

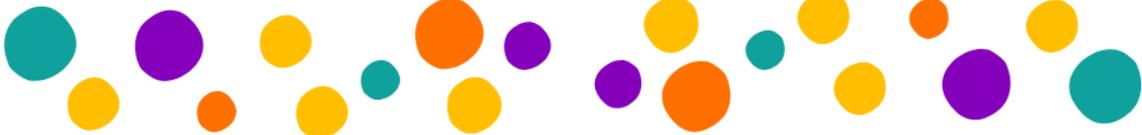


Cofinanziato
dall'Unione europea



Rapporto di formazione

30.04.2024



Introduzione

Background

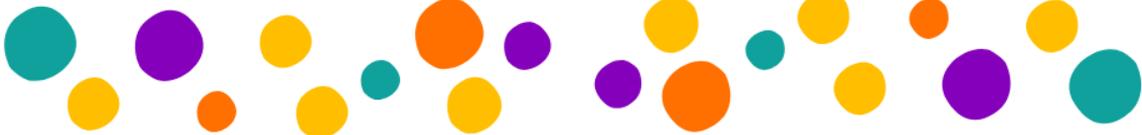
Il training EUtopia si è svolto dall'8 al 12 aprile 2024 a Budapest, con la partecipazione di 17 giovani tra i 18 e i 25 anni, selezionati e preparati dalle organizzazioni partner del progetto. Ciascuno dei giovani è arrivato alla training con un'idea per un progetto utopico in linea con il tema del progetto e, durante i giorni trascorsi insieme, insieme hanno lavorato allo sviluppo e al perfezionamento delle loro idee. Le attività, coordinate dal GYIÖT e basate sul materiale preparato dai partner del progetto, consistevano principalmente in esercizi di apprendimento non formale, utilizzando strumenti ed esercizi sviluppati nell'ambito del progetto EUtopia. In questo senso, la formazione è servita anche come banco di prova per i risultati del progetto e ha fornito alle organizzazioni partner una maggiore comprensione dei bisogni, delle aspettative e delle potenziali barriere affrontate da questo gruppo pilota.

Contesto organizzativo

L'organizzazione del viaggio dei giovani, la partecipazione di accompagnatori, ove necessary, e la prenotazione dell'alloggio sono stati gestiti dalle organizzazioni partner. A questo scopo, GYIÖT ha raccolto informazioni di base e suggerimenti in un infopack.

I workshop si sono svolti nella sala di formazione di GYIÖT, che di solito ospita gruppi di 20-25 persone per l'apprendimento non formale. L'aula è climatizzata e dotata di proiettore, lavagna a fogli mobili. I pranzi sono stati forniti dall'organizzazione coordinatrice presso la sede della formazione, assicurando che tutte le esigenze dietetiche fossero soddisfatte. Per la formazione è intervenuta Zita Szalai, che ha gestito per GYIÖT esperienze di simili negli ultimi anni.





Partecipanti

Alla formazione hanno partecipato 4 giovani per le organizzazioni polacca e italiana, 3 per le organizzazioni francese e ungherese e 2 per l'organizzazione belga. Per il gruppo italiano ha partecipato un accompagnatore (insegnante), mentre i partecipanti francesi e belgi erano accompagnati dai coordinatori del progetto. Anche l'organizzazione ospitante ungherese ha visto la presenza del coordinatore del progetto, del suo rappresentante ufficiale e del formatore assegnato per tutta la durata della formazione. La logistica è stata facilitata da altro personale.



Programma

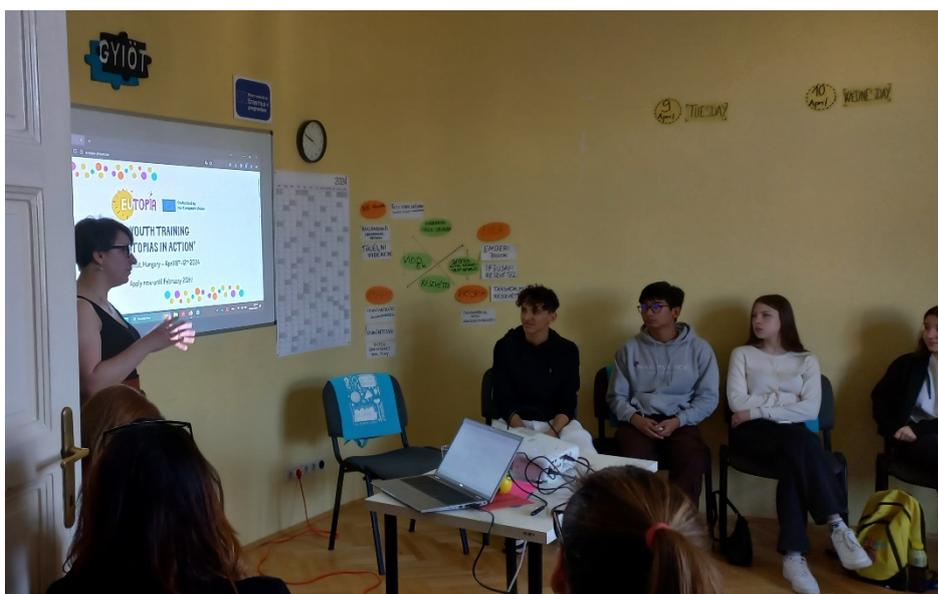
Giorno 1. – 08.04.2024

19:00 – 22:00 Cena comune e passeggiata nel centro di Budapest

Giorno 2. – 09.04.2024

9.30-10.00 Presentazione del progetto e del training, chi è GYIÖT e informazioni utili sull'ufficio.

Presentazione del progetto, dei partner, dei facilitatori e degli organizzatori..



10.00-11.00 Rompighiaccio, conoscenza reciproca, flusso del programma, aspettative

Conoscenza dei progetti reciproci, introduzione al programma di formazione per definire le aspettative, i timori e i contributi



Cerchio introduttivo: I partecipanti condividono il loro nome, l'età, il campo di studi o le aree di interesse e un punto di forza personale unico o un "superpotere". L'obiettivo non è solo quello di conoscersi, ma anche di rompere il ghiaccio. In questa attività è sempre bene che i facilitatori chiedano argomenti straordinari (come il superpotere in questo caso).

Gioco della coperta: Il gruppo viene diviso in due parti, sedute sul pavimento e separate da una coperta. Quando la coperta viene tirata giù dai facilitatori, le due persone davanti devono pronunciare velocemente il nome dell'altro. chi è stato più veloce viene raggiunto da una persona dell'altro gruppo. Lo scopo del gioco è





imparare i nomi e riconoscere per primi l'altra persona dietro la coperta. Il gioco termina quando uno dei gruppi resta vuoto.

Cerchio degli applausi: Breve attività per aumentare l'energia e preparare i partecipanti all'impegno. Uno alla volta, girando intorno al cerchio, i partecipanti devono dire il proprio nome al quarto battito del ritmo (quindi clap, clap, nome). Questa volta, girando intorno al cerchio, tutti dicono "Il mio nome è..." a ritmo. Una volta che tutti i membri del cerchio hanno detto il loro nome, si fa un nuovo giro del cerchio.

Gioco dei nomi con la palla: Questo esercizio facilita la memorizzazione dei nomi e favorisce l'interazione di gruppo. Dopo che tutti hanno detto il proprio nome, si pronuncia il nome di qualcuno e si lancia la palla. Il destinatario deve poi chiamare il nome di un altro e lanciargli la palla. Si ripete l'operazione fino a quando tutti i membri del cerchio avranno lanciato la palla una volta. Si chiede ai partecipanti di ricordare a chi lanciano la palla. Nel turno successivo, devono lanciare la palla nello stesso ordine, con l'unica istruzione aggiuntiva di essere il più veloci possibile.

11.00-11.30 **Coffee break**

11.30-13.00 **Attività di costruzione del gruppo, apprendimento dei nomi**

Formazione silenziosa: il gruppo si mette in fila in ordine di compleanno, altezza o qualsiasi altra sequenza senza parlare. È un modo divertente per far muovere e collaborare le persone senza bisogno di conversazioni personali. Inoltre, aiuta i partecipanti a ottenere informazioni sugli altri e a individuare somiglianze e

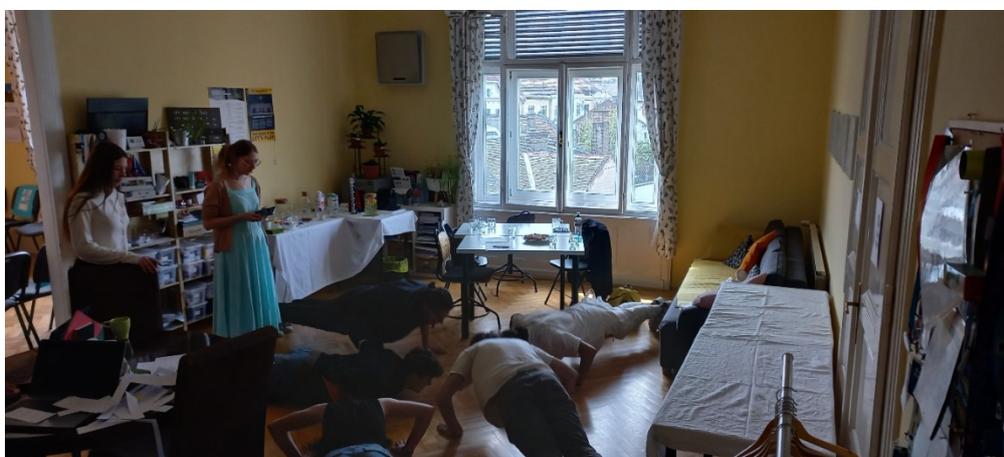


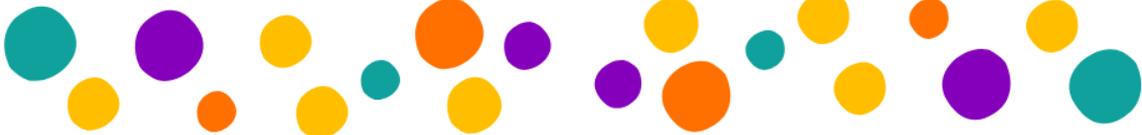
differenze.



Speed dating: In questa versione dello speed dating, ogni partecipante riceve una carta di domande. Individualmente, trovano qualcuno dell'altra parte e gli fanno la domanda; dopo aver risposto, l'altra parte fa la stessa domanda. Alla fine, si scambiano le carte domanda. Non si parla d'altro, ma si risponde solo alle domande dell'altro. L'attività continua fino a quando tutti hanno conosciuto tutti gli altri.

Missione impossibile: Come squadra, i partecipanti ricevono un elenco di compiti da completare in un tempo stabilito. Durante la preparazione, il facilitatore assegna molti più compiti di quelli che possono essere completati, ma non condivide questa informazione con i partecipanti. L'obiettivo è quello di creare il morale del gruppo e la base di una buona cooperazione all'interno del gruppo e di completare il più possibile in squadra; una parte importante dell'esercizio è la valutazione congiunta e la condivisione delle esperienze.





Due verità e una bugia: a turno, ogni persona dichiara tre cose su di sé - due verità e una bugia. L'ordine non ha importanza. Il resto del gruppo deve indovinare quale affermazione è una bugia. Si suggerisce di utilizzare questa attività alla fine della sezione "conoscersi", quando i partecipanti hanno già maggiori informazioni l'uno sull'altro.



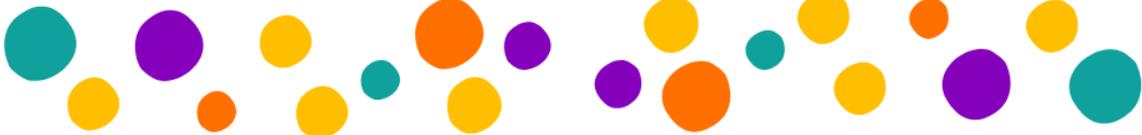
13.00-14.00 **Pausa pranzo**

14.00-15.30 **Idee di progetto, il concetto di utopia-distopia, brainstorming.**

Brainstorming: in questo esercizio introduttivo, l'obiettivo è quello di permettere ai partecipanti di essere il più liberi e creativi possibile nel pensare al significato di utopia e distopia. Le istruzioni prevedono che l'obiettivo esplicito sia quello di allontanarsi dalla realtà per generare le risposte più diverse e variegata possibili. La finalità ultima è liberare il pensiero dei partecipanti e creare nuove prospettive, pensando fuori dagli schemi.

Conoscere il significato di utopia/distopia in un progetto giovanile. I gruppi nazionali presentano le loro idee di progetto, creando un poster per condividere le caratteristiche principali: Idea, gruppo target e risultato principale che si vuole





ottenere.

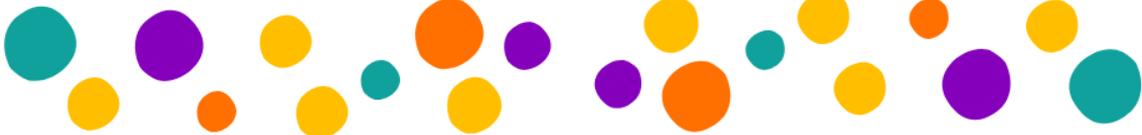
15.30-16.00 Coffee break

16.00-17.00 Energie: i partecipanti fanno il giro della stanza. Forniscono feedback positivi per dare importanza al loro lavoro della sessione precedente.

Opportunità europee per i giovani

Breve presentazione e conversazione in piccoli gruppi sulle opportunità dell'UE.
(i partecipanti hanno il link con l'intero contenuto per approfondimenti successivi).





20.00-21.30 Cena comune

Al termine dell'attività in urbano, i partecipanti si sono incontrati nel centro di Budapest e hanno gustato tutti insieme un piatto tradizionale ungherese (Lángos).

Giorno 3. – 10.04.2024

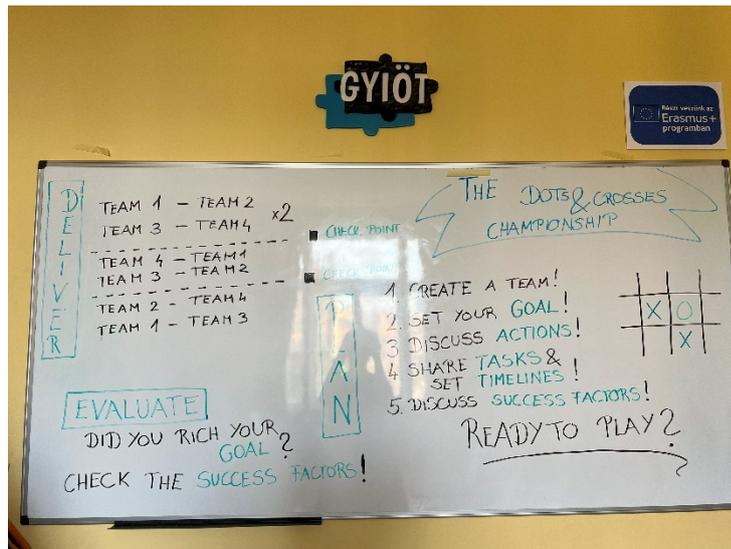
10.00-11.00 Energiser: il gioco della mia sedia

I membri del gruppo siedono in cerchio su sedie equidistanti. Nel cerchio c'è anche una sedia vuota (in più). La persona che siede accanto alla sedia vuota batte sulla sedia dicendo "Questa è la mia sedia!" e poi si siede su di essa. La fila continua (poiché ci sarà sempre una sedia vuota) - ma ogni terzo giocatore batte sulla sedia e annuncia il nome di un altro giocatore gridando "Questa è la sedia di X!", che deve prendere posto. Il gioco continua sulla sedia vuota. L'obiettivo è quello di stimolare i partecipanti con un'attività di apprendimento dei nomi.

Gioco di pensiero progettuale

XOXO per il pensiero progettuale: un'esperienza di apprendimento basata sul gioco per comprendere il processo di pianificazione del progetto: definizione degli obiettivi, discussione delle azioni e dei passi importanti, misurazione degli obiettivi, fattori di successo e valutazione. Il gioco è XOXO - un gioco di nodi e croci, giocato con se stessi.





11.00-11.30 Coffee break

11.30-13.00 Capire cos'è un progetto e la pianificazione del progetto

Introduzione al ciclo del progetto e ai suoi elementi (Avvio, Pianificazione, Attuazione, Valutazione, Chiusura) - introduzione a ciò che è il progetto. I gruppi nazionali tornano sui propri progetti e analizzano la propria idea in relazione ai gruppi target e alle loro esigenze. Come strumento è stata utilizzata una mappa dell'empatia.





13.00-14.00 Pausa pranzo

14.00-15.30 Pianificazione del progetto: definizione di obiettivi SMART

Viene presentato uno strumento per la definizione di obiettivi SMART (Specifici, Misurabili, Raggiungibili, Rilevanti, Temporanei) e poi i gruppi nazionali lavorano insieme sulle proprie idee di progetto per definire gli obiettivi SMART e discutere l'impatto (fattori di successo). Durante la sessione viene utilizzato il metodo del worldcafé, in cui a ogni smart target è assegnata una propria idea di progetto. Alla fine della sessione, ogni gruppo presenta i propri risultati.





15.30-16.00 Coffee break

16.00-17.30 Progettazione del piano d'azione

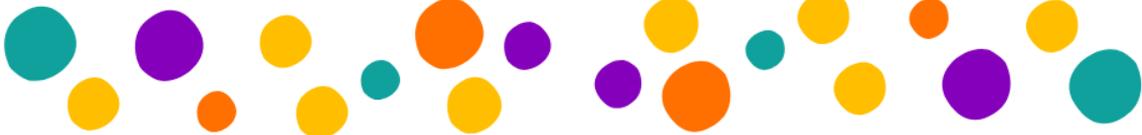
Viene presentato lo strumento creato nell'ambito del progetto EUtopia e i gruppi nazionali lavorano sulle proprie idee di progetto. - visite e interviste a supporto del processo.

EUTOPIA ACTION PLAN FOR XX

150 people who will receive a certificate after completing our course

	MILESTONE 1 ADVERTISING CAMPAIGN	MILESTONE 2 WEBINAR	MILESTONE 3 PRE-LESSON	MILESTONE 4 EVENT	MILESTONE 5 THEORY	MILESTONE 6 PRACTICE
MAIN GOALS	150 people who will receive a certificate after completing our course					
MAIN OBJECTIVES	reach media	introduce to the main project assumptions	show how people use our course and how it looks like	to make people aware by using some activities (conduct some activities)	teaching people how to use digital in the work way	teaching people how to use digital in the work way
ASSIGNEE	team of marketing & digital & media team	main project leader	members of the marketing	main project leader	members of the marketing	members of the marketing
DUE DATE	September	the beginning of October	the middle of October	the end of October	November -	March to June
LOCATION	Instagram, Facebook, official page, LinkedIn, etc...	online (Zoom platform)	Angiolino University	multimedia classroom	multimedia classroom	multimedia classroom
TOOLS AND RESOURCES	IT tools (photos, software), etc...	project presentation, light, camera, tripod, etc...	video, business model, health care	IT tools (Zoom platform), light and dark, camera, tripod, etc...	IT tools (Zoom platform), light and dark, camera, tripod, etc...	IT tools (Zoom platform), light and dark, camera, tripod, etc...
LESSON LEARNED	collaborative learning tools	it can be the key solution	the number of people who love to be pre-lesson	the number of people who love to be pre-lesson	the number of people who love to be pre-lesson	the number of people who love to be pre-lesson

Co-funded by the European Union



17.30-18.00 **Valutazione della giornata**

I partecipanti forniscono sintesi e feedback della giornata in un cerchio plenario con alcune carte di supporto per esprimere le loro esperienze.

Page | 14

18.00-20.00 **Preparazione della serata interculturale**

Ogni gruppo nazionale prepara qualcosa di tipico o tradizionale per tutto il gruppo. Per la preparazione viene utilizzata la cucina della sede di formazione.



20.00-22.00 **Serata interculturale**

Dopo la preparazione, è il momento della cena comune, seguita da alcune attività proposte dai gruppi di giovani.

Il gruppo italiano ha svolto un'attività sui gesti tipici italiani. Hanno mostrato un gesto e gli altri dovevano capirne il significato. In seguito, i partecipanti hanno fatto conoscere i generi musicali tipici dei loro Paesi.





Giorno 4. – 11.04.2024

10.00-11.00 Energie: sasso-carta-forbice evolutivo

Tutti i partecipanti iniziano il gioco come “Uova” - camminando con le mani sui fianchi, alla prima vittoria si evolvono e diventano “Galline” - camminando sbattendo le ali, alla seconda vittoria diventano “Dinosauri” - stando in piedi con le braccia sopra la testa, e infine alla successiva vittoria diventano “Aquile” - aprendo le “ali” come per volare. I partecipanti possono sfidare solo la propria specie.

Presentazione dei progetti e feedback

I partecipanti si preparano e discutono prima di presentare le loro idee di progetto con la scheda del piano d'azione. Viene introdotto il modo di dare un buon feedback. Ogni gruppo nazionale presenta il proprio piano di progetto esaminando tutti gli aspetti del piano d'azione e il feedback viene dato a ciascun gruppo dai partecipanti e dai leader.





11.00-11.30 Coffee break

11.30-13.00 Attività energizzante: afferrare il dito

Fate in modo che tutti si mettano in cerchio con le braccia aperte ai lati. Dite alle persone di mettere il palmo della mano sinistra in alto e il dito destro rivolto verso il basso (toccando il palmo teso della persona accanto). Quando il formatore dice “VAI”, i partecipanti devono fare due cose contemporaneamente: afferrare il dito della persona con la mano sinistra e impedire che il proprio dito sinistro venga afferrato.

La presentazione del progetto continua

Le presentazioni dei progetti e il feedback continuano - dopo le presentazioni dettagliate, i gruppi nazionali possono avere domande e feedback sia dagli altri gruppi sia dai formatori. Le idee dettagliate dei progetti sono disponibili in un documento separato.





13.00-14.00 Pausa pranzo

Limiti, gestione dei progetti, competenze, sfide

Il project manager ideale:

Viene messa una sagoma sul muro (Bob). In una sessione di brainstorming a piccoli gruppi, i partecipanti raccolgono ciò che sa, ciò che fa, ciò che sente, quali sono le sue difficoltà, in modo da arrivare a una sintesi complessa di ciò che è un buon project manager. Alla fine dell'esercizio, si riassumono le opinioni in plenaria.

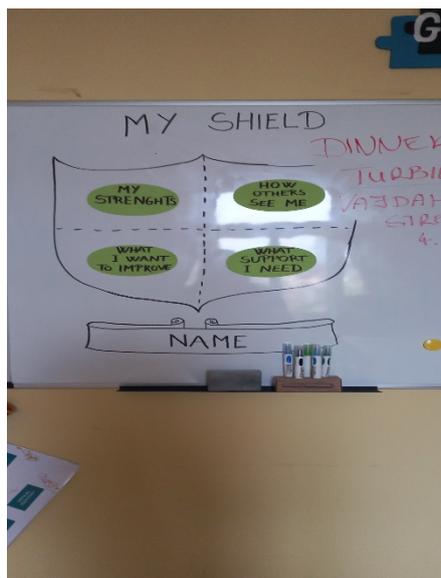




Scudo di autovalutazione

In questa parte della sessione, i partecipanti disegnano uno scudo in cui inserire le loro risposte sull'argomento precedente. Lo scudo è composto da quattro parti, in cui si possono raccogliere i punti di forza di se stessi, le competenze che gli altri vedono, le aree in cui si ha bisogno di sostegno e le aree che devono essere migliorate.





14.00-15.30 Punti di forza della formazione, valutazione

La valutazione è stata fatta in 4 maniere diverse:

Lasciare il segno - Tecnica di feedback a 5 dita:

Per ogni dito della mano è necessario affrontare una domanda specifica. Molte dita sono facili da ricordare se si immaginano i gesti che includono quel dito e/o il significato che quel dito ha nella nostra cultura.

- 1) Il pollice. Cosa è andato bene?
- 2) L'indice. Cosa potrebbe essere migliorato?
- 3) Il dito medio. Cosa è andato storto? Feedback negativo.
- 4) L'anulare. Cosa vorremmo mantenere?
- 5) Il mignolo. Cosa non ha ricevuto abbastanza attenzione?





Tabellone

Sulla lavagna sono state disegnate sei aree diverse (aspettative soddisfatte, vostri contributi, logistica e sede, programma, risultati dell'apprendimento, aspetti culturali) come una target. I partecipanti potevano segnare le loro esperienze con



dei punti sulla lavagna.

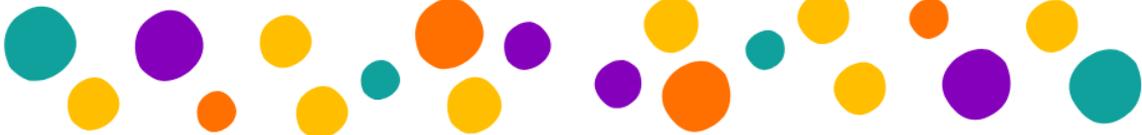


Valutazioni scritte

In un documento separato, sono disponibili i risultati del questionario di valutazione e alla fine di questo documento sono raccolte anche alcune delle risposte.

Disney cards

Sul pavimento sono stati messi dei cartoncini con i disegni di diversi personaggi delle fiabe, da cui ogni partecipante ne ha estratto uno per rispondere a una domanda sulla sua esperienza complessiva del programma. Poi, in plenaria, ogni partecipante ha mostrato la carta scelta e ha risposto alla domanda.



15.30-16.00 Coffee break

16.00-17.00 Cerimonia dello Youthpass

Page | 22

17.00-18.00 Chiusura

Saluti di chiusura e celebrazioni di Youthpass (foto di gruppo)

Il presidente dell'organizzazione ospitante e il coordinatore del progetto EUtopia hanno consegnato i certificati a ogni partecipante.



20.00-22.00 Cena comune e serata libera

Giorno 5. – 12.04.2024

Partenza





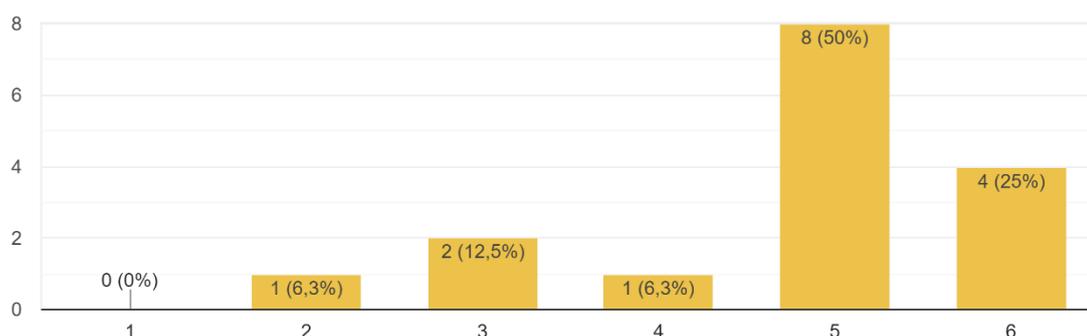
Valutazione con i partecipanti

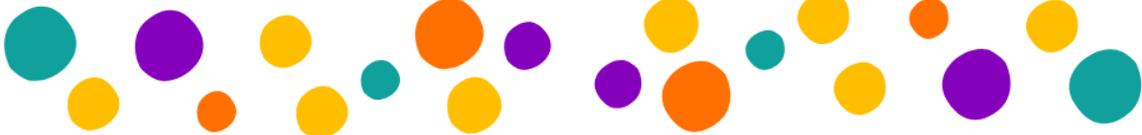
La valutazione dei partecipanti è stata condotta utilizzando diversi metodi. Ogni giorno di formazione si è concluso con una sessione di valutazione e riflessione che ha utilizzato esercizi non formali. Questo ha permesso ai partecipanti di monitorare attivamente il proprio processo di apprendimento e ha fornito un prezioso feedback ai facilitatori e agli organizzatori. Nell'ultimo giorno di formazione, i partecipanti hanno valutato il programma attraverso esercizi non formali e hanno fornito un feedback tramite un questionario online.

Nel complesso, i partecipanti hanno espresso soddisfazione per il contenuto e l'erogazione della formazione, offrendo anche suggerimenti e feedback per aiutare le organizzazioni partner a migliorare l'implementazione di attività simili in futuro, adatte alle esigenze del gruppo target. Di seguito riportiamo alcuni feedback e dati emersi dalle valutazioni dei partecipanti.

How satisfied with the program of the training?

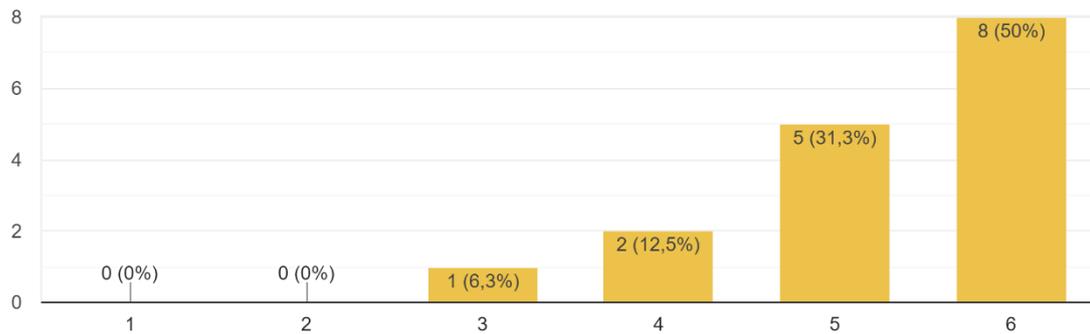
16 válasz





How easy was to understand the contents of the training?

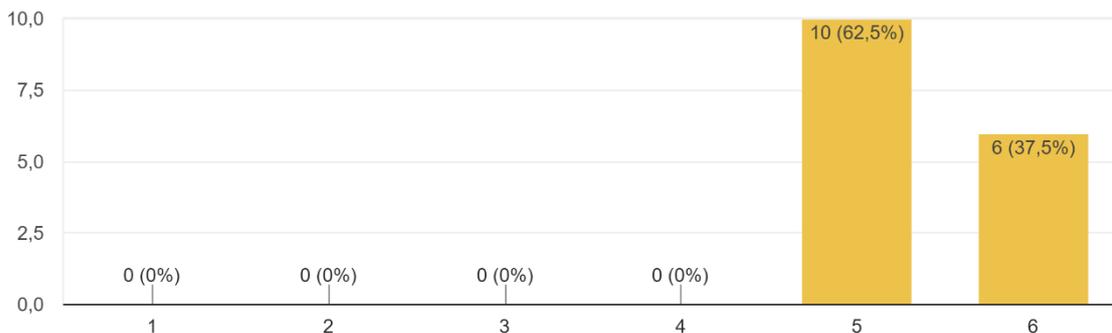
16 válasz



Page | 24

Are you satisfied with your project after the training?

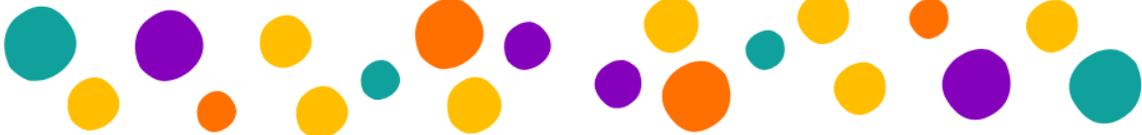
16 válasz



Commenti dei partecipanti:

- “La parte più bella è stata parlare con altre persone e fare attività insieme :)”.
- “La cosa più utile è il feedback che ci siamo dati a vicenda, compreso quello che ci hanno dato gli organizzatori”.
- “Non mi sono sentito veramente integrato e avrei dovuto aspettare un altro anno per migliorare il mio livello di comunicazione”.
- “Avete fatto tutti un ottimo lavoro con questo progetto, mi sono davvero divertito... Le persone sono state così gentili, mi è piaciuto ogni minuto. Spero di incontrare di nuovo





queste persone in futuro! E ovviamente con le cose che abbiamo fatto qui, siamo 10 volte più motivati a raggiungere il nostro obiettivo e a rendere reale il nostro progetto :)”.





Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori 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.

