

IN CONCERTO: CONNESSIONI GIOVANILI TRA CULTURE DIVERSE ATTRAVERSO LA MUSICA

Contesto

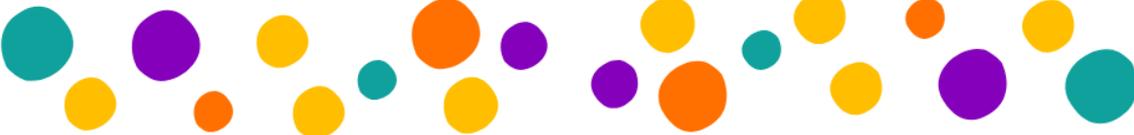
Questo scenario è nato nel contesto di laboratori giovanili durante i quali i giovani artisti avevano il compito di organizzare mostre su piccola scala dei loro dipinti e delle loro fotografie. Ben presto si sono resi conto che la musica avrebbe aumentato notevolmente il valore di tali eventi e hanno iniziato a invitare band locali. I concerti, pochi per la verità, hanno attirato un pubblico numeroso e hanno avuto un riscontro entusiastico. Tra il pubblico non c'erano solo membri della comunità locale della nostra piccola città di Wadowice, in Polonia, ma anche ospiti stranieri. È così che è nata l'idea di questo scenario: che ne dite di invitare musicisti di altri Paesi a suonare con noi?

Gli operatori giovanili responsabili di questo progetto artistico si sono immediatamente resi conto dell'enorme potenziale di questa idea per facilitare un nuovo programma di attività che collega una serie di temi legati all'arte, all'educazione, alla comunicazione interculturale e all'inclusione sociale e che riflette gli interessi autentici dei giovani. Uno dei prerequisiti per la partecipazione è ovviamente un certo interesse per l'arte e la musica, ma non necessariamente competenze professionali in questi campi. Il programma è trasferibile anche ad altri contesti di lavoro giovanile in cui si apprezzano attività creative che coinvolgono i giovani, uno spazio dove ospitare eventi musicali e la necessità di aggiungere una dimensione interculturale alle attività giovanili, come nella nostra piccola città lontana da agglomerati multiculturali.

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo scenario di workshop è quello di aiutare i partecipanti a organizzare un evento musicale che coinvolga musicisti di pari livello provenienti da un altro Paese. Con questo obiettivo generale ci proponiamo di far sì che i partecipanti possano:



- 
- ✦ acquisire capacità organizzative nella gestione di tutti gli aspetti della preparazione del concerto
 - ✦ migliorare le proprie capacità comunicative nella dimensione interculturale
 - ✦ sviluppare l'apprezzamento di altri generi musicali non tipicamente ascoltati da loro
 - ✦ ampliare le proprie reti sociali

Questo scenario è ben inquadrato nelle priorità di Erasmus+ affrontate dal progetto EUtopia, che promuovono i valori comuni, l'impegno civico e la partecipazione dei giovani, nonché il loro senso di iniziativa e imprenditorialità. Si ricollega inoltre agli obiettivi chiave del progetto: rendere i giovani consapevoli del loro ambiente sociale e culturale più ampio, sviluppare una visione tollerante del futuro e ispirare ulteriori progetti che arricchiranno il lavoro giovanile locale.

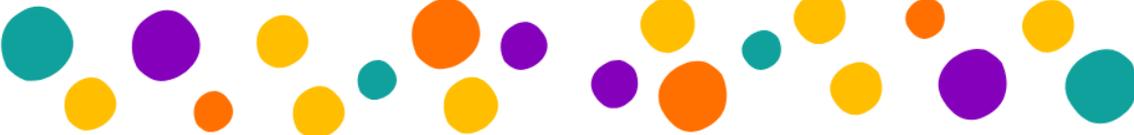
Strumenti, risorse e strutture

Questo scenario di workshop consiste in una serie di sessioni, sia offline che online. L'idea è quella di mobilitare il maggior numero possibile di giovani e alcuni di loro potrebbero provenire da luoghi lontani, quindi la comunicazione online faciliterà il loro coinvolgimento. Ogni partecipante può impegnarsi in base ai propri interessi e alle proprie competenze, quindi non tutte le sessioni richiederanno la partecipazione attiva di tutti. L'importante è raccogliere i contributi di tutti e utilizzarli per la preparazione di un concerto di giovani musicisti provenienti da contesti culturali e nazionali diversi. Il concerto stesso dovrebbe poi riunire tutti i partecipanti e un pubblico molto più numeroso. Saranno necessari i seguenti strumenti, materiali e attrezzature.

Per la preparazione

- ✦ Piattaforma di videoconferenza: Zoom, Microsoft Teams o Google Meet per le riunioni virtuali
- ✦ Strumenti di collaborazione digitale: Mentimeter, Mural, Kialo e Padlet per la comunicazione online e la gestione dei compiti.
- ✦ Strumenti di marketing e promozione: piattaforme di social media, [Mailchimp](#), [Eventbrite](#)





Per il concerto stesso

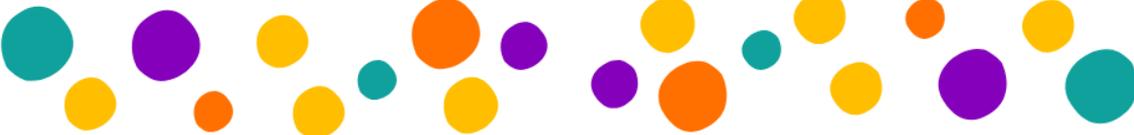
- ✦ **Luogo:** un luogo adatto per il concerto, al chiuso o all'aperto; a seconda del tipo di concerto e del pubblico previsto, può essere una sala di almeno 60 m2 per un concerto di piccole dimensioni con un pubblico di circa 30 persone.
- ✦ **Il budget:** analogamente a quanto detto sopra, dipende dalla portata del concerto; se il luogo è messo a disposizione gratuitamente e i musicisti hanno i propri strumenti non sono necessarie risorse finanziarie significative.
- ✦ **Attrezzature audio/visive:** sistemi audio, microfoni, altoparlanti, proiettori.
- ✦ **Allestimento del palco** con luci e decorazioni appropriate per creare un'atmosfera coinvolgente
- ✦ **Strumenti:** tutti gli strumenti musicali necessari
- ✦ **Un operatore giovanile** per sostenere il processo di organizzazione
- ✦ **Volontari** per aiutare sul posto, se si prevede che l'evento raccolga un pubblico numeroso
- ✦ **Supporto tecnico:** personale tecnico per la gestione di eventuali problemi audio e visivi.
- ✦ **Sicurezza e controllo della folla:** personale di sicurezza per garantire la sicurezza dei partecipanti.

Descrizione delle attività del workshop

Come suggerisce il titolo di questo scenario, l'idea dei laboratori non è solo quella di organizzare un concerto di una band giovanile, ma anche di utilizzare l'interesse dei giovani per la musica come strumento di comunicazione interculturale. Questa esigenza è particolarmente visibile nelle piccole città dove ci sono state poche opportunità per i giovani di incontrare e interagire con coetanei provenienti da altri contesti culturali/nazionali, ma che di recente hanno dovuto affrontare un afflusso di nuovi arrivati da altri Paesi, come la nostra città che ha accolto molti rifugiati ucraini dall'inizio della guerra.

L'intero programma del workshop è suddiviso in quattro fasi:

- ✦ **Chi è nella banda:** attività introduttive di team building
 - ✦ **What's the Plan:** pianificare tutte le fasi organizzative e assegnare ruoli e responsabilità
 - ✦ **In Concert:** l'evento musicale finale con musicisti ospiti provenienti da un altro paese.
- 



L'arco temporale di questo scenario, così come abbiamo deciso di realizzarlo nel nostro contesto, è distribuito su quattro mesi. Tuttavia, può essere adattato ad altri contesti di lavoro con i giovani, dove possono esserci sfide diverse in termini di reclutamento dei partecipanti, organizzazione di una sede, reperimento di risorse e attrezzature adeguate, ecc.

1. Chi fa parte della band?

Le attività di questa fase procedono dalla mobilitazione di un gruppo centrale di partecipanti al coinvolgimento di un gruppo più ampio di giovani disposti a contribuire all'iniziativa.

Attività 1: La riunione degli attori chiave

Tra i protagonisti non ci sono solo i musicisti, ma anche altri giovani artisti che hanno dato vita a questo progetto.

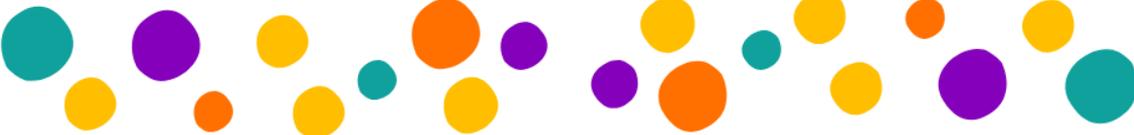
- ✦ Proporre una data e un luogo adatti a tutti.
- ✦ Garantire un'atmosfera amichevole e informale alla riunione.
- ✦ Chiarire l'idea di questa iniziativa in modo che ci sia un consenso su ciò che si vuole ottenere.
- ✦ Concordare con i partecipanti come utilizzare le loro reti sociali per ampliare il gruppo iniziale e coinvolgere musicisti/artisti provenienti da altri contesti culturali o nazionali.
- ✦

[Il Brainwriting](#), uno degli strumenti di EUtopia, può aiutare a generare idee e soluzioni creative durante la riunione. Il Brainwriting è simile al brainstorming. Offre a tutti una pari opportunità di partecipare alla discussione e permette a tutti i membri del gruppo di pensare e di essere coinvolti senza alcun blocco. 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.

Attività 2: Diffusione della parola

Questa attività si svolge principalmente online, ma anche faccia a faccia ogni volta che i partecipanti trovano l'opportunità di incontrare nuovi potenziali membri di questa iniziativa.



- 
- ✦ I partecipanti individuano i siti con informazioni sui giovani musicisti e sulle loro esibizioni in tutta la regione.
 - ✦ Creano un calendario di tali eventi a una distanza raggiungibile e nel quadro temporale di questo progetto.
 - ✦ Utilizzano i loro social network e frequentano gli eventi musicali per comunicare gli inviti al concerto in programma.

[Mentimeter](#), uno degli strumenti raccomandati da EUtopia, può essere utilizzato per creare una presentazione accattivante della propria iniziativa e raccogliere feedback dai potenziali partecipanti. Si tratta di uno strumento digitale per realizzare una presentazione interattiva. È possibile aggiungere domande, sondaggi o quiz a cui gli spettatori possono rispondere in tempo reale. Questo strumento è a disposizione di tutti i giovani che vogliono creare una presentazione d'impatto del loro progetto.

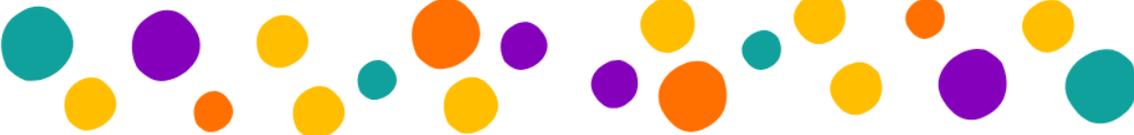
Attività 3: Coinvolgere nuovi membri

In questa fase i partecipanti agiscono sulla base delle risposte promettenti ottenute dalla campagna di sensibilizzazione di cui sopra.

- ✦ Stabiliscono contatti diretti con i coetanei che hanno espresso interesse a partecipare all'iniziativa.
- ✦ Nel caso di musicisti che pensano di suonare al concerto imminente, discutono del loro possibile coinvolgimento in termini di musica che vogliono suonare, del suo stile e del suo background culturale.
- ✦ Si scambiano video, registrazioni e qualsiasi altra informazione utile per conoscere i potenziali contributi dei nuovi membri.
- ✦ È probabile che alcuni dei musicisti stranieri impegnati nella conversazione non parlino correntemente la lingua madre dei partecipanti, per cui è opportuno fornire un supporto nell'uso di una lingua condivisa, se necessario (probabilmente l'inglese).

Incoraggiate i partecipanti a utilizzare [Mural](#), uno strumento di collaborazione digitale raccomandato da EUtopia. 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 in cui le interazioni dei partecipanti avvengono in tempo reale. Mural è uno strumento utile per raccogliere e formulare le idee di tutti, per fare brainstorming e lavorare insieme. Può essere utilizzato da tutti i giovani con un computer e una connessione a Internet.

2. Qual è il piano?

Le attività di questa fase si concentrano sull'elaborazione di un piano di preparazione per il concerto e sulla sua attuazione con ruoli e responsabilità assegnati.

Attività 1: Pianificazione delle fasi da seguire

Idealmente, questa attività dovrebbe coinvolgere la maggior parte dei partecipanti in una riunione faccia a faccia.

- ✦ È possibile che l'intero gruppo si incontri per la prima volta faccia a faccia, quindi possono essere utili alcune attività per rompere il ghiaccio.
- ✦ È probabile che uno o più capigruppo siano già emersi nel corso delle attività precedenti. In caso contrario, un operatore giovanile dovrebbe assumere questo ruolo.
- ✦ La discussione del piano deve tenere conto di tutti i fattori chiave che influenzeranno il successo del concerto: luogo, risorse, tempi, supporto esterno, sicurezza, ecc.

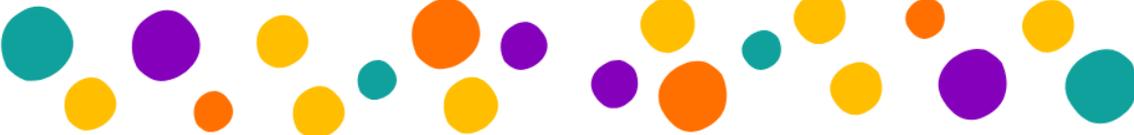
Incoraggiate i partecipanti ad analizzare tutti i principali fattori legati al contesto utilizzando questo strumento di EUtopia: [Analisi del contesto](#)

Attività 2: Condivisione dei compiti

Questa attività può seguire direttamente la precedente, se il tempo a disposizione è sufficiente. I partecipanti devono dividersi i compiti per quanto riguarda:

- ✦ Il programma artistico che può includere anche una mostra d'arte
- ✦ Organizzazione delle prove per il concerto
- ✦ Garantire la disponibilità degli strumenti e delle attrezzature audio/luci necessarie.
- ✦ Misure di sicurezza
- ✦ Promozione





Potrebbero sorgere dei disaccordi su chi fa cosa. In tal caso, provate questi strumenti di EUtopia per facilitare la discussione sul posto: [Come non essere d'accordo](#) e online per includere i partecipanti che non possono partecipare alla riunione faccia a faccia: [Kialo](#). Il Toolkit di Eutopia include anche un modello di [Piano d'azione](#) molto utile che può essere presentato ai partecipanti in questa fase.

Attività 3: Recitare il piano

L'attuazione del piano dipenderà ovviamente da molti fattori che non possono essere conosciuti in questa fase, ma che molto probabilmente comprenderanno:

- ✦ Sessioni di musica in cui una banda appena formata per questo concerto dovrà provare il proprio programma.
- ✦ Contattare e lavorare con gli stakeholder locali che hanno il potenziale e la volontà di contribuire al progetto.
- ✦ Campagna mediatica per attirare l'interesse sull'evento imminente

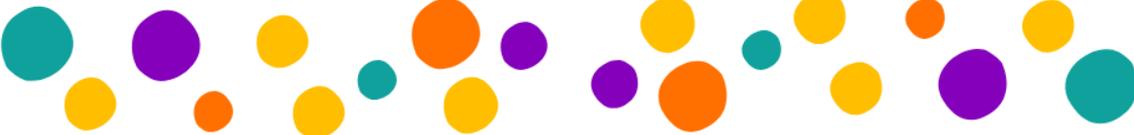
Le risorse di EUtopia includono un eccellente strumento che aiuta i giovani a lavorare insieme sui loro progetti e a mettere in pratica le loro idee, provatelo: [Padlet](#)

4. In concerto

Questa è l'attività finale dello scenario, che riunisce tutti gli attori, "in concerto". In base ai ruoli e alle responsabilità assunte, i partecipanti svolgeranno i seguenti compiti:

- ✦ I musicisti saranno gli attori principali sul palco, suonando musiche che coinvolgono melodie e temi dei loro Paesi d'origine.
- ✦ Il palco e l'auditorium devono essere preparati per il concerto: decorazioni, disposizione dei posti a sedere, spuntini e bevande se devono essere serviti, ecc.
- ✦ Il personale tecnico di supporto gestirà le apparecchiature audio e di illuminazione; eventualmente alcuni dei partecipanti con le competenze necessarie per gestire questi aspetti tecnici.
- ✦ I partecipanti, in qualità di "padroni di casa", gestiranno l'auditorium: accogliendo gli ospiti, guidando le persone verso i posti a sedere o in piedi, mantenendo l'ordine, ecc.



- 
- ✦ Tutti i presenti, gli organizzatori e gli ospiti, si godranno l'incontro interculturale "in concerto", apprezzando prima la musica e poi discutendone l'origine, lo stile e i legami con brani familiari.

Risultati dell'apprendimento

- ✦ I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella pianificazione e nella gestione di tutti gli aspetti di un evento musicale.
- ✦ I ragazzi faranno esperienza nell'uso di strumenti digitali per un progetto collaborativo.
- ✦ Svilupperanno capacità di comunicazione interculturale collaborando con musicisti di diversi Paesi.
- ✦ Amplieranno i loro orizzonti musicali esplorando generi e stili di musica provenienti da altri contesti culturali.
- ✦ Impareranno a gestire le differenze culturali, promuovendo l'empatia, il rispetto e la comprensione tra le culture.
- ✦ Amplieranno le loro reti sociali entrando in contatto con coetanei, musicisti e artisti.
- ✦ Svilupperanno competenze interpersonali come il lavoro di squadra, la leadership e la collaborazione, impegnandosi con gruppi diversi di individui verso un obiettivo comune.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea (codice progetto: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura europea (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

