



learning
to participate

La metodologia del Project-based learning: dalla teoria alla pratica

In cosa può essere utile per chi lavora
con i giovani:



Una metodologia



Idee da mettere in pratica



Strumenti e attività

Imprint

COORDINAMENTO E GESTIONE DEL PROGETTO

Univ-Prof. Dr. Dirk Lange
University of Vienna
Centre for Teacher Education
Didactics of Civic and Citizenship Education
Porzellangasse 4, 1090 Vienna
AUSTRIA
leap.univie.ac.at



GESTIONE E IMPLEMENTAZIONE

Alessandra Santoianni, alessandra.santoiani@univie.ac.at

PARTNER



<https://www.idd.uni-hannover.de/>



<http://sapereaude.at/>



<https://en.danilodolci.org/>



<http://mladi-eu.hr/>

HANNO COLLABORATO ALLA REDAZIONE DEL PRESENTE MANUALE:

- Alessandra Santoianni (alessandra.santoianni@univie.ac.at), University of Vienna
- Clara Berger, University of Vienna
- Maria Köpping, University of Vienna
- Holger Onken (onken@idd.uni-hannover.de), University of Hanover
- Patrick Danter (patrick.danter@sapereaude.at), Sapere Aude
- Alberto Biondo (alberto.biondo@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Bala Ram Gaire (balaram.gaire@danilodolci.org), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci
- Francesco Lombardi (francesco.lombardi@mladi-eu.hr), Udruza Mladi u EU

Per saperne di più:

→ LEAP su UniVie: leap.univie.ac.at

→ Il blog di LEAP: <https://leap2020.home.blog/>

→ Il progetto LEAP su Facebook: <https://www.facebook.com/LEAPLearningToParticipate/>

Salvo altre indicazioni il presente documento (progetto n.: 2018-3-AT02-KA205-002231) è pubblicato su licenza CC-BY-NC-SA 4.0. Per consultare il testo di tale licenza, vi invitiamo a consultare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> È possibile diffondere e modificare l'opera menzionando autrici e autori e il progetto.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

INDICE

Introduzione	5
I. Una descrizione della metodologia	6
1. Il project-based learning nell'educazione non formale. Qual è stato il nostro punto di partenza?	6
2. L'utilizzo del project-based learning nei progetti giovanili	9
II. Pratiche legate al <i>project-based learning</i>	12
1. Prima della mobilità	12
2. Durante la mobilità	19
3. Dopo la mobilità	21
4. Che cosa abbiamo fatto?	22
5. Cosa abbiamo imparato?	23
6. L'impatto del Covid-19 sul nostro lavoro	25
Osservazioni conclusive	27
III. Risorse: Suggerimenti, strumenti e attività	29
Strumenti digitali	31
Tre modi di pensare	33
Cose apolitiche	34
Safari cittadino	36
Verifiche democratiche	37
Le forze in gioco	39
Frankenstein	41
HI-HA-HO	42
Film horror	43
Il bingo umano	44
Le nazioni, i confini e noi	45
Il barometro delle opinioni	46
Articoli accademici	48
Percezioni silenziose	49
Alla deriva	51
Simboli	52
Il ponte sul grande fiume	54
Il vascello della valutazione	55
Funamboli	57
L'albero delle aspettative e delle paure	58
Che cosa posso fare?	60
Che cosa vedi?	61
Chi sta con chi?	62

Introduzione

LEAP è un acronimo che sta per *Learning to Participate* (imparare a partecipare). Finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del programma Erasmus+ il progetto è un partenariato strategico che vede coinvolte tre organizzazioni giovanili e due università unite dall'interesse e dalla volontà di promuovere la partecipazione dei giovani. Il loro obiettivo è quello di cambiare il modo in cui viene percepito il ruolo dei giovani all'interno dei processi politici al fine di dare loro tutti gli strumenti necessari per potersi occupare di questioni che li appassionano.

Gli obiettivi del progetto sono:

- promuovere degli **approcci incentrati** sui giovani fra le organizzazioni giovanili;
- lavorare sul processo di empowerment teso a conferire ai giovani **una maggiore capacità di azione**.

Il presente documento presenta le linee guida per l'implementazione del *project-based learning* con i giovani nel settore dell'educazione non formale. Raccoglie le esperienze e alcuni consigli sull'utilizzo del PBL proposti dal partenariato. Allo scopo di conoscere meglio la storia di tale approccio e proporre delle attività formative in merito ad operatrici ed operatori giovanili ti invitiamo a leggere il Manuale metodologico¹ redatto nell'ambito del progetto LEAP.

A chi è rivolta la guida?

Lo scopo di questa guida è di condividere la metodologia proposta da LEAP ispirata al *project-based learning* adattato al settore dell'educazione non formale.

Ecco che cosa potranno trovare al suo interno operatrici e operatori giovanili:

1. la prima sezione illustra la metodologia ed elenca gli aspetti di cui tenere conto quando si sceglie di utilizzarla;
2. la seconda sezione, invece, elenca alcune pratiche legate al *project-based Learning* con idee facilmente realizzabili. Viene descritta l'organizzazione di un progetto di mobilità virtuale o in presenza rivolto a giovani europee ed europei;
3. la terza sezione contiene un elenco di suggerimenti, strumenti e attività rivolte ad operatrici e operatori giovanili.

¹ Per ulteriori informazioni contattare: leap.univie.ac.at/

I. Una descrizione della metodologia

1. Il project-based learning nell'educazione non formale. Qual è stato il nostro punto di partenza?



Nella nostra esperienza professionale ci siamo resi conto che molte operatrici e operatori giovanili lavorano già con progetti. Tuttavia, non abbiamo trovato un approccio sistematico e condiviso su come costruire progetti con i giovani. Perciò, in LEAP abbiamo elaborato una metodologia per mettere a punto progetti che fossero centrati sui giovani, realizzabili su scala europea per facilitare il dialogo e promuovere la partecipazione e l'educazione alla Cittadinanza.

Il nostro lavoro è iniziato con un'analisi del *project-based learning* (PBL) di cui non esiste una definizione univoca fra ricercatrici e ricercatori nel campo dell'educazione. Tuttavia, gli studi in materia suggeriscono che il PBL è un metodo che permette di lavorare sulla motivazione intrinseca dei giovani, di sviluppare il pensiero indipendente, di promuovere i valori democratici, creando fiducia in sé stessi e allenando la responsabilità sociale².

Al fine di adattare il PBL al progetto LEAP abbiamo:

- **tracciato le origini e individuato gli elementi costitutivi del PBL³**, così come i contesti in cui si è sviluppato. Per fare ciò, abbiamo preso in esame il lavoro di pedagogisti che possono essere considerati i fondatori di PBL. John Dewey, Danilo Dolci, Célestin Freinet e William Heard Kilpatrick hanno contribuito a dare forma al nostro lavoro poiché hanno influito sul nostro modo di concepire l'animazione socioeducativa e la formazione di operatrici e operatori giovanili. Di conseguenza, hanno influenzato l'elaborazione della nostra metodologia ispirata ai principi del *project-based learning*. Condividiamo con loro le seguenti idee:
 1. Un approccio basato sui progetti che vede nella democrazia sia una forma di governo sia un modo di "vivere insieme" adottando valori comuni ed esperienze condivise (Dewey 1916). Dewey pensava che ogni singolo bambino fosse un essere attivo, che acquisisce conoscenze, abilità e abitudini importanti per la vita interagendo con il suo ambiente sociale e naturale.
 2. L'idea di Danilo Dolci di un approccio maieutico⁴ reciproco dove il compito di chi educa è quello di tirare fuori socraticamente le idee che i giovani possiedono già. L'apprendimento è reciproco poiché sia educatrici ed educatori sia discenti apprendono gli uni dagli altri
 3. Di Freinet apprezziamo l'idea di educazione popolare e di emancipazione dei giovani e di chi intraprende un percorso di apprendimento a livello locale. A questa idea è possibile

² Cfr. Manuale metodologico di LEAP

³ Cfr. Manuale metodologico di LEAP

⁴ Ti invitiamo a consultare il libro che viene qui presentato: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

associare l'apprendimento esperienziale per una crescita pratica (Carlin, Clendenin, 2019) così come l'uso della tecnologia atto a tale scopo.

- Da Kilpatrick abbiano scelto di prendere la chiave del metodo ossia la possibilità che chi apprende possa svolgere un'attività per la quale prova un interesse e che è legata al proprio spirito di iniziativa (Ravitch 2000, 179).

Inoltre, il nostro progetto si basa su cinque elementi fondamentali legati al lavoro di Krajcik e di Blumenfeld (2005): domanda iniziale, apprendimento situato, collaborazione, uso della tecnologia e creazione di prodotti. Tali elementi possono essere impiegati ciclicamente, pertanto non vanno posti in un ordine progressivo. Di seguito presentiamo un grafico che ben riassume la metodologia impiegata nell'ambito del progetto LEAP:



Fonte: Elaborazione grafica propria, materiale adattati da Krajcik e Blumenfeld (2005).

La domanda iniziale. Questo primo passo è fondamentale, ed è il punto di partenza di qualsiasi progetto. Si tratta di una domanda che viene elaborata, discussa e a cui viene data una risposta nel corso di un progetto (Krajcik, Mamlok-Naaman 2006). Secondo Krajcik, Czerniak e Berger (2002), deve essere:

- (1) fattibile ossia sia possibile trovare una risposta mediante un progetto appropriato e un'indagine praticabile;

- (2) significativa, ossia deve richiedere l'analisi di contenuti sostanziali;
- (3) inserita in un contesto reale;
- (4) rilevante, ovvero interessante e stimolante per chi apprende, e
- (5) valida da un punto di vista etico.

In base alla metodologia qui proposta, tale domanda dovrebbe essere elaborata dai giovani stessi oppure ispirata o studiata da operatrici e operatori giovanili. Il grado e il tipo di coinvolgimento che i giovani hanno in questa fase è fondamentale perché ha un impatto sulla loro motivazione. Kilpatrick sostiene che i giovani che vengono coinvolti in un progetto possono esprimere la loro volontà di acquisire nuove conoscenze, definire i loro traguardi: atteggiamenti e caratteristiche che promuovono una vita attiva e impegnata in senso democratico (1918). Inoltre, ciò favorisce la loro autonomia ed emancipazione e aumenta la probabilità che si impegnino durante tutto il progetto. Ad esempio, Célestin Freinet dava a studentesse e studenti la possibilità di scegliere il tipo di impegno che desideravano dedicare ai progetti (Carlin, Clendenin, 2019). Nel nostro lavoro, abbiamo scelto di dare ai giovani la possibilità di elaborare delle domande.

L'apprendimento situato. Per apprendimento situato si intende che l'attività di apprendimento è inserita in un contesto reale. Situato è, in questo caso, il contrario di apprendimento teorico, in base al quale si legge qualcosa senza poi fare nulla o svolgere un compito o un'attività su quello che si sta imparando. Secondo Krajcik e Blumenfeld (2005), questo tipo di apprendimento consente a ogni discente di:

- comprendere il valore dei compiti e delle attività svolte;
- mettere in relazione le informazioni acquisite e associarle a conoscenze ed esperienze pregresse al fine di arricchire il processo di apprendimento.

Inoltre, un progetto che affronta questioni contemporanee ha maggiori probabilità di trovare delle risposte a temi che potrebbero interessare il gruppo di giovani coinvolti.

La collaborazione. Oltre ad essere una caratteristica di tutte le fasi del progetto, la collaborazione ha delle ricadute sulla coesione sociale, sulle dinamiche di gruppo e sulle relazioni individuo-gruppo. L'esperienza di apprendimento collettivo permette ai giovani di sviluppare uno spirito di corpo determinato dall' "aver raggiunto insieme un obiettivo" (Glasgow 1997). Imparare insieme significa condividere i compiti e costruire collegialmente conoscenze e proposte politiche. Ad esempio, una delle esperienze che ci ha ispirato è il lavoro di Danilo Dolci nella scuola di Mirto⁵ alla cui costruzione hanno collaborato bambine e bambini, ragazze e ragazzi hanno collaborato alla costruzione di un istituto descrivendo la loro idea (architettonica, ambientale...) di scuola.

L'uso di strumenti tecnologici per collaborare con altri e sostenere l'apprendimento (Ravitz e Blazevski, 2014) è fondamentale nell'ambito di un progetto. Lavorare sul progetto nel corso della

⁵ Per saperne di più ti invitiamo a consultare il testo qui presentato: <https://danilodolci.org/notizie/chissa-se-i-pesci-piangono-riedizione-mesogea/>

pandemia di Covid-19 ci ha, inoltre, costretti a riflettere sul significato di attività incentrate sui giovani in un contesto virtuale.

Fra gli esempi di uso della tecnologia in un contesto di apprendimento possiamo annoverare il lavoro con la stampa a cura di Célestin Freinet, che ci invita a ripensare le nostre pratiche educative. Negli anni '20 del secolo scorso, Freinet sostenne studentesse e studenti nella scrittura di articoli per la stampa su temi legati al loro universo sociale e a eventi locali (Carlin, Clendenin, 2019). Nel suo lavoro, si è servito della stampa in un modo che ha contribuito allo sviluppo del *project-based learning* per via dell'enfasi posta sui progetti indipendenti da parte di allieve e allievi. Infatti, nell'ambito del progetto LEAP, l'uso della tecnologia non implica solo il ricorso a dispositivi specifici, bensì presuppone un cambio di paradigma passando da progetti guidati da operatrici e operatori giovanili a iniziative promosse dagli stessi giovani per far sì che tali strumenti siano utilizzati in modo emancipatorio in tutte le fasi del progetto.

La realizzazione di prodotti può essere una caratteristica importante nel quadro del PBL. I prodotti costituiscono i risultati di un progetto e contribuiscono ad aumentare l'efficacia dei processi di apprendimento.

Fra questi non vi sono necessariamente degli oggetti, ma anche testi, ricette, guide, soluzioni tecniche o digitali, ecc. La costruzione di tali prodotti all'interno di un progetto può essere collaborativa o individuale. Nel progetto LEAP, i prodotti hanno sia natura immateriale che materiale, e sono costituiti da testimonianze di operatrici e operatori giovanili, ragazze e ragazzi, album fotografici, esposizioni, un video, e ulteriori progetti.

2. L'utilizzo del *project-based learning* nei progetti giovanili

Finora abbiamo descritto la metodologia di LEAP che è un adattamento del *project-based learning* al settore giovanile. Poiché la guida si propone di mostrarne le modalità di utilizzo, in questo paragrafo abbiamo scelto di **riassumere i consigli rivolti ad operatrici e operatori giovanili** che si basano sugli insegnamenti appresi nel corso del progetto.

Ci siamo resi conto che la metodologia può essere usata sia in presenza che in ambienti di apprendimento virtuali ed è anche abbastanza efficace per raccogliere i bisogni dei giovani.

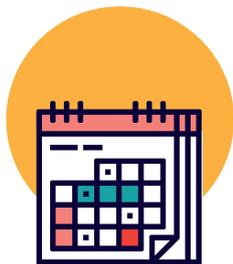
Tuttavia, la sua efficacia aumenta nel momento in cui operatrici e operatori giovanili conoscono o hanno la possibilità di incontrare il gruppo prima di iniziare a elaborare un possibile progetto (ad esempio nel corso di una sessione preparatoria).

Inoltre, il PBL funziona meglio quando operatrici e operatori giovanili riescono ad essere flessibili e ad accogliere i bisogni dei giovani anche quando non conoscono perfettamente gli argomenti che interessano ai loro gruppi.

L'inizio del progetto	
La domanda iniziale	<ol style="list-style-type: none"> 1. La domanda iniziale costituisce la preparazione e il punto di partenza del progetto. 2. Deve essere fattibile, significativa, inserita all'interno di un contesto reale ed eticamente valida. 3. Rifletti sul fatto che tale domanda sia elaborata o suggerita dall'operatrice o dall'operatore giovanile oppure se questa sia stata ideata dai giovani. Tale aspetto ha delle ricadute sull'intero impianto del progetto, nonché sulla motivazione di chi vi prende parte. 4. Prima dell'inizio del progetto, organizza delle sessioni preparatorie nel corso delle quali il gruppo di giovani possa fare conoscenza e iniziare a gettare le basi dell'iniziativa. 5. A seconda delle capacità del gruppo potresti aver bisogno di fornire un diverso tipo di assistenza ai giovani. 6. Serviti di casi studio per impostare la domanda iniziale, in quanto consentono al gruppo di riflettere su una situazione reale. 7. Sostieni i giovani nell'elaborazione di diversi tipi di domande (perché, come, quando, chi, cosa, quale...) dal momento che la risposta dipende dal modo in cui esse vengono formulate.
L'implementazione del progetto	
Apprendimento situato	<ol style="list-style-type: none"> 1. La questione su cui i giovani stanno lavorando deve essere situata nel mondo reale e non dovrebbe essere (solo) teorica. 2. Apprendimento situato significa fare in modo che i progetti abbiano un legame col contesto in cui si inseriscono le vite dei giovani. 3. La scelta di argomenti situati facilita l'impegno (soprattutto nel caso in cui tale aspetto sia al centro delle proprie preoccupazioni).
Collaborazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il processo collaborativo abbraccia tutto l'arco del progetto dalla preparazione fino alla realizzazione e alla conclusione dei lavori. 2. Collaborare significa innescare delle dinamiche di gruppo, imparare insieme e svolgere compiti comuni. Tali elementi sono fondamentali per ogni progetto perché permettono di costruire conoscenze e azioni condivise e collettive. 3. Collaborazione è anche sinonimo di condivisione di esperienze e opinioni personali per quanto attiene alla domanda iniziale. 4. Nel corso delle attività collaborative è importante che tu, in qualità di operatrice/tore giovanile, sia consapevole del ruolo di mediazione da te svolto. 5. Fa' attenzione a chi mostra una certa timidezza nel farsi avanti ed esprimere le proprie opinioni nel corso delle sessioni comuni e assicurati di dare a tutte e tutti la possibilità di dare il proprio contributo.

Uso della tecnologia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Durante il progetto il ricorso alla tecnologia permette ai gruppi di lavorare insieme o separatamente sulle attività necessarie al fine di raggiungere gli obiettivi stabiliti. 2. La tecnologia può essere usata lungo tutto il corso del progetto 3. Tutte le attività educative di un progetto possono potenzialmente essere svolte online. 4. Scegli strumenti e strategie adatti per rendere le sessioni di lavoro interattive. Stare seduti davanti a uno schermo è stancante, quindi dopo un po' è normale che ci si distraiga. 5. Crea dei gruppi affinché le partecipanti e i partecipanti possano interagire online. 6. Se stai tenendo una riunione online, in qualità di operatrice o operatore giovanile assegna dei compiti ben precisi in base ai ruoli che possono cambiare durante la sessione. Assicurati che almeno un'operatrice o un operatore giovanile si occupi della moderazione, un'altra persona curi gli aspetti tecnici, un'altra registri e prenda appunti (mediante la raccolta di flip chart virtuali, foto o registrazioni video, ecc.) Infine, assicurati di poter disporre di un gruppo di moderatrici e moderatori in base alle dimensioni del gruppo. 7. Prova gli strumenti online prima dell'inizio della riunione/evento. 8. Assicurati che la tecnologia utilizzata sia al servizio degli obiettivi di apprendimento e non il contrario. 9. Proponi delle attività alternative per le quali è previsto un diverso livello e tipo di impegno (ad esempio, <i>icebreaker</i>, lavoro di gruppo, presentazioni). 10. Assicurati di prevedere pause abbastanza lunghe. 11. Se i giovani parlano lingue diverse, tieni conto delle possibili esigenze linguistiche: se possibile, crea anticipatamente dei gruppi e nomina una persona che si occupi di fare da interprete e che possa essere una risorsa per chi ha difficoltà linguistiche.
La fine del progetto	
Realizzazione di prodotti	<ol style="list-style-type: none"> 1. I prodotti sono i risultati di un progetto. Possono essere sia tangibili che intangibili. 2. I prodotti possono essere creati alla fine di un progetto e rappresentano il suo scopo. 3. I prodotti possono essere usati dopo la fine di un progetto per valorizzarne le attività. 4. Il prodotto virtuale di un progetto può anche essere costituito da quanto le partecipanti e i partecipanti hanno appreso. Al termine delle iniziative realizzate nell'ambito di progetti sull'educazione alla cittadinanza, è possibile redigere proposte politiche o di progetto.

II. Pratiche legate al *project-based learning*



Come chiarito sopra, la logica di LEAP risiedeva nell'idea di applicare il Project-based learning (PBL) al settore dell'educazione non formale dei giovani. In particolare, il progetto mirava a sperimentare questo metodo nel quadro di tre attività di mobilità intraeuropea. Tuttavia, a causa dell'epidemia di COVID-19, la fase di sperimentazione ha assunto dei contorni diversi. Il nostro lavoro, infatti, è consistito in attività educative ispirate ai principi del PBL che avevano al centro un'esperienza mobilità attuata online per giovani austriaci, croati e italiani.

Pertanto, ci siamo chiesti cosa significasse lavorare con la nostra metodologia in un contesto pandemico e come questa potesse essere applicata nell'organizzazione di una mobilità sia in presenza che virtuale. Il presente capitolo elenca i nostri suggerimenti.

In primo luogo, descriveremo le fasi prima, durante e dopo una mobilità sottolineando gli aspetti pratici e organizzativi legati alle iniziative promosse e finanziate dall'Unione europea. Tale riflessione ovviamente presuppone che non sussista alcuna restrizione allo svolgimento delle attività in presenza. Gli aspetti organizzativi sono interconnessi al valore educativo di una mobilità. Secondo noi, tali elementi vanno di pari passo nel momento in cui si adotta un punto di vista olistico sulle partecipanti e sui partecipanti. Se non si tenesse conto delle esigenze pratiche di questi ultimi, queste potrebbero riscontrarsi delle ripercussioni sull'effettiva attuazione della metodologia.

In secondo luogo, presenteremo le strategie adottate per adattare la metodologia e forniremo dei consigli sul suo utilizzo al fine di svolgere delle attività di mobilità virtuali. Infine, rifletteremo sulla rilevanza di tale processo nel quadro dei progetti giovanili su scala europea.

1. Prima della mobilità

Gli attori chiave per il successo di un'esperienza di mobilità sono l'organizzazione d'invio, l'organizzazione ospitante e quella di coordinamento. A volte, l'organizzazione ospitante e quella di coordinamento possono coincidere. Il loro lavoro può essere formalizzato attraverso un **protocollo d'intesa** che tenga conto di eventuali regole di finanziamento che sostengono le attività di mobilità.

Come spesso avviene nel *project-based learning*, **i tempi sono fondamentali quando si organizza una mobilità**: la preparazione e la realizzazione richiedono il coordinamento di vari attori (organizzazioni partner, alloggio, servizi di ristorazione, partecipanti, stakeholder, comunità locale) che svolgono diversi compiti e attività interconnesse.

Per questo motivo, tutti i **dettagli pratici** devono essere concordati tra le organizzazioni partner almeno due mesi prima dell'avvio della mobilità. Fra questi ricordiamo l'alloggio, i servizi di ristorazione, i locali in cui si svolgeranno i lavori quando le attività sono organizzate in presenza, l'occorrenza necessario e il programma. L'organizzazione ospitante supervisiona tutte le disposizioni pratiche relative alla mobilità e aggiorna il partenariato. L'organizzazione di coordinamento ha anche la responsabilità di sfruttare le competenze dei partner nella progettazione delle attività.

Per alcuni progetti, può essere utile pianificare una visita di programmazione preliminare per definire il contenuto delle attività e/o mostrare le strutture dove si svolgerà la mobilità. Di solito, tale visita costituisce anche un'opportunità per curare tutti gli accordi pratici e conoscere gli attori e i soggetti interessati della comunità locale.

A. Creare il desiderio di imparare e l'interesse a partecipare a una mobilità

Un progetto di mobilità di successo deve essere compatibile con gli obiettivi di tutte le organizzazioni partner. Diversi soggetti interessati devono sostenere l'organizzazione del progetto di mobilità. Inoltre, questa deve essere adattata al profilo di chi vi prende parte e ai rispettivi obiettivi di apprendimento.

Le informazioni sul progetto e le condizioni per la partecipazione devono essere chiare fin dall'inizio. Tali informazioni dovrebbero essere comunicate attraverso canali adeguati sulla base della composizione e dei bisogni di specifici gruppi target, affinché le potenziali e i potenziali partecipanti possano prendere una decisione informata. La partecipazione, naturalmente, è volontaria e questo costituisce un aspetto importante della mobilità.

Per suscitare l'interesse dei giovani a partecipare a una mobilità, le organizzazioni che promuovono questo tipo di progetti hanno il compito di porre in evidenza i vantaggi legati a tali attività. La motivazione, come abbiamo mostrato nella sezione precedente, può aumentare quando il *project-based learning* parte da una domanda iniziale che è in linea con gli interessi delle partecipanti e dei partecipanti. Se è un'operatrice o un operatore giovanile ad organizzare mobilità, allora dovrebbe riflettere se il quesito è stato elaborato o meno dai giovani, oppure è stato ispirato o elaborato dalle operatrici e dagli operatori stessi.

Descriveremo l'aspetto più strettamente didattico nella prossima sezione, mentre per quanto concerne il coinvolgimento dei giovani ci si può servire di diversi canali. Una buona strategia consiste nello sfruttare i **social media** e il **sito web del progetto** per condividere articoli e bandi rivolti ai giovani. Lo [European Youth Portal](#), per esempio, è una piattaforma molto utile, contenente numerosi articoli scritti dai giovani che hanno partecipato ad alcuni progetti internazionali (volontariato, scambio giovanile, formazione e studio), che può essere utilizzata come strumento pedagogico. Nell'ambito del progetto LEAP, abbiamo anche realizzato un video che descrive la nostra mobilità online con i giovani che condividono la loro esperienza.

Un altro modo molto efficace per instillare il desiderio di imparare e partecipare a un progetto transnazionale consiste nella creazione di **info-point** e nell'**organizzazione di giornate informative** a livello locale e all'interno degli istituti scolastici. All'Udruga "Mladi u EU"⁶ hanno notato che è molto efficace andare nelle scuole, nelle biblioteche e nelle università per spiegare in cosa consistono le mobilità e cosa si nasconde dietro le regole alla base dei programmi europei, dei bandi, dei database, ecc. Se non altri, eventi di questo tipo generano un certo interesse nella comunità locale e nelle organizzazioni giovanili.

⁶ L'organizzazione è in contatto anche con [Eurodesk](#).

In fin dei conti, è importante che le organizzazioni intraprendano tutte le azioni necessarie per far capire ai giovani che la **procedura per richiedere una mobilità è semplice**. A volte, i giovani hanno paura di rispondere a un bando. Per questo motivo, è importante incontrare i giovani e cercare di capire le loro paure e i dubbi dei loro genitori. Nella terza sezione della guida, presentiamo anche gli strumenti su come condurre un'attività su questo argomento una volta avvenuto il processo di selezione⁷.

B. Selezione delle partecipanti e dei partecipanti

Le organizzazioni d'invio possono scegliere di reclutare nuove e nuovi partecipanti attraverso un bando. Nel caso in cui sia previsto un processo di selezione, i criteri e le procedure devono essere **chiari e trasparenti** che siano applicati in maniera obiettiva allo scopo di scegliere le persone più adatte al progetto. Tali criteri variano da mobilità a mobilità. Fra questi ricordiamo: il *background*, la motivazione e le esperienze pregresse. Inoltre, è importante garantire l'uguaglianza di genere e tenere conto dell'equilibrio generale all'interno del gruppo.

Per garantire pari opportunità di accesso è necessario preparare e pubblicare un **bando pubblico**. Ai fini del processo di selezione, le organizzazioni dovrebbero scegliere le partecipanti e i partecipanti con almeno due mesi di anticipo sull'inizio della mobilità. Il bando dovrebbe essere completo ed esaustivo e fare esplicito riferimento ai seguenti aspetti: *la scadenza, la descrizione generale del progetto e delle attività, la posizione, il periodo di mobilità, le condizioni, i termini per il rimborso delle spese di viaggio, le regole Erasmus e la certificazione rilasciata, i servizi offerti ed eventualmente il pocket money, i contatti dell'organizzazione*.

Le persone interessate al progetto dovranno presentare un **CV e una lettera di motivazione**. Durante il processo di selezione, le organizzazioni di invio possono anche contattare le candidate e i candidati per fissare un colloquio (individuale o di gruppo). Quando non è possibile tenere tali colloqui in presenza, naturalmente, è importante offrire la possibilità di organizzarne uno online.

Una volta concluso il processo di selezione, occorre fornire alle candidate e ai candidati che non sono stati scelti un feedback chiaro in merito alle ragioni che hanno portato alla loro esclusione. Qualora essi abbiano dato il loro consenso all'archiviazione dei loro dati ai sensi del Regolamento sulla protezione dei dati personali, suggeriamo di inserire i loro contatti nel database o nella *mailing list* dell'organizzazione per fare loro conoscere le nuove attività e i progetti di mobilità.

C. Preparazione: *learning agreement*, visto e programma di viaggio

Una volta completato il processo di selezione, è utile firmare un ***learning/activity agreement*, una sorta di patto formativo** tra l'organizzazione o le organizzazioni d'invio, l'organizzazione ospitante e ogni partecipante, al fine di stabilire con chiarezza tutti gli aspetti dell'esperienza di mobilità sottoscrivendo un impegno reciproco. Nel caso in cui si scelga di ricorrere alla metodologia proposta

⁷ Cfr. strumenti alla voce *Individuare aspettative, paure e bisogni personali*.

da LEAP, la componente di apprendimento e le aspettative possono essere negoziate mentre si discute il tipo di progetto che verrà creato con le partecipanti e i partecipanti.

Il primo passo per redigere un *learning/activity agreement* completo e corretto è quello di consultare in ogni caso le linee guida per la gestione dei progetti di mobilità e i modelli di patto formativi, forniti dalle agenzie nazionali e solitamente pubblicati sui siti ufficiali nel caso di progetti finanziati dall'UE.

Qualora le partecipanti e i partecipanti abbiano bisogno di un **visto** per partecipare, saranno le organizzazioni d'invio e l'organizzazione di coordinamento/ricervimento a contattare l'ambasciata e altre autorità pubbliche, a presentare tutta la documentazione necessaria per ottenere il visto e a fornire informazioni chiare. Se necessario può anche essere importante richiedere una lettera di supporto all'agenzia nazionale di riferimento.

Le organizzazioni partner, specialmente quella d'invio, devono finalizzare la preparazione dei documenti e il piano di viaggio almeno un mese prima per assicurare che ogni singolo partecipante sia preparato in tempo.

I viaggi possono essere organizzati in due modi diversi:

- L'organizzazione d'invio, con il supporto dell'organizzazione ospitante, individua una soluzione di viaggio conveniente per tutti i partecipanti e le partecipanti. Poi **sarà l'organizzazione d'invio a prenotare il viaggio per conto dei giovani**. La/il *group leader* o la persona incaricata di accompagnare il gruppo avrà il compito di raccogliere le carte d'imbarco per ragioni di rendicontazione. Quest'opzione è la più comune.
- **Le partecipanti e i partecipanti organizzano il loro viaggio** con il supporto dell'organizzazione d'invio. L'organizzazione ospitante e quella di invio possono quindi dare il via libera ed essi possono procedere con la prenotazione. La/il *group leader* o la persona incaricata di accompagnare il gruppo tutti i biglietti per ogni *gruppo nazionale*. Il primo giorno della mobilità, l'organizzazione ospitante fornirà loro *un modulo di richiesta di rimborso* da consegnare insieme alle carte d'imbarco.

L'organizzazione beneficiaria della sovvenzione rimborsa poi le spese di viaggio, una volta che le carte d'imbarco e le prove di prenotazione sono condivise.

D. Incontri preparatori

Senza un'adeguata preparazione, le organizzazioni ospitanti potrebbero incontrare problemi durante le attività (incomprensioni riguardo al contenuto della mobilità, mancanza di motivazione, ecc.). Per questo motivo, le organizzazioni d'invio sono tenute ad organizzare incontri preparatori utili sia per ragioni pedagogiche che organizzative:

- Le partecipanti e i partecipanti possono ottenere **informazioni sulla mobilità** (contenuto, obiettivi, attività, calendario e provvedimenti pratici).

- **Le partecipanti e i partecipanti incontrano il gruppo** che prenderà parte alla mobilità, creando un ambiente familiare per tutti e organizzando attività volte ad aumentare la consapevolezza interculturale⁸.
- In questi incontri, il gruppo può lavorare sulla **domanda iniziale** individuandone una o approfondendo il senso di un quesito precedentemente individuato.

Prima degli incontri preparatori, potrebbe essere utile che l'organizzazione ospitante dia alle partecipanti e ai partecipanti alcuni compiti da svolgere legati ai temi e agli obiettivi della mobilità. I *gruppi* possono portare a termine tali compiti in modo indipendente o con il sostegno delle organizzazioni d'invio.

Per questi motivi, è bene organizzare **almeno due incontri preparatori** prima della partenza. Il primo a distanza di un mese (e mezzo) per illustrare gli aspetti pratici e far conoscere gli altri partecipanti. Il secondo almeno una settimana prima della data prevista per la partenza. Durante questo incontro, le partecipanti e i partecipanti devono ultimare e concordare i compiti e controllare tutti i documenti che devono portare con sé. Naturalmente, è possibile organizzare più di due incontri preparatori, se necessario.

Nel corso di tali incontri, le organizzazioni ospitanti devono fornire alle partecipanti e ai **partecipanti un modulo informativo** da compilare. Tutti i moduli devono essere condivisi con l'organizzazione ospitante per far loro conoscere motivazioni e esigenze particolari dei membri del gruppo. Utilizzando queste informazioni, l'organizzazione ospitante, supportata da quelle di invio, può creare un ambiente inclusivo, in cui le partecipanti e i partecipanti hanno l'opportunità di esprimere i loro bisogni.

Nel caso in cui il progetto coinvolga **partecipanti con bisogni speciali e/o con minori opportunità**⁹, le organizzazioni partner devono fornire una descrizione dettagliata delle loro esigenze nella domanda allo scopo di garantire che tali bisogni siano soddisfatti.

Nel caso in cui ci siano **partecipanti minorenni**, le organizzazioni di invio devono organizzare un incontro con i genitori e spiegare loro il processo di mobilità. È preferibile che la/il *group leader* o la persona incaricata di accompagnare il gruppo sia presente durante questo incontro per permettere ai genitori di fare la sua conoscenza.

E. Aspetti pratici di cui dovrà occuparsi l'organizzazione di invio

L'organizzazione ospitante ha il compito di individuare un **alloggio** fra le offerte presenti a livello locale. I seguenti criteri potrebbero essere utili per guidare tale scelta:

- vicinanza al centro città e al luogo in cui si svolgeranno i lavori;
- zona servita dal trasporto pubblico locale e da supermercati, farmacie;

⁸ La sezione risorse contiene diversi strumenti sulle *Dinamiche di Gruppo* e sul *Dialogo Interculturale* che possono tornare utili in questa fase.

⁹ Qui ci riferiamo agli ostacoli che impediscono l'accesso all'istruzione, alla formazione e alle opportunità lavorative per i giovani. Per ulteriori informazioni in merito rimandiamo alla consultazione della Guida al programma Erasmus+.

- o attrezzature ed elettrodomestici, compreso il sistema di riscaldamento e il Wi-Fi;
- o standard energetici e igienici della struttura;
- o in linea con ogni tipo di permesso o autorizzazione richiesto dalle leggi nazionali ed europee.

L'organizzazione ospitante è anche incaricata di cercare un servizio di catering che sia in regola con ogni tipo di permesso o autorizzazione richiesto dalle leggi nazionali ed europee.

L'organizzazione ospitante, grazie alle informazioni incluse nel modulo compilato dalle partecipanti e dai partecipanti e agli aggiornamenti trasmessi dalle organizzazioni d'invio, può a questo punto stabilire **la partenza e l'arrivo del gruppo di partecipanti** insieme alla persona proprietaria dell'alloggio. È anche importante comunicare con il servizio di catering riguardo alle esigenze alimentari. L'organizzazione ospitante deve anche cercare un luogo adeguato alle attività e in grado di soddisfare i bisogni dei partecipanti. È importante che sia vicina alla sistemazione individuate e nei pressi del centro città.

F. Altri aspetti di cui tenere conto

Assicurazione

Una questione molto importante della mobilità è la sicurezza e la salute delle partecipanti e dei partecipanti. Nella guida Erasmus+ vengono fornite diverse raccomandazioni. Per questo motivo, l'organizzazione ospitante ha il compito di chiedere alle persone in possesso della cittadinanza europea che partecipano alla mobilità di portare con sé la tessera europea assicurazione malattia (TEAM). L'organizzazione d'invio dovrebbe fornire tutte le informazioni necessarie in merito, nonché sulle procedure atte ad ottenerla nel caso in cui vi sia qualcuno che ne è sprovvisto.

Oltre alla tessera, l'organizzazione di coordinamento è tenuta a sottoscrivere un contratto contro i rischi relativi al periodo di mobilità. La compagnia assicurativa a sua volta rilascerà la polizza, che sarà inviata ai partner, alle partecipanti e ai partecipanti che dovranno ritrasmetterla via email dopo aver apposto la firma almeno 3 settimane prima della mobilità per far sì che tutti i documenti siano in ordine.

L'organizzazione di coordinamento dovrebbe registrare le partecipanti e i partecipanti sull'assicurazione almeno 2 settimane prima della data di inizio della mobilità. Dopo aver inoltrato l'apposito modulo, l'organizzazione dovrebbe ricevere un'e-mail di conferma della ricezione dell'iscrizione. Infine, saranno le partecipanti e i partecipanti a ricevere un'email di benvenuto e una di attivazione per accedere alle loro pagine web.

G. Protezione dei dati personali

Le organizzazioni devono preparare un registro delle presenze che include informazioni sulla protezione dei dati ai sensi del regolamento europeo sulla protezione dei dati personale (GDPR). Tutte le organizzazioni devono attenersi alle regole del programma Erasmus+ e ai regolamenti interni in materia. Sarebbe opportuno che le partecipanti e i partecipanti firmassero un modulo di consenso informato durante la fase di preparazione.

COME ORGANIZZARE UN'ESPERIENZA DI MOBILITÀ PRIMA DELLA MOBILITÀ

ASPETTI PRATICI

DUE MESI PRIMA DELLA MOBILITÀ

Nel corso degli incontri online o della visita di programmazione preliminare si analizzano tutti gli aspetti pratici (l'alloggio, i servizi di ristorazione, i locali in cui si svolgeranno i lavori quando le attività sono organizzate in presenza, l'occorrenza necessario e il programma). L'organizzazione ospitante ha il compito di curare gli aspetti pratici.

L'ITINERARIO

UN MESE PRIMA DELLA MOBILITÀ

Le organizzazioni di invio e quella ospitante mettono a punto l'itinerario.

INFO-PACK SUL
PROGETTO

IL MODULO ANAGRAFICO

NEL CORSO DEGLI INCONTRI PREPARATORI

Le partecipanti e i partecipanti dovranno compilare un modulo contenente i loro dati personali da condividere con l'organizzazione ospitante allo scopo di far loro conoscere le motivazioni delle partecipanti e dei partecipanti, nonché eventuali bisogni speciali.

ASSICURAZIONE

3 SETTIMANE PRIMA DELL'ATTIVITÀ

L'organizzazione ospitante ha il compito di firmare una polizza che li tuteli dai rischi collegati alla partecipazione dei giovani alle attività di mobilità.

PROTOCOLLO D'INTESA

Una volta approvato il progetto, il partenariato firma un accordo che stabilisce regole, ruoli e responsabilità.

PROCESSO DI SELEZIONE

ALMENO DUE MESI PRIMA DELL'ATTIVITÀ

Per quanto concerne il processo di selezione, le organizzazioni sono tenute a pubblicare un bando con tutte le informazioni in merito e completare la squadra in 2 o 3 settimane. Nel caso in cui la mobilità sia rivolta a partecipanti con minori opportunità, è opportuno assicurarsi che questo rispetti i criteri di accessibilità. Al termine del processo di selezione, le partecipanti e i partecipanti dovranno sottoscrivere il *learning agreement*.

INCONTRI PREPARATORI

ALMENO DUE INCONTRI

Affinché la mobilità si svolga nel migliore dei modi è importante che le partecipanti e i partecipanti ricevano una preparazione adeguata. Per questa ragione, le organizzazioni di invio dovranno organizzarne almeno due: il primo, un mese e mezzo prima della partenza) e il secondo una settimana prima. Nel caso in cui ci siano delle partecipanti e dei partecipanti con minori opportunità, gli incontri sono davvero fondamentali per creare un ambiente confortevole in linea con le loro esigenze.

Un consiglio: suggeriamo di assegnare ai gruppi dei compiti legati ai contenuti del progetto allo scopo di creare un clima di coesione e prepararsi alle attività.

2. Durante la mobilità

Durante la mobilità, l'organizzazione ospitante è responsabile, insieme ad accompagnatrici/tori o *group leader*, del programma di formazione. Per questo motivo, il personale dovrebbe assicurarsi che tutti gli aspetti pratici siano stati definiti al meglio e che le partecipanti e i partecipanti abbiano a disposizione tutto l'occorrente necessario per svolgere le attività.

La figura del *group leader* è molto importante durante la mobilità poiché cura i rapporti fra le partecipanti e i partecipanti e l'organizzazione ospitante, tiene d'occhio il livello di stress e il comportamento del gruppo, discute il rimborso delle spese di viaggio (vedi la sezione precedente). Le *group leader* e i *group leader* dovrebbero incontrarsi ogni giorno dell'esperienza di mobilità.

All'inizio, è sempre preferibile svolgere alcune attività che permettano alle partecipanti e ai partecipanti di conoscersi, con l'obiettivo di creare un ambiente confortevole¹⁰. È anche bene presentare ai giovani il programma di mobilità (ad es., Erasmus+) e la certificazione che riceveranno (Youthpass, Europass, certificazione nazionale...). Il primo giorno è essenziale anche per *riflettere su paure, speranze e aspettative* riguardo alla mobilità¹¹.

I momenti di auto-riflessione sono molto importanti nel contesto dell'educazione non formale. Per questo motivo, durante la mobilità, formatrici e formatori devono assicurarsi di prevedere dei momenti da dedicare alla riflessione personale, magari alla fine della giornata. Tali opportunità potrebbero assumere la forma di attività strutturate, come il *blob tree*¹². In questa attività, i giovani devono colorare il *blob* che corrisponde alle sensazioni che hanno provato quel giorno; poi, se vogliono, possono spiegare al gruppo le ragioni della loro scelta. Un esempio di attività di riflessione di gruppo è il gioco di Frankenstein descritto nella sezione risorse. Tali momenti non fanno altro che sostenere il processo di riflessione e di apprendimento. Come abbiamo spiegato sopra, l'auto-riflessione è la chiave per **sviluppare la capacità dei giovani di agire**. Queste attività sono anche un buon modo per le *group leader* e i *group leader* di capire in che modo le partecipanti e i partecipanti stanno vivendo la mobilità, per valutare il loro livello di comprensione delle loro mansioni ed esperienze. Così facendo essi, d'accordo con formatrici e formatori, possono adattarsi alle esigenze del gruppo, apportando modifiche al programma se si rendono conto che qualcosa non sta andando per il verso giusto o emergono problemi o nuove aspettative.

Quando si implementa la metodologia di LEAP, nel corso della mobilità si fa ricorso ad attività riguardanti la collaborazione, la ricerca di risposte alla domanda iniziale e l'uso della tecnologia.

L'ultimo giorno della mobilità è solitamente dedicato alla valutazione. Formatrici e formatori dovrebbero realizzare sessioni in cui le partecipanti e i partecipanti parlano delle loro esperienze e raccolgono tutti i risultati delle loro auto-riflessioni. Inoltre, è opportuno far compilare ai giovani un questionario anonimo per capire l'andamento della mobilità, gli aspetti sui quali l'organizzazione ospitante dovrà migliorare e fornire suggerimenti. A tal fine, suggeriamo di ricorrere alle attività sull'auto-riflessione presentate nella terza sezione.

¹⁰ Cfr. parte dedicata agli *Icebreaker* nella terza sezione della guida

¹¹ Cfr. l'attività *L'albero delle paure e delle aspettative*

¹² Suggeriamo di utilizzare qualunque versione del *blob tree* disponibile online.

Se il progetto prevede una certificazione per i partecipanti (come, ad esempio, lo [Youthpass](#)), occorre che formatrici e formatori informino i giovani partecipanti in merito allo strumento e alle modalità di compilazione.

L'ultimo giorno può anche essere un momento fondamentale per la divulgazione e la finalizzazione dei prodotti del progetto. L'organizzazione ospitante potrebbe, ad esempio, creare un evento pubblico (conferenza, info-point, esposizione ecc.) nel corso del quale le partecipanti e i partecipanti possono parlare del progetto e della loro esperienza a un pubblico più ampio. In questo modo è possibile generare un certo interesse per le opportunità di mobilità tra i giovani della comunità locale.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

COME ORGANIZZARE UN'ESPERIENZA DI MOBILITÀ DURANTE LA MOBILITÀ

INCONTRO DELLE/DEI GROUP LEADER

PRIMO GIORNO

Formatrici e formatori sono tenuti a organizzare un incontro fra *group leader* per discutere del programma per i giorni successivi. Sarebbe bene tenere questo incontro tutte le sere per tutta la durata della mobilità.

MOMENTI DI RIFLESSIONE

AL TERMINE DELLE SESSIONI GIORNALIERE

I momenti di riflessione sono molto importanti per favorire il processo di apprendimento delle partecipanti e dei partecipanti. Formatrici e formatori sono tenuti a dare loro la possibilità di riflettere su ciò che hanno imparato nel corso della giornata.

VALUTAZIONE E DIVULGAZIONE

ULTIMO GIORNO DELLA MOBILITÀ

L'ultima giornata è dedicata alla valutazione. È opportuno anche prevedere un momento pubblico nel corso del quale mostrare i risultati del progetto.

ARRIVO DEL GRUPPO DI PARTECIPANTI

Per creare un ambiente confortevole fin dall'inizio, consigliamo di andare a prelevare le partecipanti e i partecipanti al loro arrivo alla fermata dell'autobus/alla stazione e accompagnarli presso la loro sistemazione.

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

PRIMA SESSIONE NEL CORSO DELLA MOBILITÀ

Nel corso della prima sessione formatrici e formatori hanno il compito di presentare il progetto, il programma da cui è finanziato e la certificazione che riceveranno le partecipanti e i partecipanti. Dovranno anche svolgere delle attività di *team building* volte a creare un clima di coesione e permettere a tutti di conoscersi.

ATTIVITÀ ENERGIZZANTI

PRIMA DI OGNI SESSIONE

Le attività energizzanti sono dei momenti divertenti che consentono di tirare su le partecipanti e i partecipanti in maniera creativa. È buona norma prevedere almeno una di queste attività prima dell'inizio della sessione oppure quando si nota una certa stanchezza nel gruppo. Tali attività consentono di creare un clima coeso.

3. Dopo la mobilità

Dopo la mobilità, le organizzazioni d'invio dovrebbero organizzare un incontro con il proprio gruppo di partecipanti per ricevere un feedback. Nel corso dell'incontro suggeriamo che ognuno condivida le proprie sensazioni sulle attività, sul viaggio, sugli aspetti pratici e in generale sul vivere in un nuovo contesto. Al fine di agevolare questa procedura, occorre che nel corso della mobilità l'organizzazione ospitante preveda dei momenti quotidiani di riflessione individuale o di gruppo, e conceda del tempo per una buona valutazione finale.

Dopo l'incontro post-mobilità, l'organizzazione o le organizzazioni d'invio potrebbero anche riflettere sull'opportunità di tenere una conferenza pubblica alla quale invitare le partecipanti e i partecipanti affinché parlino del progetto. Questo tipo di incontro pubblico può essere utile per diffondere i risultati e avvicinare nuovi giovani al mondo dell'animazione socioeducativa. In questa occasione sarà possibile, inoltre, mostrare eventuali prodotti creati attraverso la metodologia PBL.

Infine, le organizzazioni hanno il dovere valorizzare le loro esperienze e cercare di coinvolgere le partecipanti e i partecipanti in una pratica educativa centrata sui giovani, nonché nelle attività svolte a livello locale, qualora lo desiderino. La loro esperienza, infatti, può essere uno "strumento" importante per aumentare il desiderio e l'interesse di altri giovani a partecipare a progetti di mobilità.

LEARNING TO PARTICIPATE - LEAP

COME ORGANIZZARE UN'ESPERIENZA DI MOBILITÀ AL TERMINE DELLA MOBILITÀ

INCONTRO DI GRUPPO

UNA SETTIMANA DOPO IL RITORNO DELLE
PARTECIPANTI E DEI PARTECIPANTI

L'organizzazione di invio invita il gruppo di partecipanti a valutare la mobilità e a comprendere quanto hanno imparato attraverso un'analisi SWOT o il ricorso a altri strumenti.

REPORT FINALE

L'organizzazione di coordinamento deve redigere un rapporto da inoltrare all'ente finanziatore del progetto (ad es., le agenzie nazionali o l'agenzia esecutiva a Bruxelles per il programma Erasmus+). Il report costituisce un'opportunità per riflettere sul lavoro svolto dal partenariato, individuare i punti di forza del progetto e i margini di miglioramento futuri.

- #### ● RIMBORSO DELLE SPESE DI VIAGGIO

Di solito, dopo aver raccolto biglietti e carte d'imbarco, l'organizzazione ospitante rimborsa le spese di viaggio sostenute dalle partecipanti e dai partecipanti.
- #### ● DIVULGAZIONE

Le organizzazioni di invio hanno il compito di organizzare le attività previste dal partenariato prima della mobilità, in base a quanto previsto dalla proposta di progetto. Le partecipanti e i partecipanti svolgono un ruolo importante perché possono parlare della loro esperienza.
- #### ● PARTECIPAZIONE

Tutte le organizzazioni coinvolte dovrebbero fare uno sforzo per continuare a coinvolgere le partecipanti e i partecipanti nelle loro attività future. L'esperienza da loro vissuta può essere uno strumento importante per alimentare il desiderio e l'interesse di altri giovani a prendere parte a esperienze di mobilità.

4. Che cosa abbiamo fatto?

Nei paragrafi precedenti, abbiamo parlato dell'organizzazione di un'esperienza di mobilità e di come inserire al suo interno alcuni elementi e caratteristiche del *project-based learning*. In questa sezione, invece, daremo uno sguardo alla nostra mobilità giovanile virtuale. Condivideremo come e attraverso quali canali abbiamo selezionato il gruppo, presenteremo il profilo demografico delle partecipanti e dei partecipanti e risumeremo le attività svolte.

Gli incontri con i giovani sono stati organizzati seguendo la logica sequenziale presentata qui sopra. Gli incontri antecedenti e posteriori alla mobilità erano rivolti a gruppi composti in base all'affiliazione delle partecipanti e dei partecipanti alle organizzazioni giovanili. L'incontro relativo alla mobilità è ha assunto la forma di un seminario internazionale. Tali eventi erano in linea con la metodologia di LEAP e si sono concentrati sull'individuazione di una domanda iniziale da cui far partire un possibile progetto giovanile.

Tali incontri sono stati moderati da due operatrici e operatori giovanili per organizzazione con esperienza nel campo dell'educazione non formale. Conoscevano la metodologia di LEAP poiché avevano già preso parte a corsi di formazione tenutisi all'inizio del progetto.

La strategia di promozione degli eventi e di selezione del gruppo di partecipanti varia di organizzazione in organizzazione, ad eccezione di un elemento comune: il sondaggio che ha raggiunto 123 soggetti intervistati. Il questionario conteneva domande a risposta aperta sull'interpretazione personale del concetto di partecipazione, sui bisogni e le preoccupazioni maturate durante la pandemia, nonché su possibili idee per proposte di progetto elaborate dai giovani.

In Austria, sei giovani hanno partecipato alla mobilità internazionale per Sapere Aude. Due ragazzi e quattro ragazze tra i 17 e i 23 anni, provenienti dalla stessa regione. Essi avevano preso parte a un progetto giovanile regionale nella primavera/estate del 2020 che ha coinvolto 20 persone. La maggior parte dei giovani stava già lavorando o studiando.

Nel corso dell'evento internazionale di LEAP, sono stati coinvolti due operatrici e operatori giovanili che avevano già preso parte al suddetto progetto e alla formazione di LEAP a loro rivolta.

Trentuno giovani hanno partecipato al progetto LEAP per il CSC Danilo Dolci. Ventisei di loro erano nella fascia d'età 18-25 e cinque nella fascia 25-30. La maggior parte del gruppo era costituita da ragazzi. A prendere parte alla mobilità internazionale è stato un gruppo di studentesse e studenti dell'ultimo anno di una scuola secondaria di Taranto, nel Sud Italia, che si conoscevano già prima. La selezione dei partecipanti è stata realizzata utilizzando i canali di comunicazione del CSC Danilo Dolci e il sondaggio online, che è stato promosso sul sito web dell'organizzazione e sui social media. In questo sondaggio online, sono state presentate le opportunità di apprendimento di LEAP e la possibilità di seguire l'esperienza di apprendimento online.

Per Udruga Mladi u EU, il gruppo target del progetto era costituito da giovani tra i 18 e i 30 anni. I 12 che hanno preso parte alla mobilità virtuale avevano dai 23 ai 28 anni e per lo più erano studenti universitari, giovani laureati disoccupati, datori di lavoro e volontari. I giovani sono stati selezionati attraverso il sondaggio online, i canali di comunicazione dell'organizzazione e la rete di un'organizzazione studentesca locale.

Descrizione del lavoro svolto insieme ai giovani attraverso la metodologia di LEAP

La metodologia di LEAP prevede l'individuazione di una domanda iniziale. Nel corso di una delle sessioni preparatorie previste da una delle organizzazioni, operatrici e operatori giovanili hanno fornito un caso di studio su cui le partecipanti e i partecipanti hanno potuto riflettere individualmente per tre minuti. In seguito, è stato chiesto loro di scrivere una lista di tre questioni/priorità su cui avrebbero voluto lavorare. Operatrici e operatori giovanili hanno aiutato il gruppo a trovare un argomento comune tra i loro suggerimenti. In un'altra organizzazione, l'approccio includeva la progettazione dell'agenda e l'inclusione di diverse domande iniziali che vertevano intorno alla condizione dei giovani durante la pandemia.

Al fine di promuovere un *processo collaborativo* sono stati organizzati e progettati degli incontri atti a creare un ambiente coinvolgente e inclusivo, attraverso attività energizzanti e di gruppo. Tali attività costituivano parte integrante della mobilità internazionale e sono state create delle sessioni di *breakout* per permettere scambi in piccoli gruppi. Questi terminavano sempre con una sessione plenaria nel corso della quale ogni gruppo aveva la possibilità di condividere il contenuto delle proprie discussioni per permettere a agli altri di interagire e collaborare all'elaborazione delle loro idee. Durante questi processi collaborativi, operatrici e operatori giovanili ascoltavano le discussioni, intervenivano se necessario e stimolavano gli scambi. Al fine di suddividere le partecipanti e i partecipanti nelle *breakout room*, si è tenuto conto delle competenze linguistiche individuali, dato che la lingua di lavoro era l'inglese. L'uso della tecnologia come mezzo di comunicazione e socializzazione si è rivelato indispensabile per la mobilità virtuale. Sono stati usati diversi strumenti online per riunioni, sessioni di lavoro, *brainstorming* o valutazioni, come Zoom, Padlet, Jamboard o Google forms. Per quanto riguarda la *creazione di prodotti* i progetti hanno portato a risultati intangibili come proposte politiche o di progetto.

5. Cosa abbiamo imparato?

Il progetto LEAP parte dal desiderio di contribuire all'*empowerment* dei giovani. Il termine *empowerment* è per noi sinonimo di "capacità di agire". Pensiamo che questa capacità possa migliorare se i giovani hanno la possibilità di lavorare su idee che li interessano e di riflettere su ciò che sanno già. Abbiamo quindi iniziato chiedendo ai giovani di spiegarci che cosa intendono loro per **partecipazione**. Dal sondaggio sono emerse due idee prevalenti:

- Partecipazione come scambio dialogico con gli altri.
- Partecipazione come possibilità di lavorare insieme verso un fine comune.

La prima interpretazione è stata associata a idee quali imparare ad ascoltare gli altri, essere ascoltati e rispettare gli altri in caso di disaccordo. Per quanto concerne la seconda, il fine comune è stato inteso come un obiettivo che abbia una valenza sia personale sia collettiva.

Il concetto di partecipazione è stato associato anche all'idea di collaborazione, attivismo, condivisione, conoscenza e apprendimento.

In secondo luogo, la nostra strategia è stata quella di basarsi sui risultati del sondaggio e delle sessioni preparatorie descritte nel paragrafo precedente e di **lavorare con le partecipanti e i partecipanti sulle loro esigenze e richieste**. Nonostante i giovani avessero già lavorato sull'individuazione di una domanda iniziale nei loro gruppi, volevamo assicurarci di poter spingerli a trovarne una tutti insieme, pertanto sono stati creati dei gruppi misti (composti da partecipanti austriaci, croati e italiani). Di conseguenza, abbiamo presentato loro due casi di studio tra cui potevano scegliere:

1. Una personalità politica locale vi chiede aiuto per ideare un progetto locale in grado di soddisfare le vostre esigenze. Quali potrebbero essere le vostre proposte?
2. Alcune organizzazioni giovanili vi chiedono di aiutarle a creare un progetto educativo. Come sarebbe?

I risultati sono stati estremamente diversi e variavano da richieste specifiche a generali. Due gruppi diversi, per esempio, hanno avuto un'idea simile, una da realizzare online, una in presenza. Un gruppo ha chiesto eventi virtuali rivolti ai giovani affinché possano trascorrere insieme il loro tempo libero, mentre un altro ha proposto la creazione di un centro giovanile per la promozione della cultura, l'arte e la politica: "luogo in cui socializzare senza bisogno di consumare". Altre proposte riguardavano la creazione di condizioni atte a favorire un migliore apprendimento online: dalla richiesta di una migliore collaborazione tra docenti e esperte ed esperti di informatica alla necessità di migliorare l'apprendimento autonomo in ambiente digitale.

Infine, abbiamo potuto valutare un impatto positivo su coloro che hanno deciso di impegnarsi in questo interessante viaggio con noi. I giovani hanno condiviso il loro feedback in una valutazione anonima. Da quello che abbiamo potuto osservare, è possibile affermare che l'evento ha aiutato le partecipanti e i partecipanti a capire meglio in che modo gli altri stanno vivendo questo momento. Ciò ha permesso loro di conoscere i problemi presenti negli altri Paesi europei e di rendersi conto che alcuni di questi sono sempre gli stessi. Così, nonostante le restrizioni imposte dalla pandemia, che ha minato le modalità di condivisione e partecipazione, alcuni giovani hanno preso coscienza che anche in questo momento è possibile sentirsi parte di una comunità.

Come abbiamo potuto vedere dalle richieste di cui sopra, il bisogno di socializzare è molto importante. L'evento è stato una sorta di "intervallo dalla pandemia" per molti dei partecipanti.

Non possiamo ancora dire se i giovani saranno più attivi nella comunità. Tuttavia, è probabile che sia così perché le partecipanti e i partecipanti ci hanno chiesto di organizzare delle attività di *follow-up*. Ogni organizzazione giovanile intende infatti lavorare di nuovo sulle proposte avanzate e trasformarle in progetti concreti.

6. L'impatto del Covid-19 sul nostro lavoro

La pandemia di Covid-19 ha avuto un forte impatto su tutta la seconda metà del progetto, i giovani e il settore dell'animazione socioeducativa nel suo complesso. Le implicazioni per le nostre attività e le nostre riflessioni sono numerose.

Secondo l'UNESCO (2020b), quasi 1,6 miliardi di studenti di più di 190 paesi sparsi in tutti i continenti hanno visto chiudere le loro scuole dall'inizio della pandemia. La metà di loro non ha accesso a un computer e più del 40% non ha una connessione internet a casa, motivo per cui non può partecipare all'apprendimento a distanza (Commissione europea, 2020).

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (2020) sostiene che con la chiusura delle scuole, i giovani rischiano di perdere le sicurezze e gli stimoli forniti da questo ambiente. Durante la pandemia, le opportunità di incontrare amici e ottenere un importante sostegno sociale sono limitate, benché soprattutto per le bambine e i bambini questi contatti sociali siano essenziali per il loro benessere mentale. In particolare i giovani con problemi di salute mentale hanno vissuto in maniera traumatica l'isolamento sociale, la perdita della routine e l'interruzione di servizi di supporto formale e informale (YoungMinds, 2020). I bambini e gli adolescenti hanno maggiori probabilità di sperimentare alti tassi di depressione e ansia a causa dell'isolamento e della solitudine, secondo Loads et al. (2020). Più di un terzo degli adolescenti e quasi la metà dei giovani dai 18 ai 24 anni hanno provato un forte sentimento di solitudine durante il blocco causato dalla pandemia.

Tale aspetto era già chiaro durante la preparazione e nel corso della mobilità online stessa. Per esempio, in alcune attività le partecipanti e i partecipanti hanno espresso il bisogno di imparare a rendersi utili durante le grandi sfide come la Covid-19, e il bisogno di partecipare a eventi educativi su come/cosa fare per proteggere la propria salute mentale.

Durante la mobilità virtuale, abbiamo anche discusso gli atteggiamenti dei giovani riguardo al coronavirus. Questi sono in gran parte modellati dalla paura per i familiari che appartengono a fasce della popolazione a rischio e l'apprensione associata alla possibilità di trasmettere loro l'infezione attraverso il contagio. L'idea in base alla quale i giovani siano temerari e pronti a contagiarsi nel corso di incontri o feste costituisce un'eccezione, in base a quanto da noi osservato.

Gli eventi a distanza sostituiscono sempre più quelli in presenza. Tuttavia, le attività svolte con i giovani hanno dimostrato che l'esperienza comunitaria della mobilità non può essere completamente rimpiazzata da conferenze o seminari digitali. La nostra esperienza ci ha insegnato che i giovani sono meno motivati nel seguire delle iniziative che avvengono secondo queste modalità. A nostro avviso internet è adatto a soddisfare interessi e bisogni individuali, ma non può costituire un sostituto adeguato a incontri collettivi in presenza. Una raccolta delle opinioni condivise da formatori e formatrici (iywt.org/, la nostra esperienza) dimostra che si sceglie di tenere dei corsi online a causa della mancanza di alternative, tuttavia gli incontri in presenza continuano ad essere quelli preferiti.

Arrivati al termine del progetto pensiamo che non sia ancora possibile fare alcuna valutazione definitiva dell'impatto della pandemia sull'animazione socioeducativa. Tuttavia, il ricorso sempre

maggiormente alle tecnologie digitali nell'ambito dei progetti e della comunicazione nel settore presenta dei vantaggi e degli svantaggi. Uno svantaggio significativo è dato dal fatto che le modalità digitali rendono più difficile conquistare i giovani che hanno un *background* sociale problematico il che rende meno probabile una partecipazione da parte di altre fasce della popolazione. In alcuni casi, i giovani svantaggiati non dispongono nemmeno dei dispositivi tecnologici necessari per partecipare. La pandemia ha quindi non solo esposto ma anche rafforzato i fattori di svantaggio sociale. Tali fenomeni sono stati analizzati prevalentemente nel contesto dell'istruzione, ma sembrano essere evidenti anche nell'ambito dell'animazione socioeducativa.

Ciononostante, sono diverse le piattaforme ideate per operatrici e operatori giovanili affinché possano imparare insieme e condividere conoscenze. Tali innovazioni potrebbero avere un impatto anche al termine della pandemia e offrire opportunità permanenti e semplici per trasmettere contenuti ed esperienze. Naturalmente, lo stesso vale per la condivisione di esperienze conoscenze riguardanti il *project-based learning* e la partecipazione dei giovani.

L'importanza della formazione di operatrici e operatori giovanili rimane indiscussa. Tuttavia, riteniamo più importante il lavoro concreto e indispensabile da loro svolto al fine di tutelare il benessere sui minori. Essi forniscono supporto, sollievo e assistenza in circostanze stressanti e si concentrano sulla prevenzione di tali situazioni.

In relazione al *project-based learning*, un altro obiettivo dell'animazione socioeducativa è quello di sostenere lo sviluppo di competenze necessarie per tutte le forme e i tipi di partecipazione. All'indomani della crisi pandemica, è necessario riconsiderare i servizi che costituiscono lo scheletro di un'infrastruttura sociale. L'animazione socioeducativa ha un effetto preventivo non solo sulle crisi individuali; sostiene anche la democrazia aiutando i giovani ad acquisire comportamenti partecipativi e consapevolezza dell'importanza delle strutture democratiche.

Osservazioni conclusive

Durante la pandemia di Covid-19, il settore giovanile ha affrontato sfide senza precedenti. Tuttavia, tale situazione ci ha aiutato a riflettere sul senso del viaggio, della formazione, dei rapporti fra esseri umani.

La riflessione del partenariato di LEAP su tali temi ha ispirato nuove idee e acceso la creatività al fine di tenere fede alle responsabilità che l'animazione socioeducativa ha nei confronti dei giovani. Che cosa significa, infatti, organizzare attività di *project-based learning* da casa? In che modo è possibile creare una didattica incentrata sui giovani online? E per finire che cosa ne pensano e di cosa hanno bisogno i giovani in rapporto alla partecipazione?

Queste linee guida ci hanno permesso di rispondere ad alcune di queste domande.

Per quanto riguarda le prime due, siamo partiti dal presupposto di poter trasferire il *project-based learning* in un ambiente online perché ci avrebbe permesso di creare le condizioni per stabilire legami e dinamiche di socializzazione per i giovani. Abbiamo riflettuto sul significato di PBL mentre eravamo a casa e abbiamo voluto offrire un viaggio virtuale che permettesse ai giovani europei di incontrarsi e condividere le loro esperienze.

I nostri suggerimenti nella sezione II di questo documento chiariscono in che modo operatrici e operatori giovanili possono affrontare le caratteristiche del PBL. Crediamo che tale metodo ci abbia permesso di capire meglio le istanze e gli interessi dei giovani e potrebbe essere adottato in diversi contesti nel campo dell'educazione non formale.

Infine, la domanda inerente ai bisogni e alle idee dei giovani intorno al concetto di partecipazione ha fatto emergere una grande varietà di interessi e idee. Partecipare significa per loro impegnarsi in azioni dirette ai decisori politici, ma anche alla comunità e a gruppi di pari. Tali riflessioni hanno portato alla redazione di una Carta della partecipazione giovanile e a un video pubblicato sul sito web del progetto.

Inoltre, le nostre sperimentazioni hanno anche mostrato che professioniste e professionisti che lavorano nel campo dell'educazione formale e non formale possono lavorare insieme per promuovere il concetto di partecipazione e di cittadinanza attiva.

Nel contesto di questo progetto, è evidente che le limitazioni derivanti dalla pandemia possono essere solo parzialmente compensate. L'impatto della crisi sanitaria sulla vita dei giovani e sull'animazione socioeducativa merita di essere studiato più nel dettaglio. Occorre, quindi, chiedersi quali altri interventi sono necessari nel campo dell'animazione socioeducativa allo scopo di colmare i deficit emersi nel corso della pandemia.

Bibliografia:

- Carlin, M., and Clendenin, N. (2019): Celestin Freinet's printing press: Lessons of a 'bourgeois' educator. *Educational Philosophy and Theory*, 51 (6), 628-639.
- Dewey, J. (1916): *Democracy and education: An introduction to the Philosophy of Education*, New York: Macmillan.
- Dolci, D. (1973): The maieutic approach: The plan of a new educational centre at Partinico. *Prospects* 3, 137-146.
- European Commission. 2020. Educational inequalities in Europe and physical school closures during Covid-19. Fairness Policy Brief Series 04/2020, available online at: <https://bit.ly/2Kz3uL1> (16.12.2020).
- Glasgow, N. A. (1997). *New curriculum for new times: A guide to student-cantered, problem-based learning*. Thousand Oaks.
- Kilpatrick, W. H. (1918): The Project Method. *Teachers College Record*, 19, 319-335.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2005). Project-Based Learning. In R. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 317-334.
- Krajcik, J. S., and Mamlok-Naaman, R. (2006). Using driving questions to motivate and sustain student interest in learning science. In K. Tobin (Ed.), *Teaching and learning science: A handbook* (pp. 317-327) Westport, CT: Praeger.
- Loades M.E., Chatburn E., Higson-Sweeney N., Reynolds S, Shafran R., Brigden A., Linney C., McManus M. N., Borwick C., Crawley E. (2020). Rapid Systematic Review: The Impact of Social Isolation and Loneliness on the Mental Health of Children and Adolescents in the Context of COVID-19. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* 59(11): 1218–1239.
- Ravitch, D. (2000). *Left back: A century of failed school reforms*. New York.
- Ravitz, J., and Blazevski, J. (2014): Assessing the role of online technologies in project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 8 (1), 65-79.
- UNESCO. 2020. UN Secretary-General warns of education catastrophe, pointing to UNESCO estimate of 24 million learners at risk of dropping out, available online <https://bit.ly/3nAzzk4> (16.12.2020).
- UNICEF. 2020. COVID-19 and children – UNICEF data hub, available online at: <https://bit.ly/3p431PW> (16.12.2020).
- United Nations. 2020. Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children, available online at: <https://bit.ly/2Kzra1F> (16.12.2020).
- World Health Organization (WHO). 2020. Mental health and psychological resilience during the COVID-19 pandemic, available online at: <https://bit.ly/2KFDNrS> (16.12.2020).
- YoungMinds. 2020. Coronavirus: Impact on young people with mental health needs, available online at: <https://bit.ly/2LElp3c> (16.12.2020).

III. Risorse: Suggerimenti, strumenti e attività



All'interno del progetto LEAP sono stati utilizzati i seguenti strumenti sia nel corso delle attività previste sia nel lavoro legato ai temi della cittadinanza attiva.

Abbiamo attribuito una o più parole chiave ad ogni strumento per riassumerne la funzione:

Argomento	Dinamiche di gruppo	Auto-valutazione
<ul style="list-style-type: none">• Partecipazione• Consapevolezza politica• Democrazia• Cittadinanza	<ul style="list-style-type: none">• Dialogo interculturale• <i>Icebreaker</i>• <i>Team building</i> e coesione• Gestione dei conflitti• Discussione e processo decisionale	<ul style="list-style-type: none">• Individuare gli interessi e i bisogni di apprendimento• Individuare aspettative, paure e bisogni personali• Competenze, conoscenze e attitudini

Speriamo che la raccolta possa costituire una fonte di sostegno e di ispirazione per operatrici e operatori giovanili. Oltre a fornire una descrizione dettagliata per ogni attività, vogliamo anche incoraggiare chiunque si servirà di questa guida a **servirsi della propria creatività e a fare propri questi strumenti**. Alcuni di questi, infatti, potrebbero servire meglio i loro scopi, una volta adattate le regole o fuse e combinate diverse attività, ecc. Infatti occorre prima pensare al pubblico a cui ci si rivolge, lo scopo che si intende raggiungere e poi pianificare di conseguenza.

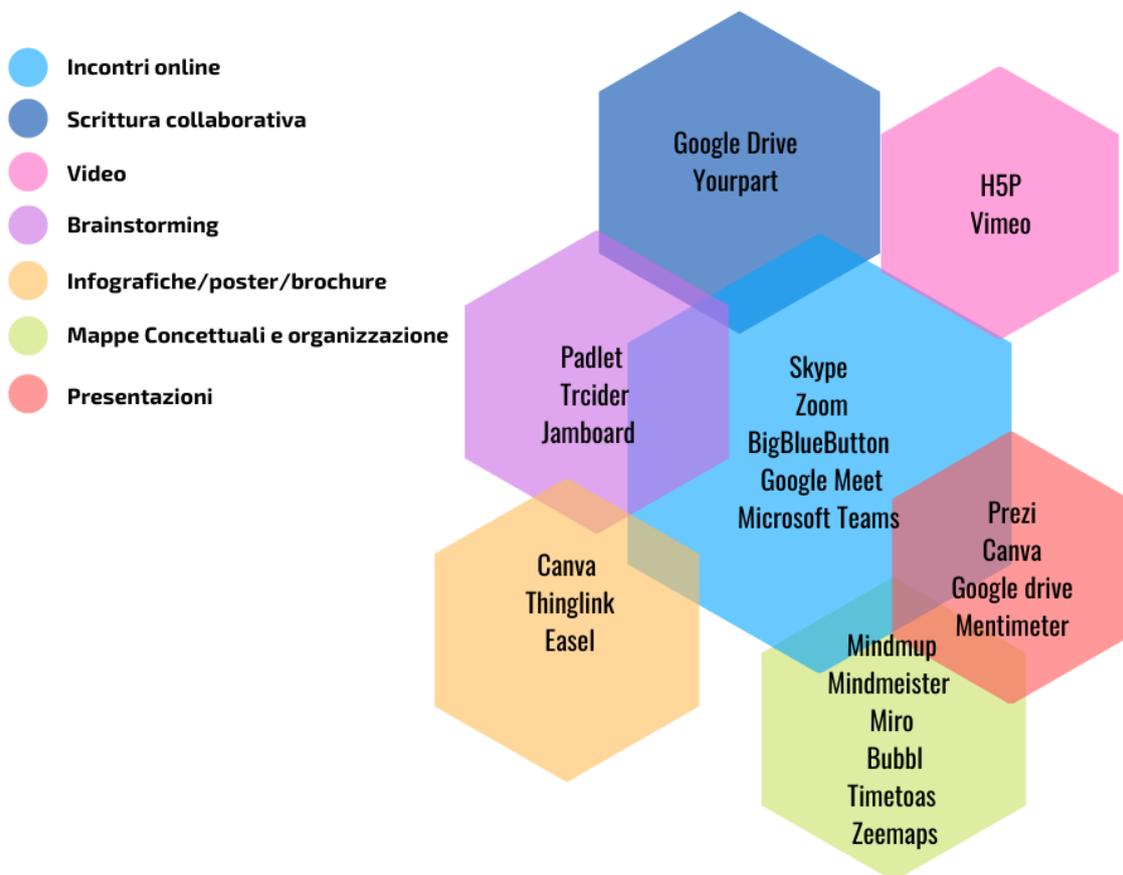
Infine, ricordiamo che è possibile realizzare queste attività online grazie all'aiuto di diverse piattaforme. Non abbiamo alcun legame di affiliazione con le piattaforme descritte di seguito, la maggior parte di esse sono gratuite. Ad ogni modo, siamo convinti che sia importante continuare a cercare di adottare degli approcci incentrati sulle esigenze dei giovani e sappiamo che la tecnologia può servire a tale scopo. Condivideremo, dunque, una lista di strumenti che consentono di trasferire le attività in un contesto digitale.

Prima di usare questi strumenti, però, occorre riflettere sui seguenti aspetti:

- **Gestione del tempo.** *Quando abbiamo chiesto ad operatrici e operatori giovanili cosa fosse fondamentale per una buona formazione, essi hanno fatto per lo più riferimento alla “gestione del tempo”. Pertanto, occorre:*
 1. *dare prima un’occhiata al “tempo necessario” per svolgere le varie attività in modo da avere un’idea del tempo da dedicare a ciascuno strumento;*
 2. *adattare gli strumenti a un programma realistico.*
- **Impostazione**
 1. *Quando si seleziona un’attività, bisogna accertarsi di avere tutto l’occorrente necessario per portarla avanti. Le sezioni “numero di partecipanti”, “tipo di attività” e “disposizione” aiutano a creare le condizioni ideali.*
 2. *Quando si utilizzano questi strumenti in un nuovo ambiente, è importante verificare prima lo stato dei luoghi.*
- **Condurre le discussioni**
 1. *La distinzione più rilevante per condurre le discussioni è quella tra domande a risposta chiusa o aperta, le quali spingono le partecipanti e i partecipanti a fornire dei resoconti più o meno dettagliati.*
 2. *È importante essere consapevoli del fatto che molto spesso non tutte le domande poste nel corso della discussione possono avere una risposta immediata per problemi di tempo, o perché rispondere alle domande porterebbe ad un altro argomento, o perché si potrebbe non avere la risposta sul momento. Occorre, dunque, essere chiari riguardo a questo punto.*
 3. *Le domande a risposta aperta possono sempre essere “tenute da parte” e discusse in una sessione successiva.*
- **Utilizzo degli strumenti**
 1. *Bisogna assicurarsi che tutti i partecipanti e le partecipanti capiscano le regole di un’attività prima di iniziare.*
 2. *Occorre accertarsi che siano le partecipanti e i partecipanti a svolgere l’attività; il compito di formatrici e formatori è, in questo caso, quello di facilitare la discussione di gruppo e il processo di apprendimento. È importante rimanere imparziali e cercare di sostenere la discussione senza imporre le proprie opinioni.*
 3. *In alcuni casi, è utile avere due formatrici o formatori presenti per condurre e osservare l’attività.*

Strumenti digitali			
	Funzione	Gratuito/a pagamento	Limitazioni (numero di utenti)
docs.google.com	Scrittura collaborativa	Gratuito	Illimitato
yourpart.eu	Scrittura collaborativa	Gratuito	Illimitato
mentimeter.com	Raccolta di idee	Versione gratuita con funzionalità limitate	Pubblico illimitato
padlet.com	Raccolta di idee	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato
tricider.com	Raccolta di idee	Gratuito	Illimitato
jamboard.google.com	Raccolta di idee/Disegno	Gratuito	Illimitato
kialo-edu.com	Discutere	Gratuito	Illimitato
canva.com	Infografica/Poster/Pamphlet	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato
thinglink.com	Infografica/Poster/Pamphlet	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
easel.ly	Poster/Pamphlet	Versione gratuita con funzionalità limitate	Versione gratuita limitata
mindmup.com	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Versione gratuita con funzionalità limitate	Versione gratuita limitata
mindmeister.com	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato
miro.com	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato
bubbl.us	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
timetoast.com	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Gratuito	Illimitato
zeemaps.com	Creazione di mappe concettuali e organizzazione	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato
Skype	Incontri online	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato

Zoom	Incontri online	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
BigBlueButton	Incontri online	Gratuito	Illimitato
meet.google.com	Incontri online	Gratuito	Limitato
Microsoft Teams	Incontri online	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
Kahoot.com	Quiz	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
Quizlet.com	Quiz	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
prezi.com	Presentazioni	Versione gratuita con funzionalità limitate	Limitato
docs.google.com/presentation	Presentazioni	Gratuito	Illimitato
h5p.org	Video/Film	Gratuito	Illimitato
vimeo.com	Video/Film	Versione gratuita con funzionalità limitate	Illimitato



Riassunto degli strumenti online per funzione. Fonte: realizzazione grafica propria

Tre modi di pensare

Scopi e obiettivi

Sostenere i giovani nell'individuazione dei temi che li motivano

Parole chiave

Autovalutazione: Individuare gli interessi e i bisogni di apprendimento

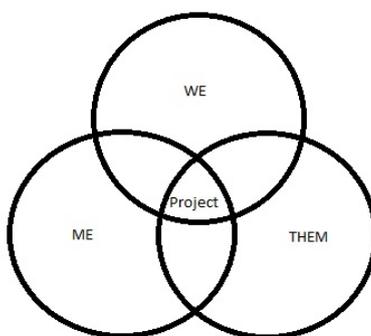
Descrizione dell'attività

Ogni partecipante riceve il modello qui sotto. L'attività si articola in tre fasi:

1) Il primo passo è il cerchio dell' "io". Ad ogni partecipante viene chiesto di pensare ai suoi interessi e alle sue passioni da elencare con delle frecce accanto al cerchio.

2) Quindi, ogni partecipante dovrà riflettere sul cerchio del "loro". "Loro" è rappresentato dalla comunità o dalle comunità con cui il giovane si identifica. Infine, ognuno di loro attacca alla parete il proprio modello A4 su uno spazio dedicato.

3) Nella terza fase, ogni giovane cerca altre partecipanti e altri partecipanti interessati agli stessi argomenti. In questo modo, si formerà un gruppo che potrà riunirsi per completare il cerchio comune del "noi" da cui scaturirà la domanda iniziale da cui partirà il progetto.



Numero minimo e massimo di partecipanti

Da 3 a 6 per progetto



Tipo di attività

Individuale e di gruppo



Tempo richiesto

60 minuti



Materiale necessario

Copie del modello riportato qui sopra



Organizzazione dello spazio

Piccoli tavoli, spazio per appendere i singoli fogli.

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Quando si implementa la metodologia PBL, questo strumento può essere particolarmente utile per individuare la domanda iniziale: i giovani hanno la possibilità di comprendere ciò che li interessa e su cui vogliono lavorare partendo dalle loro idee.

*Lo strumento è stato condiviso dall' **University of Vienna**.*

Lo strumento è stato ispirato da MOTIVE, un progetto Erasmus+ coordinato da [Merseyside Expanding Horizons](#). Il modello iniziale è uno strumento elaborato da [Windmills](#). Fonte Icone: Canva

Cose apolitiche

Scopi e obiettivi

Le partecipanti e i partecipanti si rendono conto che la loro vita quotidiana è legata alle decisioni politiche e che possono cambiarla.

Parole chiave

Argomento: Consapevolezza politica

Argomento: Cittadinanza

Dinamiche di gruppo: Icebreaker

Descrizione dell'attività

L'operatrice o operatore giovanile scrive il termine "cose apolitiche" al centro di un foglio di *flip chart*.

Il compito delle partecipanti e dei partecipanti è quello di nominare il maggior numero possibile di "cose apolitiche" che vengono loro in mente: oggetti tangibili (per esempio, gomma, sedia) e attività (per esempio, respirare). Le idee possono essere gridate e scritte subito su *flip chart* con tutto il gruppo. In alternativa, è possibile formare dei gruppi più piccoli e servirsi di cartoncini su cui scrivere le proprie idee da condividere in un secondo momento col resto delle partecipanti e dei partecipanti.

Una volta riportate su *flip chart* tutte le cose apolitiche, l'operatrice o l'operatore giovanile chiede al gruppo se qualcuna delle idee ha almeno qualche tipo di legame con la politica. Chiunque trovi tale legame dovrà

illustrarlo e, qualora sia chiaro al resto del gruppo, il termine preso in esame può essere cancellato.

Lo stesso procedimento viene ripetuto fino a quando tutti o almeno la maggior parte dei termini sul flip chart sono stati cancellati. Alla fine, il gruppo può avere una discussione conclusiva sul perché la maggior parte delle cose ha un legame con la politica



Numero minimo e massimo di partecipanti

Da 8 a 30



Tipo di attività

di gruppo



Tempo richiesto

Da 20 a 45 minuti



Materiale necessario

Flip chart e penne, cartoncini



Organizzazione dello spazio

Cerchio con sedie

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Questa attività può essere molto utile per accendere l'interesse dei giovani prima di individuare una domanda iniziale su cui lavorare in un processo PBL.

Se il gruppo non ha una risposta spontanea, le operatrici e gli operatori giovanili possono spiegare che la politica è il modo in cui gli esseri umani organizzano la loro vita comunitaria, il che significa che quasi tutto può essere organizzato o cambiato da decisioni politiche.

*Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.*

Fonte Icone: Canva

Safari cittadino

Scopi e obiettivi (Ri)scoprire un luogo, familiarizzare con un nuovo ambiente o cultura.

Parole chiave Dinamiche di gruppo: Dialogo interculturale
Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo

Descrizione dell'attività Per safari cittadino si intende un insieme di attività che possono essere fatte per scoprire un nuovo posto.

Ad esempio, le partecipanti e i partecipanti possono essere suddivisi in squadre, guidate da una persona e a cui viene data una mappa. Ogni gruppo parte da un punto diverso della nuova città e segue le indicazioni riportate sulla mappa. Le indicazioni possono essere legate a un argomento oggetto dell'iniziativa giovanile (ad esempio, se l'argomento dell'evento è l'Unione europea, allora gli indovinelli potrebbero portare le partecipanti e i partecipanti a un centro Europe Direct, un monumento dell'UE, ecc.). Ad ogni tappa potrebbe corrispondere un'attività (incontro con un'altra organizzazione giovanile, incontro con un politico, ecc.).



Numero minimo e massimo di partecipanti

Variabile (con gruppo di 4 a 6 partecipanti)



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

2 ore



Materiale necessario

Mappe, taccuini, penne



Organizzazione dello spazio

Una città

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

In alternativa si potrebbe creare un solo gruppo.

Questa attività potrebbe funzionare anche in un ambiente digitale. Per esempio, alle partecipanti ai partecipanti potrebbero essere dati degli indovinelli da risolvere in plenaria o all'interno delle stanze (*break out room*). Una volta risolto l'indovinello, una/un facilitatrice/tore che si trova nella città ospitante può recarsi fisicamente nel luogo o nei luoghi indicati dall'indovinello, mostrare un segno/flip chart/oggetto collegato al quesito attraverso un dispositivo smartphone.

*Lo strumento è stato condiviso da **Udruga Mladi u EU**.*

Strumento usato durante un'attività di mobilità prevista dal progetto "Democracy youth builders" del quale Mladi u EU era partner. Questo icebreaker è stato presentato da un partecipante estone.

Fonte Icone: Canva

Verifiche democratiche

Scopi e obiettivi Le partecipanti e i partecipanti riflettono e mettono in discussione la loro concezione di democrazia e partecipazione
Capire l'importanza della partecipazione e di un ulteriore sviluppo della democrazia.

Parole chiave Argomento: Democrazia
Argomento: Cittadinanza
Dinamiche di gruppo: Discussioni e processo decisionale

Descrizione dell'attività L'operatrice o l'operatore giovanile scrive la seguente frase su flip chart:
"Una decisione è democratica quando..."

Quindi chiede all'intero gruppo di riflettere sul concetto di democrazia nel corso di un'attività di *brainstorming*. Le partecipanti e i partecipanti dovrebbero nominare diverse caratteristiche delle decisioni democratiche. che l'operatrice o l'operatore giovanile annoterà su un flip fino a quando non vi sarà più spazio.

L'operatrice e operatore giovanile dice poi al gruppo che leggerà diverse storie inventate. Alla fine di ogni storia, sarà loro chiesto di valutare le azioni di un particolare gruppo o persona che appare nella storia. Le partecipanti e i partecipanti dovranno decidere se i personaggi hanno preso delle decisioni in maniera democratica. Al fine di poter valutare le posizioni del gruppo ci si servirà di cartoncini che ogni partecipante dovrà sollevare se ritiene che il personaggio in questione abbia adottato un comportamento democratico. Inoltre, si potranno esprimere diverse sfumature in base al posizionamento della carta.

L'operatrice o l'operatore giovanile legge due o tre storie inventate e chiede al gruppo di alzare/abbassare i loro cartoncini in base alla loro opinione. Dopo ogni storia, è possibile chiedere ad alcuni perché hanno scelto di abbassare i loro cartoncini allo scopo di riflettere e discutere dei valori democratici.

Esempio di una storia inventata:

In una piccola città chiamata "democra-city" sempre più giovani diventano dipendenti dalla droga. Pertanto, il consiglio comunale prevede di istituire un ufficio di consulenza sulle droghe accanto alla scuola locale. L'organizzazione che dovrebbe gestirlo ha una certa esperienza dal momento che si occupa della gestione di strutture simili in altre città in cui il consumo di sostanze stupefacenti è in costante calo. Prima che il comune inizi a costruire il centro, sceglie di proporre un referendum tra le persone che abitano nei pressi della scuola e del futuro ufficio di consulenza sulle

droghe. I risultati del referendum mostrano un chiaro rifiuto della sua costruzione. Quindi il consiglio comunale decide di portare avanti il progetto. Pensi che il consiglio comunale abbia adottato un comportamento democratico?



Numero minimo e massimo di partecipanti

Da 4 a 30



Tipo di attività

Da svolgere in gruppo



Tempo richiesto

Da 20 a 45 minuti, a seconda delle dimensioni del gruppo e dei casi discussi



Materiale

Flip chart, cartoncini



Organizzazione dello spazio

Cerchio di sedie o sedie e tavoli

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

In fase di *brainstorming* è importante che si faccia riferimento all'espressione "bene comune" altrimenti si corre il rischio che le partecipanti e i partecipanti associno il concetto di democrazia a quello di legge (il che non è sempre vero).

Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.

Fonte Icone: Canva

Le forze in gioco

Scopi e obiettivi Individuare le motivazioni e gli ostacoli relativi al raggiungimento della condizione desiderata.

Parole chiave Dinamiche di gruppo: Discussione e processo decisionale
 Auto-valutazione: individuare le aspettative, paure ed esigenze personali
 Auto-valutazione: competenze, conoscenze e atteggiamenti

Descrizione dell'attività Le partecipanti e i partecipanti devono riflettere, da soli o in gruppo, sulla situazione o lo stato futuro desiderato (ad es., "organizzare una mobilità giovanile di successo" o "aumentare la partecipazione giovanile nel nostro comune") da riportare al centro di un foglio di *flip chart*.

Ai lati del foglio sono invece riportate le seguenti diciture "forze trainanti", e "forze inibitorie".

Il compito del gruppo è ora quello di trovare e trascrivere sul flip chart tutte le forze trainanti e inibitorie legate allo stato desiderato. Ogni forza dovrebbe essere simboleggiata da una freccia (con la punta che indica verso destra o sinistra a seconda che si tratti di una forza motrice o di una inibitoria) cui è associato un nome o un titolo. Pertanto, lo schema apparirà simile a quello riportato qui sotto:

Forze trainanti:	Stato desiderato:	Forze inibitorie:
 Gruppo di giovani già interessati	Organizzare una mobilità giovanile di successo	 Non ci sono abbastanza formatori qualificati per condurre la mobilità
 Know-How generale nell'apprendimento interculturale		 Il budget per l'alloggio è molto limitato
 ...		 ...

Una volta che tutte le forze trainanti e inibitorie sono state individuate, bisognerà pensare a modi per sfruttare al massimo le prime e ridurre al minimo l'incidenza delle seconde. Le idee possono essere scritte direttamente dentro le caselle che si riferiscono alla forza presa in esame. Obiettivo generale dello strumento è quello di concentrarsi sulle risorse e sulle forze trainanti anziché sugli ostacoli e sui problemi.



Numero minimo e massimo di partecipanti

Da 1 a 35



Tipo di attività

Flessibile: individuale, piccoli o grandi gruppi



Tempo richiesto

Da 15 a 70 minuti



Materiale necessario

Carta, penna e un *flip chart*



Organizzazione dello spazio

Flessibile

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Il diagramma finale delle forze può essere condiviso col resto del gruppo nel caso in cui l'attività sia stata svolta individualmente o per gruppi più piccoli. Infine, è possibile realizzare un diagramma di sintesi contenente tutte le forze trainanti e inibitorie.

In una sessione di *follow-up* le persone o i gruppi possono anche scegliere alcune forze, che sembrano loro più importanti, per esaminarle nel dettaglio o per individuare ciò che devono fare.

Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**, e si ispira a una sessione di formazione tenuta da [Karin Bischof](#).

Fonte Icone: Canva

Frankenstein

Scopi e obiettivi	Strumento per riportare il contenuto del progetto.
Parole chiave	Auto-valutazione: competenze, conoscenze e atteggiamenti.
Descrizione dell'attività	<p>Questo strumento è usato per l'auto-riflessione e per capire i risultati dell'apprendimento quotidiano.</p> <p>Le partecipanti e i partecipanti saranno suddivisi in gruppi, all'interno dei quali discuteranno di ciò che credono di aver imparato in termini di abilità, atteggiamenti, conoscenze.</p> <p>Al termine di ogni sessione giornaliera, ogni gruppo riceverà un <i>flip chart</i> su cui saranno disegnate una o più parti del corpo in relazione alla quale occorrerà riportare quanto è stato imparato.</p> <p>Ogni gruppo dovrà conservare questi <i>flip chart</i> fino all'ultimo giorno. L'ultimo giorno, le partecipanti e i partecipanti avranno a loro disposizione un flip chart a forma di cuore dove tutti i gruppi elencheranno i risultati di apprendimento comuni.</p>
	<p> Numero minimo e massimo di partecipanti Almeno 10</p> <p> Tipo di attività Da svolgere in piccoli gruppi</p>
	<p> Tempo richiesto 15 minuti al giorno e 1 ora nel giorno finale dell'evento</p>
	<p> Materiale necessario <i>Flip chart</i>, matite penne, colori</p>
	<p> Organizzazione dello spazio Tavole individuali</p>
Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili	Pensiamo che possa essere utile ripetere questa attività prima e al termine di un progetto di mobilità al fine di analizzare i progressi compiuti dalle partecipanti e partecipanti. In alternativa, potrebbe anche essere proposto solo dopo la conclusione del progetto di mobilità.

Lo strumento è stato condiviso da **Udruga Mladi u EU**

Strumento trovato su Salto-Youth e implementato dallo staff di "Mladi u EU" durante il corso di formazione "It's time to volunteer" e lo scambio giovanile "In (EU)th We Trust"

Fonte Icone: Canva

HI-HA-HO

Scopi e obiettivi

Icebreaker

Parole chiave

Dinamiche di gruppo: Icebreaker

Descrizione dell'attività

Le partecipanti e i partecipanti sono disposti in cerchio. Ogni partecipante ha i palmi delle mani uniti. Il gioco consiste nel fare 3 suoni: HI, HA e HO. Una/un partecipante inizia gridando "HI" e punta la mano verso qualcun altro che deve rispondere con "HA" alzando le mani in aria. La/il partecipante accanto urlerà "HO" muovendo le mani in diagonale e così via fino a quando tutti i partecipanti e le partecipanti avranno avuto la possibilità di giocare o la/il formatrice/tore deciderà di fermare il gioco.



Numero minimo e massimo di partecipanti

Almeno 10



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

15 minuti



Materiale necessario

Niente



Organizzazione dello spazio

All'aperto o in grandi stanze

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Le attività di *team building* sono molto importanti per creare delle dinamiche di gruppo positive all'inizio di qualsiasi evento giovanile. Oltre a questa attività, formatrici e formatori sono chiamati a creare un ambiente confortevole anche per momenti informali affinché le partecipanti e i partecipanti imparino a conoscersi. A volte, tali momenti hanno un'importanza maggiore di un'attività strutturata.

Lo strumento è stato condiviso da Udruga Mladi u EU.

Strumento usato durante un'attività di mobilità prevista dal progetto "Democracy youth builders" del quale Mladi u EU era partner. Questo icebreaker è stato presentato da un partecipante estone

Fonte Icone: Canva

Film horror

Scopi e obiettivi	Riflettere sulle aspettative e le paure e discutere le potenziali soluzioni.
Parole chiave	Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo Auto-valutazione: Individuare gli interessi ed esigenze di apprendimento Auto-valutazione: Individuare aspettative, paure e bisogni personali
Descrizione dell'attività	<p>Questo strumento può essere utilizzato in diversi frangenti, di solito in preparazione di un'attività più impegnativa (ad esempio una mobilità giovanile, una settimana di <i>team building</i>, ecc.)</p> <p>All'inizio, l'operatrice o l'operatore giovanile chiede al gruppo di pensare all'evento imminente. Ogni partecipante ha il compito di pensare a uno scenario da incubo.</p> <p>Le partecipanti e i partecipanti vengono poi invitati a pensare alle loro paure come a film di Hollywood: dovranno dare un titolo al loro film, descrivere la trama e spiegare cosa la rende così spaventosa. Tale attività può essere svolta individualmente o a coppie. In ogni caso, ci si può servire di cartoncini per scrivere le informazioni di base sui rispettivi film affinché tutti possano leggerle. Qualora ideino più di un film (o paura), possono preparare più schede.</p> <p>Quando tutti i partecipanti e le partecipanti avranno messo a punto i loro film horror dovranno presentarli e discuterne di fronte a tutto il gruppo. Per ogni film, il gruppo avrà il compito di pensare a un modo per trasformare la trama in quella di una commedia leggera.</p>
	Numero minimo e massimo di partecipanti Da 1 a 40
	Tipo di attività Individuale o a coppie/piccoli gruppi
	Tempo richiesto Da 20 a 90 minuti, a seconda delle dimensioni del gruppo e del numero di situazioni/film analizzati
	Materiale necessario <i>Flip chart</i> e penne, cartoncini di diversi colori
	Organizzazione dello spazio Flessibile (spazio sufficiente che permetta alle partecipanti e ai partecipanti di lavorare sulle sceneggiature con calma)
Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili	L'attività può anche essere svolta singolarmente: le partecipanti e i partecipanti possono riflettere sulle loro paure e aspettative da soli e poi discuterne col resto del gruppo o con le operatrici e gli operatori giovanili.

Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.
Fonte Icone: Canva

Il bingo umano

Scopi e obiettivi

Team building

Parole chiave

Dinamiche del gruppo: Team building e coesione del gruppo

Descrizione dell'attività

Questo è un gioco usato di solito con grandi gruppi ed è seguito da un'attività in cui le partecipanti e i partecipanti imparano a conoscersi. Ogni partecipante riceverà una cartella del bingo umano in cui ciascuna casella contiene una domanda (ad esempio: chi è vegetariana/o? Chi conosce più di 3 lingue straniere? Chi suona la chitarra? Chi è membro di un'associazione? Chi pratica il volontariato?) ed avrà il compito di completare le caselle ponendo ogni domanda ad almeno altri 3 partecipanti. Lo scopo di questo gioco è quello di conoscersi più velocemente, a partire da piccole cose, e incoraggiare le interazioni.



Numero minimo e massimo di partecipanti

Almeno 10



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

15/20 minuti



Materiale necessario

Cartelle di bingo e penne



Organizzazione dello spazio

Le partecipanti e i partecipanti possono sfruttare tutto lo spazio

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Le attività di *team building* sono molto importanti per creare delle dinamiche di gruppo positive all'inizio di qualsiasi evento giovanile. Oltre a questa attività, formatrici e formatori sono chiamati a creare un ambiente confortevole anche per momenti informali affinché le partecipanti e i partecipanti imparino a conoscersi. A volte, tali momenti hanno un'importanza maggiore di un'attività strutturata.

Lo strumento è stato condiviso da **Udruga Mladi u EU**.

Strumento trovato su Salto-Youth e implementato dallo staff di "Mladi u EU" durante il training "It's time to volunteer" e lo scambio giovanile "In (EU)th We Trust"

Fonte Icone: Canva

Le nazioni, i confini e noi

Scopi e obiettivi	Icebreaker/attività di team building Partecipanti che imparano a conoscersi
Parole chiave	Dinamiche di gruppo: Icebreaker Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo Dinamiche di gruppo: Dialogo Interculturale
Descrizione dell'attività	<p>Le partecipanti e i partecipanti devono formare piccoli gruppi o allinearsi in base alle loro caratteristiche personali enunciate nel corso delle diverse fasi dell'attività. Tali caratteristiche dovranno essere selezionate in anticipo da formatrici e formatori. Alla fine di ogni turno, bisognerà controllare se i gruppi si sono formati o allineati correttamente.</p> <p>Possibili esempi di caratteristiche personali:</p> <ul style="list-style-type: none">- Allinearsi secondo l'età dalla persona più giovane a quella più anziana.- Valute: Mettersi in fila o formare piccoli gruppi in base al numero di valute utilizzate nel corso della vita.- Allinearsi secondo il suo luogo di nascita: dalla persona nata più vicina a quella nata più lontana dal luogo dell'evento.- Tempo di viaggio: Mettersi in fila in base al tempo impiegato per raggiungere il luogo dell'evento.- Creare dei gruppi in base al numero di fratelli e sorelle che ciascuno ha (ogni gruppo è composto da persone che hanno lo stesso numero di fratelli e sorelle).
	<p> Numero minimo e massimo di partecipanti: Da 8 a 50</p> <p> Tipo di attività Da svolgere insieme all'intero gruppo o con gruppi più piccoli</p>
	<p> Tempo richiesto 5 a 15 minuti, a seconda del numero di partecipanti e del numero di round giocati</p>
	<p> Materiale necessario Niente</p>
	<p> Organizzazione dello spazio Preparare un cerchio di sedie per tutti i partecipanti e le partecipanti o lasciare che stiano in piedi</p>

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili	<p>Questa attività può essere usata enunciando diverse caratteristiche o esperienze personali e anche per valutare gli atteggiamenti nei confronti di alcuni temi</p> <p>Questo strumento è particolarmente utile per facilitare le collaborazioni nella fase iniziale di un processo basato sul PBL.</p>
---	---

*Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.*

Fonte Icone: Canva

Il barometro delle opinioni

Scopi e obiettivi	<p>Discutere le diverse dichiarazioni; Ottenerne una panoramica dei diversi atteggiamenti all'interno di un gruppo.</p>
--------------------------	---

Parole chiave	<p>Argomento: Consapevolezza politica Argomento: Democrazia Dinamiche di gruppo: Discussione e processo decisionale Auto-valutazione: competenze, conoscenze e atteggiamenti</p>
----------------------	--

Descrizione dell'attività	<p><i>Preparazione:</i> L'operatrice o l'operatore giovanile traccia una lunga striscia sul pavimento (servendosi del nastro adesivo, ad esempio). Alle due estremità saranno posti rispettivamente un cartoncino di colore rosso con su scritto 0% e uno di colore verde con su scritto "100%". La striscia rappresenterà il "barometro delle opinioni" durante l'attività.</p>
----------------------------------	--

L'operatrice e operatore giovanile legge diverse affermazioni e chiede alle partecipanti e ai partecipanti di mostrare i loro atteggiamenti o opinioni posizionandosi sul barometro. Chi si posizionerà in corrispondenza del cartoncino di colore verde sarà pienamente d'accordo, mentre chi si posizionerà in corrispondenza del cartoncino di colore rosso sarà pienamente in disaccordo. In ogni caso è possibile assumere qualsiasi posizione lungo lo spettro del barometro delle opinioni. All'inizio l'attività si svolge in silenzio. Quando tutte e tutti hanno trovato la loro posizione, l'operatrice o l'operatore giovanile può chiedere loro perché hanno scelto di adottare quella posizione, in modo che si sviluppi una discussione. Ognuno è libero di riposizionarsi durante l'attività nel caso in cui cambi la sua opinione.

Al termine di ogni round, l'operatrice o l'operatore giovanile legge una nuova affermazione in base alle quale le partecipanti e i partecipanti dovranno esprimere le loro opinioni.

Questo strumento può essere usato per una vasta gamma di affermazioni da adattare al contesto e al gruppo:

- La crisi climatica è il problema politico più urgente da risolvere.
- Tutti i politici sono corrotti.
- Una sola persona può cambiare l'intera società.
- Guardo al futuro in modo ottimista.
- La gestione del tempo del corso di formazione è stata buona.



Numero minimo e massimo di partecipanti

8-30



Tempo richiesto

10 a 30 minuti (dipende dal numero di affermazioni discusse)



Materiale necessario

Nastro adesivo, cartoncini colorati, penne



Organizzazione dello spazio

Spazio libero nella stanza (l'intero gruppo deve potersi muovere e allineare sul barometro)

Possibili variazioni e Suggestimenti per operatrici e operatori giovanili:

Questa attività può essere molto utile per accendere l'interesse dei giovani prima di individuare una domanda iniziale su cui lavorare in un processo PBL.

Le operatrici e gli operatori giovanili possono anche svolgere l'intera attività in silenzio (le partecipanti e i partecipanti si limitano semplicemente a scegliere le loro posizioni senza che vi sia alcuna discussione). In questo modo, lo strumento può essere utilizzato come metodo di valutazione.

*Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.*

Fonte Icone: Canva

Articoli accademici

Scopi e obiettivi

Condurre una ricerca e conoscere meglio un problema rilevante per un progetto o un'attività.
Imparare a estrarre e riassumere le informazioni più importanti fornite da uno studio.
Rendere i contenuti accademici e la ricerca accessibili ai giovani.

Parole chiave Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo

Descrizione dell'attività

Operatrici e operatori giovanili porranno alle partecipanti e ai partecipanti tre domande relative all'argomento principale del progetto o dell'attività. Poi, divideranno l'intero gruppo in sottogruppi (composti da tre a cinque persone).

Ogni gruppo avrà il compito di trovare le risposte alle domande leggendo e analizzando alcuni articoli accademici forniti loro da operatrici e operatori giovanili.

Ogni gruppo avrà 30 minuti per leggere il materiale. Alla fine, una/un rappresentante per gruppo avrà cinque minuti per presentare agli altri il risultato della discussione avvenuta all'interno del gruppo. Il risultato di questa attività saranno diversi brevi riassunti di materiali rilevanti per le domande, scritti dalle partecipanti e dai partecipanti, per rendere le risorse scientifiche più accessibili ai giovani.



Numero minimo e massimo di partecipanti

Tra 10 e 30



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

60 a 90 minuti



Materiale necessario

1 stanza, penne, colori, fogli, scrivanie

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Prima variante: Una possibile variante consiste nello spiegare loro come scrivere un articolo e reperire fonti affidabili. Quindi bisogna dividere le partecipanti e i partecipanti in gruppi che studino e analizzino alcuni articoli accademici per scriverne di propri in un linguaggio più adatto ai giovani. Questa alternativa è anche un buon modo per far sì che chi partecipa sappia dove trovare buone fonti, inoltre incoraggia la

riflessione critica sulle informazioni ricercate, sviluppando delle strategie atte a individuare le *fake news*.

Seconda variante: Dividere l'intero gruppo in sottogruppi (composti da tre o cinque persone). L'operatrice o l'operatore giovanile fornirà ai gruppi alcuni articoli accademici da analizzare. Ogni gruppo avrà a sua disposizione 30 minuti. Alla fine, dovranno rispondere a un quiz su *kahoot* per verificare ciò che hanno capito e permettere all'operatrice o all'operatore giovanile di procedere domanda per domanda.

Quando si implementa la metodologia del PBL, questo strumento è un modo eccellente per aiutare i giovani ad approfondire i temi legati alla domanda iniziale precedentemente individuata.

*Lo strumento è stato condiviso da **Udruga Mladi u EU**.*

Fonte: Lo strumento è stato parzialmente utilizzato per la formazione "It's time to volunteer" allo scopo di prendere in esame alcuni articoli sul concetto di volontariato e l'importanza del coinvolgimento dei giovani. Fonte Icone: Canva

Percezioni silenziose

Scopi e obiettivi	Icebreaker Aiutare a stabilire una legame personale tra operatrici e operatori giovanili e partecipanti all'inizio di un evento o di un progetto.
Parole chiave	Dinamiche di gruppo: Icebreaker Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo
Descrizione dell'attività	Un'operatrice e operatore giovanile (A) è seduto proprio di fronte al gruppo in modo che tutti possano vederlo. L'altro/a (B) dovrà isolarsi dal resto del gruppo nei minuti successivi (tappandosi le orecchie, ascoltando musica ad alto volume con delle cuffie, lasciando la stanza). L'operatrice/tore A che può sentire le partecipanti e i partecipanti chiederà ora al gruppo di fare ipotesi sulla/sull'operatrice/tore B che non sta ascoltando. Le supposizioni possono riferirsi a caratteristiche o atteggiamenti personali, riguardanti sia la vita personale che quella professionale delle operatrici e degli operatori giovanili, astenendosi dall'esprimere commenti negativi o offensivi. I membri del gruppo

condividono le loro ipotesi semplicemente gridandole, l'operatrice/tore A le riporta su flip chart.

Quando non ci sarà più spazio sul foglio, l'operatrice/tore B ha il permesso di ascoltare e di rientrare nella stanza. Leggerà le supposizioni elaborate dal gruppo e spuntare quelle corrette sul flip chart, mentre quelle sbagliate possono essere cancellate e commentate.

Quindi le/gli operatrici/tori giovanili si scambieranno i ruoli.



Numero minimo e massimo di partecipanti

6 to 50



Tipo di attività

Attività da svolgere insieme a tutto il gruppo. Occorre che l'attività sia condotta da due operatrici/tori giovanili.



Tempo richiesto

10 a 20 minuti



Materiale necessario

Flip chart, pennarelli cuffie o tappi per le orecchie



Organizzazione dello spazio

Cerchio di sedie davanti a un *flip chart*

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Questo strumento è particolarmente utile per facilitare le collaborazioni nella fase iniziale di un processo PBL.

Non è necessario spiegare o commentare tutti gli elementi.

*Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**.*

Fonte Icone: Canva

Alla deriva

Scopi e obiettivi Imparare a raggiungere il consenso all'interno di un gruppo.
Riconoscere l'importanza di regole e atteggiamenti comuni all'interno di un gruppo.
Discutere gli strumenti decisionali.

Parole chiave *Argomento: Partecipazione*
Argomento: Consapevolezza politica
Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo
Dinamiche di gruppo: Discussione e processo decisionale

Descrizione dell'attività Alle partecipanti e ai partecipanti viene chiesto di formare piccoli gruppi di tre o quattro persone ciascuno. I gruppi dovranno immaginare di essere in una gita su uno yacht di lusso. Durante il viaggio, qualcosa va storto e finiscono "bloccati" su un'isola deserta.

Sull'isola, i gruppi devono trovare un modo per sopravvivere a lungo avendo a disposizione le seguenti informazioni sulla conformazione del territorio e sulle provviste che si sono salvate:

Come appare l'isola deserta:

- 1. Diversi alberi con frutti sconosciuti che fra poco saranno maturi.*
- 2. Un piccolo bosco si trova al centro dell'isola.*
- 3. Una sorgente d'acqua su una montagna abbastanza alta*

Questo è quanto resta dello yacht:

- 1. Una cassa di coca cola (24 bottiglie di vetro)*
- 2. 3 sacchi di riso (5 chili ciascuno)*
- 3. 5 sacchi di semi (verdure)*
- 4. 1 bibbia rilegata*

I piccoli gruppi ora devono rispondere alle seguenti domande e scrivere le loro risposte su un *flip chart* dato loro dall'operatrice o dall'operatore giovanile:

- 1. Che tipo di regole comuni sono in vigore sulla vostra isola?*
- 2. In che modo prendete le vostre decisioni?*
- 3. Che tipo di compiti devono essere svolti?*
- 4. Cosa succede se qualcuno infrange le regole?*

Dopo 20-30 minuti di lavoro, i piccoli gruppi dovranno presentare i risultati del loro lavoro. Alla fine, quando le partecipanti e i partecipanti avranno presentato i loro risultati, le operatrici e gli operatori giovanili dovranno riflettere insieme sui seguenti quesiti:

- Qual è stata la questione più controversa su cui avete dovuto trovare un accordo?
- Su quale di queste isole (a parte la vostra) vi piacerebbe vivere e perché?
- Che tipo di processi decisionali conoscete? Quali sono i pro e i contro?



Numero minimo e massimo di partecipanti

3 a 30



Tipo di attività

Attività da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

40 a 70 minuti



Materiale necessario

Flip chart e penne



Organizzazione dello spazio

Spazio sufficiente per tutti i piccoli gruppi affinché possano lavorare con calma

*Lo strumento è stato condiviso da **Sapere Aude**,
ispirato da una sessione formativa a cura di [Österreichische Gesellschaft für Politische Bildung](#).*

Fonte Icone: Canva

Simboli

Scopi e obiettivi

Condividere e valutare paure e aspettative;
Costruire la fiducia all'interno di un gruppo.

Parole chiave

Auto-valutazione: Individuare aspettative, paure e bisogni personali

Descrizione dell'attività

Preparazione: Mettere sul pavimento quattro fogli A4 con su scritti i seguenti termini: (1) Motivazioni, (2) Paure, (3) Aspettative e (4) Contributi. L'operatrice o l'operatore giovanile disporrà su un tavolo o per terra diversi oggetti (di qualsiasi tipo, gadget, piccoli giocattoli, ecc.).

Ogni partecipante riflette e sceglie dei simboli che rappresentano i suoi sentimenti e i suoi pensieri per ciascuna categoria riguardo a un progetto o un'attività imminente. Quando avranno scelto i loro simboli

l'operatrice o l'operatore giovanile chiederà loro di posizionarli nello spazio apposito. È possibile completare tutti insieme questa operazione in base alle dimensioni del gruppo, purché si eviti di fare troppa confusione.

Una volta posizionati tutti gli oggetti, ogni partecipante parlerà dei simboli che ha scelto e risponderà alle possibili domande delle proprie compagne e dei propri compagni. La logica alla base di questa attività è che scegliere un oggetto che rappresenti certi sentimenti riguardo a un progetto o un'attività può aiutare i giovani a esprimersi, favorendo l'auto-riflessione e il dibattito in un secondo momento. Il gruppo può sviluppare strategie per contrastare paure o preoccupazioni specifiche in relazione all'attività.



Numero minimo e massimo di partecipanti

6 a 15



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

30-60 minuti, a seconda del numero di partecipanti



Materiale necessario

4 fogli, penne, un gran numero di oggetti (almeno 50 oggetti diversi)



Organizzazione dello spazio

Il gruppo si riunisce in cerchio intorno alle sezioni relative a aspettative, d paure, motivazioni e contributi.

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili:

Le operatrici e gli operatori giovanili non devono dare al gruppo troppo tempo per scegliere i loro simboli (gli oggetti vengono scelti spontaneamente). Non è necessario rispettare un ordine, tuttavia è bene dare a tutti la possibilità di parlare.

*Lo strumento è stato condiviso da **CSC Danilo Dolci**, ispirato dal progetto Symfos (<http://www.symfos.eu>). Fonte Icone: Canva*

Il ponte sul grande fiume

Scopi e obiettivi

Mostrare come la dimensione interculturale è legata alla capacità di affrontare situazioni ed emozioni complesse e interattive.
Sviluppare la capacità di negoziare, decidere, lavorare all'interno di un gruppo, diventare consapevoli delle percezioni culturali e personali della realtà e valutare le dinamiche comunicative all'interno di un gruppo.
Apprezzare le differenze e riflettere sui temi della discriminazione e dell'integrazione.

Parole chiave

Dinamiche di gruppo: Discussione e processo decisionale
Dinamiche di gruppo: Dialogo Interculturale
Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo

Descrizione dell'attività

L'attività prevede il coinvolgimento di due gruppi composti da 6 persone ciascuno. L'operatrice o l'operatore giovanile spiega che ciascun villaggio dovrà costruire in 20 minuti metà di un ponte su un grande fiume che separa due comunità. Gli abitanti dei due villaggi troveranno le istruzioni nelle due aule.

A questo gruppo i due gruppi saranno portati nello spazio in cui dovranno lavorare e vedranno i materiali a loro disposizione e un documento che spiega quali regole dovranno seguire.

Ogni cinque minuti e per tre volte, l'operatrice o l'operatore giovanile chiederà ad alcuni partecipanti di spostarsi da un gruppo all'altro. Questi ultimi dovranno seguire delle regole speciali per simulare le loro difficoltà di adattamento.

L'attività si conclude con un test tecnico del ponte. Dovrà essere abbastanza grande da coprire l'ampiezza del letto del fiume e abbastanza solido da sostenere il peso di un bicchiere colmo d'acqua.



Numero minimo e massimo di partecipanti

6 a 18



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

50 minuti



Materiale

Fogli con regole:

- **Scheda dell'attività:** regole per il gruppo A ("La vostra società si basa sulla fiducia verso la saggezza del vostro "Capo". L'ultima parola spetta a lui/lei".) & B (dove invece

è scritto che "La vostra società si basa sulla concordia tra le persone. Tutte le vostre scelte devono essere prese all'unanimità dagli abitanti del vostro villaggio".) istruzioni per costruire il ponte, materiali, dimensioni, tempo, test finale, ecc.

- Regole per chi migra da un gruppo all'altro
- Materiale di recupero carta, cartone, colla, forbici, righelli.



Organizzazione dello spazio

I gruppi lavorano in stanze separate. Se non si hanno a disposizione due stanze separate, è possibile creare due angoli in cui i gruppi possano discutere in privato.

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

In questo caso è importante facilitare l'attività al termine della quale occorre prevedere un momento di *debriefing* per riflettere a partire da domande specifiche.

Lo strumento è stato condiviso da **CSC Danilo Dolci** (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>).

Fonte Icone: Canva

Il vascello della valutazione

Scopi e obiettivi

Promuovere un processo di apprendimento consapevole, individuare le proprie modalità di apprendimento preferite e sviluppare strategie per imparare meglio.

Facilitare la riflessione sui valori, le passioni, le motivazioni, i punti di forza e le caratteristiche uniche degli individui nel campo dell'apprendimento.

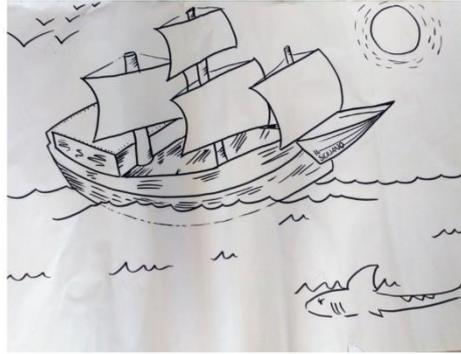
Valutare i risultati dell'apprendimento.

Parole chiave

Auto-valutazione: competenze, conoscenze e atteggiamenti

Descrizione dell'attività

Questo strumento viene utilizzato prima dell'inizio del percorso di formazione o dell'attività. Prima d'iniziare l'attività, le partecipanti e i partecipanti saranno invitati a riflettere sulle proprie aspettative, sulle proprie motivazioni e sui propri interessi. Dovranno poi disegnare una barca (può essere preparata in anticipo dall'operatrice o l'operatore giovanile): ciascun elemento del disegno rappresenta un aspetto del processo di apprendimento:



- Il sole rappresenterà le loro aspettative;
- i pesci/ancora gli ostacoli che temono di dover superare;
- le vele le loro motivazioni.

L'attività può essere svolta in due modi diversi:

Opzione A: Fornire un grande foglio di flip chart con su disegnato il vascello e distribuire alle partecipanti e ai partecipanti dei post-it di tre colori diversi (permettendo così loro di aggiungere successivamente i loro pensieri sulle diverse aree del disegno - un colore per ciascuno degli elementi sopra menzionati).

Opzione B: Disegnare il vascello su un foglio di *flip chart* e poi usarne altri tre per trascrivere le riflessioni delle partecipanti e dei partecipanti.

Ogni partecipante avrà del tempo per riflettere e scrivere i suoi pensieri. Se l'operatrice o l'operatore giovanile decide di utilizzare un solo foglio di flip chart, inviterà le partecipanti e i partecipanti ad attaccare i loro post-it nelle aree designate. Nell'altro caso, ogni partecipante scriverà le proprie motivazioni, aspettative e paure sui tre diversi fogli. Al termine del processo, l'operatrice o l'operatore giovanile leggerà ciò che i partecipanti hanno scritto sui post-it/flip chart e inviterà chi vuole a condividere il proprio punto di vista. Quindi, prenderà il via l'attività di formazione vera e propria.

Alla fine della formazione o dell'attività, le partecipanti e i partecipanti coloreranno le parti con su scritte le aspettative che sono state attese e scriveranno su pesci e vele le loro osservazioni sugli aspetti negativi e positivi. Ogni partecipante presenterà al gruppo ciò che ha scritto all'inizio della sessione e i progressi compiuti al termine della formazione.



Numero minimo e massimo di partecipanti

6 a 18



Tipo di attività

Da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

All'inizio della sessione, 10 minuti per il lavoro delle/dei partecipanti + 15 minuti da dedicare alla presentazione dei risultati del processo di riflessione. Alla fine della sessione, 15 minuti che le/i partecipanti dovranno dedicare alla riflessione sui risultati raggiunti + 20 minuti di riflessione comune nel corso della quale le/i partecipanti presenteranno se lo desiderano il loro punto di vista con l'aiuto di operatrici/tori giovanili.



Materiale

flip chart o fogli, post-it, pastelli e penne

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili

Operatrici e operatori giovanili possono suggerire di costruire un vascello anziché disegnarlo.

Lo strumento è stato condiviso da **CSC Danilo Dolci** (<https://en.danilodolci.org/project/robin/>).

Fonte Icone: Canva

Funamboli

Scopi e obiettivi

Favorire la fiducia del gruppo.
Team building: I membri del gruppo imparano a conoscersi meglio e a sviluppare un senso di appartenenza.

Parole chiave

Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo

Descrizione dell'attività

Preparazione: L'operatrice o l'operatore giovanile traccia una linea per terra (in alternativa può servirsi del nastro adesivo). Le partecipanti e i partecipanti si allineano in due file parallele separate dalla linea di demarcazione.

Uno alla volta, ogni partecipante "camminerà sulla linea" tracciata sul pavimento come un funambolo con il resto del gruppo disposto in due file alla sua destra e alla sua sinistra. La/il partecipante può lasciarsi cadere in qualsiasi direzione in qualsiasi momento, i membri del gruppo dovranno essere sempre pronti a sostenerlo/a riportandolo/a delicatamente in posizione eretta.



Numero minimo e massimo di partecipanti

8 a 16



Tipo di attività

Da svolgere in gruppo



Tempo richiesto

20 a 30 minuti



Materiale

Nastro adesivo o qualsiasi altra cosa possa servire a tracciare una linea sul pavimento. Si raccomanda di usare qualcosa che possa essere facilmente rimosso al termine dell'attività.



Organizzazione dello spazio

Una grande sala

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili:

Le operatrici e gli operatori giovanili devono assicurarsi di fornire istruzioni precise e ricordare alle partecipanti e ai partecipanti di essere pronti a sostenere (e prendere) il "funambolo" in qualsiasi momento. I funamboli devono potersi fidare del resto del gruppo. Le operatrici e gli operatori giovanili dovrebbero anche prestare attenzione alla distanza tra le due file: Per garantire la sicurezza del "funambolo", la distanza tra i membri del gruppo non dovrebbe essere superiore alla lunghezza di un braccio.

Lo strumento è stato condiviso da CSC Danilo Dolci. Fonte Icone: Canva

L'albero delle aspettative e delle paure

Scopi e obiettivi

Permettere alle partecipanti e ai partecipanti di esprimere le loro aspettative e paure.

Stimolare l'auto-riflessione.

Sostenere le partecipanti e i partecipanti nel discutere delle loro aspettative e paure con il gruppo per aiutarli a capire che queste sono condivise.

Parole chiave

Auto-valutazione: Individuare aspettative, paure e bisogni personali

Descrizione dell'attività

Alle partecipanti e ai partecipanti viene data l'immagine di un albero senza foglie. Si chiede loro di lavorare sulle loro paure e aspettative e di

scrivere le prime su post-it rossi, le seconde su quelli verdi. Tutti i post-it saranno poi attaccati sull'albero come se fossero foglie.

Se l'obiettivo è solo quello di stimolare l'auto-riflessione, l'operatrice o l'operatore giovanile può suggerire alle partecipanti e ai partecipanti di tenere l'albero per tutta la durata della mobilità e far sì che al termine dell'esperienza essi abbiano la possibilità di rivedere tali aspetti e modificarli prima della partenza.

Se l'obiettivo è anche quello di discutere delle paure e delle aspettative presenti all'interno del gruppo, l'operatrice o l'operatore giovanile può disegnare un grande albero su un foglio di *flip chart* e chiedere alle partecipanti e ai partecipanti di condividere le loro riflessioni in modo da individuare i punti in comune.



Numero minimo e massimo di partecipanti

3 a 40



Tipo di attività

Individuale e di gruppo



Tempo richiesto

20 a 30 minuti



Materiale necessario

Modelli di alberi. Post-it rossi per le paure, post-it verdi per le aspettative



Organizzazione dello spazio

Le partecipanti e i partecipanti possono sedersi liberamente in cerchio. È importante avere spazio per disegnare e completare il *flip chart* comune.

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili:

Suggeriamo di utilizzare questo strumento nella fase preparatoria di un'iniziativa o di un progetto una volta chiariti l'argomento e gli aspetti logistici.

Lo strumento può anche essere usato durante un progetto o un'attività per affrontare eventuali ostacoli e difficoltà.

L'operatrice o l'operatore giovanile può suggerire possibili categorie legate alle paure e alle aspettative espresse dai partecipanti.

Lo strumento è stato condiviso dall'University of Vienna. Fonte Icone: Canva

Che cosa posso fare?

Scopi e obiettivi Permettere ai giovani di autovalutare le abilità e le conoscenze apprese durante la mobilità.

Parole chiave Auto-valutazione: competenze, conoscenze e atteggiamenti

Descrizione dell'attività L'operatrice o l'operatore giovanile condivide una tabella che elenca diverse abilità e chiede alle partecipanti e ai partecipanti di attaccare accanto ad ogni abilità:

- un adesivo, un pezzo di carta o un post-it rosso, se sentono di non avere quella capacità;
- un adesivo, un pezzo di carta o un post-it arancione, se sentono di dover sviluppare ulteriormente quella capacità.
- un adesivo, un pezzo di carta o un post-it verde, se sentono di avere quella capacità.



Numero minimo e massimo di partecipanti

1 a 30



Tipo di attività

Individuale



Tempo richiesto

30 minuti



Materiale necessario

penne, fogli (verdi, rossi e arancioni)



Organizzazione dello spazio

Tavole individuale

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili:

Quando questo strumento viene utilizzato nel corso di un progetto di mobilità, le operatrici e gli operatori giovanili possono proporre l'esercizio prima e al termine dell'esperienza per confrontare le competenze acquisite. In alternativa, è possibile far svolgere l'attività solo dopo la conclusione del progetto.

*Lo strumento è stato condiviso dall'**University of Vienna**. Fonte Icone: Canva*

Che cosa vedi?

Scopi e obiettivi Aiutare i giovani a riflettere sulle loro idee, pregiudizi e stereotipi riguardo a un altro Paese.

Parole chiave Auto-valutazione: individuare aspettative, paure e bisogni personali

Descrizione dell'attività Questo strumento si serve della *photo-elicitation*¹³. L'operatrice o l'operatore giovanile porta una serie di immagini superiore al numero di partecipanti. Poi, ad ogni partecipante viene chiesto di sceglierne una che associa al paese che ospita l'attività di mobilità e motivare la sua scelta.

Poiché l'obiettivo è solo quello di individuare possibili stereotipi e pregiudizi, l'attività può essere svolta nel corso della fase preparatoria e deve essere seguita da altre volte ad affrontare i problemi emersi. Le risposte possono poi aiutare le operatrici e gli operatori giovanili nella progettazione di attività di *follow-up*.



Numero minimo e massimo di partecipanti

1 a 20



Tipo di attività

Da svolgere in gruppo



Tempo richiesto

15 a 20 minuti



Materiale necessario

Foto



Organizzazione dello spazio

Partecipanti seduti in cerchio

Possibili variazioni e suggerimenti per operatrici e operatori giovanili: Nel corso di un progetto di mobilità questo strumento è utile per riflettere su idee, pregiudizi e stereotipi riguardanti il Paese che ospita lo scambio.

Lo strumento è stato condiviso dall'University of Vienna. Fonte Icone: Canva

¹³ L'attività è stata sviluppata nell'ambito del progetto. Le sue radici sono comunque da ricercare in un metodo di ricerca. Per saperne di più sulla *photo-elicitation*, ti invitiamo a consultare il testo: Lapenta, F. (2011). *Some theoretical and Methodological Views on Photo-Elicitation. The SAGE Handbook of Visual Research methods*. Luc Pauwels, Eric Margolis, Sage Publications, 201-213.

Chi sta con chi?

Scopi e obiettivi

Team building: Le partecipanti e i partecipanti si conoscono e approfondiscono la conoscenza degli altri membri del gruppo in modo interessante, dinamico e attivo. L'attività costituisce un buon punto di partenza per future conversazioni e scambi informali in un secondo momento;

Le partecipanti e i partecipanti si esercitano a parlare di fronte a un gruppo e a presentare sé stessi e gli altri: una risorsa importante a fini personali e professionali.

Parole chiave

Dinamiche di gruppo: Team building e coesione di gruppo

Descrizione dell'attività

L'attività si svolge in coppie. L'operatrice o l'operatore giovanile può scegliere di assegnare dei partner o lasciare che le partecipanti e i partecipanti scelgano liberamente. Sugeriamo di accoppiare persone che non si conoscono (bene) ancora.

Le coppie hanno dieci minuti per conoscersi (ogni persona ha circa 5 minuti per parlare di sé). Sugeriamo di preparare una lista di domande allo scopo di facilitare lo scambio di informazioni, specialmente per le persone più timide o poco loquaci. Di seguito riportiamo alcune informazioni di base:

- Nome
- Età
- Titolo di studio
- Paese d'origine
- Hobby
- Una caratteristica positiva e una negativa
- Miglior racconto di viaggio

Dopo i dieci minuti, il gruppo si riunisce ancora una volta per un giro di presentazioni, nel corso del quale le partecipanti e i partecipanti avranno a loro disposizione tre minuti per presentare i loro partner al resto del gruppo.



Numero minimo e massimo di partecipanti

4 a 12



Tipo di attività

da svolgere in piccoli gruppi



Tempo richiesto

Circa 30 minuti per 12 persone



Materiale necessario

Penne e foglietti



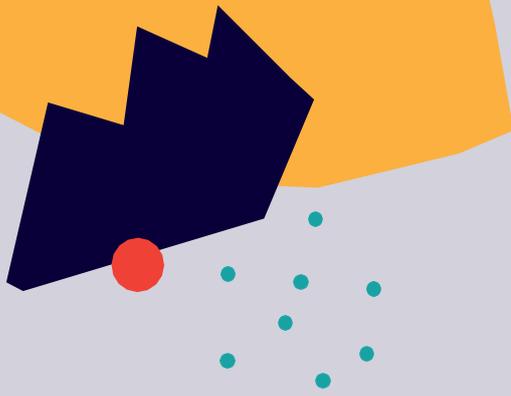
Organizzazione dello spazio

Stanze, le sedie sono opzionali

Possibili variazioni e Suggerimenti per operatrici e operatori giovanili:

Le operatrici e gli operatori giovanili dovrebbero supervisionare le conversazioni delle coppie e cercare di stimolare la discussione nel caso in cui ci siano persone timide o poco loquaci. Durante le presentazioni delle coppie, le operatrici e gli operatori giovanili hanno il compito di avviare una conversazione facendo domande, ad esempio chiedendo al resto del gruppo se qualcuno ha gli stessi interessi o esperienze. Inoltre, è importante tenere conto del tempo.

*Lo strumento è stato condiviso da **CSC Danilo Dolci**. Fonte Icone: Canva*



LEAP – Learning to Participate

è un progetto sull'empowerment dei giovani, la cittadinanza attiva e l'acquisizione di competenze. È un partenariato strategico che coinvolge università e associazioni giovanili che contribuisce a promuovere la partecipazione e la mobilità europea.