza della lingua inglese. Per la preparazione è necessaria una connessione a internet e un computer/smartphone.

★ INCLUSIONE

Gli approcci possono essere adattati a qualsiasi tipo di gruppo svantaggiato.






★ DESCRIZIONE

La missione di Project Zero è comprendere e coltivare le potenzialità umane - come l'apprendimento, il pensiero, l'etica, l'intelligenza e la creatività - in tutti gli esseri umani. In generale, può collegarsi a qualsiasi argomento, ma la piattaforma dà alcuni suggerimenti di apprendimento. Questa suddivide il modo di pensare e di apprendere nelle seguenti sezioni:

- ✦ routine di pensiero fondamentali
- ✦ introdurre ed esplorare le idee
- ✦ approfondire le idee
- ✦ sintetizzare e organizzare le idee
- ✦ indagare su oggetti e sistemi
- ✦ assunzione di prospettive
- ✦ considerare controversie, dilemmi e prospettive
- ✦ possibilità generali e analogie
- ✦ esplorare arte, immagini e oggetti
- ✦ pensiero globale

★ SUGGERIMENTI PER OPERATORI GIOVANILI

- ✦ Porre domande riflessive sui bisogni del gruppo di giovani, sulle dimensioni dell'apprendimento, sugli orientamenti, sulle capacità, ecc.
 - ✦ Cercare di pensare fuori dagli schemi durante la preparazione dell'attività/ credere nei metodi creativi.
 - ✦ Porre domande riflessive su se stessi come professionisti
 - ✦ Prendersi il tempo necessario per prepararsi adeguatamente a usare questo metodo.
- 



KIALO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Questo strumento online è una piattaforma molto popolare e facile da usare per discutere di argomenti concreti. Fornisce suggerimenti, argomenti pro e contro e offre diversi livelli in base all'età. È molto utile per sviluppare le capacità di dibattito in inglese, tedesco, francese, spagnolo o portoghese per tutti gli scolari a partire dagli 8 anni. Gli argomenti sono per lo più temi importanti, popolari e globali di cui i partecipanti potrebbero aver sentito parlare. Un ottimo strumento per esercitare la comunicazione assertiva, il pensiero critico e l'ascolto attivo.

★ STRUMENTI E RISORSE

[Kialo](#) è una piattaforma online, ma gli animatori possono adattarla a versione offline e può essere completata con altri argomenti rilevanti.

Per la versione online è necessario un computer o uno smartphone e almeno un facilitatore.

Nella versione offline, è necessaria un'area ottimale per un gruppo con argomenti scritti e la possibilità di sedersi comodamente (all'interno o all'esterno).

★ INCLUSIONE

Può includere partecipanti da tutto il mondo, ed è anche una buona alternativa da usare come social media, per cui i giovani possono incontrare altri online e continuare la discussione su altre piattaforme.





★ DESCRIZIONE

Ogni dibattito su Kialo inizia con una tesi, cioè con l'argomento di cui si discute. Seguono le affermazioni. Da una parte, quelle che sostengono la tesi e dall'altra quelle che vi si oppongono. È possibile creare e spostare facilmente le affermazioni, dove si ritiene che siano più adatte. È possibile commentare, modificare, ecc. le affermazioni e i commenti; la piattaforma è molto intuitiva e facile da usare.

I partecipanti devono registrarsi per utilizzare la piattaforma, ma è una procedura semplice.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

- ★ Preparatevi a questa attività e verificate la comprensione e la fonte di un argomento prima di utilizzarlo.
- ★ È preferibile che l'animatore sia un moderatore non invadente nel corso dell'attività.





AROUND BELONGING

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Around belonging è una mappa di autovalutazione creata nell'ambito di un progetto Erasmus+ KA2, Youthtustainability, da operatori giovanili ed esperti della comunità. Gli obiettivi di apprendimento dello strumento sono il monitoraggio e lo sviluppo del senso di appartenenza degli individui, sostenendoli nel conoscere meglio la loro comunità locale, nel comprendere meglio i bisogni locali e nell'avviare una discussione per diventare cittadini attivi. Riflettono sulla necessità di comunità sostenibili e di coinvolgere i giovani nel processo decisionale locale e favoriscono il dialogo tra giovani e professionisti sul loro legame con il luogo in cui vivono. Le mappe possono essere l'avvio perfetto per diventare cittadini attivi per diversi gruppi di età di giovani.

★ RISORSE E STRUMENTI

Questo strumento è stato creato per eventi e attività in loco. Tutte le mappe sono scaricabili dal sito web di [Youthtustainability](https://youthtustainability.eu) e disponibili in inglese, ungherese, slovacco e portoghese.

Si consiglia di stampare le mappe a colori, fronte/retro e in formato A3 (una per ogni gruppo). Oltre alla mappa, offrire ai gruppi fogli A4 vuoti e penne o matite per prendere appunti.

★ INCLUSIONE

Le mappe sono state create come strumento di educazione non formale; pertanto, il formato supporta l'approccio multisensoriale, che le rende perfette per le persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Ritagliate le strade e i simboli di "Map for Youth" e utilizzateli con i partecipanti ipovedenti





★ DESCRIZIONE

Lo strumento contiene tre mappe, che funzionano come tre strumenti diversi; pertanto, consente al gruppo target (giovani e operatori giovanili locali) di utilizzarle in base ai propri obiettivi. In ogni caso, è possibile svolgere una sessione più estesa in cui si ha il tempo di scoprire tutte le aree delle mappe, ma è anche possibile dividerla per più eventi o sessioni. Tempo ottimale: 10 minuti per scoprire lo strumento, comprendere gli scopi e gli obiettivi, 60-70 minuti per il lavoro di gruppo, 20 minuti per la riflessione e la conclusione.

- ✦ **Mappa di voi** - Per gli operatori giovanili locali (individualmente o in piccoli gruppi di 2-6 persone, per garantire il tempo necessario alla discussione). Questo strumento può essere utile sia per i principianti che per i professionisti più esperti che desiderano pensare ai bisogni locali da una prospettiva diversa o affrontare il senso di appartenenza.
- ✦ **Mappa dei giovani** - Per un gruppo di giovani (2-6 persone - per garantire il tempo necessario alla discussione). È uno strumento per i principianti e può adattarsi a diverse fasce d'età, dai 14 ai 30 anni, con un'adeguata facilitazione.
- ✦ **Mappa per i giovani** - Questa mappa è per idee originali ed esigenze uniche; potete adattarla e aggiornarla in base al gruppo target, agli obiettivi e alle esigenze.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Se desiderate valutare e sviluppare il vostro livello di coinvolgimento o indirizzare l'attenzione dei giovani su questioni locali e coinvolgerli in discussioni o addirittura in processi di cambiamento, questo strumento fa per voi!

Oltre ai suggerimenti forniti dai creatori, diamo i seguenti:

- ✦ Delegare un facilitatore per ogni gruppo, che possa anche prendere appunti (animatore o giovane più esperto che si offre volontario per questo ruolo).





- ✦ In caso di gruppi multipli, la prima parte dell'attività di scoperta dello strumento e di accordo sulle regole può essere un'attività di tutto il gruppo. Le domande o le idee degli altri possono essere preziose per tutti.
- ✦ Siate flessibili! Anche se la discussione può essere molto interessante, richiede tempo, non esitate a discutere meno argomenti o domande che avevate previsto, se altre questioni sono coinvolgenti e stimolanti per i partecipanti.
- ✦ Lasciate sempre abbastanza tempo per la riflessione.





CHATFUEL

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Chatfuel è un software che vi assiste nella creazione del vostro chatbot collegato a diverse piattaforme di social media senza bisogno di codifica.

I chatbot in ambito educativo sono sempre più diffusi; possono funzionare perfettamente come assistente educativo e con essi è più facile adattare i contenuti alle esigenze individuali. Possono adattarsi a qualsiasi argomento, quindi possono fare riferimento a diverse esigenze. A seconda dell'obiettivo e del contenuto, possono funzionare con diverse fasce d'età e livelli di coinvolgimento.

★ STRUMENTI E RISORSE


La versione più comune di Chatfuel è collegata a Facebook Messenger; pertanto, è necessario disporre di un account Facebook per accedere. È possibile collegare il chatbot anche a Instagram, WhatsApp o al proprio sito web.

Suggeriamo di iniziare con la versione gratuita e, se ritenete che le 50 conversazioni/mese non siano sufficienti, potete aggiornare il vostro account al livello Imprenditore, che, rispetto alla limitazione della versione gratuita, consente ai vostri utenti di avviare 500 conversazioni/mese.

★ INCLUSIONE

I chatbot sono interattivi, supportano l'approccio multisensoriale e sono costantemente disponibili, in modo da poter fornire un supporto individuale in qualsiasi momento, il che è fondamentale per gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Chatfuel consente di





utilizzare video con sottotitoli e voci fuori campo per i partecipanti con problemi di vista o di udito.

★ DESCRIZIONE

La piattaforma di Chatfuel è intuitiva e potete lavorare al vostro chatbot contemporaneamente al vostro team. La creazione consiste nel collegare diversi blocchi per costruire i vostri flussi. Per i dettagli, vi suggeriamo di scoprire il canale Youtube di Chatfuel. È possibile implementare video, immagini, contenuti scaricabili e persino GIF.

In relazione al senso di appartenenza e all'educazione alla cittadinanza, suggeriamo di utilizzare un chatbot per insegnare il background culturale e storico di un paese/città e scoprire i suoi luoghi famosi e i suoi tesori nascosti. Lo sviluppo del senso di appartenenza è fondamentale in termini di partecipazione attiva. Quando i giovani conoscono meglio il loro territorio e la loro comunità, sono più legati al luogo, più disposti a identificare i problemi e a lavorare attivamente per la loro soluzione.

La creazione di un chatbot potrebbe essere un grande sforzo, ma può supportare il vostro lavoro alleggerendolo.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Se decidete di creare il vostro primo chatbot, tenete presente quanto segue:

- ✦ Date sempre uno scopo e una personalità al vostro chatbot; vi aiuterà a scegliere le caratteristiche e a trovare il tono delle conversazioni. Non esitate mai a dargli un nome.
- ✦ Scegliete la piattaforma con saggezza. Chiedete in giro quale sia la più popolare tra i giovani.
- ✦ Potete impostare il vostro chatbot in diverse lingue per le comunità internazionali.





Prima di condividerlo con il pubblico più significativo:

- ✦ Testate i flussi con alcuni volontari del vostro gruppo target.
- ✦ Raccogliete i feedback.
- ✦ Sviluppate i flussi in base a questi ultimi.





PADLET

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Padlet è un software basato su cloud che consente agli utenti di partecipare a collaborazioni in tempo reale. Si tratta di uno strumento ben personalizzabile per la raccolta di idee e il brainstorming online per sviluppare diverse capacità di lavoro di squadra, di comunicazione o di organizzazione.

I ragazzi di solito sanno come rendere il loro quartiere più a misura di giovani, ma hanno bisogno di un supporto professionale o di un team con la stessa passione per realizzare i loro obiettivi.

Con Padlet, i giovani possono trovare progetti a cui aderire, ma anche condividere le proprie idee e trovare altri interessati allo stesso argomento. La piattaforma può essere un punto di partenza per un nuovo progetto o per un ulteriore brainstorming e organizzazione; pertanto, può essere preziosa per diversi gruppi target e progetti.


★ STRUMENTI E RISORSE

Andate sul sito di [Padlet](#) e create il vostro account! Con la versione gratuita, è possibile usufruire di tutti i vantaggi di Padlet, ma ci sono alcune limitazioni, come la possibilità di avere solo tre bacheche contemporaneamente e un limite di 20 MB per la pubblicazione di file; quindi richiede un po' più di attenzione da parte dell'host, ma è possibile gestirlo. Esistono anche altri pacchetti; vale la pena dare un'occhiata se vi siete innamorati di Padlet..

★ INCLUSIONE

Padlet è estremamente personalizzabile e anche la versione gratuita consente agli utenti di creare diversi messaggi multimediali e collaborare in tempo reale, con opzioni di condivisione e presentazioni visive; quindi questo strumento è perfetto per le persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento.





L'interfaccia è facile da usare ed è intuitiva; consente l'accesso a più dispositivi, supportando i ragazzi con minori opportunità o con analfabetismo informatico.

★ DESCRIZIONE

Per incoraggiare la partecipazione attiva e le azioni locali, con Padlet proponiamo i seguenti esempi:

✦ **Raccogliere diverse idee locali**

Potete aiutare i giovani a condividere le loro idee, a fare brainstorming con altri e a trovare collaboratori. Create una piattaforma accattivante e invitate i giovani locali a condividere i loro pensieri o le loro esigenze.

✦ **Creare una scheda di progetto**

Questo utilizzo permette ai giovani di lavorare insieme ai loro progetti e di mettere in pratica le loro idee.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Raccogliere diverse idee locali

- ✦ A seconda delle dimensioni della piattaforma, avrete bisogno di moderatori che possano filtrare i contenuti dannosi, incoraggiare i giovani impegnati con grandi idee e aiutarli a trovarsi tra loro con progetti uguali o simili.
- ✦ Ricordate che i team avranno probabilmente bisogno di un supporto professionale, per cui il lavoro può essere impegnativo.





Creare una scheda di progetto

- ✦ Questa opzione richiede un supporto professionale ai giovani che parteciperanno. Potete offrire altri strumenti per sostenere il loro lavoro (Consultate i piani d'azione e il modello di azione di questo kit di strumenti)
- ✦ Ricordate ai partecipanti che, oltre alla cooperazione online, sono preziosi gli incontri faccia a faccia. Offrite loro uno spazio e un'attività per rompere il ghiaccio e creare una squadra.
- ✦ Come chiunque altro, i giovani hanno bisogno della sensazione di successo per andare avanti. Mantenete alta la motivazione per raggiungere i loro obiettivi e sosteneteli in qualsiasi modo. Rientrerà fra i vostri compiti fare in modo che si sentano coinvolti.
- ✦ Non dimenticate mai di festeggiare quando il progetto è concluso.





GIOCO DI OSSERVAZIONE NEL QUARTIERE – SCHEDA PRATICA

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Lo strumento permette di seguire un percorso guidato per osservare il proprio quartiere, ponendo domande a cui i giovani devono rispondere, stimolandoli a formarsi una propria idea del contesto in cui vivono.

Gli obiettivi di apprendimento sono:

- ✦ Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e ragionamenti;
- ✦ Utilizzare l'osservazione come strumento conoscitivo della realtà e come base per il pensiero critico.
- ✦ Stimolare i giovani ad osservare (non solo a guardare) ciò che li circonda;
- ✦ Comprendere l'importanza di formarsi una propria opinione su beni di interesse comune;
- ✦ Comprendere l'importanza di contribuire al benessere della propria comunità esprimendo la propria opinione su ciò che potrebbe essere migliorato.

Lo strumento è applicabile a qualsiasi età ed è facile da usare perché si basa su domande a scelta multipla. Quello che si potrebbe cambiare è il livello di analisi nella parte in cui si chiede di riflettere e descrivere le ragioni delle risposte fornite. È utile proporre di lavorare in piccoli gruppi.





★ STRUMENTI E RISORSE

Viene fornito un foglio di lavoro da seguire. Può essere utilizzato online o stampato.

Si propone di fare una passeggiata nel quartiere per rispondere alle domande durante o dopo aver osservato insieme i vari aspetti cruciali. È quindi utile che il facilitatore che utilizza lo strumento conosca bene la zona e abbia un'idea preventiva di dove è necessario concentrare l'attenzione (eventualmente anche per modificare il foglio di lavoro, aggiungendo aspetti che possono essere rilevanti).


★ INCLUSIONE


Per rendere più inclusiva l'attività:

- ✦ Stabilire che all'interno di un gruppo ci sia un unico referente che si occupi di compilare la scheda, mentre gli altri formulano i loro pensieri ad alta voce;
- ✦ Utilizzare foto o video preparati in precedenza che mostrino visivamente il contesto, per avvicinare al problema i giovani che, per problemi fisici o altri impedimenti, non possono facilmente visitare personalmente un determinato contesto.
- ✦ Dedicare un approfondimento speciale ai temi dell'accessibilità, in modo da analizzare il contesto a favore di chi ha maggiori impedimenti. Ciò che non funziona viene messo al centro dell'attenzione, cercando di dare voce a chi ha il maggior diritto di esprimere la propria opinione.

★ DESCRIZIONE

Prima di tutto, i giovani che partecipano all'attività devono essere divisi in piccoli gruppi. Si pianifica quindi una passeggiata nel quartiere. Il foglio di lavoro può essere compilato durante la passeggiata stessa o in seguito. Può essere utile che il facilitatore svolga la passeggiata prima di accompagnare il gruppo, in modo da sapere cosa e dove è opportuno focalizzare l'attenzione.






Dopo aver completato il foglio di lavoro, è sempre utile confrontarsi con altri che hanno pensato in modo simile e che possono essere giunti a conclusioni diverse. Lo scambio di opinioni può consentire l'elaborazione di un profilo finale, in cui, dopo il confronto, il lavoro del singolo o del piccolo gruppo viene arricchito dal confronto con gli altri. Una fase finale può essere la stesura di un documento da condividere con l'amministrazione locale o anche una piccola petizione da far firmare agli abitanti.

Questo strumento è molto utile per stimolare i ragazzi a osservare (non solo a guardare). Infatti, una corretta osservazione porta allo sviluppo di un pensiero critico sulle responsabilità, i problemi, le opportunità e la necessità di interventi di inclusione, miglioramento, sicurezza, ecc. Inoltre, aiuterà a comunicare, a condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e ragionamenti e ad esprimere il proprio punto di vista.

Se nessuno pone le domande, le cose non cambieranno mai. Ognuno può essere responsabile e promotore di un miglioramento, a partire dalla comunità e dal quartiere in cui vive. Vogliamo quindi stimolare i giovani a capire che il benessere di una comunità è legato a molti fattori, che possono non essere gli stessi per tutti. Nello spazio pubblico convergono molteplici esigenze e richieste, che non sempre vengono prese in considerazione. Agire per il benessere diffuso della comunità significa anche considerare le esigenze delle minoranze o delle persone con bisogni speciali.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Potrebbe essere interessante far evolvere questo lavoro in una richiesta all'amministrazione di intervenire su alcuni aspetti da migliorare nel quartiere, o in una campagna di sensibilizzazione per gli abitanti del quartiere, per riflettere sul fatto che insieme è possibile migliorare le cose.





GIOCO DI OSSERVAZIONE_FOGLIO PRATICO

Iniziate la vostra passeggiata nel quartiere. Il vostro compito è quello di osservare ciò che incontrerete.

Attenzione: osservare non significa guardare! I dettagli saranno importanti!


Di seguito troverete alcune idee. Siete pronti?

Cominciamo!

SPAZI VERDI

- ✦ Sono curati e piacevoli? ✓ ✗
- ✦ Pensate che siano adeguati per far trascorrere piacevolmente il tempo a bambini e anziani? ✓ ✗
- ✦ Perché?
- ✦ Pensate che manchi qualcosa? ✓ ✗
- ✦ Cosa?

LUOGHI DI RITROVO

- ✦ Pensate che ci siano luoghi in cui è piacevole incontrarsi con il proprio gruppo di amici? ✓ ✗
 - ✦ Gli spazi sono adeguati? ✓ ✗
 - ✦ Edifici privati e beni pubblici:
 - ✦ Pensate che siano ben curati? ✓ ✗
 - ✦ Chi può fare qualcosa per renderli più piacevoli?
 - ✦ Cosa si potrebbe fare?
- 



SICUREZZA URBANA

- ✦ Se doveste camminare di sera, vi sentireste sicuri? ✓ X
- ✦ Ci sono strade o luoghi in cui vi sentireste meno sicuri? ✓ X
- ✦ Perché?

ACCESSIBILITÀ

- ✦ Pensate che le persone anziane, le mamme con i passeggini o i disabili possano muoversi facilmente? ✓ X
- ✦ Chiunque può accedere facilmente ai vari spazi e servizi? ✓ X

RUMORE

- ✦ Pensate che il traffico produca troppo rumore? ✓ X
- ✦ Pensate che le attività umane causino rumore e disturbi? ✓ X

ILLUMINAZIONE

- ✦ La strada è sufficientemente illuminata? ✓ X
- ✦ La strada è troppo illuminata e si potrebbe adottare un modo più efficiente per consumare meno energia? ✓ X

TRASPORTI PUBBLICI

- ✦ Potreste usarli comodamente per spostarvi nella vostra città? ✓ X
- ✦ È possibile utilizzare facilmente biciclette, scooter e altri veicoli a propulsione umana? ✓ X
- ✦ Cosa dovrebbe essere implementato?





AUTO PARCHEGGIATE E MARCIAPIEDI

- ✦ Potete spostarvi facilmente, sentendovi al sicuro dalle auto? ✓ ✗
- ✦ I marciapiedi sono accessibili anche alle persone con difficoltà di deambulazione? ✓ ✗
- ✦ Pensate che ci sia abbastanza spazio per pedoni, biciclette e veicoli a propulsione umana? ✓ ✗

PULIZIA DELLE STRADE E DECORO URBANO

- ✦ Pensate che le strade siano pulite? ✓ ✗
- ✦ Trovate rifiuti gettati in giro? ✓ ✗
- ✦ La raccolta differenziata è gestibile con facilità? ✓ ✗
- ✦ Il quartiere è stato sporcato o rovinato da atti di vandalismo? ✓ ✗

BUON VICINATO

- ✦ Se qualcuno ha bisogno di aiuto, pensate che possa trovare facilmente persone che lo ascoltino e lo assistano? ✓ ✗
- ✦ Perché?

IN GENERALE

- ✦ Cosa vorreste migliorare?
- ✦ Su cosa vi impegnereste se foste amministratori pubblici?
- ✦ E cosa vorreste dire alle persone che vivono con voi nel quartiere?





MURAL

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Tu e i tuoi amici immaginate come potrebbe migliorare la vostra città e coinvolgere più i giovani, ma il vostro problema principale è che avete troppe idee e non sapete come trasformarle in un progetto concreto? Avete bisogno di lavorare insieme per trovare cosa fare, ma non potete incontrarvi di persona quanto vorreste?

Mural è uno strumento di collaborazione digitale. È stato creato e progettato per facilitare gli scambi, l'organizzazione e il brainstorming per i team remoti. Si tratta di una lavagna digitale e condivisa dove le interazioni dei partecipanti avvengono in tempo reale.

E' uno strumento utile per raccogliere e formulare idee da parte di tutti, per fare brainstorming e lavorare congiuntamente. Può essere utilizzato da tutti i giovani dotati di computer e connessione internet.


★ STRUMENTI E RISORSE

Mural è uno strumento digitale, per usarlo servirà:

- ✦ Un computer o Smartphone
- ✦ Un accesso a Internet
- ✦ Un account Mural (la versione gratuita è sufficiente)

★ INCLUSIONE

Se i ragazzi non hanno un computer o un accesso a Internet a casa, possono provare nelle biblioteche, in alcune associazioni o nei luoghi pubblici digitali. Possono anche avere accesso ai computer a scuola. Per gli introversi o i giovani intimiditi che tendono a partecipare meno, c'è uno "spazio di brainstorming solista" con cui cominciare.





★ DESCRIZIONE

Mural è una lavagna digitale e condivisa su cui i membri del team possono attaccare post-it di diversi colori. Ogni post-it può contenere testo, immagini, video o collegamenti. Può essere inserito un link a YouTube o Google Drive, ad esempio.

Pagina | 23

Consente ai partecipanti di aggiungere le proprie idee alla lavagna, classificarle per tema o attività e decidere cosa fare e quando.

E' un ottimo strumento per il brainstorming, che è il primo passo per creare un progetto e trovare grandi soluzioni. Proponendo diverse idee, non importa quanto inverosimili, puoi dare vita a idee ancora migliori alle quali le persone non avrebbero pensato senza la tua partecipazione. L'obiettivo è incoraggiare i membri del tuo team a pensare più liberamente e a non aver paura di condividere i propri pensieri. Quindi, ciascuno può basarsi sulle idee degli altri per trovare la migliore soluzione possibile a un problema o a un'esigenza.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Se ti servono più di 3 lavagne su Mural, e ne hai i mezzi, puoi abbonarti alla versione a pagamento (circa 10 euro al mese per membro). Tuttavia, la versione gratuita dovrebbe essere sufficiente.

Si tratta di uno strumento di mappatura mentale collaborativa. Puoi anche utilizzare Miro, una piattaforma di collaborazione digitale progettata per facilitare la comunicazione e la gestione dei progetti per i team remoti.

Per una sessione di brainstorming efficace, o se nessuno vuole iniziare a proporre idee, puoi porre alcune domande. Puoi utilizzare Mural per sessioni di brainstorming o organizzare il tuo progetto per diversi argomenti.

Ad esempio:

- ✦ I rischi (cosa potrebbe accadere? Come potremmo gestirli?)
- ✦ L'aspetto finanziario (Quanto costerà? Come lo gestiamo? Chi firma gli assegni?)
- ✦ L'aspetto operativo (Quali sono le tempistiche? Chi può occuparsi di ciascun compito?)





MENTIMETER

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Pagina | 24

Quando presenti il tuo progetto, fare una presentazione per supportare il tuo discorso può essere un'ottima idea per avere maggiore impatto. La visualizzazione consente alle persone di seguire meglio la tua presentazione e di comprendere e ricordare le informazioni.

Mentimeter è uno strumento digitale per realizzare una presentazione interattiva. Puoi aggiungere domande, sondaggi o quiz a cui gli spettatori potranno rispondere in tempo reale. Questo strumento digitale è disponibile per tutti i giovani che desiderano creare una presentazione accattivante del loro progetto.


★ STRUMENTI E RISORSE

[Mentimeter](#) è uno strumento on-line. Per utilizzarlo è necessario un computer o un telefono con accesso a Internet e creare un account sul sito Web di Mentimeter. Puoi usare Mentimeter gratuitamente. Esistono anche versioni a pagamento (circa 12 euro al mese per la versione base e 25 euro al mese per la versione pro). Può valerne la pena se trovi opzioni e funzionalità che possono esserti utili. Puoi consultare il sito web di Mentimeter nella scheda "Prezzi".

Il sito web Mentimeter propone tutorial come "[Come creare la tua prima presentazione Mentimeter - Tutorial del corso intensivo di 7 minuti](#)" sul canale YouTube Mentimeter.

★ INCLUSIONE

Mentimeter è uno strumento intuitivo che ti consente di personalizzare la tua presentazione. E' disponibile su tutti dispositivi semplicemente effettuando il login.





★ DESCRIZIONE

Mentimeter può essere utilizzato per creare presentazioni interattive. Ti permette di partire da una nuova presentazione e utilizzare le diverse funzionalità:

- ✦ The Word Cloud (fai domande aperte al tuo pubblico e raccogli le loro risposte direttamente nella tua presentazione). Puoi anche utilizzare Mentimeter durante una presentazione per aggiungere interattività con il tuo pubblico. Puoi utilizzare questa funzione durante la riunione di gruppo per fare un brainstorming sulle tue idee di progetto. È fantastico incoraggiare i membri del tuo team o il tuo pubblico a condividere le loro idee e opinioni.
- ✦ La scelta multipla. Puoi usarlo durante la tua presentazione o durante la riunione del tuo gruppo per valutare un'idea secondo la maggioranza.
- ✦ Domande e risposte. Questa è un'ottima funzionalità per le sessioni di lavoro di gruppo per persone introversive poiché le domande sono anonime e appariranno direttamente nella presentazione.


Puoi anche creare quiz!

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Mentimeter non è l'unico strumento digitale per creare presentazioni innovative. Puoi anche utilizzare Canva o Genially:

- ✦ [Canva](#) è uno strumento digitale di progettazione grafica per la realizzazione di documenti visivi. Puoi creare tantissimi design, dai volantini alle presentazioni, attraverso post sui social media, progettazione di siti Web, CV, infografiche o video. Propone modelli, elementi interattivi, animazioni e transizioni. Questo strumento è





molto intuitivo ed è adatto sia ai principianti con la versione gratuita che ai professionisti con quella a pagamento.

- ✦ [Genially](#) è uno strumento digitale per la creazione di documenti visivi. Ti consente di creare presentazioni, infografiche, guide, file o video. Propone elementi interattivi, modelli e un'opzione di editing collaborativo. È disponibile una versione gratuita, così come diverse versioni a pagamento da 1,25 euro al mese per gli studenti, a 21 euro al mese per le aziende. Esiste anche la versione Edu pro a 5 euro al mese. Questo strumento digitale è rivolto alle aziende, agli ambiti formativi e alle scuole.





LISTA DI CONTROLLO DELLE COSE DA FARE E DA NON FARE – COME PREPARARE UN DISCORSO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Questa lista di controllo di cose da fare e da non fare per preparare un discorso è una raccolta di suggerimenti per migliorare le vostre abilità orali e strutturare la presentazione di un progetto. Deve essere adattata alla situazione specifica, in base al contesto. Ad esempio, non è possibile familiarizzare con l'ambiente in cui ci si troverà durante la presentazione se non si ha accesso al luogo prima del discorso.

La lista di controllo può aiutarvi a migliorare a relazionare il vostro progetto, dalla struttura della presentazione agli aspetti linguistici. La lista di controllo può essere utilizzata da tutti.

★ STRUMENTI E RISORSE

La lista di controllo è offline. È sufficiente la lista di controllo per conoscere i suggerimenti. Potete stamparla o salvarla sul vostro computer o telefono. Potete creare il vostro elenco personale, prendendo solo i consigli di cui avete bisogno o aggiungendone di nuovi.

★ INCLUSIONE

La lista di controllo è stata creata seguendo le linee guida di inclusione.





★ DESCRIZIONE

La lista di controllo non è esaustiva. Ci sono molti altri ottimi consigli. Potete leggere libri sull'argomento, chiedere a persone che sono abituate a fare discorsi o fate qualche ricerca.

Questo strumento è collegato all'argomento "Come presentare le proprie idee ai decisori". Per presentare le vostre idee e i vostri progetti, dovete preparare un discorso chiaro e conciso. Attraverso questa breve presentazione, sarete in grado di spiegare i vostri obiettivi, l'innovazione della vostra idea e i vantaggi per i decisori. È bene preparare la struttura del discorso, ma anche le abilità orali sono molto importanti. Se le vostre idee sono ottime, ma la vostra presentazione non lo è, sarà difficile conquistare l'attenzione.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI


Potete decidere di utilizzare la lista di controllo prima di iniziare la creazione del vostro discorso. Può essere utile per avere in mente tutti i criteri da soddisfare. Potete anche leggere la lista di controllo dopo aver creato il vostro discorso, per migliorarlo.

La lista di controllo può essere utilizzata anche per prepararsi prima della presentazione. Può essere usata come promemoria per non dimenticare di parlare ad alta voce, di usare lo spazio e di guardare il pubblico durante il D-day.

Lista di controllo delle cose da fare e da non fare - come preparare un discorso

- ✦ Analizza prima il tuo pubblico target per adattare il tuo discorso.
- ✦ Identifica il tuo obiettivo: perché stai parlando? Qual è il tuo interesse?
- ✦ Crea una struttura chiara per il tuo discorso.
- ✦ Usa frasi brevi e semplici per essere più chiaro.
- ✦ Aggiungi parole chiave per organizzare il discorso.
- ✦ Aggiungi significato: perché il pubblico dovrebbe interessarsi al tuo progetto?
- ✦ Prepara una buona introduzione e conclusione.



- 
- ✦ Prova prima, ripetendo il tuo testo davanti a uno specchio, registrandoti o chiedendo il feedback di qualcun altro.
 - ✦ Se possibile, familiarizza con l'ambiente in cui pronuncerai il tuo discorso.
 - ✦ Fai attenzione al linguaggio del corpo. Usa i gesti delle mani (non troppo).
 - ✦ Sfrutta il palco.
 - ✦ Anticipa le domande e prepara le risposte.
 - ✦ Guarda i discorsi online (YouTube) o partecipa agli eventi dal vivo per vedere esempi.
 - ✦ Completa le tue frasi.
 - ✦ Aggiungi un po' di tono al ritmo del tuo discorso e attira l'attenzione del pubblico.
 - ✦ Prova a fare alcuni esercizi di enunciazione per allenare le tue capacità di parlare.
 - ✦ Impara alcuni sinonimi e vocaboli.
 - ✦ Stai dritto e guarda il tuo pubblico durante il tuo discorso: guarda il tuo pubblico.
 - ✦ Parla a voce abbastanza alta in modo che tutti possano sentirti e non parlare troppo velocemente: puoi fare delle brevi pause per scandire il tuo discorso.





SCHEDE PER FACILITARE LA DISCUSSIONE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

SITRA ha creato uno strumento chiamato Cards per facilitare una discussione **nell'ambito del progetto TimeOut**. L'obiettivo del progetto era quello di incoraggiare discussioni pubbliche significative su questioni sociali importanti come il lavoro, l'immigrazione, la pianificazione urbana e le tasse. L'idea era quella di far sì che le persone si prendessero del tempo per riflettere su questi temi, migliorando il loro coinvolgimento nella società, creando fiducia e comprendendo come le decisioni future siano collegate a questi temi. Gli strumenti sviluppati dal progetto possono essere utilizzati per coinvolgere i giovani che di solito non partecipano ai dibattiti pubblici, favorendo così la loro partecipazione alla società. Le carte sono particolarmente utili per facilitare le discussioni con i giovani nell'età in cui le questioni sociali li preoccupano ma hanno poca o nessuna esperienza precedente nei dibattiti pubblici (a partire dalle scuole superiori). Un gruppo di principianti ideale sarebbe di piccole dimensioni, fino a 10 partecipanti, come passo preparatorio alla partecipazione ai dibattiti in plenaria.

★ STRUMENTI E RISORSE

Questo strumento è stato creato per attività che sviluppano abilità sociali e approcci partecipativi. Le schede sono scaricabili dal [sito web](#) di SITRA e sono disponibili in inglese, svedese e finlandese.

Puoi utilizzare la versione digitale delle schede o quella stampata, a seconda delle tue preferenze.

Oltre a questo strumento, SITRA ne offre molti altri, in particolare una serie di risorse che sviluppano l'alfabetizzazione al futuro dei giovani.





★ INCLUSIONE


Le schede sono rivolte ai facilitatori delle discussioni, non ai partecipanti veri e propri. Pertanto, possono essere facilmente adattate per lavorare con gruppi di giovani diversi. Spetta al facilitatore scegliere un suggerimento o una frase particolare a seconda del livello e/o delle limitazioni del gruppo. L'obiettivo generale è quello di consentire alle persone di partecipare alle discussioni pubbliche, soprattutto a quelle con difficoltà che ne ostacolano la partecipazione - un approccio inclusivo e partecipativo.

★ DESCRIZIONE

La facilitazione di un buon dialogo richiede pratica e ripetizione. Queste schede sono state ideate per supportare i facilitatori di discussioni e dibattiti e forniscono suggerimenti e frasi utili per guidare un dialogo. Suggeriscono di iniziare con alcuni metodi proposti e poi di ampliare le abilità di facilitazione discussione per discussione. Non è previsto un calendario per queste attività, poiché l'uso concreto delle schede dipenderà dal caso particolare di un dibattito e dal gruppo di partecipanti. Questi sono gli argomenti delle schede, ciascuno con consigli e frasi utili per facilitare i dialoghi:


1. Come utilizzare le schede di conversazione
2. Che cos'è il dialogo?
3. Migliorare le tue capacità di ascolto
4. Prepararsi a facilitare una discussione
5. Esempio di script per iniziare una discussione
6. Regole di base per una discussione costruttiva
7. Sintonizzarsi su una discussione in cui tutti i partecipanti sono uguali
8. Le migliori misure guida del facilitatore
9. Incoraggiare i partecipanti a parlare delle proprie esperienze.



- 
10. Modi per approfondire la discussione
 11. Quando la scelta dell'argomento per la discussione approfondita è impegnativa
 12. Attivare i partecipanti silenziosi
 13. Cosa fare quando qualcuno domina?
 14. Come superare una situazione di stallo
 15. Come porre domande dialogiche
 16. Scoppi emotivi durante la discussione
 17. Le misure migliori quando il punto di partenza della discussione è un conflitto
 18. Scoppio di un conflitto inaspettato durante la discussione
 19. Concludere la discussione

CONSIGLI PROFESSIONALI PER CHI LAVORA CON I GIOVANI

Lo strumento include consigli e suggerimenti su come utilizzarlo. Dopo un'analisi complessiva, proponiamo quanto segue:

- ✦ Inizia a usare le carte durante la fase di pianificazione
 - ✦ Esamina ogni scheda e pensa a quale consiglio è utile per il tuo gruppo di giovani.
 - ✦ Adatta la formulazione in modo che sia naturale per te comunicare con il tuo gruppo.
 - ✦ Rivedete le schede e i vostri appunti prima di facilitare la discussione tra i giovani.
 - ✦ E poi adattati ai seguenti dibattiti
- 



GIOCHI PER GIOCARE – COINVOLGERE – PARTECIPARE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI


Gioca. Impegnati. Partecipate PEPAR è un partenariato strategico KA2 che coinvolge quattro organizzazioni provenienti da Danimarca, Repubblica Ceca, Spagna e Polonia. L'obiettivo principale di questo progetto è quello di migliorare il coinvolgimento dei giovani nella sfera sociale e politica attraverso lo sviluppo di strumenti innovativi e gamificati per affrontare i vari livelli di partecipazione. Una raccolta di giochi pubblicata sul loro sito web, gratuita e open source, è una risorsa utile per aiutare gli animatori ad aumentare la partecipazione e l'impegno civico dei giovani utilizzando o adattando un approccio innovativo di apprendimento basato sui giochi.

Tutti i giochi sono stati testati durante due attività internazionali in Spagna organizzate dai partner del progetto. Hanno coinvolto giovani di età compresa tra i 18 e i 28 anni, quindi questo è il gruppo per il quale i giochi si sono dimostrati utili. I giochi possono essere giocati in più turni, quindi è necessario dedicare all'attività un tempo sufficiente. A seconda del gioco, i gruppi sono composti da 4 a 12 persone.

★ STRUMENTI E RISORSE

I giochi PEPAR sono scaricabili dal loro [sito web](#) e disponibili in inglese, danese, ceco, spagnolo e polacco e sono accompagnati da manuali dettagliati su come giocare.

La maggior parte dei giochi può essere giocata solo in versione cartacea (giochi da tavolo o di carte). I materiali necessari sono ben organizzati e condivisi tramite una cartella Google con i PDF che spiegano le regole. Un gioco è in versione digitale e può essere giocato online.





★ INCLUSIONE

Non ci sono ostacoli particolari per giocare: i giochi sono ben progettati, visivamente attraenti e con istruzioni chiare. Le parole e le illustrazioni sono abbastanza grandi da poter essere viste anche da persone con gravi problemi di vista. Uno è addirittura adatto a questo gruppo di giocatori (Let's get loud). Un altro (Frenzy) affronta direttamente le difficoltà/sfide che un giovane può incontrare per partecipare in condizioni di parità se è LGBTIQ, immigrato/ minoranza etnica, ha una disabilità fisica o mentale o una malattia cronica.

★ DESCRIZIONE

Il set comprende i seguenti giochi:

1. Gioco della comunità

Un gioco da tavolo in cui tu e i tuoi amici dovrete affrontare varie situazioni nella Comunità per avere un impatto positivo.

2. Partecipazione competente

Un gioco di carte che migliora otto competenze fondamentali per la vita attraverso attività come la creazione di meme, il conteggio dei numeri, il riciclaggio, la negoziazione e altro ancora.

3. Indovina l'indizio

Un gioco veloce in cui il lavoro di squadra è fondamentale per creare indizi che permettano a qualcuno di indovinare una parola misteriosa. Gli argomenti includono la partecipazione, i problemi sociali e l'impegno civico.

4. Frenesia

Sfida il tuo team a generare il maggior numero possibile di idee sulla partecipazione dei giovani. Sii l'ultimo a contribuire e vinci, sottolineando l'originalità e la velocità.





5. Facciamo rumore!

Un vivace gioco di carte incentrato sulla raccolta dei tipi di partecipazione giovanile. Unisciti a una ONG, impegnati in attività di advocacy online, vota e protesta per vincere essendo il primo a gridare "STOP".

6. Gioco Digitale PEPAR

Immergiti nel mondo della partecipazione giovanile attraverso questo gioco di avventura digitale. Fai delle scelte e reagisci alle situazioni durante una manifestazione davanti al municipio, dominata da giovani partecipanti.

★ CONSIGLI PROFESSIONALI PER CHI LAVORA CON I GIOVANI

Una parte importante di ogni gioco sono le domande di debriefing. Come sempre nell'apprendimento basato sul gioco, si tratta di una parte essenziale dell'attività che non dovrebbe essere trascurata. Queste sono solo alcune domande esemplificative dei giochi che possono aprire discussioni significative sulla partecipazione dei giovani:

- ✦ Riesci a vedere qualche collegamento tra la tua vita personale/comunitaria e il gioco?
- ✦ Scegli una situazione dal gioco e discuti su cosa potresti fare realisticamente nella tua comunità locale.
- ✦ Hai altri problemi nella tua comunità che non hai riscontrato durante il gioco?
- ✦ Come puoi risolverli?
- ✦ Come hanno reagito le altre persone?
- ✦ Perché è importante la partecipazione dei giovani?
- ✦ Cosa può limitare questo tipo di coinvolgimento dei giovani?
- ✦ Cosa possiamo fare per rendere più facile la partecipazione dei giovani alla società in questo modo?



ATTIVITÀ

1. CERCHI CONCENTRICI

2. SEMINARIO SOCRATICO

3. PENSARE-CONFRONTARSI-CONDIVIDERE

4. SFIDE LOCALI

5. MIND-MAP

6. BRAINWRITING

7. RACCOLTA DI UTOPIE

8. LABORATORIO DI ANALISI DEL CONTESTO

9. GIOCO DI RUOLO

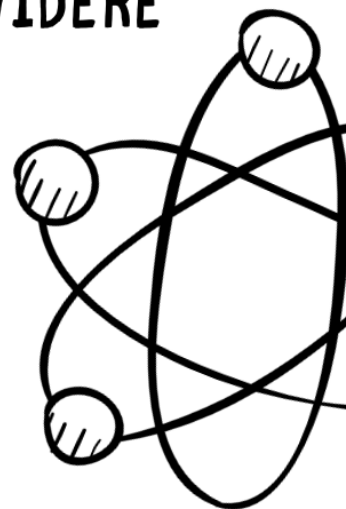
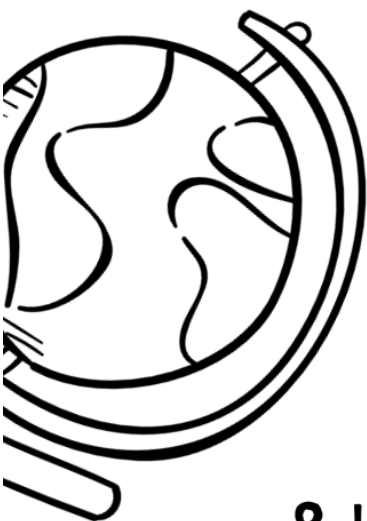
10. SCELTA DELLA STRUTTURA

11. SCRITTURA DI EMAIL FREDE

12. COME NON ESSERE D'ACCORDO

13. PARTICIPART

14. REALIZZAZIONE DI VIDEO PARTECIPATIVI





CERCHI CONCENTRICI

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Questa strategia di discussione invita tutti i partecipanti al gruppo a partecipare come ascoltatori e relatori attivi. Inoltre, offre alle persone coinvolte l'opportunità di discutere le diverse opinioni, di riflettere gli uni sugli altri e di confrontare e confutare le idee degli altri. È molto efficace implementare conversazioni brevi ma profonde, perché i partecipanti possono concentrarsi su una domanda e su una persona allo stesso tempo. Sviluppa inoltre le capacità di passare da un argomento all'altro e da uno stile di comunicazione all'altro.

Questa tecnica può essere adattata a bambini e adolescenti, soprattutto in contesti educativi, ma può essere utilizzata per ogni età. Può aiutare a facilitare le discussioni di gruppo e a promuovere la partecipazione attiva. Le discussioni in cerchio concentrico sono spesso efficaci in gruppi piccoli (6-9) o medi (10-14), dove i partecipanti possono interagire e comunicare efficacemente. Un numero eccessivo di partecipanti potrebbe rendere difficile la gestione della discussione. Se i partecipanti hanno una precedente esperienza o coinvolgimento in un particolare argomento o azione locale, una discussione a cerchi concentrici può essere un modo utile per utilizzare la loro esperienza e avere discussioni significative.

★ STRUMENTI E RISORSE

Prima dell'attività dovrebbe esserci: un argomento (video, compito di lettura, ecc.) che guida le discussioni, che possono generare una partecipazione attiva all'esperienza.

Questa attività funziona originariamente offline. Affinché la discussione funzioni, è necessario che qualcuno guidi il compito, spieghi quali sono le regole e come funziona il "gioco".

Strumenti necessari: qualche tipo di dispositivo di cronometraggio (può essere un telefono o un cronometro).





★ INCLUSIONE

Esistono alcuni suggerimenti specifici per rendere le discussioni a cerchi concentrici più inclusive per vari gruppi, compresi quelli con partecipanti che hanno disabilità fisiche o mentali.

Accessibilità fisica per chi è disabile o ha bisogno di un qualche tipo di dispositivo per poter camminare: Assicurarsi che la disposizione dei posti a sedere per i cerchi concentrici consenta l'accesso alle sedie a rotelle. Scegliere un luogo con rampe o ascensori, se necessario.

Disabilità mentali: In questo caso, gli appelli al dibattito devono essere semplici e concisi, utilizzando un linguaggio facile., Lasciare più tempo ai partecipanti con disabilità cognitive per elaborare le informazioni e formulare le risposte., Utilizzare ausili visivi o oggetti di scena per favorire la comprensione e il coinvolgimento durante le discussioni.


Una delle cose più importanti è che il facilitatore incoraggi i partecipanti a usare un linguaggio rispettoso e inclusivo, promuovendo un'atmosfera amichevole per tutti. Prima dello "speed date", la persona che conduce la discussione dovrebbe valutare e conoscere le esigenze e preferenze individuali e di conseguenza apportare le modifiche necessarie.

Prevedere un giro di prova in modo che tutti capiscano qual è il compito da svolgere.

★ DESCRIZIONE

Le discussioni a cerchi concentrici sono un formato di discussione di gruppo interattivo che può essere utilizzato in vari contesti per promuovere la partecipazione attiva e la comunicazione tra i partecipanti. Si inizia selezionando un argomento di discussione, stabilendo obiettivi chiari e disponendo i cerchi concentrici. Durante la discussione, i partecipanti del cerchio interno si impegnano nella conversazione mentre quelli del cerchio esterno ascoltano. La rotazione regolare dei partecipanti tra i cerchi favorisce l'emergere di nuove prospettive. Dopo la discussione, concludete con una sessione di riepilogo e feedback, adattando i tempi e gli





strumenti alle esigenze e agli obiettivi specifici del gruppo. Questa è un'ottima opportunità per esprimere un'opinione profonda e per discutere un argomento che non viene affrontato nella vita quotidiana.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

- ✦ Siate saggi nella scelta delle domande e degli argomenti e prendete in considerazione l'età e la personalità del gruppo.
- ✦ Può trattarsi di un'esperienza più o meno lunga (uno scambio di giovani, un workshop, un campo scuola, ecc.), ma tenete conto anche del livello di fiducia e di apertura durante la pianificazione degli argomenti.
- ✦ Siate flessibili con nelle tempistiche, a volte è necessario più tempo del previsto.





SEMINARIO SOCRATICO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Il seminario socratico è un metodo per cercare di comprendere le informazioni creando una classe dialettica su un testo specifico. In un seminario socratico, i partecipanti cercano di comprendere più a fondo le idee complesse del testo attraverso un dialogo rigoroso e ponderato. Questo processo incoraggia il pensiero divergente piuttosto che quello convergente. È più adatto a 6-9 partecipanti con età ed esperienze di apprendimento simili, dai 15 anni a qualsiasi età.


★ STRUMENTI E RISORSE

La strategia del seminario socratico si basa su un'attenta analisi testuale, quindi è importante scegliere un testo che offra ampie possibilità di interpretazione e discussione. Se si sceglie un testo semplice, in cui il significato è abbastanza chiaro, non ci sarà molto da discutere per gli studenti. Inoltre, il testo non deve essere troppo lungo per essere letto con attenzione nel tempo a disposizione. Può trattarsi di un articolo di giornale collegato alla comunità dei partecipanti e che tratta di importanti temi sociali e ambientali. Il facilitatore può anche creare articoli specifici. Spesso i facilitatori scelgono un testo che va da un paragrafo a una pagina. Può essere utilizzato sia offline che online, ma è più efficace quando è offline.

★ INCLUSIONE

- ✦ Può essere inclusivo, ad esempio con un programma di lettura per persone ipovedenti.
- ✦ Può essere adattato con materiali visivi (video o immagini), per i giovani con SLD
- ✦ Può essere utilizzato in forma scritta per i giovani con problemi di udito.



- 
- ✦ Può essere utilizzato online o in forma ibrida per coloro che vivono nelle aree rurali.
 - ✦ Può essere utilizzato da tutti i disabili fisici.
 - ✦ I giovani con minori opportunità possono essere coinvolti in un argomento appropriato per il quale possono facilmente entrare in contatto.

★ DESCRIZIONE

Questi seminari favoriscono l'apprendimento attivo, in quanto i partecipanti esplorano e valutano le idee, i problemi e i valori di un determinato testo. Un seminario efficace è composto da quattro elementi interdipendenti: (1) il testo in esame, (2) le domande poste, (3) il conduttore del seminario e (4) i partecipanti.

L'attività dovrebbe durare almeno 15 minuti e spesso può arrivare a 30 minuti o più. Man mano che gli studenti acquisiscono familiarità con il formato del seminario socratico, saranno in grado di discutere un testo per periodi più lunghi senza l'intervento del facilitatore.

È un'attività utile per sviluppare le capacità di dibattito, di comprensione della lettura, di ascolto attivo e di pensiero critico su un argomento specifico. I partecipanti possono imparare a esprimere le proprie opinioni e, a seconda dell'argomento, possono sviluppare e approfondire le proprie conoscenze.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

È consigliabile conoscere bene i partecipanti, in questo modo la scelta dell'argomento sarà più facile. È importante che l'argomento sia stimolante ma non così difficile, perché in questo caso potrebbero esserci lunghi silenzi durante l'attività.





PENSARE—CONFRONTARSI— CONDIVIDERE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Questa tecnica di discussione offre ai partecipanti l'opportunità di rispondere alle domande in forma scritta prima di impegnarsi in una conversazione significativa con gli altri. Chiedere ai partecipanti di scrivere e discutere le idee con un compagno prima di condividerle con il gruppo più ampio rafforza la fiducia, incoraggia una maggiore partecipazione e porta a discussioni più ponderate. Può essere utilizzata a qualsiasi livello di età, a partire dai 6 anni, con un minimo di 3 e un massimo di 30 partecipanti per gruppo. Questa attività può aiutare a sviluppare la capacità di esprimere opinioni e idee, è adatta come tecnica di brainstorming e può rafforzare le capacità di comunicazione.

★ STRUMENTI E RISORSE

- ✦ Può essere gestita come attività online o offline.
- ✦ Materiale necessario: interfaccia di scrittura
- ✦ Sono necessari uno o due facilitatori.

★ INCLUSIONE

Le persone con disabilità fisiche possono essere facilmente coinvolte, così come le persone provenienti da altri Paesi e con background culturali diversi.





★ DESCRIZIONE

Pensare

Chiedete ai partecipanti di scrivere una risposta a una richiesta o a una domanda. I bambini più piccoli possono disegnare il loro pensiero

Confrontarsi

Dite ai partecipanti di confrontarsi a coppie e di condividere le loro risposte

Condividere

Riunite la classe e chiedete alle coppie di riportare le loro conversazioni.

Utilizzate questa attività in qualsiasi momento del processo di apprendimento per strutturare una conversazione significativa:

- ✦ prima di introdurre un nuovo argomento, per sedimentare le conoscenze pregresse
- ✦ dopo la visione di un filmato per valutare una reazione
- ✦ dopo la lettura di un breve testo per iniziare una discussione
- ✦ prima che i partecipanti inizino un compito, come un saggio o una serie di problemi, per raccogliere idee o formalizzare le procedure

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

- ✦ È un'attività molto flessibile, che può essere utilizzata in vari casi.
- ✦ Può essere un'ottima attività per gli operatori giovanili praticanti.
- ✦ Potete usare dei post-it con i vostri pensieri e discuterne insieme.





SFIDE LOCALI

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Si tratta di una campagna sui social media alla scoperta di luoghi interessanti, famosi o nascosti, per aiutare i giovani locali a conoscere meglio la loro città natale e le tradizioni della comunità e per promuovere il tempo trascorso sul territorio.

In campagna, la maggior parte dei comuni ha difficoltà a trattenere i giovani, soprattutto quando non ci sono scuole superiori e sono vicini a una città più grande con maggiori opportunità di istruzione e tempo libero. Per questi luoghi, il senso di appartenenza è fondamentale per convincere le giovani generazioni a rimanere o a tornare quando inizieranno la loro vita adulta. L'obiettivo principale è quello di avere un'ampia conoscenza delle tradizioni e della cultura locali e di avere ricordi e relazioni personali con la gente e i luoghi del posto. Sugeriamo quindi di organizzare questa campagna come attività di ingresso per i giovani di tutte le età.

★ STRUMENTI E RISORSE

Per avviare questa attività è necessaria una piattaforma di social media. Può essere il profilo Facebook/ Instagram/ Twitter/ TikTok/ Discord/ ecc. di una ONG locale o di un comune, ma potete anche creare una piattaforma dedicata alla sfida.

Invitate luoghi popolari (come caffetterie, bar, biblioteche, musei, ristoranti) a partecipare alla sfida e cercate di convincerli ad offrire uno sconto o un piccolo regalo agli "esploratori".





★ INCLUSIONE

Questa campagna promuove le attività all'aperto e richiede solo uno smartphone per gruppo. La maggior parte dei luoghi può essere gratuita e, se si convincono i luoghi in cui si paga l'ingresso ad offrire uno sconto, può essere più inclusiva per i giovani con minori opportunità.


Pagina | 45

★ DESCRIZIONE

Aumentare la conoscenza dei luoghi e delle tradizioni locali aiuta i giovani a formare la loro identità locale, a sviluppare un senso di appartenenza e a renderli più consapevoli della loro città natale. È una base essenziale per una partecipazione attiva e una comunità sostenibile.

Una volta scelta la piattaforma (o le piattaforme) per la sfida, stabilite alcune regole.

Suggeriamo di utilizzare le seguenti e di adattare alla realtà locale:

- ✦ Creare un elenco degli spot e riassumere la loro storia e il motivo per cui sono importanti per la comunità.
 - ✦ Create un #hashtag con il nome della città o il nome della sfida. (#MonsChallenge o #DiscoverMons).
 - ✦ Definite le azioni! I partecipanti devono scattare una foto di se stessi o di un oggetto unico che useranno durante la sfida sul posto dall'elenco, e devono caricarla sulla piattaforma della sfida con l'#hashtag
 - ✦ Definire il modo in cui i partecipanti possono "vincere" la sfida, ad esempio chi ha caricato sulla piattaforma le foto con il giusto #hashtag da tutti i luoghi dell'elenco. Offrite loro un regalo; può essere un piccolo distintivo del "Miglior esploratore".
- 



★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Ecco alcuni consigli aggiuntivi per i professionisti:

Pagina | 46

- ✦ Prestate attenzione alle possibilità della piattaforma e adattate le regole della sfida.
- ✦ Scegliete luoghi diversi! (All'aperto, al chiuso, famose, luoghi nascosti, ecc.).
- ✦ È possibile creare un elenco di suggerimenti al posto dei luoghi esatti, in modo che i partecipanti debbano risolvere l'enigma per trovare il posto giusto. Si possono usare storie di sfondo al posto degli indovinelli.
- ✦ Si può stabilire una scadenza o raggruppare i luoghi e creare sfide come "Maggio dei musei".
- ✦ Potete organizzare una mostra sulle foto raccolte con la sfida quando avrete abbastanza materiale.
- ✦ Potete proporre alcune attività extra legate ai luoghi, come la raccolta dei rifiuti o la piantumazione di alberi.
- ✦ Non dimenticate di pubblicizzare la sfida per renderla sempre più popolare!
- ✦ Se ne avete la capacità, potete organizzare visite guidate ai luoghi.
- ✦ Potete raccogliere storie locali sui luoghi, rendendo la sfida più personale e colorata.
- ✦ Potete offrire uno spazio di miglioramento, chiedendo ai partecipanti: Come vorreste che questo luogo migliorasse? Come potrebbe diventare ancora più vicino alle esigenze o ai desideri dei giovani?





MIND MAP

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Visualizzare i problemi è spesso utile per definirli e trovare insieme la soluzione. Vedere il quadro generale può essere essenziale per capire da dove iniziare il lavoro.

Mind Map è un'attività rivolta a un gruppo di giovani (dai 13 ai 35 anni) che sono consapevoli della loro comunità locale e desiderano fare qualcosa, ma non sanno da dove cominciare.

L'obiettivo principale è vedere la città attraverso i loro occhi e capire da dove possono iniziare la loro cittadinanza attiva per rendere la loro città più a misura di giovani e sostenibile..

★ STRUMENTI E RISORSE

Per questa attività, saranno necessari:

- ✦ Carta A4 per tutti i partecipanti
- ✦ Carta per lavagna a fogli mobili
- ✦ Pennarelli di diversi colori
- ✦ Un luogo stimolante e tranquillo





★ INCLUSIONE

Durante questa attività, i partecipanti possono esprimersi visivamente; pertanto, questa attività è perfetta per le persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento.

Non esitate a pensare fuori dagli schemi e a utilizzare materiali 3D (piccoli oggetti come simboli o anche plastilina/argilla) per costruire le mappe con i partecipanti con disabilità visiva.

Pagina | 48

★ DESCRIZIONE

L'obiettivo principale di Mind Map è quello di individuare i luoghi più importanti per i giovani nella loro città, definire cosa potrebbe essere migliorato e come possono contribuire allo sviluppo.

Questa attività è semplice ma anche istruttiva per i professionisti. Date ai partecipanti un mazzo di fogli A4 e chiedete loro di disegnare la mappa della loro città, segnalando individualmente tutti i luoghi essenziali.

Una volta terminate le mappe, controllatele insieme e riflettete su di esse.

Potete creare insieme una mappa gigante come parte della riflessione.

Tempi suggeriti:

- ✦ 5-10 minuti per l'introduzione
- ✦ 15-20 minuti per disegnare la mappa individuale
- ✦ 30-40 minuti per la riflessione

Come seconda parte dell'attività, si può chiedere ai partecipanti di creare una versione utopica ("perfetta") della loro città e di confrontarla con la realtà.





★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

- ✦ La scelta del luogo giusto per l'attività è essenziale. Deve essere un luogo tranquillo e stimolante dove non essere disturbati.
- ✦ Non date una vera e propria mappa della città; l'idea principale è quella di vedere i luoghi attraverso gli occhi dei partecipanti e non di vedere la realtà.

Domande che suggeriamo di considerare durante la riflessione:

- ✦ Perché le mappe hanno un aspetto diverso?
- ✦ Quali luoghi abbiamo segnato individualmente sulle mappe e perché?
- ✦ Quali sono i punti che abbiamo segnato tutti sulla mappa?
- ✦ Quali luoghi sono perfetti e quali potrebbero essere migliori?
- ✦ Come potrebbero essere migliori? ecc.

Se la riflessione si trasforma in un brainstorming su come contribuire, lasciate che accada.





BRAINWRITING

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Il brainwriting è simile al brainstorming: i giovani possono generare idee e soluzioni creative a un problema. Il brainwriting, tuttavia, offre a tutti una pari opportunità di partecipazione alla discussione e permette a tutti i membri del gruppo di pensare e di essere coinvolti senza alcun blocco. Ecco i passi da seguire per una corretta sessione di Brainwriting.

Chiunque può partecipare al processo di Brainwriting. Un vantaggio del brainwriting è la capacità dei partecipanti di sviluppare le idee degli altri. Tutti gli altri possono utilizzare ogni suggerimento scritto sul foglio da un partecipante per stimolare nuovi pensieri e nuove idee. L'effetto cumulativo può essere potente e può portare alla scoperta di soluzioni altrimenti irraggiungibili.

Tutti i membri del gruppo, anche i più silenziosi e timidi, hanno le stesse opportunità di partecipare ed esprimere le proprie idee. Tutto è anonimo - nessuno sa chi ha scritto cosa - quindi c'è più libertà di essere creativi. Con il brainwriting, tutti i partecipanti possono suggerire soluzioni che con il brainstorming tradizionale avrebbero etichettato come troppo insolite o inadeguate.

★ STRUMENTI E RISORSE

Come descritto, il brainwriting può essere attuato semplicemente con l'uso di carta e penna. Tuttavia, esistono programmi che permettono di fare brainwriting anche online, condividendolo con un maggior numero di persone. Esempi sono [Miro](#) e [Mural](#).





★ INCLUSIONE

L'attività è inclusiva in quanto equipara il contributo di ogni partecipante.

Pagina | 51

Questo strumento presenta dei vantaggi rispetto al Brainwriting in quanto permette di meditare di più sulle idee e quindi avere più tempo per pensare, per elaborare e quindi esprimersi in modo più completo; oppure quando, ad esempio, il brainstorming è stato dominato da una o più persone e gli altri si sono sentiti meno coinvolti e partecipi.

★ DESCRIZIONE

Un vantaggio significativo del brainwriting applicato a gruppi di giovani è la capacità dei partecipanti di sviluppare le idee degli altri. L'effetto cumulativo può essere potente e può portare alla scoperta di soluzioni altrimenti irraggiungibili.


Il metodo Brainwriting viene spesso definito anche "**Brainwriting 6-3-5**", perché:


Sei → si riferisce al numero di persone coinvolte nel processo di brainwriting. Ci sono 6 partecipanti alla sessione, più un moderatore.

Tre → si riferisce al numero di idee da proporre durante ogni turno della sessione di brainwriting.

Cinque → si riferisce ai minuti assegnati in ogni turno per elaborare le tre idee. Tuttavia, è bene specificare che la durata di ogni round può essere modificata in base alle esigenze specifiche del team.

Queste tre cifre servono a fissare in mente le componenti principali del metodo del brainwriting, che è un processo relativamente semplice una volta scomposto nelle sue tre parti: con 6 persone che partecipano attivamente al processo, 3 idee per turno e 5 minuti per ogni turno, è possibile generare un'enorme quantità di creatività in un tempo molto breve.



- 
- ✦ **Riunite 6 persone** (più un moderatore) e fatele sedere a un tavolo, con penne e fogli di carta. In cima al foglio chiedete di scrivere il problema che state cercando di risolvere. Nessuno deve scrivere il proprio nome sul foglio e la sessione deve rimanere anonima.
- ✦ Date al gruppo 5 minuti per scrivere **3 idee** per risolvere il problema. Durante questo tempo non è consentito modificare le idee già scritte o cercare di perfezionarle, l'unica cosa da fare è annotare le idee in forma libera. In questa fase non è possibile discutere.
- ✦ **Trascorsi i 5 minuti**, si passa al secondo turno. Raccogliete i fogli, mescolateli e distribuiteli di nuovo. Chiedete a tutti di generare altre tre idee sul nuovo documento appena ricevuto. Possono basarsi sulle prime tre idee già scritte o pensare a tre nuove soluzioni. Se qualcuno riceve un foglio su cui ha già scritto, fatelo restituire e distribuite nuovamente i fogli.
- ✦ Il moderatore decide quanti turni ci sono. Quando tutti i turni sono terminati, raccogliete i fogli e scrivete tutte le idee su una lavagna in modo che tutti possano vederle. Poi si inizia a discutere su quali idee funzionerebbero meglio per risolvere il problema.

★ **CONSIGLI PER GLI OPERATORI GIOVANILI**

Per iniziare il brainwriting, è necessario definire con attenzione e precisione il problema da risolvere per generare idee più pertinenti durante la sessione. Gran parte del successo di questo processo dipenderà dal modo in cui definirete il problema, quindi prendetevi il tempo necessario per questa fase prima di iniziare.

I giovani che coinvolgete devono essere tutti consapevoli del problema che state affrontando.





RACCOLTA DI UTOPIE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

La raccolta di utopie vuole essere un'attività da sperimentare nel proprio territorio: con il coinvolgimento di una biblioteca o un locale frequentato da giovani, si propone di creare e depositare una scatola per la raccolta di utopie. Questa verrà presentata con un volantino (materiale fornito) che potrà essere collocato vicino alla scatola per illustrare il progetto.

Le utopie possono riguardare progetti e/o desideri per la propria comunità o di interesse globale.

La collaborazione con la biblioteca o il locale è fondamentale per recuperare il materiale lasciato dai ragazzi, che potrebbe consentire la creazione di una relazione finale, un libro bianco, una pubblicazione, ecc.

L'attività mira ad agire sull'impegno dei giovani ad andare oltre la visione a breve termine per sognare in grande. Ciò presuppone la capacità di osservare gli aspetti critici della situazione attuale (locale o globale), formare un pensiero critico, immaginare possibili soluzioni (anche se apparentemente utopiche).

Inoltre, si lavora sulla capacità dei giovani di presentare il proprio pensiero agli altri, formulando una tesi e sostenendo la propria idea con motivazioni e analisi della situazione di partenza.

Questo strumento può essere utilizzato da tutti i giovani che desiderano condividere il proprio sogno, progetto, utopia.





★ STRUMENTI E RISORSE

L'attività è concepita come una raccolta di pensieri scritti, ma sarebbe possibile creare anche un'email per favorire anche l'invio digitale da parte dei giovani che non frequentano fisicamente la biblioteca.

Nella versione offline, ciò che serve è: 1) Una scatola o cassetta della posta; 2) Un volantino di presentazione dell'attività (fornito); 3) Alcuni fogli messi a disposizione vicino alla scatola insieme a una penna. Se si vuole implementare la versione online: 4) un indirizzo e-mail dedicato (es. utopia@...)

★ INCLUSIONE


L'attività non ha limiti particolari. È inclusiva in quanto lascia totale libertà nella formulazione della propria idea di utopia.

★ DESCRIZIONE

Per implementare questa attività, si può procedere per gradi:

- ✦ Prendete accordi con una biblioteca o locale particolarmente frequentato dai giovani. Quello che si chiede è semplicemente di mettere nei loro spazi una scatola o una cassetta della posta, un volantino o un poster che ne spieghi il significato. Gli operatori dello spazio devono essere informati per poter dare spiegazioni se i giovani le richiedono.
- ✦ Definite con loro dove posizionare la scatola o la cassetta della posta. Non serve molto spazio, ma un punto visibile e di passaggio, per incuriosire il maggior numero di utenti.
- ✦ Preparare una scatola o cassetta postale. Essendo legata al tema dell'utopia, cercate qualcosa di colore non troppo scuro, se potete!
- ✦ Stampate il poster o il volantino di presentazione del progetto.
- ✦ Portate tutto nel locale e lasciate carta e matite nelle vicinanze.
- ✦ Mantenete i contatti con il locale per assicurarvi che le utopie raccolte vengano conservate. Potrete ritirarle quando ne arriveranno alcune.



- 
- ✦ Analizzate il materiale raccolto e create la vostra utopia: come possono essere utilizzate queste idee/sogni dei giovani che hanno partecipato all'iniziativa? C'è materiale per continuare il progetto? Pensate a come pubblicizzare questi pensieri/sogni. Potrebbero sorprendervi e anche permettervi di avviare una discussione partecipativa su questioni legate alla comunità locale, alla rigenerazione urbana o all'inclusività. Potreste organizzare incontri per i giovani utenti del locale: come condividere i sogni e realizzare questi progetti utopici? Il confronto è aperto!

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Quando realizzate questa attività, fate in modo che se ne parli anche in altri luoghi frequentati dai giovani: scrivete un articolo o un post sui social media, informate le scuole e le università, parlatene con l'assessore che si occupa di politiche giovanili nel vostro comune. Più riuscirete a dare visibilità all'iniziativa, più i giovani saranno incuriositi e incoraggiati a partecipare.





LABORATORIO DI ANALISI DEL CONTESTO E RICERCA CAUSA/EFFETTO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Gli oggetti di apprendimento dello strumento sono:

- ✦ Identificare le relazioni causa-effetto e i principali fattori legati al contesto;
- ✦ Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e ragionamenti;
- ✦ Intervenire in una conversazione a tema;
- ✦ Manifestare il proprio punto di vista;
- ✦ Stimolare i giovani a pensare in modo critico a un problema;
- ✦ Comprendere il ragionamento da cui partire per costruire una bozza di una possibile strategia da applicare.

Lo strumento è applicabile a qualsiasi età. Ciò che può cambiare è il livello di analisi e di approfondimento, che sarà maggiore per i ragazzi più grandi. Lo strumento implica una certa disponibilità a "leggere oltre" i problemi, quindi implica un certo coinvolgimento nel problema stesso. Si può inizialmente applicare lo strumento a problemi più circoscritti e noti (ad esempio, che riguardano il contesto scolastico o la classe), per poi esercitarsi a considerare problemi più ampi e complessi. È utile proporre di lavorare in piccoli gruppi.





★ STRUMENTI E RISORSE

Viene fornito un foglio di lavoro da seguire. Può essere utilizzato online o stampato.

Pagina | 57

Di quali strumenti, materiali e attrezzature avete bisogno?


1. foglio di lavoro fornito
2. alcune schede per facilitare il ragionamento scritto e le correlazioni,
3. penne.

Poter essere seguiti da un facilitatore che pone le domande e facilita il ragionamento può aiutare nelle prime applicazioni dello strumento.

Ecco un [template di Canva per te](#) da seguire o personalizzare!

★ INCLUSIONE

Per rendere l'attività più inclusiva:

- ✦ Stabilire che all'interno di un gruppo ci sia un unico referente che si occupi di compilare la scheda, mentre gli altri formulano i loro pensieri ad alta voce.
 - ✦ Utilizzare foto o video preparati in precedenza che mostrino visivamente il contesto per avvicinare al problema i giovani che, per problemi fisici o altri impedimenti, non possono facilmente visitare personalmente un determinato contesto.
 - ✦ Dedicare un approfondimento speciale ai temi dell'accessibilità, in modo da analizzare il contesto a favore di chi ha maggiori impedimenti. Ciò che non funziona viene messo al centro dell'attenzione, cercando di dare voce a chi ha il maggior diritto di esprimere la propria opinione.
- 



★ DESCRIZIONE

Dopo aver individuato un problema su cui ragionare, lo strumento consente ai singoli o ai piccoli gruppi di elaborare alcuni fattori legati al contesto e di ragionare su cause ed effetti.

Dopo che il foglio di lavoro è stato completato dal singolo o dal piccolo gruppo, è sempre utile far confrontare altri che hanno fatto lo stesso ragionamento e che probabilmente sono giunti a conclusioni diverse. Lo scambio di opinioni può consentire di sviluppare un foglio di lavoro finale in cui, dopo il confronto, il lavoro del singolo o del piccolo gruppo viene arricchito dal confronto con gli altri.

Questo strumento è molto utile per stimolare i giovani a lavorare insieme nell'analisi di un problema. Inoltre, li aiuterà a comunicare, a condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e ragionamenti e ad esprimere il proprio punto di vista, sempre nel rispetto di quello degli altri.

Una delle applicazioni più utili di questo strumento è l'analisi delle questioni che riguardano la comunità in cui i giovani vivono. Infatti, il ragionamento che viene proposto permette innanzitutto di osservare ciò che hanno intorno, formando un pensiero critico e comprendendo che nulla accade per caso. Tutto è in qualche modo legato alle abitudini, agli stili di vita, ai costumi o anche alla disattenzione. Su questi aspetti, ognuno può fare qualcosa ed essere promotore del miglioramento.

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Inizialmente suggeriamo di applicare lo strumento per analizzare problemi semplici e contesti molto vicini ai giovani utenti. Ad esempio, problemi riguardanti la scuola o un parco pubblico o una specifica piazza o area cittadina. Può capitare che questi spazi non siano soggetti a una manutenzione frequente, anche a causa dei bassi investimenti, o che siano considerati poco sicuri, poco puliti o poco accessibili.

Potrebbe essere interessante proporre l'attività dopo aver fatto un sopralluogo insieme e aver "aperto gli occhi" su come è la situazione e su come potrebbe o dovrebbe essere.





GIOCO DI RUOLO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

La Federazione francese dei giochi di ruolo definisce il gioco di ruolo come "un gioco che nasce da racconti intorno al focolare. Gli spettatori partecipano al racconto immaginando le azioni dei personaggi. Il narratore conduce il gioco mentre i giocatori partecipano alle azioni, tessendo il filo del loro racconto; in questo modo l'azione è costruita grazie alla fantasia di tutti i partecipanti; si tratta, quindi, di una sorta di narrazione interattiva."

Come tutte le tecniche di simulazione, il gioco di ruolo cerca di replicare all'interno della classe o in un ambiente di laboratorio controllato, problemi e situazioni simili a quelli incontrati nella vita reale. Serve come esercizio pratico della mente, migliorando la capacità dialettica di generare immagini di situazioni, comportamenti e azioni. Questo processo, oltre a favorire l'empatia, migliora anche la comprensione e la tolleranza, aiutando gli studenti a contestualizzarsi in relazione agli altri e a considerare questioni e argomenti da prospettive diverse, più ampie e inclusive.

★ STRUMENTI E RISORSE

Alcuni video consigliano l'uso del gioco di ruolo in classe. In ogni caso, gli insegnanti hanno la flessibilità di creare il proprio gioco, immaginando una situazione che sarebbe vantaggiosa per gli studenti in modo che possano immergersi e determinare anche i ruoli rilevanti per tali scenari.

Il gioco di ruolo può anche essere facilmente incorporato nelle lezioni offline stabilendo innanzitutto un contesto e creando uno scenario. Gli insegnanti possono quindi decidere quali ruoli devono essere rappresentati all'interno di questo "copione". Questi saranno interpretati dagli studenti, che potranno anche avere l'opportunità di scambiarsi i ruoli dopo il round iniziale.





★ INCLUSIONE

L'attività può essere adattata a diversi livelli di istruzione, ma il contenuto da fornire dovrebbe essere adattato di conseguenza. In generale, è consigliato a studenti che abbiano l'età adeguata e possiedano le competenze necessarie per formulare ragionamenti ed esprimere le proprie idee in modo efficace. Per facilitare la presentazione delle proprie argomentazioni, può essere utile che i partecipanti creino una mappa concettuale per focalizzare gli argomenti e i punti da trattare nel proprio ruolo. L'attività può essere più inclusiva creando piccoli gruppi in cui gli studenti con qualche difficoltà possano ricevere sostegno dai loro coetanei.

Pagina | 60

★ DESCRIZIONE


Questa attività consiste nell'assegnare ai partecipanti il ruolo di attori, per una durata limitata. Ciò consente l'emergere di idee e conflitti consentendo al tempo stesso di sviluppare capacità di ragionamento e articolare le proprie opinioni e bisogni in modo efficace. Richiede un moderatore che agisca come un Game Master, capace di correggere, al momento necessario, i comportamenti errati messi in atto dai giocatori. Il moderatore funziona come una sorta di voce fuori campo, simile al "deus ex machina" del gioco, che accoglie e rende possibile tutto ciò che i giocatori immaginano e propongono all'interno della storia con i loro personaggi. Il Game Master dovrà immaginare una situazione, ovvero in un contesto dinamico, in cui sia necessario distinguere almeno due diversi stakeholder, con le relative relazioni di ruolo, un luogo e un tema.

Per ogni situazione è necessario individuare: 1) dove avviene **(luogo)**; 2) quando accade **(tempo)**; 3) a chi succede **(persone)**; 4) quali rapporti ci sono tra i personaggi **(relazioni)**; 5) il conflitto che si genera **(problema)**

★ Esempio:

Il parco pubblico della città sta per essere trasformato in un centro commerciale. Da tempo è in degrado a causa dell'incuria e dell'uso improprio da parte dei cittadini. Adesso una multinazionale si è rivolta al Comune manifestando interesse ad acquisire quello spazio. Possono essere attribuiti diversi ruoli: Sindaco e Consiglieri; Rappresentanti della gioventù;





Rappresentanti dei cittadini residenti nei pressi del parco; Rappresentanti della Multinazionale; Rappresentanti dei negozianti; Rappresentanti di persone creative, altri. Ciascun gruppo dovrebbe concentrarsi su quali sono i suoi obiettivi e le motivazioni dietro le proprie posizioni. Inoltre, dovrebbero esplorare scenari alternativi formulando ipotesi

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Il Game Master dovrebbe impegnarsi a garantire che tutti ricevano la giusta quantità di tempo e attenzione, in particolare incoraggiando i partecipanti più timidi.

È importante prevedere una fase di feedback per condividere i risultati dell'attività e discutere su quanto emerso dall'esperienza.





SCELTA DELLA STRUTTURA APPROPRIATA

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Quando prepari la presentazione del tuo progetto per chiedere aiuto ai decisori, hai bisogno di una struttura solida. La struttura della tua presentazione è essenziale per creare un discorso chiaro, conciso e di grande impatto. La struttura ti aiuterà ad essere fluido, organizzato e logico. È come avere un'introduzione, uno sviluppo e una conclusione. Aiuta il tuo interlocutore a capire il tuo ragionamento, fornendogli il contesto per acquisire meglio le informazioni.


Per scegliere la struttura perfetta in base al tuo progetto, può esserti davvero utile l'articolo "Comprendere l'applicazione della Struttura" dell'University of Southern Queensland. Questo articolo propone sette tipi di strutture di presentazione spiegate attraverso la grafica. Questo strumento è rivolto a tutti i ragazzi ed è particolarmente interessante per creare il discorso di un progetto.

★ STRUMENTI E RISORSE

L'articolo "Comprendere l'applicazione della struttura" è online. Puoi trovarlo su [Future Learn Website](#). E' tratto dal corso online "Capacità di comunicazione efficace per i professionisti" creato dall'University of Southern Queensland in Australia. Non è necessario alcun abbonamento per l'accesso.

★ INCLUSIONE

La grafica creata per l'articolo è utile per visualizzare meglio le strutture invece del solo testo. Permette ai ragazzi con DSA di comprendere meglio la logica della struttura, senza troppi colori o testi.





★ DESCRIZIONE


In primo luogo, puoi leggere l'articolo ed esaminare i sette tipi di struttura di presentazione. Ti sarà chiaro perché hai bisogno di una struttura per fare una presentazione.

Poi potrai scegliere la struttura che più si adatta al tuo progetto o che preferisci. Forse una struttura ti ispira più di altre? Altrimenti, scegli una struttura in base per la tua presentazione (informare, ispirare, intrattenere, persuadere...).

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Questo strumento deve essere utilizzato quando il progetto è sufficientemente concreto da creare una presentazione chiara e concisa.

Puoi utilizzare questo strumento come attività:

- ✦ **Fase 1:** Chiedere ai ragazzi di scegliere una struttura e di scrivere la loro presentazione seguendola. Se hai più gruppi, ogni gruppo sceglie una struttura e scrive il proprio discorso in base ad essa. Puoi dare loro 1 ora di tempo.
 - ✦ **Fase 2:** Ogni gruppo enuncia il proprio discorso davanti agli altri. Va bene se non è perfetto. Questo non è l'obiettivo qui perché non avranno il tempo di lavorarci troppo.
 - ✦ **Fase 3:** Quindi, il pubblico dovrà indovinare quale struttura è stata utilizzata per ciascun discorso. L'obiettivo è vedere se la struttura è visibile e utilizzata correttamente.
- 



TECNICHE DI SCRITTURA DI EMAIL FREDDE

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

L'attività di scrittura di email a freddo non è un esercizio facile. Può essere intimidatorio contattare i decisori nelle tue località. Tuttavia, è un esercizio molto interessante ed efficace identificare i decisori rilevanti per il tuo progetto e contattarli.

Con questa attività, suggerita per i giovani dai 16 ai 25 anni, ti aiuteremo a contattare i decisori che potrebbero essere interessati alle tue idee o progetti.

★ STRUMENTI E RISORSE

Questa attività viene svolta online e offline. Hai bisogno di un account e-mail per contattare i decisori. È inoltre necessaria una connessione Internet per inviare e-mail e fare ricerche sui profili dei decisori.

★ INCLUSIONE

Questa attività può essere svolta in gruppi in modo che se qualcuno ha problemi con un DSA, può essere aiutato da un altro membro della sua squadra. Inoltre, migliorerà le capacità di lavoro di squadra.






★ DESCRIZIONE

Questa attività di scrittura di e-mail a freddo ti aiuterà a scrivere un'e-mail efficiente per ottenere alcune risposte. Potrebbero non essere risposte per aiutarti con ciò che chiedi, ma a volte possono semplicemente inoltrarti a un'altra persona più pertinente o darti alcune indicazioni.

Pagina | 65

Ecco i passaggi principali:

- ✦ **Step 1:** Identifica i decisori rilevanti nella tua zona che potrebbero essere interessati al tuo progetto.
 - ✦ **Step 2:** crea un elenco di 10 contatti chiave che ritieni rilevanti in base al tuo progetto. Non contattare troppe persone o persone che non sarebbero legate al tuo progetto. Ricerca il loro indirizzo email, il loro stato e il loro ruolo per adattare il contenuto dell'email a ogni persona.
 - ✦ **Step 3:** crea un oggetto accattivante per la tua email. Invece di scegliere qualcosa come "Progetto per la città" puoi scrivere qualcosa che valorizzerà i decisori e allo stesso tempo correlato all'argomento del tuo progetto. Ad esempio: "Siamo d'accordo sulla vostra posizione ecologica".
 - ✦ **Step 4:** scrivi una bozza di email per chiedere un aggiornamento. Rendila breve, chiara e concisa. Non descrivere tutti i tuoi progetti nella tua email. Devi rispondere a queste 2 domande: "Chi sei?" e "Cosa vuoi da me?". Puoi proporre loro di incontrarsi di persona, oppure chiedere di discutere cosa pensano del tuo progetto, se è fattibile, come potrebbero aiutarti... Devi farli sentire importanti e interessati ad essere coinvolti nel tuo progetto. Metti in chiaro come potrebbe concretizzarsi un aiuto!
- 




Qui una semplice struttura da usare:

- a. Dove sei adesso
- b. Dove vuoi essere
- c. Perché sei bloccato e hai bisogno di aiuto

★ SUGGERIMENTI PER GLI OPERATORI GIOVANILI

Puoi utilizzare questa attività quando il tuo progetto è abbastanza chiaro e concreto da poterlo comunicare, facile da spiegare e quando ogni persona nel tuo gruppo conosce il proprio ruolo. Se non sei sicuro del tuo progetto in questo momento, potresti essere confuso nelle spiegazioni o essere turbato dalle risposte o dalle domande dei decisori. Ecco alcuni altri suggerimenti (non esaustivi):

- ✦ Non inviare email alla stessa persona troppo spesso. Li disturberai e potrebbero smettere di leggere le tue e-mail. Sii paziente.
 - ✦ Anche se i decisori non possono supportare questo progetto, se vedi che sono interessati al tuo coinvolgimento, mantienili nella tua rete. Potrebbero essere utili per un'altra fase (come la comunicazione finale).
 - ✦ Personalizza sempre ogni email. Ecco perché devi fare delle ricerche sulla persona che contatterai.
 - ✦ I decisori potrebbero non rispondere o rifiutarsi di aiutarti. Non scoraggiarti, potrebbero non avere tempo, perdere la tua email o semplicemente non poterti aiutare. Fa parte del gioco e non mette necessariamente in discussione la qualità del tuo lavoro.
- 



COME NON ESSERE D'ACCORDO

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Questo scenario di attività è stato sviluppato nell'ambito del progetto "Fammi pensare", ispirato alla piramide della [gerarchia del disaccordo](#) di Paul Graham. L'obiettivo è quello di fornire una guida su come dissentire in modo efficace nelle discussioni online. Lo scenario del workshop mira ad aiutare i partecipanti a:

- Distinguere tra punti di vista e disaccordi
- Esplora il tema della gerarchia del disaccordo online
- Distinguere tra risposte alla scrittura e risposte allo scrittore.
- Riconoscere le forme più convincenti di disaccordo online

Lo sviluppo di queste competenze aiuterà i giovani a partecipare ai dibattiti online. Lo scenario è stato testato con 36 giovani dai 13 anni in su che sono attivi sui social media. È consigliato per laboratori con gruppi simili da 5 a 40 partecipanti. La durata dell'attività è stimata in circa 90 minuti.

★ STRUMENTI E RISORSE

L'attività non è impegnativa in termini di materiali e strumenti. Il facilitatore deve prepararsi in anticipo:

- ✦ Un cerchio formato da sedie
- ✦ Lavagna a fogli mobili
- ✦ Penne, pennarelli, carta colorata, nastro adesivo, post-it
- ✦ Articoli o post stampati dai media
- ✦ Un esempio di piramide del disaccordo con tutti i suoi livelli (vedi descrizione sotto)





★ INCLUSIONE

Non ci sono requisiti o limitazioni specifiche per partecipare a questa attività. Tuttavia, il workshop potrebbe essere particolarmente utile per affrontare i problemi comportamentali dei giovani legati agli scambi abusivi sui social media che colpiscono individui o gruppi vulnerabili nel contesto di argomenti controversi. Molti giovani hanno bisogno di un supporto educativo per partecipare in modo adeguato.

★ DESCRIZIONE

La Piramide del Disaccordo classifica sette diversi livelli di disaccordo

CONFUTAZIONE DEL PUNTO CENTRALE

contestare esplicitamente il punto centrale

CONFUTAZIONE

individuare gli errori e spiegarne il motivo utilizzando le citazioni

CONTRADDITTORIO

contraddizioni supportate da ragionamenti e/o prove di supporto

CONTRADDIZIONE

sostenere la tesi avversaria con poche o nessuna prova a sostegno

RISPOSTA AL TONO

criticare il tono di un'altra persona senza entrare nel merito delle sue argomentazioni.


ATTACCO PERSONALE

attaccare le caratteristiche o l'autorità di un altro ma non la sostanza del suo argomento

INSULTO

suona simile a questo: sei un idiota





In linea con la forma della piramide, le forme di disaccordo online più diffuse si trovano in realtà alla base, mentre quelle più alte sono poco frequenti perché richiedono uno sforzo significativo per essere formulate.

Lo scenario del workshop è il seguente:

Riscaldamento e introduzione alla sessione


La sessione dovrebbe iniziare con un energizer seguito da una breve introduzione da parte del facilitatore. Il facilitatore dovrebbe evitare di discutere in dettaglio la Gerarchia del Disaccordo, in quanto ciò potrebbe influenzare la riflessione dei partecipanti sul loro stile di disaccordo comune.

Commentare i contenuti dei media

Il facilitatore individua e stampa vari articoli da fonti online e li espone alle pareti della sala di formazione prima della sessione. Ogni partecipante riceve almeno cinque post-it su cui scrivere i propri commenti. I partecipanti si muovono nella stanza leggendo gli articoli e lasciando commenti sui post-it. I commenti possono essere fatti sull'articolo nel suo complesso o in risposta ad altri commenti. I partecipanti devono scrivere almeno cinque commenti su cinque argomenti diversi, sia sull'articolo che in risposta ad altri commenti.

Presentazione della piramide del disaccordo

Il facilitatore riunisce i partecipanti in cerchio e spiega l'importanza di distinguere tra punto di vista e accordo/disaccordo, utilizzando diversi esempi. Il gruppo discute poi se ogni affermazione rappresenta un punto di vista o un accordo/disaccordo. Infine, viene chiesto al gruppo di riflettere sul motivo per cui le persone tendono a essere più in disaccordo quando pubblicano commenti su internet. Dopo una breve discussione, il facilitatore presenta la Gerarchia del Disaccordo su una lavagna a fogli mobili, iniziando dalla base della piramide e fornendo esempi per ogni livello.





Lavoro di gruppo

I partecipanti vengono divisi in gruppi di 2-4 persone e ricevono uno degli articoli citati in precedenza, insieme a dei post-it contenenti dei commenti. I gruppi esaminano i commenti e ne identificano due che possono essere classificati in un livello superiore della piramide.

Dopo che tutti i gruppi hanno finito, presentano i loro risultati uno per uno. Forniscono brevi informazioni sull'articolo, leggono due commenti ad alta voce e cercano di posizionare i commenti sulla piramide. Una modifica alternativa a questa fase potrebbe essere un compito individuale in cui i partecipanti trovano i propri commenti e riflettono su quale livello della piramide si adattano meglio. Possono cercare di ricostruire i loro commenti e spostarli più in alto nella piramide.


Debriefing

Il facilitatore inizia il cerchio di debriefing con i partecipanti seduti in cerchio. Tra le domande utili da considerare ci sono: Cosa è successo durante questa sessione? Come ti sei sentito durante ogni fase della sessione? Cosa hai imparato partecipando a questa sessione? Come possiamo applicare questi risultati di apprendimento nella nostra vita quotidiana?

★ CONSIGLI PROFESSIONALI PER CHI LAVORA CON I GIOVANI

- ✦ Garantire un ambiente di lavoro sicuro e inclusivo per tutti i partecipanti, sottolineare il rispetto per le diverse prospettive e incoraggiare il dialogo costruttivo.
- ✦ Facilitare le discussioni per incoraggiare la partecipazione attiva di tutti, anche in piccoli gruppi, in modo che tutti abbiano la possibilità di condividere i propri pensieri.
- ✦ Guida i partecipanti a valutare criticamente i propri commenti e quelli degli altri e incoraggiarli a sostenere le loro argomentazioni con prove e ragionamenti.
- ✦ Sottolineare l'importanza di un ascolto attivo e rispettoso dei punti di vista opposti.
- ✦ Evidenzia gli esempi positivi di disaccordo e dialogo rispettoso.
- ✦ Usa esempi per rafforzare i concetti chiave.



- 
- * Incoraggia i partecipanti a riflettere sul proprio stile di comunicazione e sul modo in cui si impegnano nei dibattiti online, che oggi sono una forma comune di partecipazione sociale.





PARTICIART – LA PARTECIPAZIONE GIOVANILE RESA INCLUSIVA DALLA CREATIVITÀ

★ OBIETTIVI E PARTECIPANTI

Le attività di [ParticipART](#) mirano a mettere i giovani con disabilità, così come quelli che devono affrontare barriere educative e geografiche, in condizione di diventare cittadini attivi e di partecipare alla società. Le attività coinvolgono i giovani nella creazione di opere d'arte che rappresentano le problematiche locali e analizzano le possibili soluzioni basate sulle buone pratiche a livello mondiale. Le modalità di attuazione del metodo ParticipArt possono essere adattate al contesto e alle esigenze specifiche dei giovani. La durata minima di ciascuna delle quattro fasi è di 2 ore. Anche il numero di partecipanti in un gruppo non è fisso, idealmente 5-10, per garantire una buona dinamica di gruppo e l'inclusione di diverse prospettive espresse attraverso l'opera d'arte creata.


★ STRUMENTI E RISORSE

Le attività di ParticipART sono descritte in dettaglio in una [Guida per gli operatori giovanili](#). Il documento si concentra sui passi concreti per promuovere l'impegno partecipativo dei giovani attraverso un approccio creativo e basato sull'indagine. Incoraggia i giovani a definire i problemi e le sfide che vivono e a suggerire soluzioni che potrebbero sognare.

★ INCLUSIONE

Le attività mirano a lavorare con i giovani che incontrano barriere alla partecipazione, in particolare quelli con disabilità e difficoltà educative. Gli autori dei metodi raccomandano vivamente di condurre un'analisi dei bisogni dello specifico gruppo di partecipanti per garantire





il loro pieno coinvolgimento nelle attività. Se necessario, può essere utile il supporto di uno psicologo e/o di un educatore esperto.

DESCRIZIONE


Durante le attività, che prevedono quattro fasi, i giovani partecipanti si muovono verso una visione condivisa del futuro coinvolgendo altri nell'innovazione strategica.

1. SCOPERTE

In questa fase, i partecipanti sono alla ricerca di buone pratiche relative alle soluzioni e agli ostacoli che devono affrontare. Iniziano decidendo su cosa concentrarsi, ad esempio un problema locale o una questione sociale. Potrebbe trattarsi di qualcosa come la ricerca di un lavoro. Una volta identificato il problema, cercano esempi di persone che hanno affrontato con successo questioni simili. Controllano online, nei paesi dei partecipanti o all'estero. La persona che guida il processo si assicura che trovino soluzioni basate su prove reali e informazioni affidabili. Questa fase non consiste solo nell'individuare i problemi, ma anche nel cambiare il modo di pensarli, concentrandosi sui punti di forza anziché sui punti deboli.

2. SOGNARE

La fase del sogno consiste nell'immaginare un futuro che i partecipanti desiderano davvero, in cui possano superare la sfida analizzata. Se molte persone partecipano alla prima fase, emergeranno molteplici prospettive e idee, rendendo la discussione più coinvolgente. Porre domande positive aiuta a sbloccare idee creative e costruttive per il futuro. Utilizzando un linguaggio e delle immagini positive, tutti lavorano insieme per immaginare e creare risultati positivi.





3. DESIGN

L'attenzione della discussione si sposta sulle possibilità che sono già state generate. Questa sessione è importante per capire quali sono le sfide e i limiti per realizzare il futuro che i giovani hanno sognato. È importante essere positivi, ma anche informare attentamente i giovani dei possibili ostacoli, come il fatto che il cambiamento richiede tempo e il coinvolgimento di diversi soggetti interessati. L'obiettivo è raggiungere una visione o un valore condiviso che il team o i partecipanti considerano avere un potenziale reale e positivo. Le aspirazioni individuali vengono condivise in un ambiente inclusivo, sicuro e solidale in cui tutti si sentono ascoltati.

4. DESTINO

L'obiettivo di questa fase finale è quello di creare un futuro attraverso l'innovazione e l'azione. Inoltre, fornisce ai giovani una piattaforma per mostrare il loro lavoro e per impegnarsi in un dialogo costruttivo con le persone influenti della loro comunità. Non esiste un approccio specifico a questa fase finale. L'attuazione di questa fase può assumere varie forme, come ad esempio una mostra d'arte, e i giovani devono essere coinvolti nel processo decisionale relativo all'attuazione.

★ **CONSIGLI PROFESSIONALI PER CHI LAVORA CON I GIOVANI**

Le fasi sopra descritte sono state descritte in modo piuttosto conciso nella Guida e potrebbero sembrare insufficienti per raggiungere obiettivi così ambiziosi. Tuttavia, vengono forniti alcuni consigli più dettagliati come suggerimenti per l'implementazione:

- Per analizzare la sfida con i giovani, è importante innanzitutto comprenderla e definirla. È fondamentale utilizzare un linguaggio chiaro e accessibile per garantire che le informazioni siano facilmente comprensibili. Questo può essere fatto attraverso vari metodi, come la realizzazione di focus group, sondaggi o interviste.
- Per supportare i giovani nella ricerca di buone pratiche, fornisci un modello e assicurati che le ricerche online siano affidabili. Organizza delle presentazioni per permettere ai



ragazzi di condividere le loro scoperte e spiegare perché ritengono la pratica interessante.

- Fornisci ai giovani del materiale per esprimere le loro idee, i loro desideri e le loro prospettive sulla carta. Questo può includere una tela e delle matite, o semplicemente un foglio bianco per scrivere una poesia o una canzone.
- Concorda in anticipo con i giovani il tipo di materiali che preferiscono utilizzare. Gli individui possono scegliere il tipo di espressione creativa che preferiscono, rendendo più facile generare idee e dare forma al futuro che desiderano.
- Coinvolgi tutti i giovani nella co-creazione dell'opera d'arte. L'opera d'arte dovrebbe rappresentare un futuro positivo comune a tutti i partecipanti. In questo caso, organizza uno spazio per la condivisione delle idee e delle opere create.
- Aiutare i giovani ad applicare le conoscenze e le pratiche analizzate durante la prima fase al proprio contesto. Questo può avvenire attraverso discussioni e l'uso di strumenti creativi e analitici, come le mappe mentali.
- Concorda con i ragazzi il messaggio principale della loro opera d'arte. Discutete su cosa deve essere modificato e su come garantire che si sentano sicuri dell'argomento. Assicurati che l'opera d'arte rappresenti chiaramente la loro visione.
- Organizza uno spazio di discussione tra i giovani e le persone influenti della comunità. Assicurati che entrambe le parti si impegnino e che lo spazio sia amichevole e favorevole alle presentazioni e alla condivisione di opinioni.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soliautori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.