



Save the Children

NEL NOSTRO TEMPO: UN VIAGGIO PER CRESCERE E IMPARARE OLTRE DIVERSITÀ E PREGIUDIZI

PERCORSO FORMATIVO

Progetto: Equip Today to Thrive Tomorrow - ET3



RINGRAZIAMENTI

Questo Curriculum è stato scritto da Sara Cravero (Funtasia) in collaborazione con Elena Parodi, Andrea Germinario, Andrea Bargigli (MadLab) e dalle consulenti di genere, Barbara Giovanna Bello ed Elisa Rapetti. La struttura del Curriculum è stata coordinata e sviluppata da Save the Children Italia, in particolare dal team Adolescents e Youth empowerment all'interno del Dipartimento Povertà. Grazie ad Annapaola Specchio, Matteo Delmonte, Massimo Merlino and Maria Palumbo. Un ringraziamento speciale a Valeria Pivetta per la gestione dell'intero processo.

Ringraziamo i nostri colleghi del coordinamento grafico di Save the Children Italia Onlus e Antonella Bucalo per la revisione grafica finale.

Abbiamo apprezzato i consigli dei colleghi/e di Save the Children US, i cui contributi hanno migliorato e arricchito il Curriculum.

INDICE

INTRODUZIONE	
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	pag 4
ISTRUZIONI OPERATIVE PER EDUCATORI ED EDUCATRICI	pag 5
QUADRO DEI PROGRAMMI DI STUDIO	pag 7
COMPETENZE UMANE	pag 8
BACKGROUND PER EDUCATORI/TRICI (TRATTO DAL PERCORSO DI FORMAZIONE)	pag 10
CURVA DI APPRENDIMENTO	pag 10
DESCRIZIONE DELLE SINGOLE FASI - Tabella 1	pag 11
CREARE UNO SPAZIO SICURO E GUIDARE CON SUCCESSO UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO INCENTRATA SUI GIOVANI, INCLUSIVA E VERAMENTE TRASFORMATIVA - Tabella 2 (A,B,C,D,E)	pag 12
DIFFERENZE DI GENERE, INTERSEZIONALITÀ E RELATIVE QUESTIONI DI IDENTITÀ	pag 22
PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SEL	pag 25
PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SUPPORTATE DA STRUMENTI DIGITALI	pag 28
SESSIONE 1	pag 30
SESSIONE 2	pag 38
SESSIONE 3	pag 45
SESSIONE 4	pag 52
SESSIONE 5	pag 57
SESSIONE 6	pag 64
PBL - APPRENDIMENTO BASATO SUI PROGETTI	pag 72
SESSIONE 7	pag 75
SESSIONE 8	pag 83
SESSIONE 9	pag 89
SESSIONE 10	pag 94
SESSIONE 11	pag 99
SESSIONE 12	pag 103
SESSIONE 13: ROBOTICA E CODING	pag 105
SESSIONE 14: 3D PRINTING	pag 108
SESSIONE 15: TINKERING	pag 110
SESSIONE 16: ROBOTICA E CODING	pag 112
SESSIONE 17: TINKERING	pag 114
SESSIONE 18: TINKERING	pag 116
SESSIONE 19: TINKERING	pag 118
ANNEX. UN VIAGGIO SUI GENERIS	pag 120

INTRODUZIONE

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Questo Curriculum vuole essere uno strumento per guidare e accompagnare le azioni del progetto Equip Today to Thrive Tomorrow (ET3), fornendo le basi per l'apprendimento e il miglioramento delle competenze umane e tecnologico-digitali in ottica STEM rivolto alle bambine e ai bambini, alle ragazze e ai ragazzi con una lente di inclusione di genere. Grazie alle azioni previste in questa guida, le bambine e i bambini e i giovani avranno l'opportunità di sviluppare una mentalità dinamica orientata alla crescita e prendere decisioni sempre più consapevoli sia nella vita attuale che nel loro percorso futuro.

Equip today to thrive tomorrow (ET3) è un progetto della durata di 3 anni (giugno 2020 - agosto 2023), che si realizza in Italia all'interno del programma più ampio **Skills to Succeed** e che si svolge contemporaneamente in altri 5 Paesi nel mondo. Il progetto è sviluppato da **Save the Children Italia** grazie al contributo di **Accenture Foundation** e in collaborazione con **Save the Children USA**.

Il progetto ET3 mira a raggiungere 44.000 beneficiari, tra cui 41.000 bambini/e e ragazzi/e e 3.000 genitori, insegnanti, facilitatori ed educatori ed ha come obiettivo principale quello di sviluppare le **competenze umane e tecnologico-digitali** di bambine/i e ragazze/i (tra gli 8 e 14 anni) con un'attenzione alla **mentalità dinamica orientata alla crescita** e alla **creatività** in un'ottica di **inclusione di genere**, sviluppando le **capacità tecnologiche e digitali** in ambito **STEM**. Si lavorerà alla sensibilizzazione sulle discipline STEM e l'uguaglianza di genere di genitori, docenti e stakeholders locali per favorire un **ambiente di apprendimento favorevole** necessario per la crescita e lo sviluppo di bambine/i e ragazze/i, affinché compiano scelte consapevoli in materia di educazione e formazione in un mondo in continua evoluzione dal punto di vista digitale.

Il progetto verrà sviluppato in 9 città (**Bari, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Prato, Roma, Torino e Udine**), in cui abbiamo una presenza consolidata attraverso le azioni programmatiche di contrasto alla povertà educativa all'interno dei **Punti Luce**, una rete di centinaia di **scuole** e partnership con **stakeholder privati e pubblici**, si prevede inoltre la partecipazione di **poli culturali e tecnologici** a livello nazionale e territoriale. Il progetto capitalizzerà i risultati dei progetti in corso (**Skills to Succeed S2S e Next Gen pilot**), migliorandone ulteriormente l'approccio e adattandolo al target dei beneficiari dell'intervento.

ISTRUZIONI OPERATIVE PER EDUCATORI ED EDUCATRICI



Il Curriculum “**NEL NOSTRO TEMPO: Un viaggio per crescere e imparare oltre la diversità e i pregiudizi**” è un percorso esperienziale, creativo e socio-emotivo per bambine/i e giovani, rivolto allo sviluppo della consapevolezza di sé, della comunicazione positiva e la connessione umana, sviluppando contemporaneamente competenze trasversali e relazionali essenziali (human skills), come una delle risorse più preziose e trasformative per la propria vita.

Il Curriculum è sviluppato utilizzando strumenti, giochi creativi e attività significative per permettere a bambine/i e giovani di esplorare la loro sfera interiore, i propri desideri, le proprie emozioni e tutto ciò che può essere utile per definire la propria routine quotidiana del benessere e la realizzazione di sé nel lungo termine.

Questo curriculum è un manuale per educatori ed educatrici, e prevede un percorso complessivo di **32 ore di attività organizzate in sessioni sviluppabili sia in presenza che in online:**

- **Le sessioni dalla 1 alla 12 (tot. 24 ore)** sono finalizzate allo sviluppo delle competenze umane (competenze trasversali, relazionali e creative essenziali) ed offrono in maniera trasversale un’attenzione al genere (lente GAP) e all’identità digitale (lente digitale).
- **Le sessioni dalla 13 alla 19** sono finalizzate all’acquisizione di competenze tecnologico-digitali avanzate ed offrono attività di Tinkering, Coding, Robotica Educativa e stampa 3D. All’interno di queste 6 sessioni proposte, gli educatori e le educatrici, ne devono scegliere 4 per un totale di 8 ore.

Gli obiettivi generali del programma e gli obiettivi di ciascuna sessione sono adattati alla fascia d’età e al contesto. Il linguaggio guida generale per le istruzioni è in ogni attività, ma spetta allo stile dell’educatore/educatrice di creare l’ambiente di apprendimento utilizzando le parole più appropriate per adattarsi al contesto socioculturale, alle dinamiche di gruppo e alle fasce d’età. Tutte le attività hanno istruzioni, tempi e adattamento per diverse fasce d’età.

"In tutto il documento il testo contrassegnato da una lente di ingrandimento blu  e dai riquadri con la cornice blu indicano la lente GAP e il testo contrassegnato dal simbolo della lente Share digitale di colore giallo  indica la lente DIGITALE. Per la lente GAP è possibile scegliere l’attività proposta nel riquadro colorato di blu AL POSTO di quella inclusa nel flusso standard, dove lo scopo di ogni attività e le relative competenze umane sono condivise per le conoscenze del/della educatore/trice.

L’educatore/trice può sempre cambiare oppure saltare le attività secondarie (warm-up, aperture, chiusure, energizers) in base alle esigenze di gruppo e alle dinamiche del tempo

OBIETTIVI

- Sviluppare una relazione positiva con il tempo: vivere nel momento presente. Allenare la propria mente a concentrarsi sul pensiero e sull’azione presente, gestendo le distrazioni per trovare la strada verso l’efficacia e il senso di soddisfazione personale
- Promuovere e potenziare le competenze umane e i punti di forza essenziali per sviluppare la

consapevolezza di sé, la fiducia in sé stessi, l'empatia, l'agentività e la resilienza

- Affrontare i bisogni del mondo di oggi, aiutando bambine/i, giovani e adulti a condividere riflessioni con particolare riferimento alle relazioni interpersonali positive, all'impatto degli stereotipi, all'impovertimento del benessere psicofisico, frustrazione, ansia e demotivazione
- Rafforzare il senso di comunità, utilizzando un modello di empowerment peer-to-peer in cui bambine/i e giovani possano esprimere la loro voce, la propria esperienza, le idee e percezione sulle sfide del mondo reale in uno spazio di apprendimento sicuro, non giudicante e inclusivo
- Offrire una esposizione precoce alle attività e discipline STEM per motivare bambine/i, ragazze/i a scoprire il mondo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica
- Incoraggiare e sostenere bambine/i, ragazze/i nell'identificazione delle proprie passioni, dei percorsi e delle scelte di vita
- Integrare una prospettiva di genere intersezionale in tutti gli obiettivi

QUADRO DEI PROGRAMMI DI STUDIO

DOMINIO SEL	COMPETENZE UMANE TARGET	INDICE	DOMINIO DIGITALE/STEAM
AUTO-CONSAPEVOLEZZA	AUTOCOSCIENZA POSITIVA ESPRESSIONE DI SE CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA	SESSIONE 1,2,6 TUTTE SESSIONE 1,2,3,4,6	TECNOLOGIA AVANZATA E CREAZIONE DIGITALE CREATIVITÀ, COLLABORAZIONE E PROBLEM SOLVING
AUTO-GESTIONE	AUTOREGOLAZIONE EMOTIVA MOTIVAZIONE GRATITUDINE	SESSIONE 4, 8, 12 SESSIONE 9, 10, 11 SESSIONE 10, 11	
CONSAPEVOLEZZA SOCIALE	EMPATIA CONNESSIONE UMANA APPREZZAMENTO DELLA DIVERSITÀ, RISPETTO INCLUSIONE	SESSIONE 3,5,6,7 SESSIONE 5,6,7 SESSIONE 3,5,6 SESSIONE 4,5,6	
COMPETENZE RELAZIONALI	COMUNICAZIONE POSITIVA ED EFFICACE ASCOLTO ATTIVO LAVORO DI SQUADRA - COLLABORAZIONE	SESSIONE 3,4,5,6,7,12 SESSIONE 2,4 SESSIONE 6,7,8,9,10,11,12	
PENSIERO CRITICO E MENTALITÀ ORIENTATA ALLA SOLUZIONE	CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO PROBLEM SOLVING GESTIONE POSITIVA DEI CONFLITTI	TUTTE SESSIONE 7,8,9,10,11 SESSIONE 7,8,9,10,11 SESSIONE 7	
MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA	AGENTIVITÀ AUTOEFFICACIA RESILIENZA PERSEVERANZA	SESSIONE 8,9 SESSIONE 11 SESSIONE 10,11 SESSIONE 9,10	

TAGLIO TRASVERSALE E FOCUS GAP (Gender and Power Analysis)
TAGLIO TRASVERSALE E FOCUS SU LENTE DIGITALE

¹ INTESA QUI COME CONSAPEVOLEZZA DI SÉ E AUTODETERMINAZIONE DEI PROPRI LATI POSITIVI

COMPETENZE UMANE

Questo curriculum è una sequenza deliberata di sessioni che si costruiscono l'una sull'altra con lo scopo di approfondire un tema principale, migliorando contemporaneamente e progressivamente le competenze umane essenziali elencate di seguito e suddivise secondo i seguenti sei domini principali dell'Apprendimento socio-emotivo. In tutti i domini è inclusa una prospettiva di genere intersezionale

DOMINIO	COMPETENZE UMANE	DESCRIZIONE
AUTO-CONSAPEVOLEZZA	AUTOCOSCIENZA POSITIVA	Autentica percezione di sé e comprensione delle possibili aree di miglioramento. Riconoscere punti di forza, abilità e tratti positivi.
	ESPRESSIONE DI SÉ	Espressione autentica dei propri sentimenti o dei propri pensieri, verbalmente o usando la scrittura, l'arte, la musica, la danza o altre forme di comunicazione.
	CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA	Saper identificare le proprie emozioni e le ragioni dei trigger emotivi.
AUTO-GESTIONE	AUTOREGOLAZIONE EMOTIVA	Regolare le proprie emozioni a seconda delle sfide e delle pressioni e in modo funzionale a una comunicazione efficace.
	MOTIVAZIONE	Il processo che da inizio, guida e mantiene comportamenti orientati al raggiungimento degli obiettivi. È ciò che ti fa agire in modo coerente ai tuoi obiettivi, la motivazione coinvolge le forze emotive, sociali e cognitive che attivano i comportamenti.
	GRATITUDINE	La capacità di essere grati, di mostrare
CONSAPEVOLEZZA SOCIALE	EMPATIA	La capacità di comprendere il punto di vista di qualcun altro o di sentire ciò che un'altra persona prova, in altre parole la capacità di mettersi nei panni di qualcun altro.
	CONNESSIONE UMANA	La capacità di costruire relazioni positive con gli altri (spesso includendo persone di culture, esperienze, generazioni e visioni del mondo differenti).
	APPREZZAMENTO DELLA DIVERSITÀ, RISPETTO	Rispettare, apprezzare e abbracciare background e culture diverse dalle nostre senza essere giudicanti, evitando di diffondere disinformazione e stereotipi negativi che possono danneggiare gli altri.
	INCLUSIONE	La pratica o la capacità di offrire pari opportunità alle persone che potrebbero essere escluse o emarginate, come i membri di gruppi minoritari. Ciò include razza, etnie, genere, differenze socioeconomiche e molto altro.

<p>COMPETENZE RELAZIONALI</p>	<p>COMUNICAZIONE POSITIVA ED EFFICACE</p> <p>ASCOLTO ATTIVO</p> <p>LAVORO DI SQUADRA COLLABORAZIONE</p>	<p>La capacità di conoscere i propri pensieri, esprimerli con chiarezza, fermezza, apertura e comprensione dell'altro.</p> <p>Ascoltare e prestare attenzione profonda a ciò che vuole dire veramente l'altra persona: alle parole, alle emozioni, al linguaggio del corpo (verbale, non verbale, para-verbale). Ascoltare con curiosità e apertura senza pensare a come rispondere o confrontare la nostra esperienza.</p> <p>Lavoro di squadra: Lavorare con gli altri per raggiungere un obiettivo o implementare un progetto in modo che le competenze e i contributi di tutti siano inclusi, ascoltandoci a vicenda senza che uno sia dominante sull'altro.</p> <p>Collaborazione: La capacità di lavorare con gli altri verso un obiettivo condiviso; conoscere i propri punti di forza e la propria fiducia e sostenere i punti di forza degli altri.</p>
<p>PENSIERO CRITICO e MENTALITÀ ORIENTATA ALLA SOLUZIONE</p>	<p>CREATIVITÀ</p> <p>PENSIERO CREATIVO</p> <p>PROBLEM SOLVING</p> <p>GESTIONE POSITIVA DEI CONFLITTI</p>	<p>La capacità di pensare fuori dagli schemi utilizzando varie competenze/strumenti/arti.</p> <p>Risolvere problemi immaginando varie possibilità, pensando fuori dagli schemi, creando innovazione.</p> <p>Affrontare un problema/sfida con una mentalità adatta per arrivare alla sua soluzione e con l'utilizzo delle risorse disponibili (fisiche, umane e competenze), senza atteggiamento rinunciatario, definendo il problema e valutando le diverse opzioni, creando un piano per la soluzione e implementando le azioni del piano.</p> <p>La capacità di affrontare i conflitti in modo efficace, comunicando in modo chiaro, empatico, rispettoso e positivo per creare la possibilità di crescita e apprendimento.</p>
<p>MENTALITÀ DINAMICA ORIENTATA ALLA CRESCITA</p>	<p>AGENTIVITÀ</p> <p>AUTOEFFICACIA</p> <p>PERSEVERANZA</p> <p>RESILIENZA</p>	<p>La capacità degli individui di riconoscere il proprio valore e di fare le proprie scelte indipendentemente da classe sociale, religione, genere, etnia, costumi, ecc. che possono influenzare o limitare le loro decisioni.</p> <p>La fiducia nella propria capacità di avere successo, di mettere in fila e portare avanti le azioni necessarie per svolgere un compito o affrontare una situazione.</p> <p>La tenacia e la costanza di continuare a fare qualcosa nonostante la difficoltà o l'attesa nel raggiungere il successo.</p> <p>Il processo di adattamento che si attua per far fronte alle avversità, ai traumi o a fonti significative di stress, come problemi di relazione, problemi di salute, ecc.</p>

BACKGROUND PER EDUCATORI/TRICI (TRATTO DAL PERCORSO DI FORMAZIONE)

La formazione degli educatori e delle educatrici è stata condotta utilizzando un approccio di apprendimento trasformativo, socio-emotivo, esperienziale e comunitario chiamato “Funtasia” che sottende anche il curriculum ragazzi.

Questo approccio metodologico è il risultato della combinazione di sei framework e metodologie incentrate sul discente: **Apprendimento Socio Emotivo (SEL)**, **Apprendimento Esperienziale**, **Psicologia positiva**, **Mentalità orientata alla crescita**, **Apprendimento basato su progetti pratici (PBL)**, **Modello di empowerment creativo (CEM)**.

Il risultato di questa fusione deliberata è un viaggio interiore, l'inizio di un processo trasformativo in persone più curiose, aperte, inclusive, fiduciose, consapevoli di sé, attente agli altri ed alla comunità, con una mentalità dinamica orientata alla crescita ed alla soluzione.

Funtasia è un viaggio pensato per scoprire il potenziale interiore e accendere lo sviluppo delle capacità umane, relazionali e creative di bambine, bambini e dei giovani. Ogni sessione (e l'intero programma come sequenza strutturata di sessioni che si basano l'una sull'altra) segue una specifica curva di apprendimento.

CURVA DI APPRENDIMENTO

Questo grafico è un modello valido per la curva di apprendimento relativa sia per una singola sessione, sia per un percorso educativo completo programma educativo. In particolare, può essere utilizzato per una prima sessione di un workshop o di un programma, con lievi modifiche per le sessioni successive in base al contenuto, alla durata ed agli obiettivi di apprendimento.



DESCRIZIONI DELLE SIGNOLI FASI - tabella 1

ATTIVITÀ	DESCRIZIONE
WARM UP	Il riscaldamento consiste in un graduale aumento del livello di energia nel gruppo, agito utilizzando un ritmo di gruppo, un'attività fisica, stretching, yoga etc.
LOG IN	Questo è un elemento chiave per creare la percezione di comunità e di essere parte di una comunità: è un modo per ascoltare la voce e riconoscere la presenza di tutti i partecipanti e fa sì che tutti si connettano/riconnettano/ siano informati sull'energia nella stanza. Di solito viene eseguito ponendo a ciascun partecipante una domanda concreta/pratica sulla propria giornata (o qualcosa della sessione precedente) e una domanda che coinvolge l'immaginazione o il corpo e fa riferimento al loro umore/energia.
GOALS-OBIETTIVI	Sono la destinazione del nostro viaggio (di apprendimento) insieme. È un modo per concentrarsi sull'output della sessione e su ciò che si desidera ottenere insieme.
DEALS - ACCORDI	Ci riferiamo a questa attività usando la denominazione "Accordi" per gli adulti e "Facciamo un patto!" per i ragazzi, a seconda dell'età. In entrambi i casi, questo è lo strumento pratico che utilizziamo per stabilire linee guida che definiscono le maniere che ci aiutano a raggiungere gli obiettivi e a sentirci al sicuro. Non è una questione di regole, ma di un modo concordato di dinamiche di gruppo.
SPARKLE -	Le attività introduttive sono brevi attività che possono incentrarsi sulla creazione di comunità o sulla creazione di connessioni o per affrontare un argomento specifico o un'abilità di vita come richiesto.
ENERGIZER/COOL DOWN	Questo è uno strumento per modulare o cambiare l'energia del gruppo, in preparazione ad un'attività a seguire ovvero ottenere un maggiore focus/ coinvolgimento.
CORE - ATTIVITÀ PRINCIPALE	È l'attività principale che affronta gli obiettivi della sessione e le relative human skills insieme, di solito comprendendo uno o più dei seguenti elementi: <ul style="list-style-type: none"> ▶ coinvolgere il corpo e trovare il proprio mindset (stato mentale ottimale per l'attività): connettersi profondamente al proprio corpo usando ritmo, canzoni, gospel, esercizi di yoga, respirazione, concentrazione, meditazione ▶ approccio basato sul riconoscere i propri punti di forza con esercizi di consapevolezza per sviluppo e crescita delle human skills ▶ scatenare creatività e immaginazione: praticare diverse forme d'arte e di comunicazione, teatro e impro, narrazione digitale, strumenti per visualizzare (mosaico, mandala) ecc
SHARING TIME - TEMPO DELLA CONDIVISIONE	Esistono diversi modi per fare restituzione/debriefing di un'attività. Lo scopo principale è l'elaborazione del processo di apprendimento che è avvenuto con le attività esperienziali - raccogliere informazioni, reazioni, emozioni, collegare e applicare ciò che si è appreso alla vita di tutti i giorni. Il debriefing basato sulla condivisione collettiva è una parte molto importante di questo tipo di apprendimento ed è previsto dopo ogni attività core nei nostri programmi, utilizzando svariate tecniche (descritte nel seguito).
LOG OUT	Il LOG-OUT è un passo fondamentale per prepararsi a lasciare l'ambiente di apprendimento sicuro e piantare alcuni semi nella vita reale. Dando istruzioni molto brevi, chiedi ai partecipanti di esprimere i loro pensieri o sentimenti.
CLOSING - CHIUSURA	La chiusura è un modo creativo di lasciare la sessione. Può essere silenzioso e/o meditativo, può comportare semplici movimenti o suoni del corpo. È facoltativo scegliere di effettuare un log-out

CREARE UNO SPAZIO SICURO E GUIDARE CON SUCCESSO UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO INCENTRATA SUI GIOVANI, INCLUSIVA E VERAMENTE TRASFORMATIVA – Tabella 2 (A,B,C,D,E)

Creare un ambiente di apprendimento sicuro favorisce l'apprendimento trasformativo ed è fondamentale per i partecipanti per sentirsi a proprio agio nell'esprimersi, fare pratica e sperimentare cose nuove senza aspettative di perfezione. Nel seguito gli elementi cruciali che è necessario tenere a mente per creare uno spazio di apprendimento sicuro e guidare con successo un processo incentrato sui giovani, inclusivo, trasformativo, socio-emotivo ed esperienziale:

- A. PROCESSO – FASI DI APPRENDIMENTI
- B. PROCESSO – FLUSSO DI APPRENDIMENTO
- C. ATTEGGIAMENTO – RELAZIONE
- D. CONTENUTO
- E. FACILITAZIONE DEL GRUPPO

A. PROCESSO – FASI DI APPRENDIMENTO (Suggerimenti per condurre con successo ogni fase)

ELEMENTI DELLA CURVA DI APPRENDIMENTO	AZIONE
<p>Apertura e chiusura: Fondamentale per impostare, aprire e chiudere i confini della sessione, in cui valgono gli accordi e la sperimentazione esperienziale del gruppo. Attraverso questo rituale, creiamo un senso di familiarità, sicurezza e comunità.</p>	<p>Come regola generale, si lavora disponendo le sedie in cerchio in quanto geometria inclusiva, non gerarchica, che permette a tutti di vedersi.</p> <p>1. Spazio:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Assicurarsi che lo spazio sia preparato in anticipo e sia tutto pronto quando i ragazzi entrano per la sessione. b. Assicurati che sia accogliente, in ordine, sicuro e delineato (meglio se è sempre lo stesso) c. Se possibile, includere elementi visivi distintivi: segni, immagini² d. Se possibile: aggiungere al calendario eventi e/o date significative (compleanni ad es) per i partecipanti e assicurati di celebrarli anche solo con un semplice gesto e il riconoscimento del gruppo. e. Creare processi che accrescano il senso di appartenenza allo spazio (ad esempio, assegnare piccoli ruoli per la pulizia/ disposizione dei materiali) f. Decora lo spazio con i lavori del gruppo – se non è il tuo spazio, se possibile, arriva in anticipo ad appenderli prima dell'arrivo (comunque TIENI i lavori, non gettarli – è un gesto per riconoscere e onorare il processo) <p>2. Benvenuto: stabilisci un gesto divertente di ingresso nell'aula basato sulla voce individuale e condiviso dal gruppo, ad esempio una mossa di danza, un gesto buffo, un suono + hi-five</p> <p>3. Supporto: Se possibile, ottieni un facilitatore di supporto almeno per l'inizio della giornata – per sistemare e accogliere tutti, affrontare qualsiasi domanda individuale e anche, lasciare un po' di spazio/tempo per i genitori, se necessario – per salutare i bambini</p>

²La selezione dei segni e soprattutto delle immagini è rilevante anche in una prospettiva di genere. Può stimolare sentimenti e riflessioni.

<p>Log-in: elemento chiave per far sentire i partecipanti a proprio agio, perchè:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aiuta a far si che tutti si sentano riconosciuti e ascoltati 2. Riconnette/informa tutti sull'energia nella stanza <p>Fornisce informazioni utili per il facilitatore sugli aspetti a cui prestare attenzione e su come procedere con le attività</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Formato standard del LOG-IN: (chiedi a tutti i membri del gruppo) b. nome (prime sessioni, a seconda di quanto si conoscono) c. una domanda concreta/pratica sulla loro giornata (o qualcosa della sessione precedente) d. una domanda che coinvolge l'immaginazione o il corpo (o entrambi) e si fa riferimento all'umore ed al livello energetico dei partecipanti. e. Esempio: Una cosa bella che hai fatto durante il week-end e se oggi fossi un colore, che colore saresti (e perché?)
<p>Obiettivi</p>	<p>Obiettivi: Trasparenza e chiarezza sono elementi molto importanti per il gruppo per sentirsi al sicuro e seguire il tuo esempio. Non si tratta di rivelare tutti gli obiettivi educativi della sessione o del programma, perché possono essere inutilmente complessi per i ragazzi/e e bambini/e ma di concentrarsi invece su ciò che si desidera ottenere insieme espresso con parole semplici. Condividi gli obiettivi generali del programma il primo giorno e condividere i singoli obiettivi per ogni sessione.</p>
<p>Accordi (adulti) Facciamo un patto! (bambine/i ragazzi/e)</p>	<p>Gli accordi, al contrario delle “regole”, sono linee guida condivise dai partecipanti³ e dai facilitatori per definire e concordare di che cosa i partecipanti hanno bisogno per stare bene nel gruppo, come vogliono trattarsi reciprocamente e porsi verso lo spazio che occupano. Gli accordi sono un potente strumento per coinvolgere tutti i partecipanti nella gestione della comunicazione reciproca e nella definizione del comportamento da tenere e per il facilitatore per sapere di cosa ha bisogno il gruppo affinché lo spazio educativo sia confortevole e funzionale al processo di apprendimento al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati. Per i programmi con i bambini, la parola accordo spesso viene sostituita da “facciamo un patto”.</p>
<p>Sharing time (Restituzione):</p>	<p>La restituzione dopo un'attività è importante perché consente di rielaborare, riflettere ed interiorizzare i contenuti. Lo “Sharing time” è un modo molto potente ed efficace per fare restituzione/debriefing, per ascoltare le singole voci del gruppo, raccogliere ed accogliere le esperienze di tutti e consentire ai partecipanti di riflettere sulle cose che hanno fatto o imparato. Nelle prossime sessioni vedremo nel dettaglio tecniche specifiche per condurre questo importante momento.</p>

³ Principi generali per la definizione degli accordi:

Ambiente sicuro: Condividere la responsabilità di realizzare un ambiente basato sul rispetto reciproco, l'equità e la comprensione; sulla libertà, l'inclusione e la partecipazione all'interno del gruppo durante tutto il processo.

Stile di comunicazione: Condividere la responsabilità di uno stile comunicativo basato sul rispetto reciproco, l'equità e la comprensione; sulla libertà, l'inclusione e la partecipazione all'interno del gruppo durante tutte le attività; Esercitare ogni sforzo per utilizzare un linguaggio e una terminologia non discriminatori e LGBTQI+ inclusivi nelle discussioni e in qualsiasi documenti.

Riservatezza: Rispettare la privacy dei partecipanti e i dati personali. Se uno o più partecipanti condividono le proprie esperienze personali nel gruppo, ciò è confidenziale; ognuno è libero di condividere le proprie esperienze personali

NOTA: TEMPO DI CONDIVISIONE

Esistono diversi modi per debriefing di un'attività utilizzando varie tecniche di condivisione comprovate. Lo scopo è quello di elaborare l'apprendimento, di "raccolgere" informazioni, reazioni, emozioni, di collegare ciò che è accaduto nell'attività alla vita di tutti i giorni per applicare gli apprendimenti in seguito. Conduciamo una sessione di condivisione dopo ogni attività principale. Non deve necessariamente accadere davanti ai nostri occhi, potremmo piantare un seme che fiorirà più tardi. In genere utilizziamo tre modelli di condivisione principali:

- 1 **Mappatura mentale:** la più adatta quando si ha uno concetto specifico in mente. È un modo grafico per rappresentare idee e concetti. È uno strumento visivo che aiuta a strutturare le informazioni, analizzare, comprendere, sintetizzare, richiamare e generare nuove idee. L'idea o il concetto centrale è posto al centro del diagramma. Le idee correlate vengono aggiunte ai concetti principali in modo radiale come "rami". L'uso del colore è utile per evidenziare le idee
- 2 **Modello di apprendimento esperienziale:** è più aperto, può andare più in profondità, creare scoperte personali e può richiedere più tempo. Non ha una "risposta" data, il suo scopo è quello di elaborare l'apprendimento e l'esperienza, che può essere diversa per ogni persona. Il processo tipo del modello di apprendimento esperienziale si basa su domande guida: COSA è successo (cosa hai fatto nell'attività) ⇒ QUINDI COSA? (come ci si sente?) ⇒ ALLORA COSA? (come pensi che si applichi alla tua vita di tutti i giorni? Cosa ti dice di te? Quali valori riflette? c'è qualcosa che puoi fare in modo diverso? Cosa?)
- 3 **Reverse Experiential Mind Mapping** è una combinazione deliberata dei due metodi sopra menzionati che aggiunge l'impatto visivo e la chiarezza della mappa mentale alla profondità del modello di apprendimento esperienziale, traendo vantaggi da entrambi. Partendo dalle domande del modello di apprendimento esperienziale, mentre si ascoltano le risposte dal gruppo si raggruppano per somiglianza posizionandole nella parte esterna della pagina, lasciando UNO SPAZIOVUOTO al centro della pagina. Quando hai terminato tutte le domande, evidenzia i link e le connessioni sulla lavagna e chiedi ai partecipanti di indovinare il CONCETTO CHIAVE (di solito una huma skill) e aggiungilo nel mezzo. Questo è uno strumento molto potente per stabilire concetti importanti dell'arco di apprendimento basato su un approccio esperienziale e una scoperta collaborativa.

NOTA: ACCORDI INTERROTTI

A volte può accadere che gli accordi siano infranti da uno o più partecipanti per motivi e cause diversi. In questo caso, l'educatore ha una gestione e una gestione diverse della situazione, a seconda di:

- La profondità e la coerenza della rottura dell'accordo
- L'impatto che si sta provocando su tutto il gruppo
- Il punto nell'arco di apprendimento quando si è verificato

La gestione di tali situazioni richiede spesso fermezza ed esperienza e di sicuro non c'è un solo modo sicuro per avere successo. Ecco alcuni suggerimenti per esplorare le procedure consigliate e le sfide quando si tratta di accordi comunitari interrotti in un gruppo:

- Per prima cosa, lavora sodo per mantenere gli accordi – rafforzando tutto il tempo ciò che hanno concordato o determinato – per non rischiare di perdere la coesione o la fiducia del gruppo. D'altra parte, all'inizio del processo, ricorda di offrire rassicurazione e consentire flessibilità e attenzione a chi sta lottando per mantenere il patto. Potrebbe essere che abbiano bisogno di più tempo per

adattarsi a questa nuova dimensione relazionale.

- Assicurati, prima con te stesso, che gli accordi siano stati effettivamente infranti e che nessuno dei partecipanti abbia semplicemente sfidato te o altri o espresso le loro esigenze in modo goffo. A volte basta un semplice check-in e non ha bisogno di diventare una lunga conversazione.
- Condurre una conversazione “accordo rotto”. La discussione condotta dall’educatore non intende mai punire però – ma per portare a capire cosa è successo – le conseguenze delle azioni per l’individuo e il gruppo, e cosa si può fare al riguardo. Questa conversazione si traduce in partecipanti che arrivano alla realizzazione delle loro azioni, o una situazione chiarita, o per regolare/modificare gli accordi in base agli elementi/esigenze che possono sorgere, compresi i fattori esterni.

A volte ci si trova nel bel mezzo del processo di flusso/trasformazione e tornare agli accordi potrebbe in qualche modo minare il processo. In questo caso, potresti semplicemente menzionarlo: “che suonava come un put-self down”, lasciando spazio a una breve negazione o suscitando un riconoscimento o semplicemente dandoti un buon segnalibro per tornare in un momento migliore.

B. PROCESSO – FLUSSO DI APPRENDIMENTO (Per costruire un ambiente di apprendimento sicuro ed inclusivo)

FLUSSO DELLA SESSIONE

prima di tutto credi
nel processo per
essere credibile

AZIONE

Dimostrare le attività:

- ▶ Mostra sempre in prima persona l'attività per sincerarti che le istruzioni siano chiare per tutti.
- ▶ Partecipa tu stesso alle attività se ciò non ti impedisce di guidare efficacemente l'attività.

Modulare il livello energetico del gruppo:

- ▶ Osserva e indirizza l'energia del gruppo e cambia spesso il livello energetico per avere un maggiore coinvolgimento. Puoi usare WARM-UP (per creare), COOL-DOWN (per abbassare o cercare focus) ENERGIZER (per alzare o riprendere il livello energetico). Utili anche gli strumenti per gestire il volume.
- ▶ Lavora con gruppi di varie dimensioni (coppie, piccoli gruppi, gruppo completo)

Stabilire un modo per riportare il silenzio

(puoi anche cambiarlo dopo qualche sessione, se diventa inefficace)

Concordare modi e gesti per ottenere l'attenzione del gruppo consente di risparmiare tempo, evita frustrazioni e, soprattutto, evita di urlare per superare il baccano, cosa che può essere molto spiacevole. Nel seguito, alcuni metodi efficaci.

- ▶ Alza una mano, chiudi la bocca: Chiedi ai ragazzi di immaginare di avere un cordino attaccato tra il mento ed un pollice: se tendono il capo del cordino, alzando la mano (pugno chiuso, pollice in fuori), la bocca si chiude. Quando il capogruppo alza la propria mano, tutti faranno lo stesso: le bocche si chiuderanno e ci sarà silenzio.
- ▶ Se mi senti, fai così. Scandisci a voce alta, battendo una volta le mani: «Se mi senti, fai così». Alcuni batteranno le mani. «Se mi senti, fai così». E battile due volte. Altri si uniranno a battere le mani. «Se mi senti, fai così». E battile tre volte. A questo punto tutti dovrebbero applaudire. Ringrazia e riprendi il tuo programma di lavoro.
- ▶ E uno "shhh" cadde sul gruppo. Scandisci a voce alta: «E uno shhh cadde sul gruppo!!» tutti risponderanno con un lungo «shshshshshshshsh», fino ad arrivare al silenzio.

QUANDO SPIEGHI QUESTI GESTI, FAI ATTENZIONE AD AVERE COMPORTAMENTI COERENTI: PER ESEMPIO, NON INIZIARE A PARLARE DOPO AVER DETTO: "E UNO SHHH CADDE SUL GRUPPO".

Trasmetti il processo come se fosse un contenuto, ad esempio:

- ▶ Modalità di spostamento da un gruppo all'altro
- ▶ Che cosa fare non appena entrati in aula
- ▶ Come proporsi come volontari, come chiedere la parola, etc

Usa l'immaginazione: ovunque – nei processi, nelle istruzioni – aiuta per mantenere l'attenzione, il coinvolgimento e gestire il rumore.

Riconoscere le resistenze o gli stati oppositivi:

Riconoscere la noia, la stanchezza, una giornata no o più in generale i comportamenti "resistenti/oppositivi". Se le resistenze ricevono un riconoscimento esplicito, generalmente le persone sono più ben disposte a provare e ad aprirsi, e si sentiranno più sicuri vedendo che tutte le gamme di comportamenti e atteggiamenti sono accolti e rispettati (il limite naturalmente sta nel mancare di rispetto a sé stessi e/o agli altri. Vedi nota sulla "Rottura degli Accordi") Cerca, inoltre, di evitare frasi come "questa attività sarà divertente, facile, ecc.". Molte volte le eventuali resistenze alla partecipazione derivano dal fatto di essere stati edotti su cosa e come sentirsi.


Abbraccia la partecipazione autentica

Non dare per scontato che tutti siano entusiasti allo stesso modo per ogni attività e non assumere che a tutti piaceranno tutte le attività. Potresti dire qualcosa del tipo, «Mi rendo conto che questa attività può sembrare un po'... senza senso (oppure... sciocca, banale, sdolcinata, a seconda dei casi) ma vi chiedo di collaborare e provarci lo stesso».

Accogli il silenzio e non esserne intimidito: a volte ci possono volere alcuni minuti perché il gruppo si mostri coinvolto in un'attività, qualcuno si offra volontario o faccia una domanda o un commento. Questi pochi minuti possono apparire incredibilmente lunghi ma non farti intimorire. Non tutti sono espansivi e sicuri di sé: talvolta, e ad alcuni in particolare, serve del tempo per elaborare, per trovare il coraggio di farsi avanti o pensare le cose da dire. Ma se riescono a farlo, spesso compiono un passo importante per l'ampliamento della loro comfort zone e per la costruzione della fiducia reciproca. Impara ad apprezzare e dare valore positivo a anche al silenzio, a convalidarlo come modalità di espressione. Ad esempio, in un'attività in cui i partecipanti creano suoni vocali, se qualcuno non vuole condividere, puoi abbracciare il loro suono come il suono del "silenzio". Questa validazione della loro espressione è potenziante e li farà credere che questo è uno spazio davvero inclusivo in cui non sono costretti a fare lo stesso di tutti gli altri.


Divertiti insieme al gruppo! I partecipanti saranno sempre influenzati dalla tua energia e, se ti stai divertendo anche tu, questo ti aiuterà a creare uno spazio più sicuro, una fiducia più grande e un'esperienza di apprendimento più trasformativa per te e i tuoi ragazzi.

C. RELAZIONE/ATTEGGIAMENTO

AZIONE	SUGGERIMENTO
Ascolta e valorizza la voce di ognuno	<p>“Guardami, ascoltami, io sono qui”: finché sapremo ascoltare questo messaggio che è un bisogno universale e guarderemo ogni singolo partecipante come un essere umano unico e sapremo apprezzarne le caratteristiche che lo rendono tale, saremo e rimarremo connessi con i/le nostri/e ragazzi/e.</p> <p>“Chiedimi come sono. Chiedimi di cosa ho bisogno. Chiedimi quali sono i miei pensieri e i miei sentimenti. Chiedimi quali sono le mie opinioni, anche se la mia risposta può essere assurda perché non voglio distinguermi di fronte ai miei coetanei! Chiedimi di me, in privato – sempre in privato. Chiedimi di insegnarti qualcosa sul mio mondo, sulla mia cultura, sulla musica che amo, sulle mie convinzioni e sulla mia storia. Potrei non dire una parola, e potrebbe volerci l'intero anno scolastico per rispondere alle tue domande, ma io ti ascolto. Sento il tuo interesse e la tua compassionevole preoccupazione per ciò che mi piace, per ciò di cui ho bisogno e per quali progetti vorrei realizzare.” (Citazione di un/a ragazzo/a che parla con un/a educatore/trice).</p>
Credi nei tuoi ragazzi	<p>Concentrati sui loro punti di forza e abilità. Abbraccia tutte le loro identità e le loro opinioni in uno spazio di apprendimento aperto⁴ , uguale, non giudicante e inclusivo per qualsiasi identità e genere. Presta attenzione a cosa sta andando bene e per il verso giusto, anche quando c'è qualcosa che non va. Immagina di essere un detective alla ricerca di pezzi momentaneamente sepolti dentro i ragazzi. Per scovarli, puoi anche creare esperienze “a successo garantito” che li aiutino a sentirsi capaci, a fare propri i piccoli successi e affrontare sfide sempre più grandi.</p>

⁴ Qui si intende che il genere potrebbe non essere inteso come binario per tutt* e che tutt* abbiamo un pregiudizio inconscio di cui potremmo non essere a conoscenza. 

N.B: I formatori devono gestire potenziali domande da parte dei partecipanti: Che cos'è il genere non binario? Come gestiamo i pregiudizi inconsci?

Rispetta i tuoi ragazzi	Mostra rispetto agli studenti rivolgendosi a loro nello stesso modo con cui ti aspetti di essere trattato. Mantenendo fede agli accordi, chiedi lo stesso rispetto che sei pronto a dare. Dobbiamo tenere a mente che quando qualcuno sbaglia, mettiamo in discussione il comportamento, non la persona nel suo complesso. Rispetta le opinioni dei/lle ragazzi/e.
Contatto visivo	Per quanto possibile, poniti al livello degli occhi dei partecipanti. Se lavori con bambini/e piccoli, siediti sul pavimento per portarti allo stesso livello fisico. C'è un grande valore nel vedere gli occhi del tuo/a educatore/trice: un piccolo gesto che aiuta a spostare la dinamica di insegnamento da verticale a orizzontale. **A meno che tu non stia lavorando in culture in cui il contatto visivo non è rispettoso, includi una discussione sull'accettabilità del contatto visivo o di un'altra forma di contatto culturalmente accettata negli accordi.**
Inclusione	Guida le attività in modo che tutti siano inclusi e coinvolti e possano correre rischi creativi: per uno stesso gruppo, preparati con un'ampia varietà di abilità e livelli di difficoltà. Sii pronto ad adattarti a ciò che sta accadendo osservando le dinamiche di gruppo e i contributi individuali. Ad esempio, a uno studente esuberante costantemente desideroso di intervenire potrebbe essere assegnato un ruolo speciale su qualche compito, offrendogli un ruolo "di rilievo" per incanalare le proprie energie. Al contrario, ad uno studente chiuso o timido potrebbe essere assegnato un ruolo per condurre compiti di "backstage" e precedere esercizi uno-a-uno per venire incontro alle sue esigenze. Comprendere i tuoi studenti e le loro preferenze ti consente di trovare modi per includerli, valorizzarli e farli crescere. **Prestare attenzione all'inclusione e alle dinamiche di inclusione/esclusione tra i vari gruppi identitari e le loro prevalenze. Le separazioni e le esclusioni basate sulla cultura o sul costruito sociale possono assumere modi molto sottili di manifestarsi, quindi è fondamentale ascoltare ed essere in sintonia con le dinamiche del gruppo.**
Essere consapevoli delle dinamiche di genere	È essenziale osservare e affrontare le dinamiche di genere all'interno del gruppo. Garantire pari opportunità a tutti di partecipare. Rendi esplicito all'inizio che il genere è inteso come un concetto non binario in cui ogni identità e orientamento sessuale sono inclusi e possono avere una voce. Fai attenzione ai comportamenti che sono sprezzanti di ciò che un singolo partecipante potrebbe provare. Troverete suggerimenti contrassegnati dalla lente blu  più specifici sulla prospettiva di genere nell'intero documento e specificamente nella TABELLA: DIFFERENZE DI GENERE, INTERSEZIONALITÀ E RELATIVE QUESTIONI DI IDENTITÀ".
Modello di comportamento	Sii esempio vivente del comportamento che vorresti da tuoi partecipanti. Esercitati e incarna gli atteggiamenti e gli accordi con i tuoi colleghi, i membri del tuo team, i visitatori etc.
Osserva e registra	Prendi appunti: tenere traccia dei comportamenti, delle interazioni e dei contributi significativi aiuta a mettere a fuoco i loro progressi e a supportare il loro percorso di crescita e può anche essere utile per ricordare cose che potrebbero aver condiviso.

NOTA: le attività di formazione sono progettate per aiutare i futuri facilitatori a sviluppare il proprio modo di comprendere e padroneggiare i loro processi di apprendimento nelle classi. Siamo qui per facilitare il processo di riflessione per i futuri facilitatori. **Evita la “modalità lezione”** e usa il maggior numero possibile di strumenti partecipativi: giochi di ruolo, giochi e attività. Segui gli stessi consigli mentre conducono i tuoi corsi con i giovani.

D. CONTENUTO (Per condurre le attività correttamente e in modo inclusivo)

AZIONE	SUGGERIMENTO
Comincia dalle basi	Non assumere che i partecipanti abbiano competenze/conoscenze a prescindere: dalla chiusura della porta dietro di loro, al lavarsi le mani, alle abilità manuali di base. Esplicita, stabilisci e concorda le routine e le necessità per il tuo gruppo.
Introdurre gradualmente il rischio. Riscaldare lentamente il gruppo	Spacchetta il percorso di apprendimento: suddividi l'apprendimento in diverse parti in modo che gli studenti non siano sopraffatti o intimoriti. Inizia sempre con attività che offrono l'opportunità di affrontare un rischio creativo ed emotivo molto basso. Costruisci la tua sequenza di attività aumentando lentamente i livelli di rischio. Se l'energia del gruppo cade, è probabile che tu abbia aumentato il livello di rischio, di attenzione o creatività troppo rapidamente. È importante sequenziare le attività in modo che le persone si sentano a proprio agio iniziando a correre piccoli rischi, abbandonando gradualmente le loro zone di comfort per entrare nella zona di sperimentazione, fino a quando non si sentono a proprio agio nell'assumere rischi più grandi: così avviene l'apprendimento trasformativo.
Concentrarsi sull'intenzione	Tieni a mente la finalità delle tue attività (anche se non la comunichi) e lavora con l'energia del gruppo, regola l'attività in base alle esigenze in base alle intenzioni e alle dinamiche/energia del gruppo. Ad esempio: se vuoi che il gruppo impari i nomi usa giochi che usano molte ripetizioni, pensiero associativo etc.
Dare istruzioni brevi, semplici e chiare	Fornisci le istruzioni delle attività in modo conciso, semplice e chiaro: se l'attività comprende più fasi, spiegale una per volta, svelando la seconda alla fine della prima, non tutte insieme. Dimostra l'attività e fai esempi ogni volta che è possibile. Prima di dare le istruzioni per un'attività è utile disporre i ragazzi nella posizione che avranno all'inizio dell'attività stessa. È anche fondamentale far sapere solo quanto vuoi che loro sappiano. Ad esempio, dire: "costruiremo una barca insieme", crea un senso di curiosità ed eccitazione. Potrai poi dipanare le istruzioni una per una, quando servono.
Coinvolgi il corpo, includi il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Non sentirti a disagio nell'usare il tuo corpo e nell'incoraggiare il gruppo a fare lo stesso. È un modo molto efficace per nutrire ed elevare l'energia, per sincronizzarci e sentirsi connessi gli uni agli altri. Dai inizio alla sessione con un'attività di ritmo: può essere un ritmo che conosci, un esercizio di riscaldamento, una canzone abbinata a movimenti. È un modo per abbandonare i propri pensieri ed entrare in contatto con il proprio corpo. • Cerca di essere sempre consapevole del tuo linguaggio del corpo: usa il tuo corpo per comunicare apertura, entusiasmo, supporto. Una volta che riesci a percepire queste sensazioni, il corpo ti segue. Al contrario il corpo lo rivela e i ragazzi lo percepiscono ti seguirà. <p>Prevedi che i partecipanti si muovano ogni 15-20 minuti: cambia posto, energia, attività, ritmo nei tuoi contenuti.</p>
Sfida solo "quanto basta"	Segui la crescita e lo sviluppo dei partecipanti e sii un passo avanti senza mai forzare troppo.
Essere consapevoli del tempo	Rispettare gli orari è essenziale per mantenere l'attenzione dei partecipanti e finalizzare il processo di apprendimento. Trova sempre il modo per progredire al ritmo desiderato e per garantire che i partecipanti si sentano ascoltati. È importante concludere le sessioni entro il tempo indicato, poiché spesso nelle scuole gli studenti sono disponibili per partecipare per un periodo di tempo limitato.
Avere attività di backup	È importante avere sempre attività di backup nel caso in cui si stia esaurendo il tempo e si abbia bisogno di un'attività più breve, o l'energia del gruppo lo richiede.

E. FACILITAZIONE DI GRUPPO (Per un'esperienza di apprendimento creativo e potenziante incentrata sui giovani)

<u>AZIONE</u>	<u>SUGGERIMENTO</u>
Pagina bianca	Evitare il più possibile di dare ai partecipanti fogli preparati con immagini o schemi da compilare con i loro pensieri e sentimenti. Se per esempio chiedi loro di creare un cartellino con il loro nome, evita di fornire adesivi di piccoli personaggi o lettere prestampate. La pagina bianca può risultare anche intimidatoria, ma non appena iniziamo anche con uno scarabocchio, la nostra creatività sboccia. Lo abbiamo visto più e più volte e siamo sempre sorpresi dalle straordinarie espressioni artistiche create anche dai più inesperti.
Il potere del ritmo	Giocare con il ritmo ha enormi vantaggi in termini di aumento di energia e sincronizzazione del gruppo. Accompagnare le attività di visualizzazione, di disegno e espressione creativa con la musica (sonoro, senza parole) inoltre, può potenziare il metodo e aiutare la riuscita del viaggio creativo/esperienziale.
Essere consapevoli della comfort-zone	Strutturare le attività in modo che tutti possano assumere un piccolo rischio creativo, sentendosi inclusi e riconosciuti: un esempio potrebbe essere il cerchio della danza. "Non essendo una ballerina e non essendo il ritmo uno dei miei talenti più spiccati sono fin troppo consapevole di ciò che può accadere in un cerchio danzante. I più spigliati saltano al centro e mostrano le loro abilità. E così facendo i più timidi si chiudono e si allontanano fino a quando non sono saldamente piantati contro il muro. Fino a nascondersi sotto il tavolo". Quando si struttura un cerchio danzante cerca di ottenere il pieno coinvolgimento anche dei più timidi. L'importante è dare un esempio di un movimento di danza davvero facile, come muovere la mano su e giù o da un lato all'altro con la musica, in modo che i non-ballerini abbiano un'opzione valida.
Offrire l'opportunità di condurre e sperimentare	Nel corso del percorso, crea opportunità per dare a tutti la possibilità di alzarsi e rischiare. Quando si crea la fiducia nella comunità dei giovani, puoi fare in modo che siano loro a condurre alcune attività secondarie, come warm-up ed energizer, commisurate alla fascia d'età. Puoi anche decidere di ritagliare un po' di tempo in alcune sessioni per far esprimere e esibire gli studenti, come un "microfono aperto" o una sessione di freestyle. Per esempio, ogni volta che facilitiamo attività teatrali, lavoriamo in piccoli gruppi e poi ci fermiamo per dare ad alcuni volontari la possibilità di esibirsi davanti all'intero gruppo. Una sfida in più per coloro che sono pronti e un'occasione di divertimento e di condivisione per tutti.
Creare opportunità per lo scambio costruttivo di feedback	Creare opportunità per uno scambio di feedback costruttivo. Costruire una comunità di apprendimento può essere una grande fonte di supporto, apprendimento e crescita come educatori e facilitatori. Per trarne vantaggio, dare e ricevere feedback è un'abilità molto utile da sviluppare per sfruttare il potenziale che la comunità di apprendimento offre. Nella tua comunità di apprendimento, puoi discutere accordi e linee guida che ti aiuteranno a sentirti più a tuo agio sia nel dare che nel ricevere feedback. Nella nota, puoi trovare alcuni suggerimenti

NOTA: FEEDBACK COSTRUTTIVO

Dare e ricevere feedback è un'abilità molto utile da sviluppare per sfruttare il potenziale che una comunità di apprendimento e di supporto può offrire, tra i giovani ma anche tra gli educatori.

- **Il feedback è un dono, non un giudizio.** Puoi prenderlo, guardarlo, rifletterci e decidere se questo è qualcosa che vuoi integrare nel tuo lavoro o meno. È uno strumento prezioso per una potenziale

crescita, poiché tutti noi continuiamo a crescere, ed a diventare, per tutta la nostra vita.

- **Chiedi prima di dare un feedback:** se dare e ricevere feedback non fa parte del programma, chiedi sempre prima di dare un feedback. Puoi anche chiedere feedback ad altri. È importante prepararsi a ricevere feedback, anche solo per un secondo, prendere fiato e concentrarsi.
- **Formato del feedback:** Connect-Disconnect-Connect: si inizia dando un feedback positivo, quindi un feedback costruttivo sul miglioramento e, infine, concludi con un feedback positivo.

COME FACCIAMO A SAPERE CHE SONO PRONTO A DARE UN FEEDBACK?

1. Sono pronto a sedermi accanto a te piuttosto che di fronte a te – per vedere le cose con te, dal tuo punto di vista.
2. Sono pronto a riconoscere quello che fai bene invece di concentrarmi sui tuoi errori.
3. Riconosco i tuoi punti di forza e apprezzo come li usi per affrontare le sfide.
4. Credo di essere aperto e vulnerabile, come te in questo momento.
5. Posso distinguere tra le tue azioni e te come persona. Mi concentro sull'azione/comportamento.
6. Sono pronto ad essere costruttivo e gentile.
7. Sono pronto a parlare dal mio punto di vista soggettivo ed a guardarti negli occhi.

COME FACCIAMO A SAPERE CHE SONO PRONTO A RICEVERE FEEDBACK?

1. Sono fiducioso che il feedback mi aiuterà a crescere, e che riguarda quello *che ho fatto, non chi sono come persona*.
2. Credo nelle buone intenzioni della persona che mi dà un feedback e sento la forza e consapevolezza di non prendere le cose personalmente.
3. Faccio qualche respiro profondo prima di ogni feedback e sono in grado di ascoltare profondamente, senza pensare esclusivamente a ciò a cui voglio rispondere.

DIFFERENZE DI GENERE, INTERSEZIONALITÀ E RELATIVE QUESTIONI DI IDENTITÀ

I suggerimenti che seguono mirano a sensibilizzare gli educatori e le educatrici che lavorano con bambine e bambini su questioni legate al genere. Sono indicazioni generali che necessitano di essere contestualizzate in situazioni concrete. Lavorare con questioni legate al genere e ai ruoli di genere può essere difficile e deve essere preparato in anticipo. Si consiglia di utilizzare le attività suggerite nel Curriculum per portare la questione del genere e dei ruoli/socializzazione di genere più vicino possibile alla realtà dei partecipanti e quindi avviare il dibattito.

Contenuti principali Suggerimenti e domande guida

<p>Competenze, conoscenza e consapevolezza degli educatori e delle educatrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Accertatevi di possedere una conoscenza di base del glossario e dei significati GAP prima di iniziare le attività. ▶ Cercate di mantenere la consapevolezza dei pregiudizi che potreste avere riguardo al genere e cercate di gestirli, soprattutto quando le attività portano a dibattiti relativi a questioni molto personali dei e delle partecipanti (vedere formazione gender nel TOT). Potreste iniziare riflettendo sugli atteggiamenti, le convinzioni e i comportamenti che “portate” nel vostro lavoro in generale, e nelle attività di genere in particolare. ▶ A un livello più personale, genitori/genitrici, insegnanti e educatori/educatrici possono avere obiezioni su alcune questioni discusse o sollevate nelle attività, ad esempio domande sulla sessualità. Accertatevi di avere consapevolezza di tali potenziali preoccupazioni prima di iniziare a lavorare su tali questioni con i e le giovani e quando vi trovate a scegliere attività che potrebbero includere questioni legate alla sessualità. ▶ Possibilmente, il team dovrebbe rispecchiare la diversità di genere.
<p>Approccio “sensibile” alle questioni di genere/intersezionali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Il genere svolge un ruolo nella partecipazione alle attività e nel prendere decisioni: è necessario esserne consapevoli! ▶ Il genere è strettamente correlato a rapporti di potere (anche non intenzionali) che si intersecano con il potere esistente anche in un rapporto educativo. ▶ Il genere è una questione socialmente delicata: di solito è compreso e accettato in modo binario, ma questo potrebbe escludere alcune persone che non si identificano in tale binarismo maschile/femminile (questioni LGBTQ+).
<p>Il maschile e il femminile dentro di noi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Pensate al simbolo yin-yang radicato nel taoismo/taoismo o nel cervello sinistro/destro. Alcune caratteristiche esprimono maggiormente la parte femminile o maschile dentro di noi. Ciò potrebbe aiutare a sensibilizzare gli esseri umani che, in quanto tali, integrano entrambe le parti, e stimolare una riflessione sul genere e sulla sua fluidità.
<p>Chiedersi come</p>	<p>Quando vi trovate a progettare e a condurre attività con le bambine e i bambini provate a chiedervi in che modo prendere in considerazione il genere migliorerebbe le attività. In una prospettiva di genere, provate a “mettervi” nei panni di persone del sesso opposto e a pensare se e come questo cambierebbe il vostro approccio.</p> <p>Provate a chiedervi quale approccio sarebbe utile per prendere in considerazione una prospettiva di genere. Quali sarebbero i vantaggi per tutte e tutti? Quali sarebbero le sfide da tenere in considerazione?</p> <p>Allo stesso modo provate a chiedervi come una prospettiva intersezionale possa migliorare le attività, per esempio sollevando questioni che non emergerebbero in altro modo.</p>

Ambiente collaborativo	<p>La collaborazione implica il riconoscimento e il rispetto dell'identità, delle capacità e degli stili delle altre persone. Ciò implica consapevolezza circa i propri pregiudizi (anche inconsci), ad esempio su chi potrebbe fare qualcosa in modo migliore, anche in termini di genere. Se i/le partecipanti hanno tali pregiudizi, accertatevi di chiedere loro di riflettere e di tornare agli accordi presi/fatti insieme durante gli accordi di comunità. In una prospettiva intersezionale, ciò significa, ad esempio, non presumere che ragazze e ragazzi con un background migratorio condividano necessariamente lo stesso punto di vista. Parole chiave: de-essenzializzare e aprirsi a visioni plurali</p>
Posto sicuro in una prospettiva di genere e intersezionale	<p>Se durante la formazione dovessero emergere questioni legate al genere, ad esempio quando si chiede ai/alle partecipanti di presentarsi o di parlare di se stessi, provate a guidare la riflessione sui "ruoli che giocano nella vita". Ciò potrebbe portare alla luce questioni legate al genere e anche "affiliazioni multiple", cioè l'identificazione con diverse categorie dell'identità – separatamente l'una dall'altra o intersecandosi l'una con l'altra – rilevanti per i e le partecipanti. Situazioni di rischio: giudizi sulle identità degli altri e sui ruoli attesi nella società legati a donne e uomini; giudizi su "altre identità" (ad esempio persone transgender o omosessuali/lesbiche). In tal caso, accertatevi di portare il focus sulle "costruzioni sociali" e sulle percezioni di genere, piuttosto che mettere in relazione direttamente l'argomento con l'identità dei e delle partecipanti. Spostare il dibattito a livello sociale può essere meno intimidatorio per loro.</p> <p>Le questioni di genere possono portare la discussione su argomenti delicati, anche legati a esperienze di violenza diretta o indiretta. Accertatevi di essere preparati ad abbracciare/accogliere/rispondere alla reazione emotiva che può emergere durante le discussioni e le situazioni scatenanti, nonché di proteggere la privacy di ogni partecipante. Il genere può essere concepito da ognuno di noi in modi diversi in base alla propria esperienza e può essere compreso grazie a una riflessione che parte da se stessi e mediante un processo di empatia con qualcuno che rappresenta una sorta di "diversità". L'ascolto attivo è un elemento cruciale dell'ambiente di formazione che dovrebbe essere sottolineato e sviluppato durante tutto il processo formativo.</p>
Stile di comunicazione	<p>La comunicazione inclusiva aiuta a far sentire i e le partecipanti a proprio agio. In una prospettiva di genere (lo stesso si può dire per le diverse categorie di identità), accertatevi di evitare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ stereotipi sulla base del genere (ad esempio, i ragazzi sono migliori delle ragazze a ... o viceversa); ▶ battute che potrebbero essere percepite dai e dalle partecipanti come offensive (prese in giro) sulla base della loro autoidentificazione basata sul genere o sull'orientamento sessuale. <p>Qualora i e le partecipanti dovessero usare stereotipi o barzellette, chiedete loro di riflettere e tornare agli accordi iniziali.</p> <p>Linguaggio inclusivo e sensibile al genere: ad es. nelle frasi accertatevi di usare "ragazze e ragazzi", non solo "ragazzi"; di evitare la forma maschile dominante al plurale, anche se in italiano "ragazzi" è spesso usato per comprendere sia ragazzi sia ragazze. Accertatevi di usare "tutte e tutti, ragazze e ragazzi, ecc ...". Con gli e le adolescenti, potreste anche spiegare che "u" (tuttu) è spesso usato per abbracciare la fluidità di genere, così come ə (schwa) o * nei testi scritti.</p> <p>Consapevolezza: se possibile, a seconda dei gruppi di età, accertatevi di spiegare le implicazioni della scelta di un termine piuttosto che di un altro. Per esempio: "tuttu" è comunemente usato nei movimenti o collettivi al momento e meno conosciuto o accettato negli ambienti tradizionali), Il linguaggio è un potente strumento di cambiamento, ma è importante che ragazze e ragazzi siano consapevoli dei significati socialmente costruiti delle parole e possano padroneggiarli, siano consapevoli delle implicazioni e decidere in quali contesti usarli o meno.</p> <p>Accertatevi di spiegare i possibili effetti collaterali dell'uso di determinati termini piuttosto che di altri: ad esempio, molte persone non usano "tutte e tutti", ecc ... quindi alle ragazze e ai ragazzi che decidono di usare queste espressioni potrebbe essere chiesto perché o potrebbero trovarsi in una situazione di disagio nell'usarli.</p> <p>Il modo in cui socializzate i e le partecipanti su questi temi può influenzare la misura e il modo in cui saranno disposti a discuterli o generare riluttanza a impegnarsi nelle attività che proponete.</p>

<p>Coinvolgimento di tutte le/tutti i partecipanti nelle attività (approccio interattivo e partecipativo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Accertatevi di rendere i termini comprensibili per bambine e bambini, ragazze e ragazzi in relazione alla loro età. ▶ Cercate di coinvolgere tutte e tutti nel dibattito in modo delicato e soft: nessuna persona dovrebbe essere “costretta” a partecipare né essere “lasciata indietro”. ▶ Le ragazze potrebbero essere meno inclini a essere assertive e a prendere la parola nelle attività che coinvolgono gruppi misti o nel parlare in pubblico. Provate a incoraggiarle a dire la loro e a chiedere di che tipo di supporto hanno bisogno. Può essere utile, ad esempio, sensibilizzare sulla “man-interruption” – ovvero una forma di potere maschile esercitata dagli uomini mentre le donne parlano anche in pubblico. Un buon esempio si trova nel video del dibattito tra Kamala Harris e l’ex vicepresidente Mike Pence. L’allora candidata alla Vice-Presidenza ha dovuto dire molte volte: “Signor Vicepresidente, sto parlando”. Accertatevi di chiarire all’inizio che “ogni voce” è importante. ▶ Le differenze culturali o contestuali “contano”, sono importanti: per alcuni e alcune giovani, questioni specifiche legate al genere (es. sesso, relazioni e sessualità) non dovrebbero essere discusse in pubblico o in contesti sessuali misti: questo potrebbe impedire loro di impegnarsi e farsi coinvolgere in dibattiti se questi problemi sono affrontati “direttamente”. ▶ Allo stesso tempo, non tutte le ragazze e tutti i ragazzi con un background culturale diverso avranno difficoltà a confrontarsi con questi problemi, quindi evitate gli stereotipi basati sulla cultura.
<p>Attività fisiche</p>	<p>Mantenete un’attenzione particolarmente vigile nelle attività che coinvolgono il contatto con il corpo. Alcune persone potrebbero non sentirsi a proprio agio con il proprio corpo (soprattutto durante l’adolescenza) quando c’è un contatto fisico con altri e altre. Questo potrebbe accadere non solo tra ragazze e ragazzi. Pensate a una ragazza o un ragazzo che sta prendendo coscienza del proprio orientamento sessuale e potrebbe sentirsi a disagio o timido/a nei contatti con persone dello stesso sesso. Il contatto fisico e la definizione dello spazio personale di ciascuna e ciascuno è un elemento intimo che si costruisce e modifica nel tempo e che è influenzato da molti fattori, quali ad esempio la cultura e le norme sociali in cui si è cresciuti/e, il rapporto che si ha con il proprio corpo etichettato come sano/malato; abile/disabile; socialmente percepito come gradevole o meno, etc.</p> <p>Avvertenza generale: accertatevi di non spingere le bambine e i bambini oltre i confini che sentono di mettere; assicuratevi che siano sempre liberi e libere di definire i propri limiti nel fare o meno un esercizio se è troppo impegnativo per loro.</p>
<p>Attività di debriefing</p>	<p>Invece di affrontare direttamente il genere, accertatevi di chiedere ai e alle partecipanti quali caratteristiche sono emerse come più rilevanti per loro e perché. A partire dal loro feedback, potreste quindi approfondire il genere e/o l’intersezione tra categorie dell’identità. In generale, lasciate che il “genere” emerga spontaneamente. Se non emerge, potreste fornire input come: in che modo pensi che essere una ragazza o un ragazzo modifichi la tua identità? Fare domande “dirette” sul genere potrebbe essere percepito come troppo diretto e intimidatorio.</p>





PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SEL

Per rendere più facile la costruzione un'attività SEL (apprendimento socio-emotivo) di seguito trovate un modello che potete utilizzare per assicurarvi che la vostra attività soddisfi le intenzioni, gli obiettivi, che sia potente e di impatto; potete utilizzare anche il supporto della comunità di apprendimento per farlo per ottenere varie prospettive ed esperienze.

COMPONENTI PRINCIPALI DI UN'ATTIVITÀ POTENTE

COMPONENTE	DOMANDE GUIDA
1. INTENZIONI CHIARE	Che tipo di esperienza vorresti che i partecipanti avessero nella tua attività? Con che profondità? Quali sono le human skills coinvolte? E i rischi creativi ed emotivi?
2. INFORMAZIONI ESSENZIALI	Quali sono le cose di cui hai bisogno affinché l'attività soddisfi le tue intenzioni? Istruzioni chiare (spacchettare), domande per la restituzione, comunicazione verbale e non verbale, coinvolgimento del corpo, spazio giusto, materiali, tempo, ecc.
3. OSTACOLI	Hai pensato alle possibili sfide e ostacoli che potrebbero impedire che la tua attività venga eseguita nel modo desiderato? Può includere partecipanti che si rifiutano o che fisicamente non possono partecipare. Come si fa a garantire che tutto il gruppo sia impegnato e sia in grado di incontrare le tue intenzioni (bisogna essere preparati anche emotivamente a svariati scenari, per essere in grado di rimanere centrata e risolvere i problemi quando si verificano. È necessario anche avere chiare le priorità educative, è più importante che tutto il gruppo partecipi e si rafforzi il senso di comunità, o la vostra priorità è trasmettere le informazioni del contenuto?).
4. MAGIA	Come puoi creare quella scintilla, quella magia nell'attività e nel gruppo che è parte essenziale del processo trasformativo? Ha a che fare con la tua energia e quella del gruppo, la preparazione dello spazio, l'uso delle arti e dell'immaginazione, ecc.

PASSAGGI DI BASE PER PROGETTARE LA TUA POTENTE ATTIVITÀ SEL

PASSI	DETTAGLI
1. CATEGORIA E POSIZIONE NELL'ARCO DI APPRENDIMENTO	Identificare il percorso di apprendimento, tenendo conto delle possibili caratteristiche sensibili dei partecipanti (genere, capacità, vulnerabilità, ecc.)  fascia d'età, contesto sociale e culturale, tema principale, formato e durata del programma e consegna di persona o online. Come direzione generale, le attività si basano una sull'altra per formare l'arco di apprendimento della sessione e ogni sessione è collegata a un'altra in un arco di apprendimento principale del programma generale.
2. TEMA/ARGOMENTO	Definire gli argomenti e il tema. Potrebbe riguardare le abilità e le materie accademiche, o le arti e la creatività, o la salute, o la sociale e la comunità, o lo sviluppo personale, o una combinazione. Se possibile, in base alle competenze dei formatori, includere la prospettiva di genere/intersezionale come contenuto della formazione (ad esempio, ruolo delle donne in un fenomeno, riconoscimento della diversità nei contesti e nelle comunità, ecc.). 
3. OBIETTIVI	Definire gli obiettivi e gli output specifici.
4. MAPPATURA COMPETENZE UMANE	Esplora quali competenze potrebbero essere potenzialmente affrontate e sviluppate o rafforzate nel processo di apprendimento della tua attività. Alcune categorie sono abilità cognitive, personali, sociali. I passaggi 2, 3 e 4 non devono necessariamente andare in questo ordine. Potremmo sapere quali obiettivi vogliamo raggiungere per primi e su quali competenze umane (human skills) miriamo a lavorare; quindi, usando queste informazioni veniamo all'argomento dell'attività. Inoltre, i passaggi 2, 3 e 4 possono verificarsi anche contemporaneamente o come un unico passaggio.
I passaggi 2, 3 e 4 non devono necessariamente andare in questo ordine. Potremmo sapere quali obiettivi vogliamo raggiungere per primi e su quali competenze umane (human skills) miriamo a lavorare; quindi, usando queste informazioni veniamo all'argomento dell'attività. Inoltre, i passaggi 2, 3 e 4 possono verificarsi anche contemporaneamente o come un unico passaggio.	
5. STRUMENTI CREATIVI	Gli strumenti creativi agiscono come un veicolo sulla strada dell'attività; quindi, è molto importante scegliere i materiali e gli strumenti appropriati che saranno: accessibile, divertente e funzionale nel raggiungere obiettivi e sviluppo Human Skills.
6. RICERCA IDEE SIMILI PER ISPIRAZIONE	Fai ricerche su attività simili. Usa le risorse disponibili per arricchire e ispirare i tuoi pensieri.
7. L'IDEA	Stesura pratica della bozza dell'attività, controllo incrociato dei legami tra competenze umane, obiettivi formativi ed elementi corrispondenti all'interno dell'esercizio.
8. MATERIALI E SETTING	Definisci i materiali e le forniture necessarie per la tua attività e se sarai tu o i tuoi partecipanti a portarli alla sessione. Decidi anche lo spazio fisico: interno ed esterno (es. disposizione delle camere, arredamento, uso di spazi/illuminazione/colore del pavimento, stoccaggio, utilizzo dello spazio esterno, ecc.). Controlla che i materiali scelti non contengano stereotipi (esempi, esercizi, linguaggio, immagini). 
9. TITOLO D'EFFETTO	Un titolo è un modo creativo e significativo per affrontare insieme il soggetto e le Human Skills mirate: in Funtasia usiamo spesso metafore per coinvolgere e accendere la curiosità dei partecipanti. 

10. CONDIVIDERE PER OTTENERE FEEDBACK

Quando lavori in un team, si consiglia sempre di condividere il tuo lavoro con un altro membro del team al fine di ottenere informazioni da una prospettiva diversa e ascoltare potenziali suggerimenti per modifiche/aggiunte che si possono tradurre in una bozza finale di attività più forte ed efficace. Rifletti sulla migliore composizione di genere del team al fine di essere coerente nella promozione del superamento degli stereotipi.

11 FINETUNING

In base al feedback, torna alla tua attività e regolala di conseguenza.

12. PERFORMANCE

Il modo più efficace per testare la bozza finale dell'attività è eseguire una prova. Questo non serve solo come pratica prima della sessione effettiva, ma può anche mostrare potenziali problemi che possono verificarsi nel flusso e portare nuove idee per risolverli.

13. PERFEZIONA

In Funtasia pensiamo a tutti i nostri Curriculum come documenti viventi, continuamente modificati e aggiornati continuamente in base alle nostre esperienze nell'implementazione, al feedback e alla nostra conoscenza in evoluzione delle migliori pratiche educative.

PASSI FONDAMENTALI PER PROGETTARE LE VOSTRE ATTIVITÀ SUPPORTATE DA STRUMENTI DIGITALI

PASSI	DETTAGLI
SCEGLIETE IL PERCORSO CHE VOLETE INTRAPRENDERE	In base all'età, alle vostre attitudini e a quelle dei partecipanti, ad eventuali bisogni speciali e/o a diverse abilità, scegliete un percorso di base che svilupperete nel corso di diversi incontri. Es. Luce ed elettricità (circuiti morbidi, makey makey, carte luminose...) Movimento e meccanismo (Lego WeDo 2.0, Scribbling Machines, automi) Arte e design (stampa 3D, scribbling machines)
DEFINITE E COSTRUITE L'ARGOMENTO	Dopo aver scelto il corso e aver identificato gli argomenti che contiene, preparate le risorse di supporto: libri illustrati da cui partire, video e foto che possono avere un valore ispirazionale per voi e per i partecipanti.
DEFINITE GLI OBIETTIVI	Definite e condividete gli obiettivi specifici.
SCEGLIETE UN TITOLO ACCATTIVANTE ED EVOCATIVO	Il titolo del corso/attività dovrebbe alimentare la curiosità, divertire e stimolare le domande. Usate giochi di parole che rivelano solo parzialmente l'argomento del workshop.
TROVATE IL MATERIALE E GLI STRUMENTI	Cercate i materiali e gli strumenti più adatti all'attività, controllate che i kit e i dispositivi siano funzionanti, carichi e aggiornati. Se è previsto l'uso di materiali riciclati, coinvolgete i partecipanti nella raccolta: è il primo passo per stabilire un dialogo e coltivare preziosi punti di discussione per il workshop.
SCEGLIETE E PREPARATE L'AMBIENTE DI LAVORO	Scegliete un ambiente adatto a ospitare l'attività che avete programmato: della giusta dimensione in base alla quantità di partecipanti previsti, al chiuso o all'aperto, con o senza tavoli e sedie, dotato di una lavagna luminosa o di un proiettore.
PENSATE A COME RISOLVERE EVENTUALI INCONVENIENTI TECNICI CHE POTREBBERO VERIFICARSI	Durante i laboratori STEAM possono verificarsi intoppi tecnici che sono facilmente risolvibili se pensati in anticipo: prima di iniziare, cercate soluzioni facili e veloci o alternative da mettere in atto se necessario. Preparate, inoltre, strumenti di ricambio e un sacco di provviste.
DISCUTETE CON I COLLEGHI	Condividete il vostro progetto con i colleghi: potreste dal confronto ricevere spunti, consigli su diversi aspetti (impostazione, approfondimenti, punti di vista) e idee utili da mettere in pratica.

**IMMAGINATE
INTUIZIONI E
DOMANDE DA
PROPORRE AI
PARTECIPANTI**

Quali argomenti saranno toccati e non completamente affrontati dall'attività? Ci sono domande utili che potrebbero stimolare la curiosità dei partecipanti, alimentando dibattiti, proiezioni e ragionamenti?
Pensare a questi aspetti in anticipo può essere molto utile per rendere il workshop più completo e ricco.

**RICORDATE LE BASI
DI OGNI ATTIVITÀ**

Tenete a mente le basi di ogni attività, indipendentemente dal tipo di partecipanti, dall'ambiente, dall'argomento e dai materiali utilizzati.
La collaborazione, il problem solving, la pianificazione, la condivisione di idee e dubbi, l'ascolto, la proiezione futura sono sempre le pietre miliari del workshop.

**DOCUMENTATE IL
WORKSHOP**

Non dimenticate di documentare il workshop: video e fotografie possono essere molto utili per raccontare le attività che proponete, ma anche per vedere, a mente fredda, i risultati che ottenete.
Una buona idea sarebbe quella di coinvolgere i partecipanti nella documentazione.

**CERCATE FEEDBACK
PER MIGLIORARE**

Chiedete ai partecipanti un feedback sull'attività, potrebbe aiutarvi a migliorare e a costruire incontri successivi basati sui bisogni e gli interessi dei bambini.

SESSIONE 1

L'ESSENZA DI ME

Che cosa mi definisce come essere umano?

Quadro/Domini PRINCIPALI: AUTOCONSAPEVOLEZZA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- auto-consapevolezza
- espressione di sé
- creatività

OBIETTIVI:

- Creare un ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo
- Potenziare l'autoconsapevolezza
- Iniziare a sviluppare il senso di comunità di apprendimento, di espressione genuina e di scambio fiducioso
- Familiarizzare con gli strumenti utilizzati per le varie attività

MATERIALI NECESSARI (da preparare in precedenza):

Formatore:

- Slide (online) o lavagna a fogli mobili (in presenza)
- Musica, playlist

Partecipanti:

- Colori
- Fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA


RISCALDAMENTO
OBIETTIVI
ACCORDI
LOG-IN (INTRODUZIONE)

APERTURA

10min
5 min
15 min
15 min

ATTIVITÀ SCINTILLA
GIOCHI CON I NOMI

25 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE
Ritratto "IO SONO", o attività LENTE GAP 
SHARING TIME

30 min
15 min

LOG OUT E CHIUSURA

5 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): Numero e movimento

Scopo: rompere il ghiaccio, creare il senso di comunità, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo.

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni: Dite, per esempio :“Invece di partire con un sacco di chiacchiere, inizieremo il nostro percorso insieme facendo un gioco per mettere in moto i nostri corpi e le nostre menti”.

⁵ Legenda: (in tutto il documento, il discorso diretto sarà indicato dal segno “”).

Stabilite un movimento del corpo per ogni numero, da 1 a 3. Per esempio: quando direte “UNO”, tutti solleveranno immediatamente le braccia. Al “DUE”, applaudiranno. Al “TRE” faranno una rotazione con il capo. Fate fare un po’ di pratica al gruppo prima di partire. Iniziate dicendo i numeri a caso, prima lentamente e poi più rapidamente. Aggiungete altri due movimenti per i numeri 4 e 5. Se il gruppo è ricettivo, quando qualcuno fa un movimento sbagliato può passare a guidare il gruppo pronunciando i numeri.

CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

- Scegliete un ritmo/canzone/movimento corporeo che vi faccia sentire a vostro agio.
- La presenza corporea e la sicurezza con cui imposterete l’attività giocheranno un ruolo essenziale nel far sì che anche i partecipanti più timidi si sentano coinvolti e si divertano.
- Prima di guidare il riscaldamento, fate un po’ di esercizio in modo da essere pronto.
- Per portare qualcun altro a lasciare la propria zona di comfort per addentrarsi in quella dell’apprendimento e dell’esplorazione, bisogna incarnare tale atteggiamento in prima persona. Pensate a tutte le difficoltà, a quali reazioni si scatenano generalmente in voi durante questo tipo di esercizio. È probabile che succeda anche a molti dei partecipanti.

CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell’attività

- Il ritmo deve essere abbastanza semplice da poter essere seguito da tutti, tuttavia deve presentare qualche difficoltà, che aggiunga un certo rischio creativo per il gruppo, in modo tale da generare una sensazione di realizzazione, di apprendimento e di divertimento.
- Partite lentamente e ripetete ogni movimento un paio di volte.
- Dite ai partecipanti che, se si perdono, possono sempre tornare a un movimento base (definite quale). Ritmo non significa competizione. L’idea è quella di far muovere i loro corpi insieme, come un’orchestra. Non importa chi suona più forte: ogni suono è importante.
- Se rispondono bene al riscaldamento, provate ad aggiungere qualche movimento in modo da mantenere alta l’energia e aumentare lentamente il rischio creativo.

Se online:

- Chiedete ai partecipanti di spegnere il microfono e di seguire le indicazioni.
- Chiedete ai partecipanti di ascoltare i propri corpi e di rimanere in contatto con gli altri tenendo gli occhi sullo schermo. Fate in modo che immaginino di trovarsi tutti nello stesso spazio.
- Chiedete loro di sentire il ritmo nel proprio corpo e di ascoltarne il suono. Invitateli a tenere d’occhio gli altri partecipanti e a stabilire la relazione attraverso lo schermo.
- Continuate a incoraggiarli, per esempio dicendo “state andando alla grande” e facendoli sentire riconosciuti. Sono tutti riscaldati e in relazione tra loro?

OBIETTIVI (5 min)

Scopo: creare un ambiente educativo sicuro, efficace e inclusivo in cui sperimentare la relazione, la comprensione e la fiducia

Human Skills: autonomia

Istruzioni:

Dite, per esempio: “Crediamo che, per fare un bel viaggio insieme, sia necessario stabilire la nostra destinazione

e la strada che percorreremo per arrivarci”

Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ACCORDI (15 min)

Scopo: creare il senso di comunità

Human Skills: inclusione, rispetto, apprezzamento della diversità

Istruzioni:

Dite, per esempio: “Per raggiungere i nostri obiettivi, dobbiamo avere una visione comune. Non ci piacciono le regole, però vorremmo che fossimo tutti d’accordo per quanto riguarda il nostro spazio e il tipo di ambiente che intendiamo creare per il tempo che trascorreremo insieme”.

1. Siate aperti alla diversità e alle novità

Nel corso della formazione sarete invitati a concedervi alcuni rischi creativi che potrebbero essere nuovi per voi e sperimentarli potrebbe mettervi a disagio, perché non siete certi del loro risultato o della loro efficacia. Quando avrete questo tipo di pensieri, ricordate che non esiste il giusto o lo sbagliato e che non stiamo ricercando la perfezione: stiamo facendo un percorso di apprendimento insieme.

2. Incoraggiate voi stessi e gli altri

Come abbiamo detto prima, cercate di evitare di giudicare voi stessi e gli altri. Giudicarsi spegne istantaneamente la creatività, quindi vi invitiamo a mantenere un atteggiamento aperto. Quando sentite che state intimamente giudicando quello che fate o quello che stanno facendo gli altri, ricordate che non ci sono valutazioni di merito e che siamo qui per scoprire cose nuove

3. Ascoltate profondamente e partecipate pienamente

Il nostro invito è quello di praticare l’ascolto dal cuore, durante questa formazione. Ascoltate gli altri con comprensione e partecipazione. Vi invitiamo anche a partecipare pienamente con il corpo, il cuore e la mente. Più si partecipa, più si impara e ci si diverte.

4. Siate disposti a condividere i tuoi pensieri

Per imparare gli uni dagli altri e arricchire il nostro tempo insieme, vi invitiamo a condividere riflessioni, pensieri e idee.

5. Rispettate gli altri e rispettate questo spazio

Dopo aver presentato questi impegni, che crediamo possano essere validi per qualsiasi comunità, date ai partecipanti l’opportunità di riflettere e condividere opinioni su ciascuno di essi: su come li vedono praticabili e se si adattano al loro gruppo o invece vorrebbero modificare/integrare/aggiungere qualcosa.

Potreste dire: “Cos’altro ci aiuterà a raggiungere i nostri obiettivi?” OPPURE: “Che accordo vorreste aggiungere?”

Di cos’altro avete bisogno, come gruppo o come individuo, per sentirvi sicuri di poter esprimere voi stessi e ottenere un buon risultato? I suggerimenti possono anche essere “pratici”, come silenziare i telefoni, spegnere i microfoni quando non stiamo parlando, ecc.

CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

- Fate del vostro meglio per incentivare ogni commento o osservazione da parte dei partecipanti
- Dispensate complimenti sinceri e parole di apprezzamento
- Mostrate attenzione verso tutte le domande/osservazioni

CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell’attività

- Ascoltate i loro pensieri/idee/esempi
- Lasciate che i partecipanti suggeriscano altri accordi/patti propri, se lo desiderano

INGRESSO/INTRODUZIONE (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: Relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

La fase di INGRESSO (LOG-IN) aiuterà a radicare i partecipanti nel “qui e ora” e permetterà loro di scoprire gli interessi e le competenze comuni, oltre a riconoscere l'unicità di ciascuno, con particolare riferimento alla loro esperienza di lavoro con i giovani.

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- Il proprio nome.
- ➔ Da dove vengono (può essere la città o il paese reale, oppure il luogo a cui appartengono la loro anima o il loro cuore).
- ➔ Una cosa che si aspettano da questo programma.
- ➔ Una cosa che amano fare (mimandola).

CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

- In un programma che prevede più incontri, di norma, i primi incontri servono ai partecipanti per conoscersi e di solito prevedono:
 - di ripetere il proprio nome;
 - una domanda pratica (cioè → qualcosa che desideri fare in questo incontro o oggi OPPURE → una cosa per cui sei grato o grata oggi)
 - una domanda che coinvolga l'immaginazione (cioè → se tu fossi un animale, mostraci che animale saresti oggi e come ti muoveresti, OPPURE →. Se il tuo modo di sentirti oggi fosse una pianta, che pianta sarebbe?
- Cercate di collegare la fase di LOG-IN al tema dei singoli incontri.

CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell'attività

- Assicuratevi che tutti vengano ascoltati. Se qualcuno arriva dopo che il gruppo ha già iniziato la condivisione, aspettate che il partecipante che sta parlando abbia finito prima di dare il benvenuto al nuovo arrivato, riferite quali sono le domande del LOG-IN e dite che potrà condividere la sua risposta alla fine.
- Ringraziate tutti chiamandoli per nome dopo che hanno condiviso la propria risposta.
- Dite ai partecipanti che ciascuno avrà a disposizione un tempo X.

ATTIVITÀ SCINTILLA -GIOCHI CON I NOMI (20 min)

Scopo: rompere il ghiaccio, sperimentare il rischio creativo, creare il senso di comunità

Human Skills: espressione di sé, creatività, comunicazione positiva e ascolto attivo.

(Potete scegliere due tra i seguenti giochi)

Nome e aggettivo (10 min)

Istruzioni: dividete i partecipanti in gruppi minori (breakout rooms), da cinque persone ciascuno. Ogni partecipante trova un aggettivo che dica qualcosa su di lui e che inizi con una qualsiasi delle lettere che compongono il suo nome. Per esempio: Michele Magnifico o Sara Resistente o Antonio Audace. (Lasciate loro qualche secondo per pensare).

La persona A inizia dicendo il proprio nome e l'aggettivo e nel contempo fa un movimento fisico che rappresenta questo aggettivo. Il gruppo ripete il nome di A, l'aggettivo e il movimento.

La persona B dice il proprio nome e l'aggettivo e nel contempo fa un movimento fisico che rappresenta l'aggettivo. Il gruppo ripete il nome di B, l'aggettivo e il movimento. POI

Il gruppo ripete il nome, l'aggettivo e il movimento di A, poi il nome, l'aggettivo e il movimento di B.

Poi tocca a C e così via.

Nome e azione (10 min, da 5 a 10 persone per gruppo)

Istruzioni: dividete il gruppo in gruppetti più piccoli, se i partecipanti sono più di 10 (breakout rooms). Chiedete che, per ogni gruppo, una persona si offra come leader (persona A). Nel cerchio, seguite il senso antiorario. Ogni partecipante propone un'azione, che mostra agli altri dopo aver pronunciato il proprio nome. Per esempio: Carlo mostrerà che sta andando in bicicletta, oppure Debora mostrerà che sta leggendo un libro. Inizia il facilitatore, dicendo il proprio nome e mostrando la propria azione. Il gruppo ripete il nome e l'azione di ogni partecipante.

Sei incredibile (10 min, da 5 a 10 persone per gruppo)

Istruzioni: dividete il gruppo in gruppetti più piccoli, se i partecipanti sono più di 10 (breakout rooms). Questo è un buon gioco di apertura, perché abbassa la coscienza e il giudizio di sé e fa fare molte risate. Iniziate avvertendo i partecipanti che una parte di questa attività potrebbe sembrare un po' strana, ma incoraggiateli a partecipare comunque. Impostate l'attività facendola voi per primi. Fate un movimento che sia creativo ma piuttosto semplice da copiare. Dividete i partecipanti in gruppi da 10 persone al massimo (breakout rooms). La prima persona raggiunge il centro del cerchio facendo una camminata speciale da lei inventata. La camminata può essere semplice o stravagante. Un esempio potrebbe essere quello di saltare fino al centro. Una volta raggiunto il centro, la persona guarda tutti i componenti del cerchio e dice: "Ciao, il mio nome è (nome)".

Poi ritorna al perimetro del cerchio facendo la sua camminata speciale. A questo punto il resto del gruppo ripete, insieme, il movimento che ha appena visto fare. Una volta al centro, tutti si voltano verso il primo partecipante, che è rimasto al perimetro del cerchio, e insieme dicono: "Ciao, (nome della persona). Sei incredibile!" Poi tornano tutti al perimetro del cerchio utilizzando la stessa camminata. La sequenza si ripete per ogni partecipante del cerchio, seguendo un senso antiorario.

Suggerimenti: Sì, sappiamo che può sembrare un po' sciocco, ma non è un gran problema. Concedetevi di essere sciocchi per un po', se può aiutare: saremo sciocchi insieme. [Fonte: PYE CF1, adattato]

ATTIVITÀ PRINCIPALE – ritratto "IO SONO" (30 min)

Scopo: rompere il ghiaccio, sperimentare il rischio creativo, creare il senso di comunità


Human Skills: espressione di sé, auto-consapevolezza, creatività, relazione con gli altri


Istruzioni:


FASE 1


Discussione di riscaldamento per l'intero gruppo: Chiedete ai partecipanti: cosa pensiamo che ci definisca in quanto persona/essere umano? Come gruppo, elencate alcuni esempi di espressione/elementi di identità. Esistono elementi universali che definiscono una persona? (Genere? Cultura? Credenze? Altro? Eventuali intersezioni significative?). Questa può diventare una discussione complessa, e gli educatori dovrebbero essere pronti a esplorare tutte le possibilità. Se poteste rappresentare voi stessi in un qualsiasi aspetto o forma, che aspetto o forma sarebbe? Questa cosa può essere sia disegnata che scritta.

VOI potreste dire, per esempio: “Io sono una bambina. Sono italiana. Ho 10 anni. Faccio parte della famiglia X, ecc.”.

LENTE GAP E DIGITAL la conversazione può essere estesa all’identità digitale e all’impatto che questo ha sulla percezione del nostro intero io da parte nostra e degli altri. 

Potrebbe essere interessante promuovere una riflessione sul modo in cui costruiamo la nostra identità online e ragionarci in una prospettiva di genere e intersezionale. Quali sono i parametri che usiamo per costruire la nostra identità? Qual è lo scopo sotteso, per esempio, nell’uso dei vari social media? 

Come cambia la costruzione dell’identità rispetto alle relazioni personali? Il fatto che un post o un commento potrebbe essere visibile anche quando sarò adulto o diventare virale anche quando lo cancello? Come faccio a stabilire chi può leggere ciò che scrivo o le foto che pubblico? 

Se gli studenti non ne parlano da soli, puoi fare una domanda del tipo: “Ho notato che nessuno ha menzionato Internet, pensate che la vostra identità si trasmetta online? Come?”. Dopo di che, passare alle domande seguenti. 

Esempi di domande:

“In quali modi si manifesta la tua identità online?”

“Se pensi ai tuoi profili sui social network... hai mai riflettuto sul tipo di immagine e rappresentazione che stai offrendo alle persone che visualizzano il tuo profilo?”

“Quando pubblichi un testo, una foto, un video sui social... pensi a chi lo vedrà (famiglia, amici, allenatori, ecc.)? Questo ti influenza? Come?”

“Pensi che sia importante riflettere su questi aspetti?”

“Pensi che sia diverso rispetto al modo in cui conduci le tue relazioni di persona? Come?”

FASE 2

Come gruppo, stabilite le quattro grandi categorie più importanti per rappresentare il modo in cui si esprime la nostra identità: dovrebbero essere le stesse per tutti, quindi l’accordo può essere raggiunto per consenso oppure mediante votazione. Contrassegnate le quattro proposte che sono le più significative per ogni partecipante. Chiedete ai partecipanti di incollare le proprie fotografie al centro della griglia grafica. Se non sono disponibili immagini, chiedete ai partecipanti di disegnare la propria rappresentazione. Se sono a disagio nell’utilizzare proprie fotografie, chiedete loro di disegnare le proprie mani, la propria schiena o un’altra parte del corpo e di utilizzare quel disegno per rappresentarli. In seguito, i partecipanti illustrano e contrassegnano le sezioni circostanti con esempi del modo in cui esprimono loro stessi. Date ai partecipanti 15-20 minuti per fare il proprio ritratto. Non è necessario che sia perfetto e potrà essere rifinito a casa o più tardi.

FASE 3

Adesso è il momento di rendere onore al nostro lavoro. “Diamo un’occhiata a tutti i vostri disegni insieme”. (Online: “Se ve la sentite, mostrate per favore la vostra fotografia alla telecamera”) così possiamo fare una mostra d’arte. Teneteli fermi per qualche secondo, così possiamo vedere tutte le immagini insieme e io posso fare una foto d’insieme da condividere con voi.

Cosa notate nelle immagini? Quali schemi individuate? Bene, adesso è il momento di fare un bilancio di quanto abbiamo fatto fino ad ora. Una volta che avranno finito, invitateli a condividere il proprio lavoro con il gruppo e a rispondere a questa domanda: “PERCHÉ le espressioni che hai disegnato sono importanti e cosa significano nella tua cultura?”

ATTIVITÀ LENTE GAP

In che punto del flusso della sessione: Attività principale

Durata: 45 minuti, incluso lo sharing time

Il fiore dell'identità

<https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262514/Act16.pdf/ced73889-b77a-e5c5-6fa4-1caad8a147d8>

Il mandala dell'identità

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/mandala-of-identity-and-intersectionality-simple.707/>

L'unicorno e il mondo del genere

<https://transstudent.org/gender/>

SHARING TIME (15 min)

- Come è stato condividere il tuo ritratto? Facile? Difficile?
- In che modo differenzi valori/pratiche personali e valori/pratiche sociali?
- Quali sono stati i punti in comune tra i vari ritratti?
- Cos'hai imparato su te stesso? E sugli altri?

NOTA: conservare i ritratti (in presenza) o salvare uno screenshot (online) in modo da creare una rappresentazione fisica/digitale per i partecipanti.

CHIUSURA (5 min) – Fuochi d'artificio

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé, comunicazione

Istruzioni:

Potete dire: “Per chiudere il nostro primo giorno insieme creeremo dei magici fuochi d'artificio! Al mio 3, insieme, battiamo a terra il piede destro, poi quello sinistro, poi schiocchiamo le dita di entrambe le mani e creiamo un grande cerchio con i nostri schiocchi... 1, 2, 3!” (Come abbiamo fatto nel nostro ToT).

NOTA:

Il **LOG OUT** è come una breve “espirazione” dopo l'intera sessione ed è un modo creativo per permettere ai partecipanti di salutarsi. Usate un'indicazione semplice e breve per chiedere ai partecipanti di esprimere i propri pensieri o sentimenti, comunicando loro che si avvicina la conclusione. Se nessuno si offre per parlare per primo, iniziate voi.

La **CHIUSURA** rappresenta la conclusione ed è un modo creativo per lasciare la sessione. Di solito è tranquilla e meditativa, o può comportare alcuni semplici movimenti corporei, o suoni. Si può scegliere di fare un check-out o una chiusura, o entrambi, per tutte le conclusioni di sessione, in base al tempo disponibile e all'energia e ai bisogni del gruppo.

CONSIGLI per una CONDUZIONE INCLUSIVA e COINVOLGENTE

Saper gestire senza disagio un'eventuale situazione di silenzio

Prestare la massima attenzione ai partecipanti che parlano

Iniziare portando il proprio esempio, se nessuno vuole parlare per primo Considerare la possibilità che qualcuno decida di non condividere le proprie riflessioni, soprattutto qualora potessero emergere questioni sensibili relative al genere. 🔍

CONSIGLI per una BUONA EFFICACIA dell'attività

Concedete ai partecipanti un po' di tempo per pensare

Se opportuno, chiedete al partecipante perché ha scelto quella risposta

Fate sinceri complimenti a ogni partecipante

SESSIONE 2

SOMIGLIANZA OLTRE LA DIVERSITÀ Chi sono io nella mia comunità?

Quadro/Domini: RAPPORTO CON SE STESSI

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Concezione positiva di sé, espressione di sé, autostima.
- Ascolto attivo.
- Comunicazione positiva e consapevolezza emotiva.

OBIETTIVI:

- Rafforzare la percezione di ambiente di apprendimento sicuro e inclusivo.
- Affinare la capacità di autocoscienza e la consapevolezza.
- Esplorare la diversità al di là degli aspetti come abilità, esperienze, genere.
- Scoprire il potere dell'apprezzamento e del rispetto.
- Ascoltare la propria voce interiore e quella degli altri.

MATERIALI NECESSARI (da preparare in precedenza):

Formatore:

- Slide (online) o lavagna a fogli mobili (in presenza)
- Musica, playlist

Partecipanti:

- Colori
- Fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA


RISCALDAMENTO
OBIETTIVI
ACCORDI
LOG-IN (INTRODUZIONE)

APERTURA

10min
5 min
15 min
15 min

ATTIVITÀ SCINTILLA
GIOCHI CON I NOMI

25 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE
Ritratto "IO SONO", o attività LENTE GAP 
SHARING TIME

30 min
15 min

LOG OUT E CHIUSURA

5 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): PASSA IL SUONO

Scopo: rompere il ghiaccio, creare il senso di comunità, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo.

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Dite, per esempio : Come al solito, inizieremo il nostro percorso insieme facendo un gioco per mettere in moto i nostri corpi e le nostre menti”.

Il facilitatore inizia mettendo le mani come se stessero tenendo una palla invisibile. Fa ruotare la palla immaginaria tra le proprie mani come se potesse toccarla e dice il nome della persona a cui sta per “lanciare” la palla invisibile. La persona che lancia deve emettere un suono specifico con la bocca al momento del lancio (può essere un suono qualsiasi... “uuuuu”, “pum”, “puff”, “bah”, “sciasciascia”, e così via). La persona che riceve la palla deve fare lo stesso suono fatto dal lanciatore. Poi il ricevitore nomina una nuova persona a cui lancerà la palla e gliela lancia, emettendo un nuovo suono inventato. Si continua fino a quando tutti hanno ricevuto e lanciato la palla una volta.

NOTA: in modalità online, far posizionare le mani davanti alla telecamera alle persone che non hanno ancora ricevuto la palla in modo che, man mano che il gioco continua, i lanciatori sappiano sempre a chi lanciare (se l’obiettivo è quello di includere tutti).

Una variante di questo gioco consiste nel far cambiare forma, dimensione e caratteristiche alla palla mentre la si passa (PASSA LA PALLA). Il facilitatore dice ai partecipanti di lanciare la palla immaginaria come se avesse le dimensioni di una pallina da tennis. Dopo che la palla ha fatto un po’ di strada nel gruppo, il conduttore indica i suoi cambiamenti dicendo: “La palla sta diventando lentamente più leggera... ora sta diventando... più grande... grande e leggera come un pallone da spiaggia... continuate a farla girare”.

Il conduttore continua a modificare le qualità della palla: “E ora sta lentamente diventando più pesante... più pesante... ancora più pesante... fino a diventare molto pesante. Aiutatevi a vicenda a far girare questa palla pesante come una roccia...”

Adesso è grande come un pallone da calcio. Continuate a passarla in giro... sta diventando appiccicosa. È molto appiccicosa... e PUZZA! Continuate a passarla... Adesso è molto calda... Adesso è una piccola cosa molto preziosa...”

Dopo aver annunciato vari cambiamenti, il conduttore dà al gruppo il potere di trasformare la propria palla dicendo loro che chiunque può definire una nuova qualità quando riceve la palla. Ricordate loro di lasciare che la palla giri un po’ con la sua nuova caratteristica prima di trasformarla in qualcosa di nuovo. Infine, il conduttore annuncia la fine del gioco. Un modo divertente per chiudere il gioco è dire: “Ora la palla si è trasformata in un bel pezzo di cioccolato e io me lo mangerò! :-)”.

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: Relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- Il proprio nome (online non sarà necessario)
- Una cosa che si aspettano per oggi
- Se fossero un animale, oggi, che animale sarebbero e come si muoverebbero. Se il movimento crea loro disagio, invitateli a pensare a un’espressione facciale o a un suono per quell’animale. 🔍
- Fate mimare il movimento. Il gruppo ripeterà il movimento

GENDER GAP: Qui entrano in gioco sia il genere che le (dis)abilità. Tenete presente che alcune ragazze e ragazzi potrebbero sentirsi a disagio nel muovere il proprio corpo 🔍

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min): AVVICINARSI – ALLONTANARSI

Scopo: creare il senso di comunità, riconoscere le somiglianze/differenze tra le persone

Human Skills: espressione di sé, creatività, comunicazione positiva e ascolto attivo.

Istruzioni:

Chiedete a due partecipanti di “offrirsi volontari” e di mettersi spalle contro spalle (online potete usare la funzione multi-spotlight e chiedere loro di avvicinare alla videocamera il palmo della mano, come se si toccassero).

Chiedete ai “partecipanti” di indicare le cose di questi due volontari che ritengono diverse. **Le differenze a volte ci allontanano. Vediamolo visivamente.**

Per ogni differenza indicata che sia valida per entrambi i volontari, essi faranno un passo in avanti (online allontaneranno il palmo della mano). Quando avranno raggiunto il limite dello spazio disponibile (online: lo schermo), fateli girare e posizionare l’uno di fronte all’altro.

Ora chiedete al pubblico di indicare le somiglianze tra i volontari.

Le somiglianze possono unirvi. Vediamolo visivamente

Per ogni somiglianza indicata che sia valida per entrambi i volontari, essi faranno un passo verso l’altro (online avvicineranno il palmo della mano).

NOTA: a seconda delle dimensioni del gruppo, del tempo a disposizione e della modalità utilizzata (in presenza o online), il facilitatore può decidere di continuare fino a quando ogni coppia ha partecipato come volontari.

Per accelerare la procedura e dare a tutti una possibilità si può stabilire un numero fisso di somiglianze/differenze da indicare (in genere 4 o 5) per ogni coppia.

BREVE SHARING TIME:

Quali sono state le somiglianze/differenze? Quali somiglianze/differenze sono state più facili da notare (misure, colore dei capelli, colore della pelle, abbigliamento, il fatto di portare o meno gli occhiali, ecc.)? Perché?

Mentre alcune caratteristiche fisiche sono più facili da riconoscere, molte altre non sono altrettanto visibili, o possono essere male interpretate. Potrebbe essere che entrambi i “volontari” siano degli entusiasti e che abbiamo interessi o obiettivi simili nella vita.

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (10 min) SQUADRE A ROTAZIONE

Scopo: ricaricare l’energia, costruire intimità e coesione, stimolare l’immaginazione

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Un ottimo modo per stabilire rapidamente affiatamento e solidarietà, dando a coppie di persone qualcosa di unico che le lega.

- *Round 1:* create dei piccoli gruppi (o delle breakout room) costituiti ciascuno da due persone scelte a caso. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi l’un l’altro da dove venite, poi insieme create una “stretta di mano segreta” (su Zoom: un insieme di gesti aerei) in qualche modo ispirata a tali informazioni.
- *Round 2:* create altri piccoli gruppi (o breakout room) con nuove coppie. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi i vostri primi ricordi d’infanzia, poi create un soprannome per l’altro, ispirandovi a tali informazioni.

- *Round 3:* ricreate il grande cerchio (o tornate alla stanza principale) e chiedete a tutti di gridare il proprio soprannome (online possono dividerlo nella chat) e subito dopo di eseguire tutti insieme la stretta di mano segreta.
- *Round 4:* create altri piccoli gruppi (o breakout room) con nuove coppie. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi un recente fallimento (grande o piccolo), poi insieme create un motto, ispirato a questa informazione.
- *Round 5:* create altri piccoli gruppi (o breakout room) con nuove coppie. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi un successo recente (grande o piccolo), poi insieme create un motto, ispirato a questa informazione.

ATTIVITÀ PRINCIPALE (30 min) – IL SEGNALIBRO DELLE QUALITÀ

Scopo: creare il senso di comunità, visione personale e di gruppo

Human Skills: autostima, auto-consapevolezza, creatività, relazione con gli altri


Istruzioni:

- Questo gioco funziona meglio con piccoli gruppi composti da 6-8 persone.
- Fate sedere tutti in cerchio (online: definite i gruppi e impostate la vista su “gallery” di conseguenza, selezionando l’opzione “follow the host view”).
- Chiedete a tutti di procurarsi una penna e un foglio di carta bianco.
- Chiedete a tutti di individuare una qualità positiva o qualcosa che apprezzano di loro stessi.
- Su un lato del foglio, dovranno disegnare un’immagine che rappresenti quella qualità. L’immagine può essere figurativa o astratta.
- È importante che utilizzino colori vivaci e che il disegno riempia l’intero foglio di carta.
- Al termine, fate piegare e capovolgere il foglio come mostrato nel video del link (aggiungete il mio link invece di questo <https://www.youtube.com/watch?v=EUKY-RVDSlc>).
- Ripetete il passaggio fino a quando il foglio è stato interamente piegato (al massimo 8 piegature).
- A questo punto ogni giocatore passa il proprio segnalibro alla persona accanto a lui e ha un paio di minuti per scrivere qualcosa di positivo sul proprietario del segnalibro. Può essere qualcosa di semplice come un complimento sul suo abbigliamento o (preferibilmente) una condivisione su qualcosa che si apprezza della sua personalità. Una volta che il segnalibro è tornato al suo proprietario originale, lasciate a tutti qualche minuto per leggere le proprie qualità o i complimenti!

NOTA: nella modalità online, ogni partecipante può fare una foto al proprio disegno e metterla al centro di un mural/jamboard (<https://app.mural.co> or <https://jamboard.google.com>), dove gli altri membri del gruppo possono aggiungere i loro pensieri su note adesive poste intorno al disegno originale.

SHARING TIME (15 min)

- COSA? Che cosa è successo (in cosa consisteva l’attività)?
- COME? Come ti sei sentito o sentita (all’inizio, alla fine...)? È stato difficile? Facile? Perché?
- E DOPO? Come pensi che si possa applicare alla tua vita quotidiana? Cosa dice di te? E degli altri? Quali valori riflette?

LENTE DIGITAL: usando lo stesso modello di domande guida, potreste affrontare/collegare specificamente la riflessione sul digitale. Iniziate a sondare che cosa rappresenta un complimento, cosa li incoraggia a complimentarsi con qualcuno (o a non farlo) e come questo cambia (o non cambia) nella comunicazione online, attraverso i social o le piattaforme online. 

ATTIVITÀ LENTE GAP

In che punto del flusso della sessione: Attività principale

Durata: 45 minuti, incluso lo sharing time

LA BARRIERA (Per bambini e bambine separatamente) da: *“Choices: Empowering boys and girls to change gender norms: A curriculum for 10 to 14 year olds in Nigeria. Save the Children International 2019”*

Obiettivi

- I bambini e le bambine identificheranno alcune delle “barriere” che impediscono loro di compiere certe azioni, come aiutare le loro sorelle o fratelli
- I bambini e le bambine comprenderanno che occorrono pazienza e coraggio per abbattere le barriere
- I bambini e le bambine identificheranno le azioni chiave di cui hanno bisogno per abbattere le barriere

Materiale necessario: Stampare tutti i racconti di questo esercizio prima di iniziare le attività

Discussione di apertura:

Chiedete ai partecipanti di confrontarsi sulla seguente domanda:

- Pensate che ci siano delle barriere?

Nota per i facilitatori:

Lo scopo di queste domande è quello di coinvolgere i partecipanti e catturare la loro attenzione, non di ottenere delle risposte logiche. Va bene che i partecipanti rispondano “no” alle ultime due domande. Non aspettatevi una discussione approfondita su queste domande. Le risposte diventeranno più chiare man mano che l’attività procede.

Lasciate dai 3 ai 5 minuti per la discussione.

Attività:

Anche se non possiamo vederle, le barriere esistono e possono essere percepite. Può essere che abbiate già sperimentato una “barriera”. Eccovi alcuni esempi di “barriere”. (Leggere la seguente storia ai partecipanti)

Ahmed sta giocando a calcio con i suoi amici. Il ragazzo e i suoi amici si stanno divertendo molto, ma si fermano per riposare. Durante questa pausa, vede la sua vicina di casa che, con altre ragazze della comunità, sta andando a prendere dell’acqua. Nota che un altro gruppo di ragazzi prende in giro le ragazze, dicendo: “Yan Mata, come sei bella”. Ahmed è amareggiato da ciò che sente, perché vorrebbe che la sua vicina fosse rispettata come si rispetta la propria sorella. Resta poi colpito quando vede uno dei ragazzi far cadere a terra il suo secchio d’acqua. Ahmed è tentato di smettere di giocare e di dire qualcosa a quei ragazzi, ma sente la “barriera” tra ciò che ritiene giusto e ciò che gli altri potrebbero pensare di lui per il fatto di aver difeso la propria vicina, così continua a giocare mentre quei ragazzi mancano di rispetto alla sua vicina e alle altre ragazze.

- Qualcuno si è mai sentito così?
- Che cosa ci fa sentire così?

- Cosa possiamo fare per cambiare questi sentimenti?

Fatima ha dei sogni e nutre delle speranze per la sua vita. Speranze e sogni semplici, come essere felice, potersi sentire amata, poter ridere e scherzare con suo fratello. La mette a disagio il fatto che suo fratello la vede sempre prendere ordini e a volte essere picchiata dai suoi genitori. Vorrebbe che suo fratello le chiedesse se sta bene quando piange dopo averle prese. È tentata di parlare con suo fratello e di dirgli quanto significherebbe per lei se lui l'ascoltasse quando è triste. Ma sente la "barriera" che le impedisce di dire qualcosa a suo fratello perché non sa quale sarebbe la sua reazione. La picchierebbe, la prenderebbe in giro o la aiuterebbe? Così non gli dice mai quanto sarebbe speciale se lui la ascoltasse e le chiedesse se va tutto bene quando piange.

- Qualcuno si è mai sentito così?
- Che cosa ci fa sentire così?
- Cosa possiamo fare per cambiare questi sentimenti?

Abdul Latif, un ragazzo, sente i suoi genitori parlare di sua sorella. I genitori pensano che sua sorella non dovrebbe continuare la scuola, ma dovrebbe concentrarsi sulle faccende domestiche e prepararsi per il matrimonio. Abdul Latif si sente triste perché sa che la vita di sua sorella sarebbe più felice se potesse continuare a frequentare la scuola e che sarebbe una moglie migliore se fosse istruita e in grado di leggere ai suoi futuri figli. Vuole parlare rispettosamente con i suoi genitori in merito a sua sorella, dire loro quanto sia importante per lei essere istruita e quanto sia importante che il suo futuro marito non la picchi. Ma sente una "barriera". Si chiede cosa diranno i suoi genitori se affronterà con loro questo argomento. La "barriera" gli impedisce di prendere le parti di sua sorella.

- Qualcuno si è mai sentito così?
- Che cosa ci fa sentire così?
- Cosa possiamo fare per cambiare questi sentimenti?

Discussione di apertura:

Chiedete ai partecipanti di condividere le loro storie di "barriere" e in che modo possono superare tali barriere.

Fare delle scelte:

Chiedete a tutti i partecipanti: Supponete di fare una scelta. Che scelta fareste voi?

- Scegliereste di abbattere le "barriere" che esistono tra ragazzi e ragazze, in modo che sia gli uni che le altre possano vivere una vita piena, uguale e felice?
- Scegliereste di ignorare o promuovere le "barriere" che impediscono alle ragazze e ai ragazzi di essere trattati in modo rispettoso e paritario?

Riflessione:

- Le "barriere" vengono rimosse nello stesso modo in cui si abbattono i muri e le recinzioni visibili: Una pietra o un palo alla volta.
- I partecipanti possono, pazientemente, rimuovere le "barriere" facendo delle piccole azioni.
- Le azioni possono essere piccole, come chiedere alla propria sorella come si sente o

confidare al proprio fratello di avere delle speranze e dei sogni, ma, quando le “barriere” vengono superate e demolite, l’impatto sugli altri è enorme.

- La paura di ciò che gli altri potrebbero dire impedisce ad alcune persone di rimuovere le “barriere”.
- Rimuovere le barriere richiede forza e determinazione.
- Le barriere possono essere abbattute parlando e praticando azioni rispettose nel corso del tempo, ma ci vuole coraggio. Queste attività servono a fornirvi gli strumenti per abbattere le barriere.
- I partecipanti possono scegliere. Possono scegliere di rimuovere le “barriere” un’azione alla volta, oppure di nascondersi spaventati dietro le “barriere”.

CHIUSURA (5 min) – LO SCUDO

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l’ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé

Istruzioni:

Si può dire, per esempio:

1. Per iniziare, prenditi un momento per metterti comodo/a nel tuo posto e chiudi lentamente gli occhi.
2. Fai qualche respiro profondo e lento, e concediti di rilassarti. Nei prossimi minuti io parlerò e tutto quello che tu devi fare è ascoltare e immaginare.
3. Immagina una luce che scende dal cielo. Può essere di qualsiasi forma e colore tu voglia. Questa luce ti avvolge e ti porta in un luogo in cui ti senti al sicuro, protetto/a e forte.
4. Ora, focalizza ciò di cui avresti bisogno in questo momento (può essere energia, pace, calma, concentrazione...). Visualizza te stesso/a mentre agisci precisamente nel modo in cui vorresti, sentendoti sicuro/a e amato/a.
5. Ora, rimanendo connessi a questo luogo e a questa sensazione, fai un respiro profondo, di’ ad alta voce ciò di cui hai bisogno ed espira. Mentre espiri, immagina che il tuo respiro ti avvolga come uno scudo per difendere il tuo posto e porre fine alla sensazione che hai appena provato. Nessuna energia negativa o elemento esterno può più influenzarti.
6. Quando sei pronto/a, apri lentamente gli occhi, pronto/a ad affrontare con la tua migliore energia il resto della giornata!

SESSIONE 3

DESTINAZIONE “ABBRACCIO”

Come possiamo sviluppare compassione/empatia (verso noi stessi)?

Quadro/Domini PRINCIPALI: COLLABORAZIONE CON GLI ALTRI, MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Spirito di iniziativa
- Empatia
- Apprezzamento delle diversità e inclusione
- Comunicazione positiva ed efficace

OBIETTIVI:

- Continuare a esplorare e comprendere la diversità
- Iniziare a consolidare l'empatia e ad apprezzare l'esistenza di diverse prospettive
- Imparare a comunicare e ascoltare profondamente: la nostra voce interiore e quella degli altri

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta Breakout rooms
- Immagini/parole ritagliate da riviste

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta
- Riviste

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - IL CERCHIO DELLA DANZA
LOG-IN
OBIETTIVI

APERTURA


10 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - BASSO E ALTO

25 min

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE - SQUADRE A ROTAZIONE 2

10 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - LAVAGNA DELLE IDEE PER LA CURA DI SÉ
OPPURE LE STRADEVERSO I NOSTRI SOGNI (attività LENTE GAP) 
SHARING TIME

30 min
15 min

CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): IL CERCHIO DELLA DANZA

Scopo: rompere il ghiaccio, creare il senso di comunità, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo.

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Si può dire, per esempio: “Questa volta per scaldarci vi chiedo di creare insieme un cerchio della danza. Ora metteremo un po’ di musica e ciascuno avrà la possibilità di eseguire un movimento di danza. Un movimento di danza può essere qualsiasi cosa vogliate: potete dimenarvi, oppure fare qualcosa di molto semplice o di più fantasioso”.

Date una dimostrazione di semplici possibilità di movimento, dalle più limitate alle più ampie.

“Ricorda: se l’idea di condurre una danza ti rende nervoso/a, puoi fare qualcosa di molto semplice (come muovere la mano avanti e indietro) ma ti prego di farlo come se fosse l’idea migliore al mondo.

Adesso, io farò il mio movimento e tutto il gruppo lo copierà.

Dopo qualche secondo che avrò finito, un’altra persona avrà l’illuminazione e prenderà il mio posto con il suo movimento e via di seguito fino a quando tutti avranno avuto la possibilità di condurre la danza”.

(online: Musica + Spotlight sui partecipanti quando stanno per iniziare a danzare).

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- Il proprio nome (online non sarà necessario).
- Come ti ricarichi quando sei a corto di energie?
- Se avessi un superpotere, quale sarebbe? Mimalo.

Rispondete e fate la dimostrazione per primi.

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) BASSO E ALTO

Scopo: sviluppare l’empatia verso noi stessi, essere in grado di riconoscere i momenti di negatività e di trasformarli.

Human Skills: auto-consapevolezza, empatia, gestione di sé

Istruzioni:

Questa attività richiede una BREVE introduzione. “Sapete che i suoni hanno frequenze diverse?

Ogni suono possiede, in natura, una frequenza tipica: possiamo avere frequenze BASSE e frequenze ALTE.

Queste corrispondono a onde diverse e a suoni diversi, e non vanno d’accordo.

Allo stesso modo, nella nostra testa ci sono onde BASSE e onde ALTE: quelle BASSE sono i pensieri e le convinzioni che ci impediscono di fare ed essere il nostro meglio, sono pensieri che non sono utili e ci bloccano. Vengono da qualche posto, da qualche persona o da un qualche momento del passato, non sono di adesso.

Ogni singola persona ha delle onde BASSE.

Come facilitatore, condividete un momento attraverso il quale siete passati e il tipo di messaggio che avete fronteggiato. Condividete fino a dove ritenete, ma fate un esempio tratto dalla vostra vita. Nel vostro esempio evidenziate che, anche se in voi esiste quel pensiero, non significa che quel pensiero definisca chi siete, sebbene sia in grado di bloccarvi per un certo tempo. Il segreto sta nel capovolgere il messaggio: da BASSO a ALTO. I pensieri ALTI sono quelli che ti avvolgono in un abbraccio, sono la reazione ai pensieri BASSI. I messaggi ALTI sono quelli in cui credi e che rappresentano delle risposte dirette; quindi, se tu pensi ‘sono brutto’, pensare ‘sono bello’ potrebbe non funzionare, perché potresti non crederci. Provate magari a scrivere: ‘lo possiedo una bellezza unica, sono una persona unica e speciale’ ”.

Fate partecipare il gruppo al ragionamento su BASSO e ALTO:

- quali sono i messaggi che senti? Puoi fare qualche esempio?

FASE 1: scrivete, su un pezzo di carta, quali sono i pensieri BASSI che avete quando vi trovate di fronte a qualcosa che generalmente vi blocca.

FASE 2: sullo stesso pezzo di carta scrivete i vostri pensieri ALTI, di reazione a quelli BASSI.

FASE 3: su un nuovo pezzo di carta disegnate l'ALTO, con colori e forme: riempite l'intera pagina e scrivete, sui disegni, i pensieri ALTI.

FASE 4: chiedete a ogni partecipante di condividere un PENSIERO ALTO con il gruppo; il gruppo lo ripeterà alla persona.

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (10 min) SQUADRE A ROTAZIONE 2

Scopo: ricaricare l'energia, costruire intimità e coesione, stimolare l'immaginazione

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Un buon modo per costruire su di un'attività che il gruppo conosce già, potendo andare più in profondità.

- **Round 1:** create dei piccoli gruppi (o delle breakout room) costituiti ciascuno da due persone scelte a caso. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi una sfida recente (grande o piccola), poi insieme create un motto, ispirato a questa informazione.
- **Round 2:** create altri piccoli gruppi (o breakout room) con nuove coppie. Lasciate loro 2 minuti di tempo per svolgere il seguente compito: raccontatevi un successo recente (grande o piccolo), poi insieme create un gesto celebrativo, ispirato a questa informazione.
- **Round 3:** ricreate il grande cerchio (o tornate alla stanza principale) e chiedete a tutti di condividere il proprio motto (online possono scriverlo nella chat) e subito dopo di mimare tutti insieme il gesto celebrativo segreto.

ATTIVITÀ PRINCIPALE (30 min) – LAVAGNA DELLE IDEE PER LA CURA DI SÉ

Scopo: consolidare ulteriormente l'empatia e la valorizzazione dell'esistenza di diverse prospettive

Human Skills: auto-compassione, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

FASE 1:

Questa attività richiede una BREVE introduzione: "Abbiamo parlato dei pensieri BASSI e ALTI e di come questi possono influenzarci. Esistono diversi modi in cui possiamo prenderci cura di noi stessi e dei nostri bisogni, cercando pensieri che siano ALTI e appaganti.

Uno dei metodi più potenti per la cura di noi stessi si chiama self-compassion o auto-compassione, ovvero: essere gentili con se stessi.

Che cos'è l'auto-compassione? Fate un breve brainstorming del significato con il gruppo.

Dopo di che, potete approfondire:

"Esistono due percorsi principali per essere compassionevoli verso se stessi:

- 1) Ci si può confortare, calmare, offrire una validazione nota come auto-compassione di tipo yin. Si tratta del lato 'femminile' dell'auto compassione, in cui l'attenzione viene posta sullo stare con noi stessi"
- 2) Ci si può proteggere, provvedere a se stessi,



motivarsi: modalità nota come auto-compassione di tipo yang. Questo è il lato ‘maschile’ dell’auto-compassione, in cui l’attenzione viene posta sull’agire nel mondo”.

FASE 2: dite al gruppo:

“Adesso costruiremo una Lavagna delle idee per esplorare quali sono i modi più adatti per trovare le nostre routine di auto-cura e auto-compassione”.

1. “Su un foglio bianco, scrivete gli elementi e tutto ciò che vi viene in mente capace di darvi gioia e farvi sentire bene con voi stessi.

Per esempio, potreste avere con voi il vostro segnalibro delle qualità. Potrebbe rappresentare un’immagine dei vostri punti di forza. Potete usare i vostri pensieri ALTI. Oppure potete usare il vostro soprannome e il motto degli esercizi precedenti. Nella costruzione della vostra lavagna, potete utilizzare tutti questi elementi”.

2. “Fate un cerchio intorno ai valori che per voi sono più importanti”.

Mentre stanno riflettendo, potete anche leggere una lista di suggerimenti/domande per innescare immagini mentali e collegarle allo scopo. Il gruppo può annotare le proprie risposte a tutte o ad alcune delle domande.

3. “Trovate/disegnate immagini da cui trarre ispirazione”. I partecipanti possono utilizzare immagini/parole ritagliate da riviste e/o immagini fornite da voi tramite Internet che suscitino in loro un sorriso, che li facciano sentire motivati o ispirati.

Potete accompagnare il loro lavoro così: “Fare gesti gentili e premurosi nei confronti di noi stessi, specie quando siamo in difficoltà, può aiutarci ad affrontare e superare esperienze emotive difficili. Le attività di auto-cura possono essere sensoriali, emotive, fisiche, spirituali e sociali. Il primo passo per iniziare la cura di sé e per poi integrarla nella vita di tutti i giorni consiste nello scoprire cosa ci fa sentire bene, qualcosa che ci piace veramente e che si adatta al nostro stile di vita e ai nostri valori. La lavagna delle idee è uno strumento potente per descrivere e ricordare le pratiche che ci soddisfano maggiormente”.

4. Crea la tua lavagna! Chiedete ai partecipanti di disegnare/incollare immagini e parole su un cartellone (utilizzate la musica per accompagnare questa fase di lavoro).


5. Create un’esposizione delle LAVAGNE DELLE IDEE PER LA CURA DI SÉ (online: condividete uno screenshot).

Ricordate loro di prendersi un momento per ripensare alla propria lavagna quando si sentono stressati o hanno bisogno di ricordare ciò che per loro è importante e suggeriti di appendere la lavagna in un punto in cui possano vederla ed esserne ispirati ogni giorno.

SHARING TIME (15 min)

- COSA? Che cosa è successo (in cosa consisteva l’attività)?
- COME? Come ti sei sentito o sentita (all’inizio, alla fine...)? È stato difficile? Facile? Perché?
- E DOPO? Come pensi di poter applicare tutto questo alla vita di tutti i giorni?

OPPURE LENTE DIGITAL: potete incoraggiare il gruppo a pensare di utilizzare la tecnologia

come strumento per “trovare il proprio posto felice” attraverso la musica, guardando immagini/video di cose/argomenti di proprio gusto, oppure facendo ricerche su cose che suscitano il loro interesse. In base al contesto, per il gruppo di età compreso tra gli 11 e i 14 anni la conversazione può essere ampliata all'identità digitale e a come affrontare le pratiche di auto-cura nelle nostre esperienze online. 

LOG OUT (10 min)

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo, apprezzamento

Human Skills: empatia e comunicazione positiva,

Istruzioni:

Guardando l'esposizione delle lavagne delle idee, chiedete ai partecipanti di condividere a turno UNA cosa che li ha ispirati (NON scegliendo dalla propria lavagna).

ATTIVITÀ LENTE GAP

In che punto del flusso della sessione: Attività principale

Durata: 45 minuti, incluso lo sharing time

Le porte dei nostri sogni (Per ragazzi e ragazze insieme) da *“Choices: Empowering boys and girls to change gender norms: A curriculum for 10 to 14 year olds in Nigeria. Save the Children International 2019”*

Obiettivi:

- I ragazzi e le ragazze pensano a come sarà il loro futuro e ipotizzano i propri sogni e le proprie speranze
- I ragazzi e le ragazze comprendono che sia i ragazzi che le ragazze hanno dei sogni
- I ragazzi e le ragazze capiscono di avere speranze e sogni diversi
- I ragazzi e le ragazze capiscono che, a causa della società in cui viviamo, realizzare il proprio sogno può risultare più difficile per le ragazze e più semplice per i ragazzi.

NOTA: se si sceglie questa attività principale con l'obiettivo della lente GAP, sarà necessario accorciare le fasi di log-in e di riscaldamento fino a un massimo di 15 min in totale. Si raccomanda di far scuotere il proprio corpo ai partecipanti, in modo da cambiare l'energia prima di continuare con l'attività seguente.

Materiali/Preparazione: Fogli A4, pennarelli, matite, temperini e gomme.

Discussione di apertura:

Stiamo per acquisire la fiducia necessaria per esprimere i nostri sentimenti con i nostri fratelli e amici e per imparare ad ascoltare i loro sentimenti, le loro speranze e i loro sogni rispetto alla propria vita. Oggi inizieremo pensando alle nostre speranze e ai nostri sogni speciali per la vita e condividendoli tra di noi.

Ponete agli studenti le seguenti domande:

- Quali sono alcuni esempi di speranze e sogni che possiamo toccare e vedere?
- Quali sono alcuni esempi di speranze e sogni che non possono essere visti?

Nota per i facilitatori:

Lo scopo di queste domande è quello di aiutare gli adolescenti molto giovani a imparare a esprimere le aspirazioni e i sogni che non possono essere toccati o acquistati con il denaro, come la felicità, il rispetto, l'amore e l'istruzione. I bambini fanno più fatica a identificare questi sogni e queste speranze rispetto a quelli che si possono toccare o comprare, come una casa, una macchina e altri oggetti materiali. Potrebbero aver bisogno di essere guidati a capire che tutti noi possediamo speranze e sogni basati sulle emozioni che speriamo di ottenere nel corso della vita.

Attività:

Fornite ai partecipanti un foglio A4 e pennarelli o matite. Poi chiedete a tutti di chiudere gli occhi.

Invitateli a immaginare di essere in procinto di fare un viaggio nel futuro. Invitateli a immaginare una porta in lontananza, dietro la quale ci sono tutte le loro speranze e i loro sogni per il futuro. Mentre camminano verso la porta possono già iniziare a immaginare tutte le loro speranze e sogni che si trovano al di là: quelli che si possono toccare e vedere, ma anche tutti quei sentimenti e desideri che non possono essere visti.

Quando raggiungono la porta e la aprono, dite loro di aprire gli occhi e di disegnare, sul lato sinistro del foglio, un'immagine che li rappresenta nel futuro con tutte le speranze e i sogni avverati. Fate in modo che includano oggetti che usano spesso (ad esempio, se frequentano una fattoria possono disegnare zappe e falci, oppure penne e pennarelli, oppure scope, ecc.) e che disegnino sullo sfondo delle immagini di come passano il loro tempo e di come è la vita per loro. Lasciate 15-20 minuti per completare il disegno. Poi chiedete di disegnare, sul lato destro del foglio, un'immagine di ciò che pensano siano le speranze e i sogni dei loro fratelli di sesso opposto. Fate includere gli oggetti che utilizzano spesso e disegnare sullo sfondo il modo in cui trascorrono il tempo. Lasciate altri 10 minuti per completare questo disegno.

Discussione: chiedete ai partecipanti di condividere i loro disegni, ma senza forzare quelli che non sono disposti a farlo. Se i partecipanti sono a disagio nel condividere i propri disegni, si può chiedere a tutti di posarli sul tavolo o sui tappetini. Come gruppo possono confrontare le immagini e notare le differenze che individuano tra le speranze e i sogni dei ragazzi e delle ragazze.

Usate le seguenti domande per aiutare nella discussione:

- Puoi parlarmi delle speranze e dei sogni che non si possono toccare?
- Pensi che il tuo sogno si avvererà o non si avvererà per te? Cosa te lo fa pensare?
- Chi potrebbe aiutarti a realizzare i tuoi sogni e le tue speranze?
- Pensi che i tuoi fratelli di sesso diverso abbiano le stesse speranze e gli stessi sogni? Perché? O perché no?
- Per chi è più facile realizzare i propri sogni e speranze, per i ragazzi o per le ragazze?
- Come ti fa sentire questo?
- Hai mai parlato con tuo fratello o con tua sorella delle tue speranze e dei tuoi sogni?

SESSIONE 4

TROVARE IL MIO MODO PER RELAZIONARMI

Come vediamo gli altri e come comunichiamo con loro?

Quadro/Domini PRINCIPALI: RAPPORTO CON SE STESSI, RELAZIONE CON GLI ALTRI

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Espressione di sé
- Gestione di sé
- Ascolto attivo
- Comunicazione positiva ed efficace

OBIETTIVI:

- Apprendere i diversi stili di comunicazione, andando oltre quella verbale.
- Praticare l'ascolto profondo e attivo
- Imparare a comunicare superando le differenze, gli stereotipi, i pregiudizi e le etichette.

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Breakout rooms

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - SÌ, FACCIAMO
LOG-IN
OBIETTIVI

APERTURA


10 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - SFIDE DI ASCOLTO

10 min

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE - LA PAROLA MAGICA o SÌ E...

10 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - LO ZOO DELLA COMUNICAZIONE O
PERCORSO VERSO L'UGUAGLIANZA (attività LENTE GAP) 
SHARING TIME

35 min

15 min

LOG OUT E CHIUSURA

5 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): SÌ, FACCIAMO

Scopo: rompere il ghiaccio, coesione con il gruppo, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri, inclusività e accettazione

Istruzioni:

Una persona dice “facciamo _____” e offre al gruppo un suggerimento in merito a qualcosa che possono fare tutti insieme (per esempio: agitare le mani in aria, darsi il cinque, fare 3 salti mortali, ecc.).

Tutti gli altri rispondono “Sì, facciamolo!” e per qualche secondo fanno l’azione suggerita. La persona che ha appena fatto la proposta indica la prossima persona che suggerirà la nuova azione. Continuate quanto a piacere – all’incirca 5 suggerimenti possono andare bene (non è necessario fare il giro completo, perché potrebbe iniziare a risultare noioso).

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: Relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- Quale emoji descrive meglio il tuo umore in questo momento?
- Se tu fossi un meteorologo, quali sarebbero le tue previsioni per oggi?

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) SFIDA DI ASCOLTO

Scopo: collaborazione

Human Skills: comunicazione positiva e ascolto attivo

Istruzioni:

- **Round 1:** per iniziare dividete il gruppo in coppie, ciascuna formata dalla persona A e dalla persona B. La persona A lascerà la stanza (online cercherà nella propria stanza) per un minuto e sceglierà un oggetto comune che vede (per esempio: una pinzatrice, una stampante, una lavagna). Fate poi sedere i due elementi delle coppie uno di fronte all’altro (online: A non mostra l’oggetto). A deve descrivere l’oggetto nel modo più dettagliato possibile, ma senza dire direttamente che cos’è. B deve disegnare l’oggetto meglio che può, basandosi sulle informazioni che riceve da A. La persona B non mostra il disegno mentre lo sta facendo, non può fare domande né interagire con la persona A; può solo ascoltare. Il disegno viene mostrato solo al termine del round. Confrontate il disegno con l’oggetto originale. Adesso è il momento di scambiarsi i ruoli.
- **Round 2:** la persona B sceglie ora un oggetto diverso e dà le sue istruzioni in modo simile al round 1, però questa volta la persona che disegna (A) può fare delle domande a cui rispondere sì/no. Breve sharing time (online sarà in chat, in presenza sentiamo qualche voce):
 - Com’è andata? Quali sono stati i momenti più impegnativi?
 - Nel ruolo del disegnatore: ti aspettavi di vedere quello che hai disegnato nell’originale?
 - Nel ruolo del descrittore: ti aspettavi di vedere quello che hai scelto nel disegno?
 - Nella vita quotidiana, quando incontri situazioni simili, in cui tu dici una cosa e l’altra persona ne capisce una diversa?

Variazioni sul gioco: invece degli oggetti, si possono utilizzare immagini prestampate

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (15 min) – SÌ, E

Scopo: immaginazione, ascolto, attenzione, capacità di raccontare storie, coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, relazione, ascolto, capacità di raccontare, fiducia in se stessi, collaborazione

Istruzioni:

Questo semplice gioco di narrazione attiva l'immaginazione e mette in pratica la prima regola dell'improvvisazione teatrale: "dire di sì". Dividete i partecipanti in gruppi da 3-4 persone (online: divideteli in breakout rooms) e decidete chi andrà per primo (A).

A inizia inventando una storia. Può essere una storia qualsiasi: passata, presente o futura. Dopo aver impostato la scena mediante tre o quattro frasi, A smette di parlare.

B porta avanti la scena dicendo: "Sì, e...". E continua a raccontare la storia rispettando la voce di A. Questo vuol dire che, se la storia era iniziata in prima persona, dovrà continuare in prima persona. B aggiunge tre o quattro frasi e smette di parlare.

C porta avanti la scena dicendo: "Sì, e...", aggiunge qualcosa alla storia e si ferma alla fine di una frase. La storia va avanti nel gruppo, con ciascuna persona che la riprende pronunciando le parole: "Sì, e...".

Lasciate che la narrazione vada avanti per 7-10 minuti e poi fate ritorno alla stanza principale.

NOTA: fate una dimostrazione per spiegare bene l'attività prima di iniziare il gioco. Assicuratevi che i partecipanti abbiano chiaro che devono arrivare alla fine di una frase prima di passare la storia alla persona seguente. Fate una dimostrazione di cosa intendete per "tutto il gruppo usa la stessa voce narrante".

ATTIVITÀ PRINCIPALE (35 min) – LO ZOO DELLA COMUNICAZIONE

Scopo: sperimentare il potere delle parole e della comunicazione non verbale.

Human Skills: auto-consapevolezza, empatia, compassione, comunicazione positiva

Istruzioni:

Questo è un ottimo strumento per sperimentare diversi stili di comunicazione e praticare l'assertività piuttosto che l'aggressività o la passività.

FASE 1:

- Iniziate dando semplici definizioni dei termini "passivo", "aggressivo" e "assertivo", intesi come STILI DI COMUNICAZIONE. In base al gruppo di età a cui ci si rivolge, si può evitare l'uso dei termini tecnici e semplicemente fare una dimostrazione dei 3 stili etichettandoli con un colore evocativo (giallo = passivo, rosso = aggressivo, verde = assertivo).
- Create dei gruppi (se online, delle breakout room) di tre persone (al massimo) e spiegate che ogni gruppo dovrà scegliere un animale che secondo loro rappresenta ciascuna definizione (stile giallo, stile rosso e stile verde). Per esempio, l'animale rosso-aggressivo può essere qualsiasi animale abbia un senso per loro (coccodrillo, leone, rinoceronte...)
- Dopo che avranno scelto un animale per ogni stile, **descrivete una semplice situazione e chiedete di recitarla usando i loro animali.** (Per esempio, la situazione riguarda la scelta di chi mangerà la prima fetta di torta e loro devono risolvere la questione, oppure la scelta di dove andare in vacanza e loro dovranno scegliere un posto, ecc.)
- Dovranno eseguire un esercizio di improvvisazione teatrale molto semplice (collegamento all'esercizio energizzante) in cui ogni animale deve agire con PAROLE E GESTI secondo lo stile comunicativo che rappresenta (per esempio: il coccodrillo aggressivo deve agire in modo aggressivo, il panda passivo agirà passivamente, il formichiere assertivo deve agire in modo assertivo) e RISOLVERE la situazione proposta dallo SCENARIO.
- Una volta finito (date 5 minuti per la preparazione e per l'esecuzione, con turni rapidi), proponete loro

un secondo scenario e poi un terzo, assicurandovi che ogni membro del gruppo abbia sperimentato tutti e tre i “personaggi” e che i risultati per i tre animali siano diversi.

Date le istruzioni un punto per volta, usando una lavagna a fogli mobili se siete in presenza e dei promemoria via chat se siete online.

FASE 2:

- Ora chiedete a ciascun gruppo di SCEGLIERE UNO SCENARIO e di ripeterlo utilizzando SOLO UNO stile comunicativo, quindi di eseguirlo SENZA PARLARE.
- Quando saranno pronti, chiedete loro di ripeterlo davanti all'intero gruppo. Il gruppo dovrà indovinare lo stile scelto (passivo, aggressivo o assertivo).

Questo passaggio ci permetterà di esplorare il potere della comunicazione non verbale. Quando lo riterrete opportuno, potete anche inserire alcune informazioni aggiuntive sulla regola del 7-38-55, che riguarda la comunicazione delle emozioni. La regola sostiene che il 7% del significato viene espresso mediante la parola parlata, il 38% attraverso il tono della voce e il 55% per mezzo del linguaggio del corpo.

FASE 3: VARIANTE

Chiedete ora ad ogni gruppo di SCEGLIERE uno scenario e di ripetere la scena con gli animali che POSSONO o MENO agire coerentemente rispetto al loro stile comunicativo originale (per esempio, un leone può agire come un panda, oppure tutti e tre gli animali possono agire con lo stesso stile). Il gruppo dovrà indovinare quale è lo stile che è stato scelto.

Per riconoscere lo stile, chiedete al gruppo di osservare il linguaggio del corpo (come cambiava il corpo quando la storia avanzava, cosa diceva?), di ascoltare le informazioni e di “percepire” i sentimenti (quali erano i sentimenti che avete potuto osservare).

Questa versione permetterà di indagare l'impatto dell'etichettatura (ci aspettiamo che un leone sia aggressivo nella sua comunicazione non verbale). Quando lo riterrete opportuno, potrete affrontare il significato di “etichettatura” e dedicare il momento di condivisione alla riflessione su come le etichette influenzino la nostra percezione, come si colleghino alle idee preconcepite che abbiamo delle persone, agli stereotipi e al modo in cui questo si traduce nella vita quotidiana.

Piccolo bilancio:

- Com'è andata? Hai scoperto qualcosa che prima non sapevi?
- Come è stato parlare per 3 minuti ininterrottamente? Come è stato prestare attenzione a un certo aspetto del messaggio?

ATTIVITÀ LENTE GAP

In che punto del flusso della sessione: Attività principale

Durata: 50 minuti, incluso lo sharing time

NOTA: se si sceglie questa attività principale con l'obiettivo della lente GAP, sarà necessario accorciare le fasi di log-in e di riscaldamento fino a un massimo di 15 min in totale. Si raccomanda di far scuotere il proprio corpo ai partecipanti, in modo da cambiare l'energia prima di andare avanti.

Percorso verso l'uguaglianza

Obiettivi:


Questa attività offre la possibilità di una discussione sulla disuguaglianza, ma partendo dalle forme di disuguaglianza e discriminazione che sono percepite direttamente dai partecipanti.

<https://www.coe.int/en/web/compass/path-to-equality-land>

SHARING TIME (15 min)

- COSA? Che cosa è successo (in cosa consisteva l'attività)?
- COME? Come ti sei sentito o sentita (all'inizio, alla fine...)? È stato difficile? Facile? Perché?
- E DOPO? Come pensi di poter applicare tutto questo alla vita di tutti i giorni? Quale stile comunicativo hai trovato più efficace? Perché?

LENTE DIGITAL: potreste decidere di includere un momento di riflessione sulla comunicazione online nel momento di condivisione, dato che guidare i giovani a comunicare efficacemente online costituisce un importante risultato di apprendimento. Per esempio, potete prendere in esame il modo per comunicare mediante un testo o su Facebook (o qualsiasi cosa sia rilevante per loro), o analizzare le sfide della comunicazione online e le strategie per superarle.

Chiedete ai giovani: quali difficoltà hai individuato quando comunichiamo online o per mezzo della tecnologia (quando invio messaggi, quando usiamo i social media, altro, ecc.)? In quale modo la comunicazione online o per mezzo della tecnologia può fallire? Quali sono i modi in cui possiamo ottenere una comunicazione online positiva? 

CHIUSURA (5 min) – IL SUONO DELL'AMORE

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé

Istruzioni:

Il facilitatore mima un semplice movimento che rappresenta un cuore e simboleggia un'energia d'amore e lo lancia verso le persone del gruppo, emettendo un forte suono tipo "whoosh" mentre lo lancia. Tutti i partecipanti ripetono insieme il gesto e il suono nello stesso momento.

SESSIONE 5

DESTINAZIONE “ABBRACCIO”

Come possiamo sviluppare compassione/empatia (nei confronti degli altri)?

Quadro/Domini PRINCIPALI: COLLABORAZIONE CON GLI ALTRI, MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Relazione con gli altri
- Apprezzamento della diversità e inclusione
- Empatia
- Comunicazione positiva ed efficace

OBIETTIVI:

- Approfondire la compassione e l'empatia
- Praticare una comunicazione efficace e positiva
- Migliorare la comunicazione al di là delle differenze, degli stereotipi, dei pregiudizi e delle etichette

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Due mele e un coltello
- Breakout rooms

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta
- Due mele e un coltello con la punta arrotondata

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - GIOCO DELLE SCULTURE
LOG-IN
OBIETTIVI


15 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - PAROLE POTENTI

20 min

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE - PASSARE CALORE

10 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - RUGHE E BELLEZZA
O FARE UN PASSO AVANTI (attività LENTE GAP) 
SHARING TIME

45 min

LOG OUT E CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min):LA GALLERIA D'ARTE DELLE SCULTURE

Scopo: rompere il ghiaccio, coesione con il gruppo, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo

Human Skills: fiducia in se stessi, creatività, relazione con gli altri, inclusività e accettazione

Istruzioni:

Dividete il gruppo in coppie e chiedete ai partner di scegliere se essere A o B.

Online, potete dire: “Formerete delle coppie in base al numero che troverete accanto al vostro nome. Il numero 1A sarà in coppia con il numero 1B e così via”. (Create le coppie in anticipo, utilizzando la funzione Rinomina). “Adesso, per favore, verificate di poter vedere chiaramente il vostro partner sullo schermo. Per questo gioco è consigliabile utilizzare la modalità Pin, per fissare l’immagine del proprio compagno sullo schermo. Vi mostrerò come funziona condividendo il mio schermo. Supponiamo che il mio compagno di squadra sia: xxx.

Ora, per ogni squadra, una persona sarà l’artista e l’altra sarà l’argilla. Io vi suggerirò un’emozione e sarà compito dell’artista modellare l’argilla in modo che la rappresenti.

Gli artisti possono lavorare con l’argilla modellando ciò a cui desiderano che assomigli. Quindi: l’artista assume una posa e la ‘creta’ copia quella posa, l’artista mostra sul proprio viso l’espressione che desidera scolpire sul viso della scultura. È anche possibile muovere il corpo del partner tirando una corda immaginaria che guida le sue mani, i suoi piedi, ecc.”

Fate una prima dimostrazione.

“Adesso inviterò i primi artisti a scolpire nella loro argilla la seguente emozione: “*****”.

Una volta che tutti hanno completato le proprie sculture, LE SCULTURE DOVREBBERO rimanere immobili nelle loro pose, di modo che gli artisti possano muoversi e vederle tutte, come in una galleria d’arte. Dedicate un momento all’osservazione di tutte le sculture, poi invitate le sculture a lasciare la loro posa e a scuotere i propri corpi per lasciare scorrere via la sensazione prima di passare al prossimo passaggio/emozione.

“Ora scambiatevi i ruoli: la nuova emozione da rappresentare è: “*****”.

Se avete del tempo a disposizione, è bene fare due turni in cui ogni artista deve scolpire due emozioni; in questo caso iniziate con emozioni negative o più intense e concludete con emozioni più positive.

Se non avete tempo, lavorate solo con emozioni positive (un solo turno).

Emozioni che si possono proporre: paura, rabbia, odio, disprezzo, vergogna, sorpresa, rifiuto, compassione, gioia, accettazione, pace, stupore. Possono essere utilizzate anche altre emozioni.

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di prendere 3-5 oggetti intorno a loro e di creare una “scultura” che rappresenti il modo in cui si sentono ora. Fate una prima dimostrazione. In presenza si possono usare oggetti della stanza in cui ci si trova, oggetti personali, prendere un elemento della natura, ecc.

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) - PAROLE POTENTI

Scopo: accrescere lo sviluppo delle abilità sociali e imparare che le parole possono influenzare le persone.

Human Skills: apprezzamento della diversità e inclusione, empatia, comunicazione positiva ed efficace

Istruzioni:


In presenza: create gruppi composti da sei a otto partecipanti, online: assegnate un numero ai partecipanti. Prendete una mela, ditela qualcosa di cattivo (per esempio: “sei orribile”, “non voglio stare con te”) e lasciatela cadere a terra. La persona seguente prende la mela, la maltratta e la lascia cadere (online tutti possono avere una propria mela e fare la stessa cosa).


Questo si può fare per un paio di giri intorno al cerchio/schermo: ciascuno tratta male la mela e la fa cadere. Ora tagliate la mela in due e mettetela al centro del tavolo, in modo che si ossidi.

Prendete l'altra mela e, mentre i partecipanti tengono la mela a turno, chiedete a tutti gli altri membri del gruppo di supportare o complimentarsi con la persona che tiene la mela. Continuate fino a quando tutti i membri del gruppo si sono complimentati con tutti gli altri.

Breve restituzione (10 min)

Guidate i partecipanti in una breve discussione su come ci si sente quando si riceve un complimento. È stato semplice ricevere i complimenti? È stato facile farli? Perché? Ora domandate se qualcuno vuole la mela annerita e ammaccata che è sul tavolo. Probabilmente nessuno la vorrà. Potete parlare di come molte persone si sentano come quella mela, tutte ammaccate e malconce, perché nella loro vita si sono sentite dire delle cose brutte,

LENTE DIGITAL: la discussione può essere allargata all'identità digitale e al modo in cui affrontare i commenti aggressivi e deleteri nelle nostre esperienze online. La comunicazione tossico/nociva può essere particolarmente offensiva online, dove rimane più mascherata, o dove l'empatia è più difficile. Potreste chiedere se i partecipanti hanno esperienze di commenti negativi online e se hanno delle riflessioni in merito. 

LENTE GAP: questa discussione può aiutare i partecipanti a riflettere sul fenomeno del lookismo e a riconoscere il modo in cui l'apparenza influenza i pregiudizi e come, per esempio, il pregiudizio e i giudizi distorti si basino soprattutto sulle caratteristiche fisiche delle persone. 

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (10 min) - TRASMETTERE CALORE (AMORE, GENTILEZZA)

Scopo: movimenti del corpo per ricaricarsi e ripartire.

Human Skills: empatia, relazione con gli altri, immaginazione

Istruzioni:

- In presenza: chiedete a tutti di mettersi in piedi in un grande cerchio, a una distanza tale da poter toccare le mani dei vicini allargando le braccia.
- Online: impostate lo schermo Zoom sulla modalità “Gallery view”, che permette di vedere tutti come una serie di piastrelle di mosaico e chiedete a tutti (con la videocamera accesa) di alzarsi in piedi e aprire entrambe le braccia lateralmente. Poi fateli arretrare fino a quando le loro mani toccano i bordi della cornice del rispettivo video (immaginando di essere tutti in una stessa stanza, uniti dalla webcam).

- Ciascuna persona dovrebbe pensare a qualcosa di bello/buono da condividere con un'altra persona e tenere quell'idea tra le mani come fosse una palla.
- Quindi, ciascuno "passerà" quel calore alla persona vicina, facendo un movimento ampio (online: verso il riquadro a destra, a sinistra, in alto o in basso)... E mentre la persona A passa alla persona B, questi la "riceverà" avvicinandosi allo stesso lato dell'inquadratura video, per poi "passarla" all'altro lato del riquadro.
- In questo modo si "riceve" e "passa" calore attraverso il gruppo (gallery online). Tutti si muovono e passano (e raggiungono, si allungano, ecc.).

ATTIVITÀ PRINCIPALE (45 min) - RUGHE E BELLEZZA

Scopo: visualizzare il potere delle parole offensive, del bullismo verbale, sperimentare il potere che tutti noi abbiamo di ferire o sostenere, iniziare a rendersi conto anche dei diversi impatti delle proprie parole a seconda dello status e del ruolo.

Human Skills: valorizzazione della diversità e inclusione, empatia, comunicazione positiva ed efficace

Istruzioni:

- 1) Su due fogli di carta di colore diverso (ROSSO e VERDE, per esempio) chiedere ai partecipanti di tracciare la sagoma di una persona (se il gruppo è numeroso, create 4 gruppi da 5 partecipanti ciascuno).
Una volta tracciata la sagoma su entrambi i fogli, i partecipanti scriveranno frasi scortesie e poco rispettose sulla sagoma del foglio ROSSO. Devono essere frasi rivolte a un'altra persona, come: "sei un/una perdente, non piaci a nessuno, non capisci niente". Fate loro identificare il disegno attribuendogli il nome di una persona inventata, xxx. Dopo che xxx è stato totalmente riempito con una varietà di commenti negativi, chiedete ai partecipanti di accartocciare il loro disegno e poi di riaprirlo.
- 2) Sulla sagoma tracciata sul foglio VERDE i partecipanti ripetono il procedimento. Questa volta, scriveranno solo commenti positivi. Frasi come: "hai fatto un ottimo lavoro, ci tengo alla tua amicizia, ecc."

Variante: per approfondire, se l'ambiente protetto lo consente, chiedete di scrivere sulla sagoma ROSSA almeno un commento negativo che hanno ricevuto nella loro vita. Sul foglio VERDE possono poi scrivere un complimento che hanno ricevuto o che VOGLIONO RICEVERE.

Adesso potete chiedere a un partecipante attivo del gruppo di sorreggere i disegni mentre domandate quali sono le differenze tra i due disegni.

Lo sharing time costituisce un'importante parte dell'esercizio stesso (20 min).

Durante il momento di riflessione, aiuta i partecipanti a scoprire che questi disegni sono esempi di ciò che i commenti negativi possono fare a una persona.

- Come è stato?
- Vedi quanto potere hanno le parole? Quanto potere hanno le tue parole? Potresti fare degli esempi presi dalla tua esperienza?
- Puoi far tornare liscia la carta stropicciata? No, allo stesso modo non si può far tornare totalmente come prima una persona che è stata offesa o ferita.

Adesso aiutateli a trovare il significato della metafora "stropicciato=bullizzato", chiedendo:

- Come definiresti una persona che riceve tutti questi commenti negativi in una volta sola, o tutti i giorni per molto tempo? (leggere i commenti) → bullizzata.

Il bullismo può distruggere l'immagine di sé che una persona ha e spesso compromette anche il linguaggio del corpo di quella persona e il modo in cui agisce ed è.

Sono persone ferite e stropicciate. LE RUGHE SULLA CARTA RAPPRESENTANO LE CICATRICI SU UNA PERSONA. SI PUÒ GUARIRE DALLE FERITE, MA IL RICORDO RIMANE.

- Cosa puoi/vuoi fare diversamente, sulla base di questa attività e di questa riflessione? (...essere più consapevole quando uso le parole, ricordare che possono avere un impatto doloroso, in particolare nei confronti delle persone sulle quali esercito una certa influenza come i miei amici, la mia famiglia, i più giovani, ecc.)

LOG OUT E CHIUSURA (10 min)

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé

Istruzioni:

Insegnate al gruppo una canzone facile, possibilmente con due (o più) parti, in modo tale che possa essere eseguita a due voci o in gruppo. Esempi di canzoni:

- People walk in the power: <https://www.youtube.com/watch?v=xOw2zvD8zu8> [Fonte: PYE]

ATTIVITÀ LENTE GAP

In che punto del flusso della sessione: Attività principale

Durata: 45 minuti, incluso lo sharing time

NOTA: si raccomanda di far scuotere il proprio corpo ai partecipanti, in modo da cambiare l'energia prima di continuare con l'attività seguente.

UN PASSO AVANTI

Obiettivi:

L'intento di UN PASSO AVANTI è quello di imparare a riconoscere come il potere e il privilegio possono influenzare le nostre vite anche quando non ne siamo consapevoli. La maggior parte delle persone svantaggiate sa già di esserlo, anche se intuitivamente, pertanto questa attività serve a far capire ai privilegiati che lo sono. Questa attività può essere uno strumento potente per evidenziare il privilegio strutturale e far riflettere i partecipanti sui propri privilegi rispetto a quelli degli altri, ma potrebbe anche comportare un rischio intrinseco di perpetuare involontariamente il privilegio, per questo motivo abbiamo ridotto al minimo le affermazioni più a rischio. Abbiamo anche aggiunto alcune domande che evidenziano i punti di forza dei gruppi meno privilegiati (come conoscere più lingue o avere stretti legami familiari estesi), in modo da minimizzare la sensazione di emarginazione.

Lo scopo è quello di indagare lo status sociale e i ruoli e privilegi ad esso associati, non per incolpare qualcuno per il fatto di avere più privilegi o di ricevere più aiuto nel raggiungimento dei propri obiettivi, ma per avere l'opportunità di riconoscere sia gli ostacoli che il potere/le opportunità di crescita che sperimentiamo nella nostra vita.

Attività: Fate disporre i partecipanti su una linea retta, lasciando dello spazio per muoversi in avanti e indietro. Fateli muovere in avanti e indietro, come indicato di seguito, fino alla fine

dell'esercizio. Alla fine, dovrebbero trovarsi in posizioni diverse tra loro, con i più privilegiati davanti.

Istruzioni per i partecipanti: Fate un passo avanti o indietro per ogni affermazione. Se siete in dubbio, restate fermi.

Ecco le affermazioni:

Fai un passo avanti se sei un ragazzo

Fai un passo avanti se la tua prima lingua è l'italiano

Fai un passo avanti se parli due o più lingue, o il dialetto della tua famiglia

Fai un passo avanti se uno dei tuoi genitori è laureato

Fai un passo avanti se uno dei tuoi genitori ha un lavoro

Fai un passo avanti se sei già andato a vedere un film

Fai un passo avanti se hai già visto il mare

Fai un passo avanti se hai già visto il deserto

Fai un passo avanti se ha una camera tua

Fai un passo avanti se la tua famiglia è europea

Fai un passo avanti se vivi con entrambi i genitori

Fai un passo avanti se in casa hai una TV

Fai un passo avanti se a casa hai una connessione a Internet

Fai un passo avanti se puoi giocare ogni giorno con i giochi portatili

Fai un passo avanti se hai avuto un telefono cellulare prima dei dodici anni

Fai un passo avanti se consumi un pasto con la tua famiglia ogni giorno

Fai un passo avanti se puoi tornare a casa da scuola da solo

Fai un passo avanti se la tua famiglia si assicura che tu abbia fatto i compiti e studiato

Fai un passo avanti se la tua famiglia si complimenta con te quando prendi un bel voto

Fai un passo avanti se la tua famiglia ti aiuta a fare i compiti quando ne hai bisogno

Fai un passo avanti se la tua famiglia ti lascia scegliere come vestirti

Fai un passo avanti se la tua famiglia ti lascia scegliere quale scuola frequentare

Fai un passo avanti se la tua famiglia ti lascia scegliere come e cosa fare da grande

Fai un passo avanti se ti è capitato di insegnare qualcosa a qualcuno della tua famiglia

Fai un passo avanti se aiuti i tuoi compagni quando sono in difficoltà

Fai un passo avanti se sai esprimere i tuoi sentimenti

Fai un passo avanti se sai cosa farai da grande

Fai un passo avanti se sai cosa farai domani

Fai un passo avanti se sai cosa farai da grande

Fai un passo avanti se sai cosa farai domani

Fai un passo avanti se credi di possedere capacità creative

Fai un passo avanti se credi di possedere capacità interpersonali e ti piace fare amicizia

Fai un passo avanti se credi di capire gli altri

Fai un passo avanti se non sei MAI stato discriminato per il tuo aspetto fisico

Fai un passo avanti se non sei MAI stato discriminato per le tue origini

Fai un passo avanti se non sei MAI stato discriminato per il tuo sesso

Fai un passo avanti se non hai MAI assistito a una brutta discussione (famiglia, amici, estranei)
Fai un passo avanti se non hai MAI visto cose che NON VOLEVI vedere
Fai un passo avanti se sai che è possibile studiare grazie alle borse di studio

Alla fine dell'attività, rimanete nelle posizioni finali, non muovetevi subito.

Sharing time: 20 min

- Cosa vedi nella sala? Sei sorpreso del punto in cui ti trovi? Come ci si sente a essere davanti? Al centro? Dietro?
- In che modo le persone vicine a te riflettono o non riflettono la tua comunità?
- Come ti senti rispetto al posto che occupi nella sala rispetto agli altri? Come ti senti rispetto al posto che occupano gli altri nella sala rispetto a te?
- Cosa pensi significhino i passi avanti e i passi indietro? (in che modo si collegano ai privilegi? E perché?)
- Cosa ti è passato per la testa mentre andavi avanti e indietro?
- Quale delle affermazioni hai trovato più significativa o ti ha aperto gli occhi? Perché?
- Quale delle affermazioni ti ha ferito, se ce n'è stata una? Perché?
- Cosa dice la tua posizione nella sala in merito ai messaggi della società sul tuo valore e sul valore delle persone con livelli di privilegi simili?
- In che modo i privilegi hanno influenzato te, la tua famiglia e la tua comunità, in termini di opportunità e accesso?
- Hai raggiunto qualche nuova conclusione? Se sì, quale di esse ha avuto il maggiore impatto?
- Cosa puoi fare nella tua vita quotidiana nei casi in cui disponi di potere/privilegi? Come, ad esempio, nella prima attività: cosa stavi facendo con il tuo partner?

SESSIONE 6

ORA DI SOGNARE

Come creare una visione comune per la nostra comunità

Quadro/Domini PRINCIPALI: RAPPORTO CON SE STESSI, RELAZIONE CON GLI ALTRI

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Concezione positiva di sé, consapevolezza emotiva, espressione di sé
- Relazione con gli altri
- Apprezzamento della diversità e inclusione
- Lavoro di gruppo e collaborazione

OBIETTIVI:

- Esplorare e condividere le nostre prospettive individuali sul mondo e la comunità di appartenenza
- Costruire una visione esente da stereotipi e collaborativa su un argomento specifico
- Dare il via a un progetto di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Pennarelli di dimensioni medie, uno per partecipante
- Fogli di carta/cartoline vuote

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta
- Pennarelli di dimensioni medie, uno per partecipante
- Fogli di carta/cartoline vuote


FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - DISCO DETECTIVE
LOG-IN
OBIETTIVI

15 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA
AVAWORLD O CAMBIARE LE NORME (ATTIVITÀ LENTE GAP) 

20 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - TEMPO DI PROGETTO
VISUALIZZAZIONE e VISIONE DI COMUNITÀ

45 min

LOG OUT E CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (15 min): DISCO DETECTIVE

Scopo: prestare attenzione ai dettagli, improvvisazione, utilizzare il corpo

Human Skills: espressione di sé, fiducia in se stessi, relazione con gli altri

Istruzioni:

Un partecipante deve guidare il resto del gruppo in una danza, cambiando i movimenti in modo tale da

non rendere evidente che lo sta facendo. Un altro partecipante sarà il detective e dovrà indovinare chi sta guidando la danza. Il detective dispone di tre tentativi, quindi si unisce al gruppo.

Il leader della danza esce dal gruppo e diventa il nuovo detective.

FASE 1: fate alzare in piedi il gruppo e chiedete a qualcuno di svolgere il ruolo di detective.

FASE 2: fate uscire il detective. [Waiting Room online]

FASE 3: quando il detective è uscito dalla stanza, scegliete tra i giocatori chi sarà il “ballerino segreto”, il quale stabilirà un movimento di danza che tutti dovranno imitare.

FASE 4: quando tutti stanno danzando, il detective torna nella stanza e dispone di tre tentativi per indovinare chi è il “ballerino segreto”.

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- C'è qualcosa in cui vi siete imbattuti recentemente che vi ha dato speranza o ispirazione?
- Se aveste un telecomando con un solo pulsante in grado di controllare un aspetto della vostra vita, quale sarebbe questo aspetto?

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) – AVAWORLD

Scopo: immaginazione, ascolto, attenzione, capacità di raccontare storie, coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, relazione con gli altri, fiducia in se stessi, collaborazione

Istruzioni:

- DITE agli studenti che dovranno creare degli avatar per un mondo virtuale. Dite loro che può trattarsi di qualunque tipo di rappresentazione di sé stessi, simile o diversa da loro (se vogliono, possono disegnare qualcosa che non abbia sembianze umane, ad esempio piante, animali, oggetti, forme o qualsiasi altra cosa, astratta o reale), con l'avvertenza che sarà questa l'immagine che le altre persone avranno di loro nel mondo. L'avatar può essere disegnato o ispirato a immagini presenti su Internet, giornali, ecc.
- DATE agli studenti 5 minuti di tempo per il completamento dell'attività.
- CHIEDETE agli studenti di mostrare i rispettivi avatar in piccoli gruppi.

DISTRIBUITE il ****foglio degli avatar** e dite agli studenti di SCEGLIERE un avatar tra le sagome presenti nel foglio.

****Foglio degli avatar:** *(preparato preliminarmente dal facilitatore) raffigura 10 personaggi, professioni o ruoli altamente stereotipati, sulla base dell'aspetto: politico (uomo, bianco), segretaria (donna, sensuale), casalinga (donna, media età, indaffarata), scienziato (uomo, porta gli occhiali, magro).*

CAMBIARE LE NORME (Per ragazzi e ragazze insieme) da “Choices: Empowering boys and girls to change gender norms: A curriculum for 10 to 14 year olds in Nigeria. Save the Children International 2019”

Obiettivi:

- I ragazzi e le ragazze tenderanno a rispecchiare i rispettivi ruoli di genere tradizionalmente attribuiti.
- Ragazzi e ragazze inizieranno a pensare a quali azioni devono compiere per cambiare le percezioni negative in merito ai ruoli di genere.

Tempo richiesto: 45 minuti.

In che punto del flusso della sessione: attività scintilla + log-in e riscaldamento

NOTA: se si sceglie questa attività scintilla con l’obiettivo della lente GAP, sarà necessario integrarla nell’attività di log-in e di riscaldamento. Si raccomanda di far scuotere il proprio corpo ai partecipanti, in modo da cambiare l’energia prima di continuare con l’attività seguente.

Materiale necessario: Fogli A4, matite, temperini e gomme

Discussione di apertura:

Ragazzi e ragazze hanno diversi ruoli all’interno delle nostre comunità, ruoli che si sono stabiliti come accettabili per le comunità stesse. Qualsiasi cambiamento di questi ruoli sarà visto come anomalo e una sfida allo status quo.

Attività:

Fornite a ogni bambino un foglio A4 e una matita. Spiegate ai partecipanti che state per leggere una serie di affermazioni: se sono d’accordo dovranno disegnare una faccia sorridente, mentre se non lo sono disegneranno una faccia triste. Chiedete ai partecipanti di contrassegnare le loro risposte/disegni con un numero corrispondente a quello delle frasi che state per leggere. Fornite ai partecipanti un esempio.

Dopo ogni affermazione e risposta da parte dei partecipanti, formulate queste domande:

- Sei d’accordo o non sei d’accordo con questa frase?
- Cosa credi che si possa fare per cambiarla?

Nota per il facilitatore:

Nel caso in cui i partecipanti abbiano difficoltà a disegnare le facce sorridenti e tristi, è possibile chiedere loro di fornire una risposta spostandosi verso il lato destro o sinistro della stanza: il lato sinistro rappresenterà la faccia triste (chi non è d’accordo con l’affermazione) e il lato destro la faccia sorridente (chi è d’accordo con l’affermazione). Mano a mano che si formulano le diverse domande, i partecipanti potranno cambiare lato in base alla propria percezione della singola affermazione.

1. Non bisogna lasciare che i ragazzi cucinino, lavino i piatti o facciano le pulizie di casa.
2. È meglio mandare a scuola un ragazzo invece di una ragazza.
3. Il sogno di una ragazza dovrebbe essere quello di sposarsi e avere dei figli.
4. I maschi non devono piangere.
5. Se aiuta sua sorella a fare i lavori di casa, un ragazzo è un debole.
6. Non c’è niente di sbagliato se una ragazza giovane sposa un uomo anziano.

7. L'educazione di una ragazza deve interrompersi quando si sposa.
8. Dovrebbero essere i genitori a scegliere un marito o una moglie per i loro figli.
9. Una ragazza non dovrebbe andare all'università prima di sposarsi.
10. Solo o maschi possono essere soldati o poliziotti.
11. Le femmine possono diventare solo insegnanti e infermiere.
12. Una ragazza non può essere presidente o sindaco.
13. I maschi devono prendersi cura dei neonati.
14. Solo i ragazzi lavorano nelle fattorie.
15. Le ragazze possono essere ingegneri.
16. Le ragazze possono essere meccanici.
17. I ragazzi possono cucinare.
18. Le ragazze devono restare sempre a casa.
19. I ragazzi e gli uomini sono gli unici che devono occuparsi di guadagnare i soldi per la famiglia.
20. Le ragazze possono allevare animali.

Discussione:


Come potreste dare un contributo ad educare gli altri sulle idee negative relative ai ruoli di ragazzi e ragazze?

Fare delle scelte: Chiedete a tutti i partecipanti: Supponete di fare una scelta. Che scelta fareste voi?

- Scegliereste di continuare a discriminare tra ragazzi e ragazze?
- Scegliereste di cambiare il vostro comportamento per educare gli altri ad eliminare le discriminazioni tra ragazzi e ragazze

LO SHARING TIME COSTITUISCE UN'IMPORTANTE PARTE DELL'ESERCIZIO STESSO

- Al termine, chiedete loro di riflettere sulle scelte compiute: quale sagoma hanno scelto e perché?
- In cosa questo avatar si differenzia dal primo?
- Qualcuno voleva usare un avatar del genere opposto ma poi ha deciso di non farlo? In questo caso, perché no? GENERE
- Cosa non vi è piaciuto del primo e del secondo avatar? Perché?

LENTE DIGITAL: potreste anche voler introdurre una riflessione sul modo in cui ritengono che diverse persone reagiranno al loro avatar in contesti differenti. – Vi rappresenterebbe nei confronti dei vostri amici? Del vostro insegnante? Dei vostri genitori o nonni? Di uno sconosciuto incontrato per strada 

RICEVERE FEEDBACK

(PUÒ ESSERE USATO IN QUALSIASI SHARING TIME TRA LE SESSIONI 6-7-8-9-10)

Introdurre l'argomento: Feedback

DITE ai partecipanti:

*Un modo che hanno le persone che ci stanno intorno per aiutarci a ottenere i nostri obiettivi è fornirci un feedback. Qualcuno di voi sa cos'è il "feedback"? [Ascoltate le risposte dei bambini]
Il feedback consiste nel dire a qualcuno cosa ha fatto bene e dove può migliorare. Il feedback può essere positivo e costruttivo. Positivo vuol dire: mi piace quello che stai facendo, continua così! Il feedback costruttivo è un suggerimento a fare qualcosa in modo diverso. A volte possiamo provare tristezza o imbarazzo quando riceviamo un feedback costruttivo. Non c'è nulla di sbagliato in questo sentimento. Quando abbiamo una mentalità di crescita, però, possiamo vedere il feedback come un'informazione preziosa, di cui prima non eravamo a conoscenza, che ci aiuta a imparare e crescere.*

Come possiamo ricevere il feedback? Ecco alcuni suggerimenti:

- *Fare respiri profondi per rilassarsi e ascoltare con chiarezza*
- *Praticare l'ascolto attivo*
- *Fare domande se sono necessari chiarimenti*
- *Ringraziare la persona che ha fornito il feedback*
- *Ricordate che, se qualcuno dedica del tempo a darvi del feedback, significa che si interessa per voi e vuole che abbiate successo.*

Esercizio guidato: Ricevere feedback

DITE ai partecipanti:

Ora vi racconterò la storia di un ragazzo di nome Christian, un appassionato di computer che da grande vuole lavorare nel settore informatico. Vuole chiedere al suo insegnante un feedback su come sta andando nelle lezioni di informatica per migliorare le sue capacità.

Trovate un partner. Un partner è Christian e l'altro è l'insegnante. Christian si esercita a chiedere all'insegnante di fornire un feedback. Quindi i partner si scambiano i ruoli, per fare in modo che ognuno occupi sia il ruolo di Christian che dell'insegnante.

Ora ci eserciteremo con la ricezione del feedback. Una persona sarà l'insegnante e fornirà un feedback a Christian. L'insegnante potrà fornire il feedback che desidera, senza però dimenticare che dovrà essere costruttivo, rispettoso e specifico. L'altra persona sarà Christian, che riceverà il feedback; Quindi i partner si scambiano i ruoli, per fare in modo che ognuno occupi sia il ruolo di Christian che dell'insegnante.

Dare ai bambini il tempo di portare a termine l'esercizio, camminando tra i partner per ascoltare e fornire i suggerimenti necessari. Quindi effettuare un momento di riflessione con i bambini, utilizzando le seguenti domande:

- 1.** *Che sensazioni avete avuto quando avete chiesto un feedback?*
- 2.** *Che sensazioni avete avuto quando avete ricevuto un feedback?*
- 3.** *Chi è una persona a voi vicina a cui vorreste chiedere un feedback? Perché?*

ATTIVITÀ PRINCIPALE (60 min) – VISUALIZZAZIONE E VISIONE DI COMUNITÀ

Scopo: visualizzare ed esplorare una riflessione priva di inibizioni sulla comunità, iniziare a pensare alla comunità e al futuro, indagare su sogni e speranze per il futuro

Human Skills: auto-consapevolezza ed espressione di sé, relazione con gli altri, apprezzamento della diversità e inclusione, collaborazione

Istruzioni:

FASE 1 (15 min): Rilassamento e visualizzazione della comunità ideale

Iniziate facendo brainstorming sul significato di comunità, ossia il gruppo di persone a cui si sente di appartenere, prima di comunicare ai partecipanti che stanno per intraprendere un viaggio interiore verso un luogo in cui tutti i sogni sono possibili e verso una perfetta comunità inclusiva.

Presentare quindi i fondamenti della visualizzazione: è come sognare da svegli.

In questo caso è guidata in quanto, lungo il percorso, chiederete alle persone di immaginare determinate cose.

Indicate loro che si tratta di un'esperienza personale e che, qualsiasi cosa venga loro in mente, andrà bene: ognuno ha infatti un'esperienza diversa con la visualizzazione. Ad alcuni ricorda un film realistico, mentre altre persone non vedono nulla, anche se potrebbero provare emozioni o evocare alcune idee. Dite loro che non ha importanza la forma che assume l'esperienza, in quanto l'idea consiste esclusivamente nel seguire il filo conduttore e vedere cosa succede.

Ora potete aggiungere: “Sono la vostra immaginazione e la vostra esperienza, per cui è importante seguire qualsiasi cosa che vi venga in mente. Non c'è un modo sbagliato di svolgere questa attività, anche se vi addormentate. È preferibile restare svegli, ma se vi addormentate non preoccupatevi”.

Accompagnate il processo con della musica di meditazione.

Continuate: “Ora iniziate mettendovi in una posizione comoda, potete stare seduti sulla sedia o sul pavimento. Stendete le braccia e le gambe, perché così potrete essere più aperti al vostro io interno. Ora chiudete gli occhi. Se non vi fa piacere avere gli occhi completamente chiusi, potete socchiuderli e rilassare lo sguardo... Iniziate a sentire come il respiro entra ed esce dal corpo... Notate la sensazione dell'aria che passa attraverso il naso o le labbra. Non fate nulla di speciale, basta sentire il respiro che entra ed esce... Ora prendete un respiro profondo fino a gonfiare e far salire la pancia... Quando rilasciate il respiro, la pancia scende. Inspirare... Espirare...” [Ripetere lentamente alcune volte]

“Ora prestate attenzione al contatto tra il corpo e la sedia o il pavimento.

Notate come, con la successiva espirazione, il contatto tra il corpo e la sedia o il pavimento diventa più forte.

È come se steste sprofondando nella sedia o nel pavimento.

Inspirare... Espirare...” [Ripetere lentamente alcune volte]

“Ora stiamo per intraprendere un viaggio verso il luogo della comunità perfetta”.

“Iniziamo immaginando che siate in piedi, con una porta di fronte a voi.

Fermatevi un momento a vedere che aspetto ha questa porta. È grande o piccola, stretta o larga? Ha un colore? Com'è? C'è qualcosa scritto sulla porta? Ora immaginate di allungare la mano e passarla sulla porta. Quando siete pronti, apritela e passate dall'altra parte”.

“ORA SIETE NEL LUOGO DELLA COMUNITÀ PERFETTA, DOVE OGNI COSA PER VOI IMPORTANTE HA LUOGO E HA UN PROPRIO SPAZIO”.

NOTA: PARTENDO DA QUESTA FRASE, È POSSIBILE INIZIARE AD AFFRONTARE QUALSIASI ARGOMENTO IN PROGRAMMA, ADATTANDO LA VISUALIZZAZIONE DI CONSEGUENZA (ES. DIVERSITÀ, GENERE, IDENTITÀ DIGITALE O QUALSIASI ALTRO ARGOMENTO SPECIFICO).

“Guardatevi attorno. È un luogo grande o piccolo? È luminoso o scuro? Siete all'esterno? O all'interno? Fermatevi un momento per apprezzare il luogo in cui vi trovate. Che sensazioni ha l'essere nel luogo perfetto per voi? Ora invitate a entrare altri membri della comunità. Guardate cosa succede. Chi è presente? Ci sono i vostri familiari? Amici? Insegnanti? Ci sono tante persone? Sono uomini? Donne? Che aspetto hanno? Parlano tutti la stessa lingua? Ci sono esseri umani, animali o elementi della natura come dune, deserti o alberi? Qualcos'altro? Che aspetto hanno le cose che si trovano intorno?”.

“Qui tutti sono felici, soddisfatti, al sicuro. Cosa stanno facendo? Come parlano tra sé? Ora dedicate un momento ad osservare e a parlare con le persone che vi stanno intorno. Cosa le rende felici?

Cosa vi rende felici in questo luogo? Dedicate un momento ad osservare la vostra comunità perfetta e a godervi qualsiasi altro pensiero che vi venga in mente. Infine, ringraziate la vostra comunità per il tempo trascorso con voi e salutetela, sapendo che in qualsiasi momento potete tornare qui. Ora attraversate nuovamente la porta, chiudetela e lentamente sentite che tornate nella stanza. Sgranchitevi le mani e i piedi, stendete le braccia e le gambe e, quando sarete pronti, aprite gli occhi”.

FASE 2 (40 min): – Visione di comunità: “Esplorare le caratteristiche e i valori della vostra comunità ideale”

Tempo per le arti visive (10 min)

Ora dite loro di dedicare alcuni minuti (5 min) a fare un disegno che rappresenti la comunità ideale che hanno visitato nel corso della visualizzazione. Se qualcuno non ha visto alcuna immagine, può fare uso dell'arte del disegno per esprimere i sentimenti e le sensazioni provate nel corso dell'esperienza.

Sharing time per l'intero gruppo (10 min)

“Ora, se ve la sentite, mostrate il vostro disegno alla telecamera così possiamo fare una mostra d'arte. Dedichiamo un minuto a osservare tutti i disegni. Cosa notate nei disegni? Quali schemi individuate?”. Per voi è stato facile entrare nella visualizzazione o avete avuto alcune difficoltà? Rispondete sì o no (online nella chat). Se sì, l'interazione con il vostro spirito creativo e coinvolgente vi ha permesso di essere più saggi? Rispondete sì o no (online nella chat). Se non vi siete visti o sentiti a vostro agio nel viaggio, come è stata questa esperienza? Ascoltiamo alcune opinioni.

Definire la mia comunità ideale (20 min)

VERSIONE IN PRESENZA. Ora consegnate dei post-it a tutti i partecipanti.

- Chiedete loro di scrivere le dieci cose che apprezzano di più nella propria comunità sognata o ideale, una su ogni post-it (ad esempio: “onestà”, “ricchezza”, ecc.). Va bene qualsiasi aspetto che li ha resi veramente felici nella visualizzazione. Se non possono fare riferimento a qualcosa che è successo nel corso della visualizzazione, chiedere ai partecipanti di fare brainstorming per creare un elenco degli

aspetti che credono che debba avere la propria comunità ideale. Esempio di domande di brainstorming: “Vorreste che le persone nella vostra comunità siano maggiormente empatiche l’una verso l’altra. Che siano più ricche? Che godano di maggiore libertà?”.

- Quando ognuno avrà preparato dieci post-it, chiedete ai partecipanti di scrivere il proprio nome sul RETRO di ognuno di essi e di sparpagliarli di fronte a sé (su un tabellone, una lavagna a fogli mobili, una scrivania, ecc.) in modo tale che tutti possano vederli e avere una buona panoramica sulla MAPPA MENTALE in formazione.
- Ora date ai partecipanti 5 minuti per osservare attentamente tutti i post-it e cambiare qualcosa delle proprie risposte, se lo desiderano. Dite loro di lasciarsi pure ispirare dagli altri per affinare la propria visione della comunità ideale. Possono anche parlare delle rispettive riflessioni e porsi domande sul significato dei post-it reciproci.
- Comunicate ai partecipanti che hanno 30 secondi per scegliere i tre post-it di minore importanza per loro e scartarli. Cercate di essere rigorosi con i tempi per fare in modo che agiscano d’istinto.
- Ripetete l’ultimo passaggio e concedete 30 secondi per scartare altri due post-it.
- Infine, ripetete il passaggio e concedete 30 secondi per scartare altri due post-it. Ora in ogni MAPPA MENTALE dovrebbero esserci tre post-it, quelli con i valori più importanti. **CONSERVATE LA MAPPA MENTALE PERCHÉ NE AVRETE BISOGNO PER LA PROSSIMA SESSIONE.**

VERSIONE ONLINE

- La procedura è identica e viene svolta con un apposito strumento online che offre la possibilità di usare una grande tela, su cui è possibile fare lo zoom e in cui tutti i partecipanti possono contribuire. Assegnate a ogni partecipante uno spazio su cui lavorare o, in alternativa, create un documento online condiviso, in cui ogni persona inserisca una sezione con il rispettivo nome in cui inserire i propri valori.
- Iniziate chiedendo ai partecipanti di scrivere dieci cose nei post-it virtuali della lavagna online,
- quindi indicate a ognuno di loro di sparpagliare i propri post-it e condividete il vostro schermo per fare in modo che tutti possano vedere e prendere ispirazione da altri partecipanti.
- Concedete trenta secondi per scegliere i tre post-it meno importanti per loro, collocandoli sulla parte laterale dell’area di lavoro. Se utilizzate un documento online, fate in modo che ognuno sbarri i valori di minore importanza.
- Quindi date ai partecipanti 30 secondi per eliminare altri due valori e proseguite.

Ora comunicate ai partecipanti che questo è stato il primo passo per la realizzazione di un PBL di progetto, che andrete a spiegare meglio nella sessione successiva. (SI VEDA LA TABELLA 12, FASI FONDAMENTALI PER IL PBL)

LOG OUT E CHIUSURA (10 min)

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l’ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé

Istruzioni:

“In una parola e con un suono, descrivete come vi state sentendo in questo momento” (online nella chat).

PBL – APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTI

COMPONENTI PRINCIPALI DELLA PROGETTAZIONE PBL

COMPONENTE	AZIONE	ESEMPI
1. IMPOSTAZIONE DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Impostazione del tema/domande generali per il progetto se è stato assegnato un tema ▶ Spiega ai partecipanti il processo del progetto (ricorda, trasparenza e chiarezza sono importanti per i partecipanti per seguirli!) 	<p>Il tema è salute e nutrizione. (UNITÀ 6)</p>
2. AREE/PROSPETTIVE DI INTERESSE SUL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Puoi guidare usando visualizzazione o conversazione, in cui i partecipanti hanno grandi fogli di carta e possono fare brainstorming ▶ Il tuo ruolo è quello di condurre facendo delle domande (non racconti) porre quante più domande possibile per restringere il più possibile il campo 	<p>Chiedi loro: “Cosa hai imparato durante il Programma che vorresti condividere con il tuo gruppo/comunità?” Usa una mappa mentale.</p> <p>L'argomento emerso è il consumo di zucchero. (UNITÀ 6)</p>
3. RAGGRUPPAMENTO IN BASE A INTERESSE, RUOLI, NOTEKEEPER	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Una volta fatta la mappa mentale, permetti ai ragazzi di discutere – scambiare sui loro interessi ▶ Facilita la formazione di gruppi basati sui temi che interessano di più ▶ Ogni gruppo dovrebbe avere un segretario e man mano che il progetto si sviluppa, ogni persona dovrebbe avere un ruolo nel team (a seconda del progetto, ci saranno ruoli diversi) 	<p>(UNITÀ 7)</p>
4. DOMANDA GUIDA E FEEDBACK LOOP	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Progetto: un'azione su un argomento di interesse, espressa utilizzando espressioni e comunicazione artistica. L'azione è finalizzata a far conoscere la nostra voce, alla connessione con una comunità e ad offrire a questa comunità un contributo positivo. ▶ Il progetto si attiva partendo da una domanda guida che dovrebbe essere coinvolgente per i giovani, aperta (quindi, non avere una risposta “sì” o “no”) e non avere una risposta ovvia o ricercabile su Internet o nei libri. 	<p>(UNITÀ 7 e seguenti)</p> <p>Come possiamo far sì che le madri - riducano il consumo di zucchero? Facilitatore: “Perché pensi</p>

	<p>▶ La DOMANDA GUIDA deve avere: PAROLA CHE INDIRIZZA: Perché, Come, ... UN SOGGETTO, una persona o un'entità, un "chi": noi ... i ragazzi... Un'AZIONE/SFIDA: costruire, realizzare, creare, pianificare, includere... UN PUBBLICO/SCOPO: i genitori, gli insegnanti...</p> <p>▶ Concentrati prima sull'interesse condiviso da tutti piuttosto che sulla domanda. Andando avanti, scoprirai come soddisfare il tuo interesse formulando al meglio la domanda. Sarà la domanda stessa a rivelarti se ti sei posto nel modo più corretto</p> <p>▶ La domanda guida dovrà essere affrontata/rivisitata in ogni sessione, con meccanismo che chiameremo FEEDBACK LOOP, controllando:</p> <p>▶ Ci sono altre informazioni di cui hai bisogno?</p> <p>▶ Come il tuo progetto risponde/affronta la domanda?</p> <p>▶ La tua domanda di guida è ancora la domanda che interessa a tutti voi?</p> <p>▶ C'è bisogno di aggiustare il tiro?</p>	<p>che il consumo di zucchero sia un argomento importante per la tua comunità?"</p> <p>Studenti: "Perché nella nostra comunità consumano enormi quantità di zucchero nelle bevande mentre bevono molte tazze di tè/caffè al giorno, mentre i bambini e le persone giovani hanno grandi quantità di succo confezionato e bevande gassate e patatine."</p> <p>F: "Chi è il gruppo target del tuo progetto?"</p> <p>S: "madri che sono le caregiver primarie nella nostra comunità"</p> <p>F: "Come condividerai con loro le tue conoscenze?"</p> <p>S: "Creando una campagna porta a porta, in cui discutiamo con le madri le basi del cibo sano, l'effetto del consumo alimentare sulla salute, le differenze tra zuccheri trasformati e non trasformati e come fare scelte alimentari più sane e trovare alternative più sane per gli alimenti comuni".</p>
<p>5. RICERCA</p>	<p>▶ Ricerca e saperne di più sull'argomento. Le risorse includono Internet, parlare con i familiari o i membri della comunità. Mantieni i gruppi concentrati sulla ricerca, iniziando con le domande:</p> <p>▶ Cosa sappiamo già dell'argomento?</p> <p>▶ Quali altre domande abbiamo al riguardo?</p> <p>▶ Cosa vogliamo dire agli altri sull'argomento?</p> <p>▶ Quali sono le altre competenze che dobbiamo imparare per il progetto?</p>	<p>(UNITÀ 7,8)</p>
<p>6. INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO</p>	<p>▶ Come si inizia? Le domande seguenti ti aiuteranno a restringere il campo:</p> <p>▶ Chi è il tuo pubblico?</p> <p>▶ A nome di chi stai parlando? (voi, i giovani, i cittadini della vostra</p>	<p>F: "Chi è il tuo pubblico?"</p> <p>S: "madri, nostri amici, studenti della nostra scuola, nostri vicini e nostri parenti".</p> <p>F: "Chi stai parlando come</p>

	<p>comunità/etnia/paese?)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Di quali informazioni hai bisogno? ▶ Quali forme d'arte vuoi usare? ▶ Quali sono i vari ruoli di cui avrai bisogno nel team? 	<p>/per conto di?"</p> <p>S: "i giovani partecipano a Fantasia dopo il programma scolastico a Esna"</p> <p>F: "Quali forme d'arte sei interessato a usare?"</p> <p>S: "disegno"</p> <p>(UNITÀ 8,9,10)</p>
7. INIZIARE A REALIZZARE IL PROGETTO	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Definisci i passaggi del progetto, ricordando quanto segue: ▶ Rispondere/Rivedere la domanda di guida: ▶ Che aspetto avrà un buon progetto? Vuoi considerare di esempi di progetti che ti sono piaciuti e hanno funzionato? ▶ Come sarà il TUO progetto? 	<p>Crea uno spettacolo", coinvolgi il pubblico alla celebrazione, coinvolgi il pubblico nella tua comunità</p>
7. LAVORO SUL PROGETTO		(UNITÀ 9,10)
8. PROVE PER LA CELEBRAZIONE		(UNITÀ 11)
9. CELEBRAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Invita le famiglie e la comunità a celebrare insieme! 	(UNITÀ 12)

SESSIONE 7

ORA DI FARCELA

Come esprimere e sostenere le nostre opinioni in un team.

Quadro/Domini PRINCIPALI:

CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, SKILLS RELAZIONALI, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Espressione di sé
- Empatia
- Comunicazione positiva ed efficace
- Lavoro di gruppo e collaborazione
- Pensiero creativo

OBIETTIVI:

- iniziare a lavorare a un progetto di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani: creare gruppi e utilizzare una domanda motrice
- Aumentare le capacità di negoziazione e di lavoro in gruppo
- Costruire una visione esente da stereotipi e collaborativa su un argomento specifico

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist, colori, fogli di carta
- Breakout rooms (online)
- Jamboard/tela zoomabile (online), lavagna a fogli mobili (in presenza)

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta, pastelli, nastro adesivo

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - SENTIRE LA PIOGGIA
LOG-IN
OBIETTIVI

15 min
10 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - IL DOODLE COLLETTIVO O JAM THE WORD
O COLONIA SU MARTE (LENTE GAP) 🔍

15 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - TEMPO DI PROGETTO
TEAM E DOMANDE MOTRICI

40 min

LOG OUT E CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (15 min): SENTIRE LA PIOGGIA

Scopo: concentrazione, utilizzare il corpo, creare legami

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri, lavoro di gruppo e collaborazione

Istruzioni:

Questo è un ottimo gioco per creare un'energia positiva nella parte iniziale di una sessione, in quanto permette a tutti di concentrarsi su un obiettivo comune.

1. L'obiettivo consiste nel creare il suono di una tempesta usando solo il nostro corpo. Per questa attività è necessario restare in silenzio.
2. Voi inizierete un'azione, quindi si unirà la persona alla vostra destra (in modalità online è possibile definire l'ordine dei partecipanti utilizzando la funzione Rinomina), quindi il partecipante alla sua destra e così via, fino a creare un'onda in tutto il cerchio. Quando sarà nuovamente il vostro turno (in qualità di leader), darete inizio a un'azione diversa, creando così una seconda onda.
3. Dite ai partecipanti che devono imitare attentamente i movimenti della persona che si trova alla loro sinistra e di non cambiare le movenze finché quest'ultima non lo farà. Cercate di incoraggiarli a non concentrarsi sul "leader" ma sul compagno a sinistra.
4. Azione I: strofinare le mani l'una contro l'altra (il vento).
5. Azione II: colpire con un dito il palmo della mano (le prime gocce di pioggia).
6. Azione III: usare 4 dita (le gocce di pioggia aumentano).
7. Azione IV: battere le mani con forza (la tempesta diventa più intensa).
8. Azione V: battere sul pavimento o sulle cosce (suoni di tuono!).
9. Dopo un forte crescendo, ripetere tutte le attività in ordine inverso, per simulare la fase finale della tempesta, fino a strofinare nuovamente le mani l'una contro l'altra.
10. Quindi fermarsi, in perfetto silenzio.
11. Riflettete se è stato raggiunto lo scopo di imitare il suono di una foresta pluviale. Chiedete agli studenti se esistono altre attività che si potrebbero aggiungere per rendere l'esercizio più realistico, ad esempio alzarsi in piedi e battere i piedi a terra per imitare il tuono. Chiedete quali altri suoni ambientali è possibile creare usando solo il corpo umano.
12. Per ampliare l'azione, dividete gli studenti in gruppi e concedete loro 5 minuti per creare un proprio paesaggio sonoro. Chiedete a ogni gruppo di dividerlo con gli altri.

LOG-IN (10 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- ▶ Qual è la sfida più impegnativa che affrontate nei primi 30 minuti della giornata?
- ▶ Se foste un colore, quale sarebbe?

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (25 min) - IL DOODLE COLLETTIVO

Scopo: stabilire la fiducia creativa, collaborare e costruire la capacità di lavorare insieme

Human Skills: creatività, comunicazione positiva, lavoro di gruppo

Istruzioni:

Versione in presenza

1. Formate un gruppo di 5-6 persone, che si disporranno a piccoli cerchi. Consegnate un foglio di carta o una cartolina e una penna a ciascun partecipante, che dovrà scrivere il proprio nome sul retro.
2. Ora dite: “Avete 30 secondi per disegnare una forma e passare il foglio a sinistra (o a destra – attenersi a una sola direzione) con un colore a scelta. Nessuna linea può uscire dal foglio”.
3. “Ora disegnate qualcosa (un oggetto, una persona o un animale) partendo dalla forma che avete ricevuto dal compagno vicino a voi e poi passate il foglio. Avete 30 secondi”.
4. Al termine dei 30 secondi dite: “Passate il foglio”. I partecipanti hanno 30 secondi per passare il foglio alla persona alla loro sinistra e aggiungere altri contenuti a quello che hanno ricevuto dal compagno precedente.
5. Ogni 30 secondi dite: “Passate il foglio”. Nel caso dei bambini potete contare ad alta voce. L’esercizio continua finché il foglio di carta non torna al proprietario originale.
6. Dite: “Basta”, dopodiché ogni studente dovrà prendere il proprio foglio di carta, esaminarlo e individuarne la sezione più importante, che colorerà utilizzando un colore a piacere. Quindi prenderà altri colori e riempirà TUTTI gli spazi dell’elaborato artistico.

Versione online

Formate gruppi di 5-6 persone usando la funzione Rinomina.

Utilizzate uno strumento lavagna online che metta a disposizione una grande tela zoomabile (ad esempio un mural, ecc.). Create un post-it per ogni partecipante e disponeteli in cerchio, lasciando al di sotto uno spazio per l’immagine. Nel primo passaggio chiedete ai partecipanti di disegnare un’immagine e di aggiungerla sotto al proprio nome sulla lavagna. Per i passaggi successivi, ogni persona trascinerà l’immagine e la passerà alla persona successiva nel cerchio. Se non utilizzate una lavagna online, raccomandiamo l’uso di uno strumento collaborativo come Google Docs per collocare e passare le immagini, creando per ogni partecipante una sezione in cui posizionare la rispettiva immagine. In alternativa è possibile ricorrere a Slack, facendo in modo che, ad ogni passaggio, ciascun partecipante invii tramite messaggio privato un’immagine al giocatore successivo.

SECONDA POSSIBILITÀ PER LA VERSIONE ONLINE - JAM THE WORD (online)

Scopo: stabilire la fiducia creativa, collaborare e costruire la capacità di lavorare insieme

Human Skills: creatività, relazione, ascolto, capacità di raccontare, fiducia in sé stessi, collaborazione

Istruzioni:

Aprite una Jamboard (un’estensione di Google, fondamentalmente una lavagna bianca condivisa) e condividete il link con tutti i partecipanti alla videoconferenza.

Scegliete qualcuno per parlare di una cosa per la quale oggi prova una vera passione. L’argomento prescelto (ad esempio, guardare Netflix, inviare e-mail, dinosauri) fungerà da ispirazione per l’elaborato artistico collaborativo.

In Jamboard, gli strumenti sul lato sinistro offrono a tutti la possibilità di tracciare segni, aggiungere immagini, ecc. per creare una singola immagine ispirata a quella “grande passione”.

Stabilite un limite di tempo, ad esempio 10 minuti, e incoraggiate tutti a partecipare.

La cosa più interessante è che l’immagine, alla fine, sarà un incredibile miscuglio di idee e interpretazioni, costruite in modo creativo l’una sull’altra.

Breve sharing time:

Com’è andata? Quali sono state le difficoltà incontrate? Cosa è stato divertente?

Quali qualità o capacità sono state usate nel corso del processo?

Colonia su Marte (da *Arte di ascoltare e mondi possibili*, di Marianella Sclavi)

Obiettivi:

Questo gioco si prefigge l'obiettivo di riflettere sulle tendenze di generalizzazione e categorizzazione delle persone sulla base di alcune informazioni disponibili. Classificare le persone in base a origine, professione, credenze religiose o altri aspetti significa semplificare complessità che rende ognuno di noi diverso. Gli stereotipi e i pregiudizi prendono origine da queste generalizzazioni.

Tempo richiesto: 25 minuti **In che punto del flusso della sessione:** Attività scintilla

NOTA: se si sceglie questa attività scintilla con l'obiettivo della lente GAP, sarà necessario accorciare le fasi di log-in e di riscaldamento fino a un massimo di 15 min in totale.

Materiali/Preparazione:

Scena iniziale: Sulla terra, la natura difficilmente potrà garantire la sopravvivenza dell'uomo a lungo termine. Da anni, le agenzie spaziali di tutto il mondo cercano di aprire nuove possibilità di colonizzazione di altri pianeti. Siete stati selezionati per prendere parte a una missione spaziale in cui verranno svolti esperimenti sulla vita umana su Marte, per cui dovrete atterrare sul "pianeta rosso" e fondare una nuova colonia che possa ospitare una società prospera. Solo altre 6 persone potranno entrare nell'astronave. Il tempo per poter scegliere si sta esaurendo. Non potranno prendere parte tutte le persone disponibili. L'Agenzia spaziale europea ha ricevuto i curriculum dei seguenti candidati:

NOTA: il gruppo di 13 ruoli sarà deciso dagli educatori. Solo come esempio: ARCHITETTO, ATLETA, ATTIVISTA, CIECO, CUOCO, POLITICO, OMOSESSUALE, AGENTE DI POLIZIA ARMATO, PROSTITUTA, GIOVANE DONNA INCINTA, PRETE, STUDENTE DI SCUOLA MEDIA. Vi è stato chiesto di scegliere 6 persone con cui vorreste lavorare nel corso della missione su Marte e scartare le altre 7. Si tratta di un viaggio molto pericoloso, per cui vi serviranno 6 persone utili per fare in modo che la vostra piccola colonia sopravviva.

Dovrete essere molto convincenti quando spiegherete perché 6 di queste persone sono utili, a differenza delle altre 7. Gli studenti scelgono 6 partecipanti e spiegano le proprie motivazioni. Possono scrivere le scelte compiute sulla lavagna. 3... 2... 1... Decollo! Nell'astronave ci sono solo le 6 persone prescelte.

Nel frattempo l'agenzia spaziale è riuscita a reperire nuove informazioni sui candidati. Solo come esempio:

Architetto: Silvia, 22 anni, si è appena laureata in progettazione di giardini con una tesi sulla funzione delle siepi sempreverdi nei giardini di Versailles.

Atleta: Maria, 86 anni, ha vinto la medaglia d'oro nei 100 m stile libero alle Olimpiadi di Melbourne del 1956.

Attivista: Luca, 23, è un militante di estrema destra; disoccupato, trascorre il suo tempo in

palestra o facendo il teppista allo stadio.

Cieco: John, 29, è diventato cieco in seguito a un incidente ed è professore di Fisica presso il MIT di Boston. Ha ottime capacità di risoluzione dei problemi.

Cuoco: Sandra, 26, lavorava in una mensa ospedaliera prima di essere incarcerata con l'accusa di aver avvelenato tre pazienti.

Studente di scuola media: Edoardo, 13 anni, genio dell'informatica. Ha ricevuto in regalo il primo PC portatile quando aveva 5 anni. Collabora con una società di software della Silicon Valley. È robusto e atletico.

Debriefing:

- Ora che disponete di tutte le informazioni, come credete che sia andata la spedizione?
- Sulla base di quali elementi avete scelto un personaggio anziché un altro?
- Cosa è cambiato nella vostra percezione quando avete avuto accesso alle informazioni complete?
- Credete che nella vostra vita sia capitato di valutare una persona sulla base di informazioni incomplete o di un'idea semplificata?
- Nella vostra vita quotidiana credete di dover prendere decisioni sulla base degli stereotipi?

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (15 min) - LA TORRE DI BICCHIERINI (in presenza)

Scopo: immaginazione, ascolto, attenzione, capacità di raccontare storie, coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, comunicazione positiva, lavoro di gruppo, gestione positiva dei conflitti

Istruzioni:

Create gruppi di 5-6 partecipanti. Usate bicchierini, elastici e dello spago. Legate 6 pezzi di spago di uguale lunghezza (circa 30-60 cm) a un elastico. Ogni gruppo riceve questo strumento e 6 bicchierini.

La sfida per il gruppo consiste nel costruire una piramide utilizzando i bicchierini di carta (3 in basso, 2 al centro e 1 in alto; è possibile aumentare il numero).

I membri del gruppo non possono toccare i bicchierini con le mani o con qualsiasi altra parte del corpo, anche se un bicchierino cade a terra. Ogni persona tiene un'estremità di ciascun pezzo di spago legato all'elastico e il gruppo usa questo strumento per prendere i bicchierini e posizzarli l'uno sull'altro, dilatando l'elastico e facendolo tornare alla sua forma naturale.

Alcuni gruppi potrebbero essere in grado di portare a termine l'attività in breve tempo, mentre altri dovranno provare più volte prima di riuscire nell'intento. È difficile non avere il desiderio di rinunciare in caso di frustrazione e questa rappresenta una preziosa per fare in modo che i giovani possano apprendere in un ambiente sicuro.

Alcuni gruppi hanno avuto bisogno di soli 2 minuti, altri hanno raggiunto l'obiettivo in 10 minuti, altri ancora non ci sono riusciti affatto. Potete fare in modo che i gruppi che finiscono per primi guardino e incoraggino i compagni che stanno ancora svolgendo l'attività, per aggiungere una certa "pressione" ma anche per dare sostegno (dipende dalla dinamica del gruppo non creare un ambiente troppo stressante).

[Fonte: <http://mssepp.blogspot.com/2012/11/teamwork-cup-stack.html>]

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (15 min) - CACCIA AL TESORO (online)

Scopo: mettere il team di fronte a una sfida per creare coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, comunicazione positiva, lavoro di gruppo, gestione positiva dei conflitti

Istruzioni:

- Potete organizzare un'unica sfida per il team in caso di gruppo di ridotte dimensioni. Se il gruppo è grande, potete suddividerlo in team più piccoli usando la funzione di breakout room.
- Date ai partecipanti un elenco di oggetti (elencandoli uno per uno) che possono trovare facilmente a casa o nel luogo in cui si trovano e chiedete loro di collocarli davanti alla telecamera per fare in modo che il facilitatore possa fotografarli.
- Per ogni oggetto trovato viene assegnato un punto, per cui l'obiettivo consiste nell'ottenere il maggior numero di punti possibile (ad esempio, se l'oggetto in questione viene trovato da tre persone del team A e da due persone del team B, il punto verrà assegnato al team A), oltre a una divertente fotografia come bonus!
- Potete anche dividere il gruppo in più breakout room, ognuna delle quali potrà inviare l'immagine al facilitatore utilizzando la funzionalità di chat o via e-mail.

ATTIVITÀ PRINCIPALE (40 min) - TEAM E DOMANDE MOTRICI

Scopo: comprendere cos'è un progetto e cosa ci si attende, formare piccoli gruppi focalizzati su un argomento di interesse comune, definire argomenti di gruppo e immaginare un progetto come un team.

Human Skills: comunicazione positiva ed efficace, lavoro di gruppo e collaborazione, pensiero creativo e risoluzione dei problemi

Istruzioni:

FASE 3: Suddivisione in gruppi (20 min)

- Chiedere a ogni persona di osservare la MAPPA MENTALE e leggere nuovamente i post-it dell'ultima sessione, quindi dare loro 5 minuti per aggiungere o approfondire gli aspetti su cui vorrebbero saperne di più.
- **Per scoprire gli ambiti a cui danno maggior importanza**, potreste voler guidare la riflessione: "Cosa è importante per la vostra comunità per quanto riguarda... (es. diversità, inclusione, identità, tolleranza, competenze digitali)
Cosa ne pensate di... (argomento stabilito)?
Quali di queste conoscenze trasmetterete alla vostra comunità?".
- Votate gli argomenti di maggiore interesse per l'intero gruppo. Due possibilità:
 - Ogni ragazzo dispone di 2 voti. Il facilitatore legge l'elenco di argomenti della mappa mentale e i ragazzi alzano la mano per esprimere il proprio voto. Gli argomenti più votati diventano le tematiche del progetto. Il numero dipende dalle dimensioni del gruppo principale, dalla composizione e dagli interessi personali.
 - Scrivete gli argomenti della mappa mentale su fogli di carta separati e appendeteli al muro (online su un documento di Google Docs). Ogni studente può scrivere il numero 1 sull'elemento preferito e il numero 2 sulla seconda scelta. Gli argomenti più votati diventano le tematiche del progetto.
- **Formate i gruppi.** Come decidere chi inserire in ogni gruppo. Scegliere gli argomenti e dividere i partecipanti in gruppi può essere difficoltoso a questa età. Come è comprensibile, i ragazzi preferiscono essere nello stesso gruppo dei loro amici. È importante dar loro una scelta, ma anche mantenere un criterio di equità nei confronti di tutti. I progetti riescono meglio quando i partecipanti nutrono un sincero interesse per l'argomento in discussione. Incoraggiatevi quindi a scegliere in base all'argomento e non per ragioni di amicizia. I facilitatori dovrebbero formare rapidamente i gruppi e annunciarne i membri in modo divertente, ad esempio con una certa pomposità e forse dando ai ragazzi anche un premio.

FASE 4: Condividere con i gruppi formati cosa è un progetto (5 min)

1- Cos'è un progetto? Un progetto è un'azione a cui date importanza, che si concentra sui collegamenti, sul rendere la comunità un luogo migliore e su tutti gli aspetti che andremo a toccare nel periodo trascorso insieme, tra cui l'espressione di sé creativa e artistica dei partecipanti.

Ogni gruppo lavorerà insieme come un team per esaminare un argomento della mappa mentale correlata (a scelta del facilitatore). I partecipanti effettueranno ulteriori ricerche sull'argomento e insieme decideranno in che modo sia possibile aiutare la comunità condividendo informazioni ad esso attinenti.

Nota: affrontiamo la gestione di un progetto utilizzando la tecnica denominata apprendimento basato su progetti, ossia:

- la massima applicazione pratica dell'apprendimento esperienziale;
- un processo tra pari che offre una soluzione creativa e collaborativa a una sfida reale e che ingloba l'intero ciclo del progetto (ideazione, sviluppo con feedback loops, realizzazione, celebrazione), promosso dai facilitatori;
- un processo basato sulle domande, che rafforza il pensiero creativo e critico, la mentalità orientata alle soluzioni, la collaborazione e le capacità comunicative positive ed efficaci necessarie nell'ambiente di lavoro. Per rispondere a una domanda motrice e proseguire, i partecipanti dovranno fare molto più che semplicemente ricordare delle informazioni. Oltre a usare tutte le life skills sopra descritte, gli alunni dovranno anche esercitare il pensiero astratto e imparare a lavorare come un team.

2- Date ai ragazzi la seguente struttura per la definizione dei loro progetti:

- **Pensate ad alcuni modi per comunicare alla comunità questo argomento importante.**
- **Mostrate il motivo per cui l'argomento è importante per la comunità.**
- **Mostrate qual è la vostra scelta/voce in merito all'argomento.**

3- Indicate ai ragazzi che un buon progetto è:

- **Creativo, usando l'arte e l'immaginazione per comunicare con gli altri.**
- **Collaborativo, collaborando come un team con il contributo di tutti.**
- **Critico, realizzando un cambiamento positivo nella comunità.**

FASE 5: GENERARE UNA DOMANDA MOTRICE (15')

Linee guida per le domande motrici:

- Il progetto dovrebbe disporre di una domanda motrice, ossia una domanda coinvolgente per i giovani, a risposta aperta (non una risposta di tipo "sì/no") e la cui risposta non sia ovvia o reperibile su Internet o in un libro.
- Una DOMANDA MOTRICE deve avere:
 - PAROLE INTRODUTTIVE: come, perché...
 - Un OGGETTO, una persona o un gruppo, un "chi": noi, la comunità...
- Un'AZIONE/SFIDA: costruire, realizzare, creare, programmare, includere...
- Un DESTINATARIO/SCOPO: la mia comunità, i genitori, gli insegnanti...

CHIEDETE ai partecipanti di fornirvi alcuni esempi di domande guida.

Non devono essere profonde o complesse, solo soddisfare i criteri sopra descritti.

CHIEDETE ai partecipanti di TENTARE di sviluppare una domanda guida in ognuno dei gruppi formati.

Come gruppo, per quale aspetto vorreste dare una risposta, risolvere, aiutare... se le risposte non si presentano immediatamente, lasciate che il processo fluisca in modo naturale e assegnatelo come compito per la prossima volta. La giusta domanda motrice si presenterà non appena il team inizierà a funzionare come tale e a indagare sull'argomento. Fidatevi del processo.

Usare le seguenti domande di aiuterà a definire l'idea:

- Chi è il vostro pubblico?
- State parlando in che veste o per conto di chi? Come giovani o come cittadini della comunità, etnia o paese?
- Quali informazioni dovete reperire?
- Qual è la cosa più importante da dire o da mostrare alla comunità in merito a questo argomento? È divertente? Interessante? Attraente? Pericolo? Positivo/negativo per voi?

FASE 6: RUOLI DI TEAM e FASI SUCCESSIVE (5 min)

1. ESPLORARE L'IMPORTANZA DEI RUOLI E SCEGLIERE UNA PERSONA CHE PRENDA NOTE

In ogni team dovrete avere UNA persona che prenda note, un giornalista, che:

- **documenterà il percorso e**
- **monitorerà i progressi compiuti, le necessità e i ruoli, per evitare che il team possa perdersi.**

2. ESPLORARE L'ARGOMENTO

Fate riferimento alla struttura del progetto

(punto 2, fase 2, da scrivere su una lavagna a fogli mobili o su una slide) e iniziate a fare brainstorming con queste domande:

- Cosa sappiamo già su questo argomento?
- Quali domande abbiamo in merito ad esso?
- Cosa vogliamo dire agli altri di questo argomento?
- Cosa potrebbe far AMARE agli altri il nostro progetto? Offrire loro del cibo, farli ridere? Farli ballare? Guardare un video? Ascoltare un podcast?

Se oggi c'è ancora del tempo e c'è un buon scambio di idee, non fatevi sfuggire eventuali scintille creative che li aiuteranno a visualizzare il processo o l'azione principale del progetto.

LOG OUT (10 min)

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo, motivazione

Human Skills: espressione di sé, lavoro di gruppo

Istruzioni:

Oggi ogni gruppo concluderà la sessione creando una stretta di mano, un gesto celebrativo o il nome di una mascotte (a vostra scelta) e lo presenteranno agli altri come chiusura.

SESSIONE 8

ORA DI PROGETTARE

Come trasformare idee e ispirazioni in un progetto.

Quadro/Domini PRINCIPALI: CONSAPEVOLEZZA SOCIALE, SKILLS RELAZIONALI, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di gruppo e collaborazione
- Spirito di iniziativa e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva

OBIETTIVI:

- Aumentare l'automotivazione e la mentalità orientata agli obiettivi
- Esercitare la mentalità di crescita e orientata alle soluzioni
- Avanzare verso un progetto di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani
- Iniziare a delineare il progetto

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Breakout rooms (online)
- Jamboard/tela zoomabile (online), lavagna a fogli mobili (in presenza)
- Barattolo, virtuale o reale

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - LA MACCHINA UMANA O (ATTIVITÀ SULLA MENTALITÀ DI CRESCITA sulla consapevolezza delle risorse/del supporto)
LOG-IN - IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO O (ATTIVITÀ PER LA MENTALITÀ DI CRESCITA sulla consapevolezza delle risorse/del supporto)
OBIETTIVI

15 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE - LA PAROLA MAGICA
o CAMBIARE LA SCENA

15 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - TEMPO DI PROGETTO
INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO

60 min

CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (15 min): LA MACCHINA UMANA (online e in presenza)

Scopo: coesione con il gruppo, utilizzare il corpo

Human Skills: creatività, collaborazione, spirito di iniziativa

Istruzioni:

In questa attività di gruppo, i partecipanti si muovono e lavorano insieme in un modo che genera energia e promuove la collaborazione. Uno alla volta, i membri del gruppo diventano parte della “macchina”, ciascuno con un movimento fisico e un suono diverso, finché l'intero gruppo non lavora in modo coordinato, come una macchina umana. Potreste voler svolgere l'attività con l'intero gruppo o con gruppi ridotti, in base al numero totale di partecipanti e al formato del programma (online o in presenza).

Disponetevi in un grande cerchio. Spiegate al gruppo che il compito consiste nel creare una macchina umana, di cui ogni persona diverrà una parte in movimento. Una persona entra nel cerchio e inizia a fare un suono e un movimento fisico ripetitivo (ad esempio, dicendo “hop hop hop” mentre fa ruotare un braccio). Dopo 5 secondi, un'altra persona entra nel cerchio e si unisce alla prima, facendo un diverso suono e movimento. Continuare a costruire la macchina finché tutti non ne formeranno parte, ciascuno con il proprio movimento e suono. Se il gruppo ha meno di 20 partecipanti è possibile smantellare la macchina, una persona alla volta.

LOG-IN (15 min) - GRATITUDINE o IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO (online e in presenza)

Scopo: esercitare la creatività, la gratitudine e l'apprezzamento come abitudini di benessere

Human Skills: inclusività, comunicazione efficace e positiva, empatia e compassione

Istruzioni:

FASE 1: Preparate in anticipo un barattolo reale o virtuale

Questo log-in richiede che il facilitatore prepari un barattolo (andrà bene anche una scatola) per il formato in presenza e un mural/jamboard con post-it ANONIMI per il formato online.

Decorate il barattolo con nastri, adesivi, glitter o qualsiasi altra cosa a piacimento. Scegliete una decorazione o un tema anche per il barattolo virtuale.

FASE 2: CHIEDETE a ogni partecipante di pensare almeno a UNA cosa per la quale È GRATO, UNA cosa CHE APPREZZA MOLTO (forse anche un attributo relativo a una persona del gruppo).

Potreste dire: “Può essere una cosa semplice, come essere grati per la bevanda preferita, oppure profonda come l'amore di una persona cara o di un amico intimo. **Fate la stessa cosa quando uscite dalla sessione successiva.** Non scrivete il vostro nome sul post-it, solo quello della persona per la quale siete grati (se pertinente). Al termine avrete un barattolo pieno di motivi per cui essere grati della vostra vita e del tempo che abbiamo trascorso insieme”.

FASE 3: Dite una cosa per la quale siete grati (se possibile non quella scritta nel barattolo).

NOTA: questo esercizio può aiutare a coltivare una pratica personale per esprimere gratitudine (se viene svolta ogni giorno a casa). Quando siete di umore negativo e avete bisogno di tirarvi un po' su, potete prendere dal barattolo alcune note per ricordare a voi stessi chi e cosa c'è di positivo nella vostra vita.

ATTIVITÀ SULLA MENTALITÀ DI CRESCITA RELATIVA ALLA consapevolezza delle risorse/del supporto

Qualcuno può aiutarmi con...

Svolgiamo un gioco in cui tutti sono in cerchio. Il facilitatore tiene una palla e parla di qualcosa per cui ha necessità dell'aiuto del gruppo. Ad esempio: "Mi piace giocare a calcio e mi piacerebbe migliorare. Qualcuno può aiutarmi a migliorare a calcio?". I bambini che sentono di poter essere d'aiuto alzeranno la mano. Il facilitatore lancerà la palla a uno di questi bambini, il quale ripeterà il processo di richiesta d'aiuto per qualcosa e lancerà la palla a un altro bambino. Ripetere l'esercizio alcune volte.

DITE ai partecipanti:

"Come potete vedere, in questa classe oggi ci sono diverse persone che possono aiutarci a raggiungere i nostri obiettivi. Sappiamo di non poterlo fare da soli: ci sono infatti molte persone che possono accompagnarci lungo il cammino, tra questi i nostri famigliari, gli amici, gli insegnanti e i membri della nostra comunità. Mentre ci impegniamo per raggiungere i nostri obiettivi, è importante essere consapevoli delle persone che ci circonda e che possono aiutarci a farlo".

Esercizio guidato: Disegnare la mappa del supporto

DITE ai partecipanti:

"Ora creeremo una mappa visiva di tutte le persone che possono aiutarci a raggiungere i nostri obiettivi".

Queste sono le istruzioni:

- 1. Al centro del foglio disegnate un piccolo cerchio, che rappresenta voi! Al suo interno potete scrivere il vostro nome o disegnare un vostro ritratto.*
- 2. Attorno al primo cerchio disegnate uno un po' più grande, che rappresenta i vostri amici e la vostra famiglia. Disegnate delle immagini o scrivete i nomi di famigliari e amici che possono aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi.*
- 3. Attorno al secondo cerchio disegnate uno un po' più grande, che rappresenta l'ambiente della scuola e gli insegnanti. Disegnate delle immagini o scrivete delle persone che, a scuola, possono aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi.*
- 4. Tracciate un ultimo cerchio attorno al terzo, che rappresenta la vostra comunità e qualsiasi altra persona che può aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi. Disegnate delle immagini o scrivete delle persone che, nella comunità, possono aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi.*

Dopo che i bambini avranno finito di disegnare le mappe, affiggetele nella classe; quindi, fate in modo che i bambini vedano le mappe dei compagni. Chiedete ai bambini quali analogie e differenze vedono nelle mappe. Sottolineate il fatto che tutti noi abbiamo delle persone che possono aiutarci a imparare e a crescere per raggiungere i nostri obiettivi.

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (15 min) - LA PAROLA MAGICA (in presenza)

Scopo: immaginazione, ascolto, attenzione, capacità di raccontare storie, coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, relazione con gli altri, fiducia in se stessi, collaborazione

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di formare un cerchio. I partecipanti tendono destra la mano, con il palmo rivolto verso l'alto, verso la persona alla loro destra, mentre l'indice sinistro punta verso il compagno a sinistra, al di sopra della sua mano destra con il palmo in alto. Una persona sta al centro del cerchio.

Chiedete ai partecipanti di decidere una parola magica, che può essere una parola qualsiasi, come gelato, giardinaggio, correre, blu o bici. La persona al centro inizia a raccontare una storia e, quando pronuncia la parola magica, i partecipanti cercano di afferrare il dito indice della persona che hanno a destra, allo stesso tempo cercando di sollevare la mano sinistra per evitare di farsi prendere dall'altro compagno. La difficoltà per la persona al centro del cerchio consiste nell'inserire la parola magica nella storia in modo inaspettato, e volendo può fare delle finte, pronunciando parole simili a quella magica per indurre i partecipanti a reagire al momento sbagliato. Dopo alcuni tentativi, il partecipante che è al centro del cerchio sceglie un compagno che lo sostituisca. Esiste la possibilità di svolgere questo gioco in una lingua diversa, visto che non è necessaria la conoscenza linguistica, basta mantenere la concentrazione.

ATTIVITÀ ENERGIZZANTE (15') - CAMBIARE LA SCENA (online)

Scopo: immaginazione, ascolto, attenzione, capacità di raccontare storie, coesione del gruppo.

Human Skills: creatività, relazione con gli altri, fiducia in se stessi, collaborazione

Ognuno esce dal campo di visione della telecamera, senza però spegnerla. Il facilitatore indica a tutti di farsi nuovamente inquadrare come se _____ (inserire: umore, situazione, espressione del viso).

Potete eseguire questo esercizio diverse volte di seguito, con istruzioni divertenti che possono essere:

Rientrate come se...

- Entrando in una stanza vi rendete conto che si tratta di una festa a sorpresa e voi siete il festeggiato.
- Avete appena avuto la migliore idea del mondo.
- Avete appena trovato 20€ in tasca. Ecc.

ATTIVITÀ PRINCIPALE (60 min) - TEMPO DI PROGETTO - INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO

Scopo:

- ripassare la domanda guida;
- organizzare il lavoro dei team nel progetto, dividere i ruoli;
- stabilire la struttura del progetto, definendone l'obiettivo e il piano d'azione;
- decidere i passi successivi.

Human Skills: comunicazione positiva ed efficace, lavoro di gruppo e collaborazione, pensiero creativo e risoluzione dei problemi

Istruzioni:

(Prosegue dall'Unità 7) Iniziare a delineare il progetto.

Nei gruppi formati nella scorsa sessione (breakout rooms online), discutere una o più domande guida:

1. DOMANDA MOTRICE: È sempre la domanda a cui tutti voi siete interessati?

La domanda motrice deve essere esaminata/rivista all'inizio di ogni sessione del progetto, come **FEEDBACK LOOP**, per controllare:

- La domanda motrice è sempre la domanda a cui tutti voi siete interessati? Vorreste modificarla in qualche modo?
- quale aspetto della domanda dà risposta o si rivolge il progetto?
- Ci sono altre informazioni di cui avete bisogno?

2. INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO


Rivedere/iniziare a rispondere: in che modo potete iniziare a rispondere alla domanda guida attraverso il progetto?

USARE ALTRE DOMANDE VI AIUTERÀ a definire la vostra idea (potete riassumere le domande per i partecipanti su una lavagna a fogli mobili, tramite slide o condividendole sulla chat, a seconda del formato del programma e delle preferenze personali):

- Quali informazioni dovete reperire?
- Quali forme d'arte siete interessati a usare?
- Quali sono i diversi ruoli di cui avrete bisogno nel team?
- Quali sono le migliori risorse in questo gruppo e presso il centro? Nel gruppo ci sono dei talenti speciali? Vogliamo usare alcuni materiali speciali del workshop? Ci sono conoscenti nella comunità di cui vogliamo usufruire?
- Che tipo di arte apprezziamo tutti noi? Musica? Pittura? Recitazione?
- Cosa potrebbe far AMARE agli altri il nostro progetto? Offrire loro del cibo, farli ridere? Farli ballare? Farli toccare nuovi materiali?

I gruppi dovrebbero discutere insieme di questi aspetti, mentre la persona prescelta annota informazioni importanti e soprattutto le decisioni prese!

Potrebbe essere utile usare una lavagna a fogli mobili o una slide con la domanda motrice, seguita da sezioni in cui descrivere sommariamente gli aspetti che devono essere ancora compresi per poter creare un piano e infine la domanda e un canale da utilizzare per darvi risposta.

LENTE DIGITAL: potete sfruttare questa occasione come opportunità per parlare dei pro e dei contro delle diverse fonti, ad esempio fare ricerche su Google, chiedere agli amici, ecc., degli elementi di validità delle fonti, come ad esempio evitare di manipolarle, e del reperimento di informazioni affidabili online. 

3. PENSARE AL RISULTATO – PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Per prima cosa annotare tutte le idee e delineare l'immagine che dovrà avere il risultato, la presentazione del progetto.

Usate queste domande:

- Come sarà il risultato/la presentazione? Un gioco? Una canzone? Un video? Un podcast? Un esperimento scientifico? Un poster? Un evento?
- Dove si terrà la nostra presentazione? Su un palco? Su una scrivania? All'esterno? Online?
- Chi parlerà, canterà, reciterà, dipingerà, cucinerà, ecc.?
- Di quali materiali avrete bisogno? Cibo? Vernici? Carta? Bottiglie di plastica?
- Quali sono le diverse parti del progetto o come potete dividere il lavoro? Ricerca? Scrittura? Raccolta dei materiali? Disegno? Costruzione?

LOG OUT E CHIUSURA (10 min) – LA ROSA E LA SPINA

Scopo: coscienza di sé e della collettività quando si lascia l'ambiente sicuro e inclusivo

Human Skills: espressione di sé e consapevolezza

Istruzioni:

A turno, tutti parlano di una rosa (una cosa positiva) e di una spina (una cosa negativa) della giornata trascorsa insieme (online nella chat).

Al termine, ognuno fa il gesto di gettare la spina e tenere la rosa, come prezioso simbolo della giornata. Fate voi per primi la dimostrazione.

SESSIONE 9

ORA DELL'AZIONE

Come lavorare con motivazione e perseveranza

Quadro/Domini PRINCIPALI:

SKILLS RELAZIONALI, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE E MENTALITÀ DI CRESCITA

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di gruppo e collaborazione
- Spirito di iniziativa e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva
- Perseveranza
- Motivazione e gratitudine

OBIETTIVI:

- Aumentare l'automotivazione e la mentalità orientata agli obiettivi
- Esercitare la mentalità di crescita e orientata alle soluzioni
- Avanzare verso un progetto di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani
- Lavorare al progetto

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Breakout rooms (online)
- Jamboard/tela zoomabile (online), lavagna a fogli mobili (in presenza)
- Barattolo, virtuale o reale

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO (CONTINUA)

RISCALDAMENTO - MIMA L'OPPOSTO

LOG-IN

OBIETTIVI

15 min

10 min

5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA/ENERGIZZANTE

TRIS O (ATTIVITÀ SULLA MENTALITÀ DI CRESCITA sulla tolleranza della frustrazione)

20 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - TEMPO DI PROGETTO

INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO

60 min

CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (15 min) – MIMA L'OPPOSTO

Scopo: coinvolgimento ed espressione corporea, assumere il rischio creativo

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Chiedete a coppie di persone (online: in breakout rooms) di scambiare informazioni personali su coppie prestabilite di valori opposti (ad esempio il maggiore successo e difficoltà, il maggiore punto di forza e debolezza, la cosa che più mette a proprio agio/disagio, progresso/stagnazione, consapevolezza/confusione, ecc.).

- Date ai partecipanti cinque minuti, quindi richiamate l'intero gruppo.
- In base alle informazioni ottenute durante la discussione, ogni persona dovrà introdurre il partner senza usare parole, semplicemente mimando i DUE valori opposti, l'uno dopo l'altro. Da una prospettiva di genere sarebbe consigliabile non mimare l'opposto in modo stereotipato o caricaturale. Si lascia all'immaginazione di ognuno svolgere questo gioco introduttivo non verbale in modo divertente ma rispettoso. **NON È NECESSARIO** rivelare il significato dei gesti se qualcuno preferisce non farlo (ad esempio, in caso di argomenti sensibili). 🔍

LOG-IN (10 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

- ➔ “In DUE PAROLE come vi sentite dopo il gioco?”
- ➔ “Se poteste cambiarvi il nome, quale scegliereste?”

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) TRIS

Scopo: coesione del gruppo, lavoro di gruppo, mentalità orientata alle soluzioni

Human Skills: spirito di iniziativa, lavoro di gruppo, motivazione

Istruzioni:

TRIS (IN PRESENZA)

- Dividete il gruppo in due o tre squadre (da 6 o al massimo 8 persone) e inviate ognuna di esse a un diverso angolo dello spazio educativo. Ogni gruppo si divide quindi in due sottogruppi (dimensioni del gruppo: 3-4 studenti). Ogni sottogruppo giocherà la propria partita.
- Preparate i cerchi: 3 righe di 3 cerchi in ciascun angolo, dove ogni sottogruppo giocherà la propria partita.
- Ogni team è composto ora da 3-4 giocatori.
- Ogni team deve avere tre elementi dello stesso colore del materiale.
- I cerchi sono a una distanza di circa 10-15 metri da dove gli studenti si trovavano nel team.
- Scopo del gioco è avere un team che forma una linea retta (orizzontale, verticale, diagonale) con i materiali del proprio colore, allo stesso tempo impedendo agli altri team di raggiungere lo stesso risultato.
- In ogni momento c'è solo una persona di ogni team che può trovarsi all'interno dei cerchi e collocare

i materiali o modificarne la posizione, per cui in un dato momento nei cerchi si troveranno al massimo due partecipanti.

- I giocatori si scambiano per raggiungere il cerchio, toccandosi alla “base”.
- I giocatori non possono restare nei cerchi per più di 5 secondi, né toccare il materiale dopo averlo sostituito all'interno del cerchio.
- Vince il team che riesce a formare una linea retta con i materiali.

TRIS (online)

- Preparate delle schede da TRIS con nove caselle.
- Queste caselle contengono oggetti di ogni tipo che si trovano comunemente in casa, ma di norma non nei pressi del computer.
- L'obiettivo consiste nel prendere l'oggetto selezionato e fare TRIS.
- La linea retta può essere orizzontale, verticale o diagonale... Per vincere è sufficiente mettere tre elementi in fila.

ATTIVITÀ SULLA mentalità di crescita RELATIVA ALLA tolleranza della frustrazione

DITE ai partecipanti:

“Ora faremo un gioco. Guardate il compagno che si trova accanto a voi dritto negli occhi, senza sbattere le palpebre o ridere. Dovete restare molto seri. Il primo che sbatte le palpebre o ride ha perso. Vediamo per quanto tempo riuscite a non chiudere gli occhi o ridere. Vi cronometrero Proviamo per 30 secondi. Ora per un minuto. Vi è piaciuto?”

[Aumentate gradualmente il tempo per rendere impegnativa questa attività, quindi fate nuovamente questa domanda, ascoltate i partecipanti e confermatene le sensazioni.]

“Quali emozioni avete provato quando, pur sforzandovi al massimo, non siete riusciti a raggiungere il risultato che volevate?”

“Quali pensieri vi sono venuti in mente?”

“Vi presento i Supersentimenti. Sono Sonia Saggezza, Patrizia Pazienza e Carlo Coraggio. Possono aiutarci quando non riusciamo in qualcosa che vorremmo fare e ci sentiamo frustrati”.

Presentate i supereroi scrivendo il loro nome sulla lavagna.

- o SONIA SAGGEZZA è una supereroina che ci aiuta a pensare chiaramente per aiutarci a sapere cosa possiamo cambiare e cosa non possiamo cambiare in una determinata situazione. Ci fa domande del tipo: Cosa ne pensi? Cosa puoi cambiare in questa situazione? Cosa NON puoi cambiare?
- o PATRIZIA PAZIENZA è una supereroina che ci aiuta a restare calmi, essere pazienti e accettare le situazioni che non possiamo cambiare. Ci può suggerire dei modi per calmare la nostra rabbia quando ci sentiamo frustrati, ad esempio respirando profondamente e rilassando corpo e mente.
- o CARLO CORAGGIO è un supereroe che ci aiuta con idee su come risolvere una determinata situazione e ci spinge all'azione.

Esercizio guidato: Gestire la frustrazione.

Ora che li conosciamo, facciamoci aiutare da loro. Formate dei gruppi da quattro, in ognuno dei quali ci sarà:

1. Qualcuno che rappresenta Sonia.

2. Qualcuno che rappresenta Patrizia.
3. Qualcuno che rappresenta Carlo.
4. Qualcuno che si trova in una situazione in cui non può ottenere quello e vuole e che sarà la “persona frustrata”.

Il facilitatore fornirà a ciascun gruppo un esempio di situazione frustrante in cui un partecipante non riesce a ottenere qualcosa per cui si sta sforzando al massimo. Abbiamo tre situazioni: (1) prendere un buon voto in matematica, (2) creare una squadra di calcio, (3) fare un nuovo amico. La “persona frustrata” descriverà dettagliatamente la propria situazione al gruppo.

Quindi, i supereroi interverranno e, seguendo i suggerimenti indicati per il singolo ruolo, aiuteranno l'altro personaggio. Ricordate che, in ogni caso, interverrà sempre per prima Sonia, seguita dagli altri due.

Dare 5-10 minuti ai partecipanti per esercitarsi, quindi chiedere ai gruppi di rappresentare la situazione per la classe.

Con l'intera classe confrontarsi sulle seguenti domande:

- Pensate che i supereroi potrebbero dire qualcos'altro al personaggio?
- Cosa succederebbe se questi supereroi non venissero in suo aiuto?
- Pensate che i Supersentimenti? che abbiamo rappresentato oggi potrebbero aiutarvi in situazioni in cui non riuscite ad ottenere quello che volete anche se vi impegnate al massimo?
- In che modo potrebbero aiutarvi?

BREVE SHARING TIME

→ “Com'è andato il gioco? Quale è stato il momento più difficile e stimolante? Come è stato il vostro livello di energia? A cosa avete prestato attenzione?”

ATTIVITÀ PRINCIPALE (60 min) – TEMPO DI PROGETTO

FARE RICERCA E INIZIARE LA REALIZZAZIONE

Scopo:

- ripassare la domanda guida;
- fare progressi nel progetto, ideando il piano d'azione e iniziando con le fasi pratiche;
- decidere i passi successivi: cosa ognuno di noi dovrebbe fare prima e durante la prossima riunione.

Human Skills: comunicazione positiva ed efficace, lavoro di gruppo e collaborazione, pensiero creativo e risoluzione dei problemi, perseveranza

Istruzioni: (Prosegue dall'Unità 8)

Lavorare al progetto: fare ricerca e iniziare la realizzazione!

1. IL CICLO DELLE DOMANDE MOTRICI

La domanda motrice deve essere esaminata/rivista, controllando:

- La domanda motrice è sempre la domanda a cui tutti voi siete interessati? Vorreste modificarla in qualche modo?
- A QUALE aspetto della domanda dà risposta o si rivolge il progetto?
- Ci sono altre informazioni di cui avete bisogno?

2. FARE RICERCA E INIZIARE LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

A questo punto il gruppo dovrebbe avere un'idea del progetto e delle sue necessità; ora è il momento di dedicarsi appieno alla realizzazione. Qui trovate alcune indicazioni per agevolare il processo:

ORA DI FARE RICERCA:

- Che aspetto ha un buon progetto?
- Volete portare esempi di progetti che vi sono piaciuti e che hanno funzionato (ad esempio misure antibullismo per rendere la scuola più a misura di bambino, organizzazione di un evento sul bullismo a scuola, creazione di un gioco o di un oggetto, coinvolgimento del pubblico in occasione della celebrazione o all'interno della comunità)?
- Quali sono alcuni esempi di progetti che ricordate positivamente? **PER INIZIARE LA REALIZZAZIONE** bisogna comprendere le fasi di cui si compone il progetto.
- Cosa vorreste ottenere con il progetto?
- Cosa FARETE nel progetto?
Quali forme d'arte userete?
- Qual è il modo più creativo per comunicare l'argomento o la domanda in oggetto?
- Quali competenze sono presenti nel team?
- Quali competenze vorreste sviluppare o utilizzare per il progetto?
- Quali sono i diversi ruoli di cui avrete bisogno nel team? ***NOTA:** in ogni team dovrete avere UNA persona che prenda note, un giornalista, che 1) documenterà il percorso e 2) monitorerà i progressi compiuti, le necessità e i ruoli, per evitare che il team possa perdersi.
- **Quali sono le fasi e le tempistiche per portare a termine il progetto (suddividere il progetto tra il tempo disponibile durante le sessioni e il tempo che siete disposti a dedicare al di fuori): QUAL È il VOSTRO PIANO D'AZIONE?**
- Come interagirà con il pubblico? Chi è il vostro pubblico? Il vostro pubblico è presente alla celebrazione? O si trova nella comunità?
- Sono vostri coetanei o dell'età dei vostri genitori? Sono vostri coetanei o figure in posizione di autorità?
- Cosa volete che il pubblico provi/pensi/riceva dal progetto?

Questa fase della sessione potrebbe rappresentare anche un'opportunità di inserire il design thinking. Alcune delle attività della fase di definizione potrebbero essere significative per strutturare le domande già delineate in termini di desiderabilità (cosa piace alle persone) e fattibilità (cosa possiamo fare)?

LOG OUT E CHIUSURA (5 min)

Scopo: provare ed esprimere gratitudine e motivazione

Human Skills: relazione con gli altri, resilienza

Istruzioni:

IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO

All'uscita dall'ambiente protetto (online o in presenza), ricordate ai partecipanti di aggiungere un post-it cartaceo o virtuale con almeno UNA cosa PER LA QUALE sono grati o che APPREZZANO di un'altra persona all'interno del gruppo. Indicate ai ragazzi di non scrivere il proprio nome sul post-it, solo quello della persona per la quale sono grati (se pertinente). Al termine avranno un barattolo pieno di motivi per cui essere grati della loro vita e del tempo che abbiamo trascorso insieme.

Qui il facilitatore potrebbe voler condividere un esempio reale di giovani che hanno intrapreso un progetto al servizio della propria comunità. Come fonte di ispirazione potete fare riferimento al Tot, modulo 3, tabella 6 e al seguente link:

<https://www.unicef.org/press-releases/21-year-old-sathviga-sridhar-india-wins-first-ever-unicef-climate-comic-contest>

SESSIONE 10

ORA DELL'AZIONE

Come lavorare con motivazione e perseveranza

Quadro/Domini PRINCIPALI:

SKILLS RELAZIONALI, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE E MENTALITÀ DI CRESCITA

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di gruppo e collaborazione
- Spirito di iniziativa e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva
- Perseveranza e resilienza
- Gratitudine

OBIETTIVI:

- Aumentare l'automotivazione e la mentalità orientata agli obiettivi
- Esercitare la perseveranza e la resilienza
- Concludere un programma di comunità condiviso e con la partecipazione attiva dei giovani

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Breakout rooms (online)
- Barattolo, virtuale o reale

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO - FASE DI PLAYBACK
LOG-IN
OBIETTIVI

15 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA - LA NOSTRA COMUNITÀ O (ATTIVITÀ SULLA MENTALITÀ DI CRESCITA sulla perseveranza nelle difficoltà)

15 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE - TEMPO DI PROGETTO
INIZIARE A DELINEARE IL PROGETTO

60 min

CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): FASE DI PLAYBACK

Scopo: utilizzare il corpo, assumere il rischio creativo

Human Skills: espressione di sé e fiducia in se stessi

Istruzioni:

Microfoni silenziati, una bella canzone che suona sull'altoparlante (condiviso online) e... a cantare tutti insieme!

Un ottimo modo per iniziare una nuova sessione.

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di:

- ➔ Presentare una persona del gruppo, riferendo un aspetto che apprezzano di questa persona (assicuratevi che tutti possano essere visti e uditi).
- ➔ “Se tu fossi un meteorologo, quali sarebbero le tue previsioni?”

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

ATTIVITÀ SCINTILLA (20 min) – LA NOSTRA COMUNITÀ

Scopo: creare il senso di comunità e legami, comunicazione positiva

Human Skills: comunicazione positiva, ascolto attivo, lavoro di gruppo, perseveranza

- Scegliere un argomento per i membri della comunità: può trattarsi di persone famose, il cibo preferito, animali, sport, ecc.
- I giocatori annotano la propria scelta su un foglio di carta, lo piegano e lo consegnano al facilitatore. In un ambiente online possono inviare le scelte al facilitatore sotto forma di messaggi privati. È importante che nessuno comunichi agli altri cosa ha scelto.
- Raccogliere le risposte, quindi leggere al gruppo tutti i nomi. A seconda del gruppo, potrebbe essere necessario leggere i nomi più di una volta. Una volta iniziato il gioco NON si potranno più leggere i nomi, che i giocatori dovranno ricordare.
- Dopo aver letto i nomi, scegliere un giocatore che dia inizio al gioco. Il giocatore A chiede al giocatore B se è [uno dei nomi che sono stati letti]. Se il giocatore A ha indovinato, il giocatore B entra nella sua comunità. Se invece il giocatore A sbaglia, il giocatore B prende il controllo del gioco e ha la possibilità di creare una propria comunità.
- Qui il gioco diventa più complesso: se il giocatore A ha una comunità, un altro giocatore (il giocatore C) può cercare di sottrargliela. Per farlo, il giocatore C deve indovinare il nome del giocatore A, in quanto quest'ultimo è a capo del gruppo. Se il giocatore C ha indovinato, il giocatore A e tutta la sua comunità passano a formare parte della comunità del giocatore C.
- Quando un giocatore è entrato in una comunità, non può più esserne separato, ma è possibile solo indovinare chi è a capo della sua comunità.
- I giocatori all'interno di una comunità possono parlare tra loro, ma è solo il capo della comunità a decidere e cercare di indovinare l'altro giocatore (a questo punto entra in gioco la comunicazione, in quanto i giocatori tenderanno a dimenticare alcune persone, per cui insieme potranno cercare di scoprire chi resta).

- Il gioco può avere una limitazione temporale o continuare finché un giocatore non ha inserito nella propria comunità tutti gli altri partecipanti.

Suggerimenti:

- Spiegare brevemente l'esercizio, senza scendere troppo nel dettaglio; l'attività diventa chiara durante l'esecuzione. Anche se può sembrare leggermente complicato, una volta che si inizia a giocare la creazione delle comunità diventa molto semplice e l'attività si svolge in modo fluido.
- Quando si organizza una discussione con l'intero gruppo, si raccomanda di fare in modo che i partecipanti utilizzino strumenti non verbali per chiedere la parola. Possono usare strumenti come gli strumenti di feedback non verbale di Zoom, un emoji di reazione o semplicemente alzare la mano. Il facilitatore può quindi dare la parola alla persona che l'ha chiesta.
- Incoraggiare i partecipanti a parlare e discutere nella chat laterale: la parte divertente di questo gioco consiste nell'accusare e discutere su chi è chi.
- Delineare i giocatori che appartengono alla comunità usando icone di Zoom, facendo loro alzare la mano quando viene chiesto a quale comunità appartengono o chiedendo di cambiare lo sfondo in base alla comunità di appartenenza.

ATTIVITÀ SULLA mentalità di crescita RELATIVA ALLA PERSEVERANZA NELLE DIFFICOLTÀ

DITE ai partecipanti:

"Sto per legervi un breve testo sulla perseveranza. Per ogni difficoltà o fallimento che vi leggerò, ognuno di voi dovrà disegnare sul quaderno uno scalino, in modo da formare gradualmente una rampa di scale".

Leggete lentamente la storia sotto riportata. Mentre leggete, disegnate sulla lavagna una rampa di scale, scalino dopo scalino. Ad ogni scalino, chiedete ai partecipanti quali emozioni può aver provato il protagonista, dicendo: "Cerchiamo di immaginare le emozioni che questa persona avrà probabilmente provato". Al termine della storia chiedete ai partecipanti di contare il numero totale di scalini che hanno disegnato e di scrivere la frase "Posso farcela!" a grandi lettere sullo scalino più in alto.

RACCONTATE: Questa è la storia vera di un uomo che sognava di diventare il presidente degli Stati Uniti. Quest'uomo:

1. È finito in bancarotta a 31 anni.
2. È stato sconfitto alle elezioni a 32 anni.
3. È finito nuovamente in bancarotta a 34 anni.
4. Sua moglie è morta quando lui aveva 35 anni.
5. Ha avuto un esaurimento nervoso a 36 anni.
6. È stato nuovamente sconfitto alle elezioni a 32 anni.
7. Non è riuscito a farsi eleggere in parlamento a 43, 46 e 48 anni.
8. Non è riuscito a farsi eleggere senatore a 55 anni.
9. A 56 anni non è riuscito nel tentativo di diventare presidente.
10. Finalmente è stato eletto presidente degli Stati Uniti a 60 anni.

Quest'uomo è Abraham Lincoln, uno dei più importanti presidenti che gli Stati Uniti abbiano mai avuto,

l'uomo che ha messo fine alla schiavitù, rafforzato il potere del governo e modernizzato l'economia del Paese.

Esercizio guidato: Discussione sulla perseveranza

Con l'intera classe confrontarsi sulle seguenti domande:

- *Cosa avete provato quando avete disegnato ogni scalino?*
- *Cosa pensate che questa persona abbia provato quando ha dovuto affrontare ogni difficoltà o fallimento?*
- *Cosa sarebbe successo se avesse lasciato perdere dopo i primi insuccessi?*
- *Cosa credete che sia possibile fare per tenere alto il morale e preservare la passione in merito ai nostri sogni, nonostante difficoltà o fallimenti?*
- *Quali sono alcune strategie che utilizzate per andare avanti quando dovete affrontare attività difficili? [scrivere le risposte sulla lavagna]*

ATTIVITÀ PRINCIPALE (60 min) - TEMPO DI PROGETTO LA REALIZZAZIONE EFFETTIVA

Scopo:

- ripassare la domanda guida;
- fare progressi nel progetto, realizzando le fasi pratiche del piano d'azione;
- decidere i passi successivi: cosa ognuno di noi dovrebbe fare prima e durante la prossima riunione.

Human Skills: comunicazione positiva ed efficace, lavoro di gruppo e collaborazione, pensiero creativo e risoluzione dei problemi, perseveranza

Istruzioni: (Prosegue dall'Unità 9)

Lavorare al progetto: renderlo VERAMENTE realtà!

1. IL CICLO DELLE DOMANDE MOTRICI

La domanda motrice deve essere esaminata/rivista, controllando:

- La domanda motrice è sempre la domanda a cui tutti voi siete interessati? Vorreste modificarla in qualche modo?
- A QUALE aspetto della domanda dà risposta o si rivolge il progetto?
- Ci sono altre informazioni di cui avete bisogno?

2. RENDERE REALTÀ IL PROGETTO

A questo punto il gruppo dovrebbe avere un'IDEA MOLTO DETTAGLIATA del progetto e delle sue necessità; ora è il momento di dedicarsi appieno alla realizzazione. Qui trovate alcune indicazioni per agevolare il processo:

- Cosa vorreste ottenere con il progetto?
- Cosa vorreste dire/trasmettere?
- **Che aspetto avrà il vostro progetto? Esaminate il piano d'azione e le note prese dal giornalista del gruppo. Controllate i progressi compiuti per ogni membro del team.**
- **Quali sono i prossimi passi e la tempistica per la conclusione del progetto – adeguare il PIANO D'AZIONE.**

- Siete soddisfatti delle forme d'arte che state usando nel progetto?
- Cosa manca e quali aspetti devono essere modificati?
- Quali sono le sfide e come potete risolvere i problemi a livello di gruppo?
- Come interagirà con il pubblico? Chi è il vostro pubblico? State parlando in che veste o per conto di chi? Come giovani o come cittadini della comunità, etnia o paese?

LOG OUT E CHIUSURA (5 min)

Scopo: provare ed esprimere gratitudine e motivazione

Human Skills: relazione con gli altri, resilienza

Istruzioni:

IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO

All'uscita dall'ambiente protetto (online o in presenza), ricordate ai partecipanti di aggiungere un post-it cartaceo o virtuale con almeno UNA cosa PER LA QUALE sono grati o che APPREZZANO di un'altra persona all'interno del gruppo. Indicate ai ragazzi di non indicare il proprio nome sul post-it, solo quello della persona per la quale sono grati (se pertinente). Al termine avranno un barattolo pieno di motivi per cui essere grati della loro vita e del tempo che abbiamo trascorso insieme.

SESSIONE 11

ORA DI RITOCARE I DETTAGLI

Fallimento e successo: il luogo della resilienza.

Quadro/Domini PRINCIPALI:

SKILLS RELAZIONALI, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di gruppo e collaborazione
- Resilienza e realizzazione di sé
- Empatia e comunicazione positiva
- Gratitudine

OBIETTIVI:

- Conoscere il valore del fallimento dell'apprendimento
- Far avanzare i progetti!

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist
- Colori, fogli di carta
- Breakout rooms (online)
- Barattolo, virtuale o reale

Partecipanti:

- Colori, fogli di carta

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA

RISCALDAMENTO
LOG-IN
OBIETTIVI

10 min
15 min
5 min

ATTIVITÀ SCINTILLA

20 min

ATTIVITÀ PRINCIPALE
RITOCARE I DETTAGLI DEL PROGETTO

60 min

CHIUSURA

10 min

ATTIVITÀ

RISCALDAMENTO (10 min): IL GIOCO DEL MIMO

Scopo: rompere il ghiaccio, creare il senso di comunità, utilizzare il corpo, sperimentare il rischio creativo

Human Skills: espressione di sé, creatività, relazione con gli altri

Istruzioni:

Il classico gioco del mimo offre ai partecipanti l'opportunità di utilizzare abilità sociali come l'adozione di altri punti di vista e la lettura del linguaggio del corpo. L'obiettivo del gioco consiste nell'indovinare quale oggetto, persona, personaggio, film, spettacolo televisivo o libro sta mimando il compagno (senza parlare). Il gioco ha inizio dividendo il gruppo in squadre da due partecipanti.

Si possono quindi generare situazioni da mimare utilizzando un apposito strumento gratuito o inventarle, scrivendole su diversi pezzi di carta che andranno inseriti in un cappello.

Ora che avete tutte le idee pronte, il compagno può estrarne una dal cappello ed eseguire l'esercizio finché non si indovina la parola, il nome o la frase corretta.

Se trascorre un minuto senza che sia stata formulata la risposta corretta, si passa il turno alla squadra successiva.

Regole fondamentali del gioco del mimo:

Durante il gioco non si possono usare parole o suoni.

Si dovrebbe prevedere un limite di tempo, in genere un minuto. Le squadre che riescono a indovinare l'oggetto della pantomima ricevono 1 punto; in caso contrario, l'altra squadra ha l'opportunità di rubare il turno.

Versione online: Il gioco del mimo si presta ad essere svolto online. Suddividere il gruppo in due squadre e usare un apposito generatore per scegliere le parole e le frasi. La persona che sta mimando la scena usa la funzionalità "spotlight" di zoom e la sua squadra ha un minuto di tempo per indovinare la frase.

LOG-IN (15 min)

Scopo: farsi vedere e ascoltare, conoscersi reciprocamente, creare un senso di comunità

Life Skills: relazione con gli altri, comunicazione positiva, espressione di sé

Istruzioni:

Chiedete ai partecipanti di dire al gruppo:

→ "Se potessi tornare indietro nel tempo a ieri mattina, quale consiglio ti daresti?"

→ "Se potessi diventare istantaneamente un esperto in qualcosa, cosa sarebbe?"

OBIETTIVI (5 min): Leggete gli obiettivi sulla lavagna a fogli mobili (in presenza) o sulle slide condivise (online).

LINEA TEMPORALE IMMAGINARIA, SCAMBIO DI IDEE O SUPERBETTER

Human Skills: concezione positiva di sé, consapevolezza emotiva, comunicazione positiva, resilienza

O: "LINEA TEMPORALE IMMAGINARIA"

"Ricorda, oggi è il domani di cui ti preoccupavi ieri" di Dale Carnegie

Scopo: costruire maturità emotiva, rendersi conto del fatto che c'è sempre margine di miglioramento, lasciare indietro il passato, imparare a ignorare i sentimenti che non portano a una crescita

Istruzioni:

• Indicate ai partecipanti di preparare diversi fogli vuoti o piccoli post-it. Comunicate che dovranno

scavare nei loro ricordi, ricordando che tutti noi li abbiamo, sono piccole parti della vita quotidiana di ognuno di noi.

- Ricordate alcuni eventi, situazioni, circostanze in cui non siete stati a vostro agio, non avete potuto conseguire quello che volevate o vi siete sentiti tristi, frustrati o arrabbiati. Cosa è accaduto? Come avete reagito e perché? Prendete 2 o 3 fogli di carta e su ognuno di essi scrivete un evento e la vostra reazione (esempio: ho preso un brutto voto in geografia e mi sono sentito triste).
- Condividiamo un evento con il gruppo (il facilitatore può parlare per primo per rompere il ghiaccio).
- Ora immaginate l'esistenza di una LINEA TEMPORALE, una linea retta che passa direttamente attraverso VOI. Tutto ciò che è dietro di voi è il PASSATO, dove siete ora (la sedia su cui siete seduti) è il presente e tutto ciò che è davanti a voi è il FUTURO.
- Prendete in mano i fogli con gli eventi e COLLOCATELI NEL PUNTO CORRETTO della LINEA TEMPORALE immaginaria (tutti dovranno mettere i fogli dietro di sé). Aggiungete: "Si trovano nel passato, per cui NON LEVEDIAMO più!".
- Ora prendete alcuni altri pezzi di carta e immaginate cosa il vostro io ATTUALE, un IO più maturo, saggio e nuovo, direbbe al vostro io FUTURO se e quando quest'ultimo si troverà in una situazione simile. Quali sarebbero le vostre parole di consiglio? Come incoraggereste e rendereste migliore il vostro io FUTURO (esempio: Non preoccuparti, ci sono tantissimi altri esami di geografia in cui potrai prendere un buon voto!)?
- Infine, prendete le lettere di incoraggiamento e collocatele davanti a voi, per darle al vostro io FUTURO.

Attività dello scambio di idee

Questa è un'attività di gruppo progettata per presentare, formare e stimolare la discussione sulla resilienza.

- Un'immagine vale più di mille parole... ed è un ottimo modo per presentare un argomento.
- Sparpagliate a terra varie immagini e ritagli di riviste, quindi chiedete ai partecipanti di sceglierne una che ritengono possa rappresentare meglio il termine RESILIENZA (come fase iniziale si consiglia una discussione sulla percezione del significato di questo termine).
- Quindi i partecipanti riferiscono cosa ritengono che sia il significato della loro scheda in relazione alla resilienza e cosa vogliono dire con questo termine.

Versione online: usate un mural/jamboard/tela zoomabile

SuperBetter

- SuperBetter è un'app di gioco creata per aumentare la resilienza da Jane McGonigal, una ricercatrice nell'ambito dello stress, con lo scopo di aiutare le persone a migliorare la propria capacità di superare situazioni difficili ed essere in grado di raggiungere gli obiettivi per loro più importanti. Le sue ricerche avvalorano l'impatto positivo di queste attività sulla resilienza, anche solo per 10 minuti al giorno.
- Le attività di gioco rappresentano un modo per dare vita ai punti di forza già mostrati: ottimismo, creatività, coraggio e determinazione, e offre un ambiente protetto in cui mettere in pratica queste abilità prima di trasferirle nella vita reale. Giocate a SuperBetter 10 minuti al giorno.
- <https://www.superbetter.com/>

ATTIVITÀ PRINCIPALE (60 min) – TEMPO DI PROGETTO CONCLUSIONE DEL PROGETTO: LO SENTITE DIVENTARE REALTÀ?

Scopo:

→ ripassare la domanda guida;

- fare progressi nel progetto, realizzando le fasi pratiche del piano d'azione;
- decidere i passi successivi: cosa ognuno di noi dovrebbe fare prima e durante la prossima riunione.

Human Skills: comunicazione positiva ed efficace, lavoro di gruppo e collaborazione, pensiero creativo e risoluzione dei problemi

Istruzioni: (Prosegue dall'Unità 10)

CONCLUSIONE DEL PROGETTO: LO SENTITE DIVENTARE REALTÀ?

1. IL CICLO DELLE DOMANDE MOTRICI

La domanda motrice deve essere esaminata/rivista, controllando:

- Le domande guida: dovete apportare modifiche finali alla domanda guida per la quale tutti voi nutrite interesse?
- Il progetto risponde a questa domanda?

2. CONCLUSIONE DEL PROGETTO: LO SENTITE DIVENTARE REALTÀ?

A questo punto il gruppo dovrebbe avere un'IDEA MOLTO DETTAGLIATA del progetto e averne già realizzato buona parte, per cui ora è il momento di concludere il tempo del progetto, anche se c'è ancora possibilità degli adeguamenti e modifiche. Qui trovate alcune indicazioni per agevolare il processo:

- Cosa vorreste ottenere con il progetto? Cosa vorreste dire/trasmettere?
- Che aspetto avrà il vostro progetto? Esaminate il piano d'azione e le note prese dal giornalista del gruppo. Controllate i progressi compiuti per ogni membro del team.
- Quali sono i passi FINALI e la tempistica per la conclusione del progetto: controllare il PIANO D'AZIONE.
- Sviluppate un piano d'AZIONE per la celebrazione ed esercitatevi: Come interagirà con il pubblico? Quali emozioni e reazioni sperate di ricevere dal pubblico?
- A livello dell'intero gruppo, definite il PIANO D'AZIONE per la celebrazione: Come presenterete il progetto al pubblico o concluderete la presentazione fornendo alcuni spunti? Chi sarà il conduttore? Chi interverrà per primo, secondo o terzo, con quali tempistiche, ecc.

LOG OUT E CHIUSURA (5 min)

Scopo: provare ed esprimere gratitudine e motivazione

Human Skills: relazione con gli altri, resilienza

Istruzioni:

IL BARATTOLO DELL'APPREZZAMENTO

Aggiungete un post-it cartaceo o virtuale con almeno UNA cosa PER LA QUALE sono grati o che APPREZZANO di un'altra persona all'interno del gruppo.

Alla fine è venuto il momento di aprire il barattolo e di godersi il potere tranquillizzante della gratitudine e dell'apprezzamento!

SESSIONE 12

ORA DELLA PRESENTAZIONE

Come celebrare i giovani, il nostro lavoro e le energie spese!

Quadro/Domini PRINCIPALI:

GESTIONE DI SÉ, PENSIERO DI ORDINE SUPERIORE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Concezione positiva di sé e consapevolezza emotiva
- Fiducia in se stessi ed espressione di sé
- Comunicazione positiva ed efficace
- Lavoro di gruppo e collaborazione

OBIETTIVI:

- Celebrare i giovani, il loro lavoro e le energie spese!
- Celebrare il nostro percorso di crescita e apprendimento insieme!

MATERIALI NECESSARIO:

Formatore:

- Slide
- Musica, playlist

Partecipanti:

- Tutte le cose necessarie per la celebrazione

FLUSSO DELLA SESSIONE:

TEMPO 2 ore - 120 min

APERTURA DELLA CELEBRAZIONE

10 min

PERFORMANCE

20 min

CHIUSURA


10 min

ATTIVITÀ

Scopo della celebrazione è offrire un riconoscimento ai giovani, per il loro lavoro, per gli sforzi compiuti, e alla comunità degli scorsi giorni. Consiste nell'offrire ai giovani un pieno apprezzamento, in modo che ognuno senta di essere visibile e ascoltato. In questo modo anche Funtasia, gli OSPITI e le famiglie ottengono riconoscimento, per cui non c'è bisogno di sottolinearne la presenza. Saranno visibili in altri momenti.

Per creare una perfetta celebrazione bisogna tenere conto di alcuni elementi:

- Il flusso dell'evento deve essere preparato **PRELINARMENTE**, in modo che tutti i membri del team conoscano il proprio ruolo e riescano ad agire in armonia ◊ Se vengono riuniti più gruppi/classi, per la coesione dell'intero evento è importante che il fluire dell'azione sia concordato in anticipo da **TUTTI** i membri.
- Necessità logistiche, materiali e ruoli devono essere preparati in **ANTICIPO** e la persona che prende note è responsabile di informare il facilitatore (scegliere in anticipo chi condurrà l'evento e presentarne



gli aspetti particolari).

- È importante che la voce degli adulti si riduca al minimo per fare in modo che i giovani possano esprimersi.
- A seconda del formato dell'evento, **ONLINE** o **IN PRESENZA**, può includere un ritmo comune, la presentazione dei workshop, percorsi creativi, una chiusura a effetto, ecc.

SESSIONE 13: ROBOTICA E CODING

IL TEMPO DI COLLABORARE

Come esprimere e sostenere le nostre opinioni in una squadra... costruendo un robot! (8-16 anni)

Quadro/Domini: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Comunicazione positiva ed efficace
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Pensiero creativo

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Modello 4C
- Definizione di robot
- Movimenti, ingranaggi e ruote
- Come usare i sensori
- Come programmare un robot
- Come gestire i problemi di connessione
- Uso del software di programmazione

OBIETTIVI:

- Iniziare a lavorare sul progetto di comunità condivisa e con i giovani:
- Creare gruppi e proporre una domanda guida
- Aumentare le capacità di negoziazione e di lavoro in gruppo
- Costruire una visione collaborativa e senza stereotipi su un argomento mirato
- Essere in grado di costruire, personalizzare, programmare collettivamente un robot
- Essere in grado di collegare questa attività con aspetti reali della vita
- Essere in grado di usare questa attività per approfondire argomenti scientifici e tecnologici

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Slide, proiettore, pc

Partecipanti:

1 Kit Lego WeDo 2.0 e 1 Tablet ogni tre partecipanti

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA: 15'

Aperte un dialogo con i partecipanti sulla definizione di robot. Per prima cosa chiedete quali tipi di macchine conoscono e qual è la definizione di una macchina.

Esempi di domande:

- “Quali macchine avete in casa?”
- Una bicicletta è una macchina?
- Le forbici sono una macchina?

Poi date la definizione di macchina

“Tutto ciò che aiuta l'uomo a compiere un lavoro fisico può essere considerato una macchina”.

Quindi anche se usiamo un manico di scopa per fare leva e sollevare qualcosa avremo anche in questo caso un semplice tipo di macchina.

Ora ponetevi la domanda: “Quindi anche i robot sono macchine?”. La risposta sarà “Certamente sì!”.

Chiedetevi: “Ma se i robot sono macchine, cosa hanno che tutte le altre macchine non hanno?”

“Come fanno i robot ad andare in giro autonomamente senza sbattere contro le cose?”

Dovreste condurre i partecipanti alla risposta che “I robot sono macchine che hanno sensori su cui prendono decisioni”.

Ora che avete capito cos'è un robot, siete pronti a costruirne uno che sia collegato all'argomento che volete trattare nella sessione. Introdurrete i partecipanti con diapositive, immagini, video all'argomento di cui volete parlare (es. esplorazione scientifica, evoluzione animale, film e cinema, arte...).

DIVIDETEVI IN GRUPPI: 5'

Dividete i partecipanti in gruppi di 3, ragazzi e ragazze insieme, fate attenzione all'età (8-11 anni e 12-16 anni) e prestate attenzione a ciò in cui i ragazzi sono bravi e create gruppi eterogenei che includano persone che sono più inclini alla tecnica con persone che sono più artistiche e umanistiche.

REGOLE DELL'ATTIVITÀ 5

Fornite ai partecipanti le seguenti regole:

- La scatola Lego WeDo 2.0 che viene consegnata alla fine dell'attività deve essere rimessa in ordine.
- Si possono usare solo i pezzi della scatola consegnata. Non scambiare pezzi con altri gruppi.
- Tutti i membri del gruppo devono lavorare. Darsi dei ruoli e scambiarseli in modo che tutti possano fare esperienze diverse.
- Aiutate gli altri gruppi in difficoltà.

ATTIVITÀ PRINCIPALE: 55'

Dite ai partecipanti di pensare a un robot che possa aiutare gli esseri umani o migliorare l'ambiente. Pensate a quali strumenti e sensi dovrebbe avere e quale potrebbe essere la sua forma più adatta per compiere azioni.

Se è la prima volta che i partecipanti usano il kit Lego WeDo 2.0, fate loro costruire il robot Milo dalla guida dell'app Lego WeDo. Se i bambini hanno già esperienza nell'uso del kit, allora potrebbero costruire un robot basato su un modello della libreria di modelli dell'app Lego WeDo.

Chiedete ai gruppi di personalizzare e abbellire il robot aggiungendo i pezzi rimanenti disponibili nel kit assegnato.

Fate scegliere ai gruppi il nome del robot che hanno costruito e le caratteristiche principali che hanno creato.

Utilizzate l'applicazione Lego WeDo per programmare i movimenti e i comportamenti del robot che hanno costruito.

PRESENTAZIONE 20'

Ogni gruppo presenta il suo progetto in 3 minuti e spiega le funzionalità, le caratteristiche del robot creato.

RIORGANIZZAZIONE E CHIUSURA 20'

I gruppi smontano i robot creati e rimettono i vari pezzi Lego all'interno del kit nella loro esatta posizione.

Poi raccogliete i kit riordinati e se volete continuare con un'attività simile in altri incontri potreste introdurre il prossimo incontro in modo che i partecipanti possano trovare informazioni da condividere con gli altri per creare una peer education.

SESSIONE 14: 3D PRINTING

TEMPO DI PROGETTARE

Come trasformare idee e ispirazioni in un progetto stampato in 3d (12+ anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Agenzia e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Come trasformare un'idea in un oggetto 3D
- Come usare un software di modellazione 3D
- Come funziona una stampante 3D?
- Come gestire i problemi di progettazione
- Come gestire i problemi tecnici di una stampante 3d

OBIETTIVI:

- Aumentare l'auto-motivazione e la mentalità orientata all'obiettivo
- Praticare la crescita e la mentalità orientata alla soluzione
- Avanzare nel progetto di comunità condivisa e con i giovani
- Iniziare a delineare il progetto

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- stampante 3d
- PC
- Lim o proiettore
- Software di modellazione 3D
- Diapositive

Partecipanti:

- C (o tablet, ma un pc con un mouse è meglio)
- Software di modellazione 3D

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA (20'):

Esploriamo la modellazione 3D e la stampa 3D:

Fate un excursus, guardando video e immagini, delle diverse tecniche di stampa presenti nel panorama attuale. Dalla più comune stampa fdm (quella che userete) alla stampa in resina, dalla stampa in cemento per abitazioni alla stampa alimentare, dalla stampa di moda alla stampa per la ricerca medica.

Cosa progetteremo e stamperemo?

Innanzitutto, ponetevi una domanda: cosa vi piacerebbe stampare in 3d? Vedete insieme alcuni semplici progetti di design che potete affrontare inizialmente anche insieme ai ragazzi e analizzate quali argomenti potreste affrontare attraverso la modellazione e la stampa 3D.

DIVIDETEVI IN GRUPPI (5')

Questa può essere un'attività individuale ma se volete potete organizzare piccoli gruppi (2, massimo 3 partecipanti).

ATTIVITÀ DI BASE (60')

DISEGNATE UN PROGETTO SEMPLICE MA CONDIVISO (55')

L'obiettivo di questa fase è quello di creare un oggetto che rappresenti il gruppo o la persona coinvolta nel laboratorio. Ad esempio, un portachiavi, un simbolo o, se l'attività viene svolta individualmente, un anello o il braccialetto

Utilizzando un software di modellazione 3D, illustrate ai partecipanti tutti i passi fondamentali per modellare in 3D. Successivamente, i vari gruppi (o i singoli partecipanti) si dedicano alla personalizzazione, aggiungendo decorazioni e modifiche, scegliendo il colore (o i colori) che verrà utilizzato nella fase di stampa.

Prima di passare all'ultima parte dell'attività, concentratevi sullo slicing, cioè sulla preparazione dell'oggetto per la fase di stampa.

AVVIO DELLA STAMPA (20')

La fase di stampa è l'ultima da affrontare e va cronometrata dopo la fase di modellazione. Per stampare tutti gli oggetti, probabilmente progettati in forme, dimensioni e colori diversi, è infatti necessario un po' di tempo.

Una buona soluzione può essere quella di iniziare le prime stampe con 1 partecipanti, in modo che possano osservare tutte le fasi di produzione, per poi consegnare loro gli oggetti finiti in un giorno successivo, quando saranno tutti pronti.

Guardate questo video

https://savethechildren1.sharepoint.com/:f/r/sites/ET3Team/Shared%20Documents/Progetto%20ET3_ToT_Formazione%20Punti%20Luce/Modulo%204%20-%20Digital%20Skills/Stampa%203D?csf=1&web=1&e=Oxy7Pp

CHIUSURA (20')

Anche se questa è la fase finale, questa parte è molto importante. Infatti, rappresenta sia il momento della condivisione dei progetti e delle stampe che quello dell'analisi di eventuali errori o difetti di stampa, per capire insieme come, in futuro, correggere e migliorare i risultati.

SESSIONE 15: TINKERING

TEMPO DI PROGETTARE

Come trasformare le idee o le ispirazioni dei libri in circuiti morbidi (8-11 anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Agenzia e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Materiali conduttivi e non conduttivi
- Batteria e Led: polo positivo e negativo
- Come fare un circuito funzionante
- Come gestire un problema tecnico
- Fenomeni scientifici coinvolti, avvicinabili o spiegabili con questa attività

OBIETTIVI:

- Aumentare l'auto-motivazione e la mentalità orientata all'obiettivo
- Praticare la crescita e la mentalità orientata alla soluzione
- Avanzare nel progetto di comunità condivisa e con i giovani
- Iniziare a delineare il progetto

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Albi illustrati

Partecipanti:

- 2 confezioni di Playdoh
- 2 cavi con morsetti a cocodrillo
- Alcuni led
- 1 batteria da 3Volt (a bottone)
- 1 batteria da 9Volt
- Nastro isolante
- Alcune decorazioni (piccoli occhialini, paillettes...)

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA: 25'

Leggete e condividete qualche libro illustrato per prendere ispirazione per il vostro progetto:
Le informazioni scientifiche possono essere nascoste anche nei libri illustrati! Cercate insieme un collegamento con l'argomento che volete spiegare: circuiti ed elettricità. Se non lo trovate, "rendete elettrico" un passaggio del libro che vi ha particolarmente colpito.

Presentazione dei materiali:

Vedete insieme di quali materiali avrete bisogno e capite le loro caratteristiche

DIVIDETEVI IN GRUPPI e SCEGLIETE UN LIBRO 15'

Gruppi ideali: 2 partecipanti, ragazzi e ragazze insieme

Fate scegliere a ogni gruppo un libro (potete anche decidere di usare un disegno per abbinare ad ogni coppia una storia)

ATTIVITÀ PRINCIPALE: 60'

Esplorate tutti insieme il mondo dei circuiti:

Come funziona un circuito elettrico? Provate ad accendere un led usandolo insieme ad una pila a bottone, scoprite la differenza tra polo positivo e negativo.

Ora complicate un po' l'attività introducendo materiali conduttori e isolanti: usate la plastilina per dimostrare come accendere un led senza collegarlo direttamente alla batteria, ma sfruttando le proprietà conduttive del Playdoh.

Pensate alla resistenza: come può un led accendersi allo stesso modo se alimentato con 3 o 9 volt?

Ogni gruppo sceglie quale parte della storia può essere rappresentata con un circuito

Ogni singolo partecipante di ogni coppia sceglie un personaggio da rappresentare

Ogni coppia realizza un circuito squillante con due personaggi principali assicurandosi di rispettare le regole in modo che il led possa accendersi

Guardate questo video

https://savethechildren1.sharepoint.com/:v:/r/sites/ET3Team/Shared%20Documents/Progetto%20ET3_ToT_Formazione%20Punti%20Luce/Modulo%204%20-%20Digital%20Skills/Tinkering/Circuiti%20morbidi.mp4?csf=1&web=1&e=Pu4Ct3

CHIUSURA 20'

Condividete ogni storia!

Ogni coppia racconta la propria storia mostrando il funzionamento del proprio circuito realizzato

Riorganizzate i materiali

SESSIONE 16: ROBOTICA E CODING

TEMPO DI AGIRE

Come lavorare con motivazione e perseveranza usando un robot come Codey Rocky (10-16 anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Agenzia e motivazione
- Empatia e comunicazione positiva

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Cosa sono le note musicali
- Come vengono create le note musicali
- Cos'è la luce
- Come funziona un sensore di luce

OBIETTIVI:

- Aumentare l'auto-motivazione e la mentalità orientata all'obiettivo
- Praticare la crescita e la mentalità orientata alla soluzione
- Far progredire il progetto di comunità condivisa e con i giovani
- Lavorare al progetto

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Slides
- Proiettore
- Computer

Partecipanti:

- Pennarelli colorati
- Carta
- Codey Rocky
- Computer o tablet con l'app Mblock

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA: 20'

Provate a chiedere ai partecipanti quali sono gli strumenti musicali più antichi che conoscono.

Mostrate loro immagini di litofoni, i più antichi strumenti musicali costruiti dall'uomo.

Ora chiedete qual è lo strumento musicale più complesso che conoscono.

Mostrate un video di una Marble Machine <https://www.youtube.com/watch?v=lvUU8joBb1Q>

Ora chiedete quali sono le note musicali. Chiedete se conoscono la notazione musicale inglese. Spiegate perché in questa notazione la prima nota musicale è il LA che corrisponde ad A.

Spiegate che il suono è un'onda che si propaga. Chiedete quali altri tipi di onde esistono in natura.

Spiegate che anche la luce è un'onda e provate a spiegare, facendo domande, di quali colori è composta la luce bianca, come si comportano le superfici colorate e perché vediamo i colori.

Mostrate il robot Codey Rocky e il suo sensore di colore. Spiegate che il sensore di colore emette una luce composta da tutti i colori e controlla quali colori ritornano quando il raggio di luce colpisce una superficie colorata. In questo modo può distinguere i colori.

DIVIDETEVI IN GRUPPI: 5'

Dividete i partecipanti in gruppi di 3, ragazzi e ragazze insieme, fare attenzione all'età e prestate attenzione a ciò in cui gli alunni sono bravi e creare gruppi eterogenei che includano persone che sono più inclini alla tecnica con persone che sono più artistiche e umanistiche.

ATTIVITÀ PRINCIPALE: 55'

Associate ciascuna delle 7 note musicali a uno dei colori che il robot Codey Rocky può riconoscere. Scegliete una canzone semplice da suonare, per esempio "Fra martino campanaro". Disegnate e colorare con i pennarelli su un foglio di carta una sequenza di rettangoli colorati di 6cmx4cm, corrispondenti alle note della canzone oppure usate dei fogli colorati e ritagliate dei rettangoli colorati di 6cmx4cm e mettereli in sequenza per ricreare la successione di colori e quindi di note musicali della canzone scelta. Fate in modo che tutti i rettangoli siano della stessa dimensione e affiancati. Farete un rettangolo per ogni nota della canzone. Questo sarà il vostro spartito.

Programmate codey rocky in modo che camminando lungo la striscia di rettangoli colorati riveli il colore di ogni rettangolo ed emetta la nota corrispondente.

Il programma sarà molto semplice. Quando il programma viene avviato il robot dovrà avanzare a bassa velocità e per sempre se rileva il rosso emetterà la nota C se il colore rilevato è il giallo emetterà la nota D, se il colore rilevato è il verde emetterà la nota E e così via per tutte le 7 note musicali.

Dovrete trovare, con molti tentativi, quale velocità di movimento e durata delle note utilizzare per fare il giusto ritmo.

Guardate questo video: <https://savethechildren1.sharepoint.com/sites/ET3Team/Shared%20Documents/Forms/AllItems.aspx?csf=1&web=1&e=rQAILT&cid=f61556e6%2D3fcc%2D4691%2D9ae5%2D230b6469ca7a&FolderCTID=0x012000B80114B0C4213F4FB060380150D1AABD&id=%2Fsites%2FET3Team%2FShared%20Documents%2FProgetto%20ET3%5FToT%5FFormazione%20Punti%20Luce%2FModulo%204%20%2D%20Digital%20Skills%2FCoding%20e%20Robotica%2FMusica%20con%20Codey%20Rocky%2Emp4&parent=%2Fsites%2FET3Team%2FShared%20Documents%2FProgetto%20ET3%5FToT%5FFormazione%20Punti%20Luce%2FModulo%204%20%2D%20Digital%20Skills%2FCoding%20e%20Robotica>

PRESENTAZIONE 20'

Ogni gruppo suona la sua composizione musicale e spiega la sua programmazione e i valori trovati per far funzionare il programma

RIORGANIZZAZIONE E CHIUSURA 20'

I gruppi rimettono a posto robot e tablet. Se avete intenzione di continuare con un'attività simile in altri incontri potreste introdurre il prossimo incontro in modo che i partecipanti possano trovare informazioni da condividere con gli altri per creare una peer education.

SESSIONE 17: TINKERING

TEMPO DI AGIRE

Come lavorare con motivazione e perseveranza per costruire una scribbling machine (8-16 anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Perseveranza e resilienza

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Aumentare l'auto-motivazione e la mentalità orientata all'obiettivo
- Praticare la perseveranza e la resilienza
- Finalizzare il progetto comunitario condiviso e potenziato dai giovani
- Imparare l'importanza di scegliere materiali riciclati e la possibilità di essere sostenibili anche durante le nostre attività di tinkering

OBIETTIVI:

- Robot o Macchine? Facciamo una distinzione
- Come fare un circuito funzionante
- Come gestire un problema tecnico
- Fenomeni scientifici coinvolti, avvicinabili o spiegabili con questa attività
- Dal STEM al STEAM: come l'Arte può essere inclusa nelle attività STEM

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Slide
- 1 Grosso cartellone bianco

Partecipanti:

- Una ciotola di plastica riciclata (yogurt, formaggio...)
- Nastro isolante o di carta
- Alcuni pennarelli colorati
- 1 motore DC 1,5V
- 1 batteria AA 1,5V
- 1 supporto per 1 batteria AA 1,5V
- 1 piccolo peso (un pezzo di gomma, un pezzo di ricarica di colla a caldo...)

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA: 25'

Fate un brainstorming su robot e macchine: riflettete insieme sulle caratteristiche comuni tra robot e macchine, ma soprattutto sulle differenze.

Presentate i materiali:

Vedete quali materiali elettrici e non elettrici vi serviranno, analizzando come far muovere la vostra macchina. Anche in questo caso sono coinvolti i circuiti, ma accendere un motore è diverso dall'accendere un led, perché?

Vedete i diversi passi che dovrete fare per rendere stabile (ma non troppo!) la vostra costruzione e per sfruttare al meglio le vibrazioni del motore.

ATTIVITÀ PRINCIPALE 55'

Ogni gruppo costruisce la propria scribbling machine seguendo i vari passaggi precedentemente osservati e ne verifica il corretto funzionamento.

Guardate il video qui

https://savethechildren1.sharepoint.com/:v:/r/sites/ET3Team/Shared%20Documents/Progetto%20ET3_ToT_Formazione%20Punti%20Luce/Modulo%204%20-%20Digital%20Skills/Tinkering/Automata.mp4?csf=1&web=1&e=iRycF1

Adottate il metodo scientifico (osservazione-ipotesi-verifica)

Ora è il momento di osservare: quando toglierete i tappi dai pennarelli e sarete sul grande foglio bianco, che percorso faranno i diversi scarabocchi? Lasceranno tracce spesse e diritte? Ruoteranno su se stessi? Saltelleranno creando piccoli punti colorati? Proviate le macchine, osservate i risultati e vedete se corrispondono alla vostra ipotesi. Sì o no? Perché?

ESPLORAZIONE E APPROFONDIMENTO: 10'

Dopo aver osservato i risultati prendete parte alla performance artistica delle scribbling machine. Potete rielaborare i disegni sul cartone creando segnalibri o quadri da appendere nelle nostre stanze, oppure potete integrare i percorsi colorati delle macchine aggiungendo un vostro disegno.

Se non lo avete già fatto all'inizio dell'attività potete decidere di contestualizzare la vostra scribbling machine decorandola secondo un tema comune o secondo il vostro gusto personale. Si consiglia di utilizzare materiali leggeri!

CHIUSURA 15'

Riorganizzate i materiali e cercate di recuperare più materiali possibili, soprattutto motorini, cavi e batterie ma anche quelli di scarto

SESSIONE 18: TINKERING

TEMPO DI METTERE A PUNTO

Fallire per crescere: il luogo della resilienza è il luogo dove possiamo costruire un automata (8-12 anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Pensiero creativo e risoluzione dei problemi
- Lavoro di squadra e collaborazione
- Resilienza e autorealizzazione

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Cos'è un automa? Precursori di robot e storia della robotica
- Come costruire un albero a camme
- Movimenti di trasmissione
- Come gestire un problema tecnico
- Fenomeni scientifici coinvolti, avvicinati o spiegabili con questa attività
- Da STEM a STEAM: come l'arte può essere coinvolta nelle attività STEM
- Come può la stampa 3d aiutarci in questo tipo di attività?

OBIETTIVI:

- Esplorare il valore di fallire e imparare
- Far progredire i progetti!
- Imparare l'importanza di scegliere materiali riciclati e la possibilità di essere sostenibili anche durante le nostre attività di tinkering
- Essere in grado di organizzare momenti di storytelling utilizzando attività scientifiche

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Slide

Partecipanti:

- Cartone
- Nastro di carta
- Forbici
- Spiedini di legno
- Tappo di plastica (tappo di bottiglia d'acqua per esempio) o altre camme
- Cannuccia (di carta o di plastica)
- Pistola per colla a caldo con ricariche
- Materiali leggeri riciclati (carta e tessuti colorati, paillettes...)
- Un oggetto appuntito (come uno spuntone o un punteruolo) per forare le camme

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA (25')

A proposito di automata:

Date uno sguardo ai primi automata creati per spiegare fenomeni scientifici (es. le opere di Jaques de Vaucanson) o per abbellire ville antiche (ex Parco di Pratolino).

Cos'è un albero a camme e dove possiamo trovarlo? E un ingranaggio?

Vedete insieme alcuni tipi di alberi a camme, per esempio in campo industriale. Parlate di meccanica, di ingranaggi e di movimenti di trasmissione.

Quali movimenti? Vedete quanti movimenti potete riprodurre e come

Sostenibilità: l'importanza di riciclare i materiali: Per costruire un automa, i materiali da utilizzare hanno alcune caratteristiche comuni: sono tutti molto leggeri, la maggior parte sono riciclati e/o riciclabili, e sono facili da trovare.

DIVIDETEVI IN GRUPPI (5')

Dividete i partecipanti in coppie o in gruppi di massimo 3 persone

ATTIVITÀ PRINCIPALE (65')

Scegliete la storia che volete rappresentare con i vostri automata

Per scegliere una storia potete ispirarvi a racconti, fiabe e favole o ad esperienze personali che volete raccontare. La prima cosa da fare è decidere quanti personaggi rappresentare (uno per ogni partecipante?) e, di conseguenza, quanti e quali ingranaggi/movimenti dovrete fornire. Da questo dipenderà la gestione della scatola, i materiali, il tempo di progettazione e la costruzione.

Costruite l'automata

Seguite passo dopo passo la costruzione degli automata illustrati in questo video:

https://savethechildren1.sharepoint.com/:v/r/sites/ET3Team/Shared%20Documents/Progetto%20ET3_ToT_Formazione%20Punti%20Luce/Modulo%204%20-%20Digital%20Skills/Tinkering/Scribble%20machine.mp4?csf=1&web=1&e=YKnQn1

CHIUSURA (20')

Condividete le vostre costruzioni

Riorganizzate i materiali e riordinate la stanza

SESSIONE 19: TINKERING

TEMPO DI MOSTRARE

Come celebrare i giovani, il nostro lavoro e la nostra energia usando il kit makey makey e Scratch (8-16 anni)

Quadro/Domini PRINCIPALI: RELAZIONE CON GLI ALTRI, ORIENTAMENTO ALLA SOLUZIONE E MENTALITÀ DI CRESCITA

HUMAN SKILLS AFFRONTATE:

- Fiducia in se stessi ed espressione di sé
- Comunicazione positiva ed efficace
- Lavoro di squadra e collaborazione

ARGOMENTI DIGITALI E SCIENTIFICI:

- Uso del kit makey makey
- Uso di Scratch
- Materiali conduttivi e non conduttivi

OBIETTIVI:

- Celebrate i giovani, il loro lavoro e la loro energia!
- Celebrate il nostro percorso di crescita e di apprendimento insieme!

MATERIALI RICHIESTI:

Formatore

- Slide
- Un kit makey makey
- Un pc
- Una lim o un proiettore
- Connessione internet

Partecipanti:

- Un pc per ogni gruppo
- Connessione a Internet
- Materiale conduttivo
- Playdoh (3 pacchetti per ogni gruppo)
- Cavi aggiuntivi con morsetti a cocodrillo

Flusso della sessione: Tempo: 2 h – 120 min

APERTURA PARTE 1 15'

Chiedete quali supereroi conoscono i partecipanti e quali superpoteri hanno ognuno di loro.

DIVISETEVI IN GRUPPI PARTE 1(1')

Per questa prima parte dell'attività i partecipanti lavoreranno individualmente.

ATTIVITÀ DI BASE PARTE 1 (35')

Provate a chiedere ai partecipanti quali superpoteri avrebbero se fossero supereroi e che nome avrebbero. Fate disegnare a ogni partecipante il supereroe a cui ha pensato su un foglio di carta. Chiedete a ogni partecipante di costruire una action figure del supereroe usando la plastilina conduttiva.

APERTURA PARTE 2 15'

Ora chiedete ai partecipanti qual è la differenza tra materiali conduttori e isolanti.

Provate a chiedere quali materiali nella stanza in cui vi trovate sono conduttivi (ad esempio tutti i materiali metallici con superfici poco verniciate, materiali che contengono acqua come le piante) e dite che anche il corpo umano conduce bene l'elettricità.

Mostrate il video di presentazione del kit Makey Makey

<https://www.youtube.com/watch?v=rfQqh7iCcOU>

Mostrate il software Scratch 3.0, spiegate tutte le parti del programma che si intendono utilizzare.

DIVISETEVI IN GRUPPI PARTE 2 (4')

Create gruppi di 3 partecipanti che abbiano possibilmente creato dei supereroi con diversi superpoteri. Fornite un computer a ogni gruppo con il software Scratch 3.

ATTIVITÀ DI BASE PARTE 2 (45')

Ogni membro del gruppo aggiungerà a Scratch uno sprite che rappresenta il suo supereroe (può anche essere disegnato o fotografato e importato in Scratch).

Per ogni sprite assegnate un diverso tasto freccia della tastiera del computer e impostate lo sprite come nascosto.

Ora fate creare un blocco di programmazione per ogni sprite, simile a "Quando il tasto freccia su viene premuto ◇ mostra lo sprite ◇ dice 'lo sono... e il mio superpotere è...' per 3 secondi' ◇ nascondi questo sprite".

Una volta completato la programmazione per ogni sprite, collegate il makey makey al computer e collegate un cavo al makey makey per la terra e un cavo per ogni tasto scelto per i supereroi. Collegate le action figure di plastilina ai pulsanti corrispondenti sul makey makey.

Chiedete ai partecipanti di tenere il cavo della terra in una mano e fate loro toccare il supereroe di plastilina con l'altra mano. Lo sprite di quel personaggio dovrebbe apparire sullo schermo del computer e la presentazione dovrebbe iniziare.

CHIUSURA (15')

Ogni partecipante mostra a tutti il suo supereroe e inizia la sua presentazione.

Una volta visto il lavoro di tutti, risistemate i materiali.



Save the Children

ANNEX. UN VIAGGIO *SUI GENERIS*

Progetto: Equip Today to Thrive Tomorrow - ET3



RINGRAZIAMENTI

Questo Annex è stato scritto dalla consulente ed esperta di genere e intersezionalità Barbara Giovanna Bello.

La struttura del Annex è stata coordinata e sviluppata da Save the Children Italia, in particolare dal team Adolescents e Youth empowerment all'interno del Dipartimento Povertà. Grazie ad Annapaola Specchio, Matteo Delmonte, Massimo Merlino e Valeria Pivetta. Un ringraziamento speciale a Maria Palumbo per la gestione dell'intero processo.

Ringraziamo Elisa Rapetti per aver condotto, in collaborazione con Barbara Giovanna Bello, il percorso formativo "GAP e Intersezionalità" all'interno del progetto Equipe Today to Thrive Tomorrow (ET3).

Un ringraziamento va alle educatrici e agli educatori che hanno condiviso con noi il proprio tempo partecipando attivamente al percorso formativo e alla formulazione delle attività incluse nel presente documento.

Ringraziamo le nostre colleghe e i nostri colleghi del coordinamento grafico di Save the Children Italia Onlus e Antonella Bucalo per la revisione grafica finale

INDICE

INTRODUZIONE Un viaggio sui generis	pag 123
Comunicare in un'ottica di genere e intersezionale: qualche appunto di viaggio	pag 125
Schede di "Attività Singole"	pag 126
Schede di "Attività Sintesi"	pag 133
Scheda di "Attività Tipo"	pag 139

INTRODUZIONE

Un viaggio sui generis

Il presente Annex al Curriculum formativo, Un viaggio per crescere e imparare oltre diversità e pregiudizi, costituisce una tappa intermedia di un viaggio intrapreso il 15 aprile 2021, in occasione della formazione “Modulo GAP e Intersezionalità” all’interno del progetto Equip Today to Thrive Tomorrow (ET3). L’attività, condotta da Barbara Giovanna Bello ed Elisa Rapetti, si prefiggeva tre finalità principali:

- Creare un glossario condiviso e partecipato relativo alla terminologia di genere

Sono stati discussi termini come ‘genere’, ‘sesso’, ‘identità di genere’ e ‘ruolo di genere’, riflettendo sull’evoluzione che ciascuna accezione ha avuto nel corso del tempo. Sono stati analizzati concetti come ‘stereotipo’, ‘pregiudizio’, ‘discriminazioni’ (dirette e indirette) e molestie. In questa fase, sono state anche esaminate le nozioni di ‘gender equality’ e ‘gender mainstreaming’ e, infine, è stata presentata la prospettiva intersezionale. È utile ricordare che prospettiva di genere e intersezionale arricchiscono la fase di progettazione e la fase di implementazione delle attività in modo diverso. Ponendosi in un’ottica di genere si tengono presenti identità, ruoli e aspettative sociali relative a bambine e bambini/ragazze e ragazzi – incluse le persone che non si identificano con il sesso assegnato ai documenti di identità. La prospettiva intersezionale rappresenta un passo ulteriore rispetto all’ottica di genere e può essere intesa come una lente attraverso cui considerare l’interazione tra genere e altre categorie dell’identità. Ad esempio, costituiscono esperienze intersezionali quelle vissute da una bambina con disabilità (genere-età-disabilità), da un bambino con background migratorio (genere-età-status di migrante), da ragazze e ragazzi che sentono un’attrazione per persone dello stesso sesso (genere-età-orientamento sessuale) o non si identificano con il sesso assegnato nei documenti (genere-età-identità di genere). In particolare, lavorare con bambine e bambini in situazione di povertà educativa rappresenta già di per sé un’intersezione rilevante, con cui operatrici e operatori dei Punti Luce si confrontano, ma molte altre caratteristiche possono incidere sull’accesso alla pari partecipazione, alla conoscenza delle materie STEM e all’acquisizione di competenze digitali.

- Progettare in un’ottica di genere e intersezionale nell’ambito delle discipline STEM

In questa fase abbiamo cercato di passare dalla teoria alla pratica. Al fine di esercitarsi nella progettazione di attività in un’ottica di genere e intersezionale è stata fornita dalle formatrici una scheda (“Scheda di progettazione attività”) con la consegna di ideare un’attività che mirasse all’avvicinamento di bambine/i alle materie STEM e che integrasse in tutto o in parte quanto appreso, pensando al proprio contesto specifico. Tutti i Punti Luce coinvolti hanno svolto l’esercitazione. (Le schede sono raccolte e fruibili su [HYPERLINK "https://padlet.com/rapetti_elisa/tpxihv1zzuoz4xvx" Padlet](https://padlet.com/rapetti_elisa/tpxihv1zzuoz4xvx)). Questa esercitazione richiedeva uno sforzo notevole perché significava “ripensare” attività consuete in modo inclusivo dal punto di vista del genere e di altre caratteristiche dell’identità nel contesto specifico in cui esse vengono svolte. Ciò implica prestare particolare attenzione alla composizione del gruppo di partecipanti, a cui le attività sono mirate, preparandosi a gestire anche esigenze “impreviste”. Ad esempio, non tutte le disabilità sono immediatamente visibili; l’orientamento sessuale e il genere (inteso in senso non binario) spesso non sono dichiarati espressamente dalle ragazze e dai ragazzi. Progettare in un’ottica di genere e intersezionale significa quindi adottare un approccio inclusivo che sappia far fronte alle necessità delle partecipanti e dei partecipanti, siano esse conosciute o sconosciute da educatrici ed educatori.

- Riconoscere gli stereotipi di genere e integrare una prospettiva intersezionale nell'implementazione delle attività.

La sola progettazione (sulla carta) in un'ottica di genere e intersezionale non è sufficiente: essa andrebbe integrata e rispecchiata in modo coerente e concretamente nello svolgimento delle attività. Ne è un esempio la composizione del team di educatrici ed educatori, che dovrebbe rappresentare, per quanto possibile, la diversità delle e dei partecipanti. La prospettiva intersezionale può essere più difficile da integrare nella fase di implementazione, ma vi sono degli strumenti utili per utilizzarla. In particolare, può essere utile:

- ricordare che l'intersezionalità non si riferisce alla somma di caratteristiche ma determina un'esperienza qualitativamente diversa;
- riguardare il PPT usato durante la formazione a proposito di intersezionalità strutturale, politica e delle rappresentazioni.

Per proseguire il viaggio, questo Annex contiene una premessa relativa al linguaggio da utilizzare e vari tipi di schede:

- Schede di "attività singole": create rispettivamente dalle attività realizzate dai Punti Luce di Torino, Prato e Ostia.
- Schede di "attività sintesi": esse risultano dalla sintesi delle esercitazioni dei Punti Luce di Genova e Udine, la prima, e dalle attività dei Punti Luce di Bari, Milano Giambellino e Napoli Barra, la seconda. La comunanza di attività proposte è sembrata propizia per integrarle in un'unica scheda di sintesi.
- Scheda di "attività tipo": elaborata in modo induttivo a partire dalle esercitazioni dei Punti Luce e che abbia una finalità olistica, ossia fornisca dei suggerimenti da applicare a vari tipi di attività da svolgere con diversi target.

Nelle schede di "attività singole" e di "attività sintesi", sono state apportate alcune modifiche volte a uniformare il linguaggio a quello simmetrico di genere. Sono stati, inoltre, introdotti alcuni suggerimenti per integrare la prospettiva intersezionale.

Le versioni originali sono disponibili su [HYPERLINK "https://padlet.com/rapetti_elisa/tpxihv1zzuoz4xvx"Padlet](https://padlet.com/rapetti_elisa/tpxihv1zzuoz4xvx)

L'auspicio, quindi, è che questo Annex non costituisca la tappa finale di un viaggio ma, guardando al futuro, uno strumento che accompagni educatrici ed educatori ad integrare un'ottica di genere e una prospettiva intersezionale con un approccio inclusivo.

Buona continuazione!

Comunicare in un’ottica di genere e intersezionale: qualche appunto di viaggio

Una considerazione a parte merita il linguaggio adoperato da educatrici ed educatori, sia nella fase di progettazione e descrizione delle attività, sia nella fase di implementazione. Infatti, il linguaggio (di genere, intersezionale o relativo ad altre singole caratteristiche dell’identità) dovrebbe essere coerente all’interno di ciascuna fase e tra le due fasi.

A titolo di esempio, all’interno del progetto Equip Today to Thrive Tomorrow (ET3) è stata compiuta la scelta di ricorrere all’uso simmetrico del genere perché rappresenta un passo in senso inclusivo rispetto all’uso del maschile plurale omnicomprensivo, con la specificazione che non si intende escludere identità che non si riconoscono in tale binarismo.

Ci possono, però, essere attività in cui educatrici ed educatori possono decidere di sperimentare un passo ulteriore e comunicare, in forma scritta e orale, la nozione di genere non binaria. Su tale scelta possono incidere la formazione di educatrici ed educatori, l’età delle ragazze e dei ragazzi, i contesti specifici, il percorso di attività già svolto presso il Punto Luce. Qualsiasi sia la scelta adottata, si consiglia di mantenere una coerenza tra progettazione e implementazione anche nella scelta della comunicazione di genere.

Ad esempio, se si decide di adottare l’uso simmetrico di genere, questa scelta andrebbe usata con riferimento:

- a tutti i soggetti coinvolti (bambine/bambini, ragazze/ragazzi, genitrici/genitori, educatrici/genitori);
- ai sostantivi, agli aggettivi e ai pronomi (“bambine e bambini saranno ascoltate/i”; “tutte e tutti”)

Se si desidera accentuare la componente delle bambine e delle ragazze, si può usare prima il femminile e poi il maschile, scelta operata in questo Annex: bambine e bambini (invece di bambini e bambine). Si tratta di sfumature linguistiche che possono aiutare a sensibilizzare sulla visibilità delle bambine e delle ragazze, come anche di persone che ricoprono altri ruoli (genitrici, educatrici, ecc.).

È inoltre fondamentale aiutare ragazze e ragazzi ad acquisire consapevolezza delle diverse implicazioni che il linguaggio può avere al di fuori del luogo in cui le attività sono svolte. Sul punto sono utili: la scheda “Differenze di genere, intersezionalità e relative questioni di genere” (Nel nostro tempo: un viaggio per crescere e imparare oltre diversità e pregiudizi. Percorso formativo, 2021, da pp. 22)

Allo stesso modo, si consiglia di evitare termini come:

- ‘handicappato’ o ‘disabile’: meglio fare riferimento alla situazione di disabilità;
- ‘straniero’: meglio far riferimento al background migratorio;
- ‘zingaro’: meglio usare ‘rom’ o appartenente a comunità rom.

Questi accorgimenti sono utili per far sentire ragazze e ragazzi accolte/i e a proprio agio, poiché l’uso di alcuni termini ha assunto un senso dispregiativo nel discorso comune. In genere si consiglia di evitare “aggettivi” riferiti ai soggetti perché possono farli sentire “intrinsecamente” diversi: meglio fare riferimento alle situazioni che i soggetti vivono.

Schede di “Attività Singole”

In questa sezione sono contenute le schede di “attività singole”, create rispettivamente dalle attività realizzate dai Punti Luce di Torino, Prato e Ostia, con alcune revisioni linguistiche e dei suggerimenti su come integrare la prospettiva intersezionale.

A. SCHEDA “ATTIVITÀ SINGOLA” - Narrazione Teatrale con l’utilizzo del coding

Chi siamo? Nome e identità dell’organizzazione	Punto Luce Prato.
A chi ci rivolgiamo? Destinatari/i, beneficiari/i, partecipanti, target,... Che bisogno formativi/trasformativi hanno (implicito/esplicito)?	Beneficiari/i del Punto Luce suddivisi/i in gruppi per fasce di età. In riferimento alla fascia primaria si rileva il bisogno di stimolare un confronto informale su tematiche sensibili (gender equality, discriminazioni indirette, ecc..) in una prospettiva intersezionale, in un ambiente sereno ed inclusivo, al fine di veicolare dinamiche di socialità libere da stereotipi correlati alle comunità di appartenenza.
Obiettivi formativi Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamento	Sviluppo di capacità di collaborazione, potenziale creativo, comunicazione empatica efficace, espressione autentica di sé, capacità di problem solving.
Cosa offriamo? Attività/Contenuti/temi principali	<p>Percorso laboratoriale di narrazione teatrale e creazione di un copione/storia interattiva tramite l’utilizzo del programma “Scratch”. Le attività teatrali e quelle riguardanti l’uso di “Scratch” verranno sviluppate e implementate in contemporanea riportando sul programma le dinamiche emerse durante le attività di improvvisazione teatrale.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentazione del progetto e confronto informale sulle tematiche di riferimento;2. Attività di scrittura creativa (creazione personaggi/alter ego, ambiente e contesto) e stesura canovaccio cartaceo, veicolando ed orientando stimoli, proposte e riflessioni delle/dei partecipanti verso le tematiche di riferimento;3. Presentazione di “Scratch” e sviluppo/trasposizione del canovaccio sul programma, trasformandolo e fissandolo in un copione che, di volta in volta, viene modificato ed arricchito dalle nuove tematiche emerse. Questo aspetto è molto interessante perché consente di far emergere la complessità delle identità delle persone coinvolte: per tale ragione, gli stimoli dati in una prospettiva di genere e

	<p>intersezionale richiedono di essere pensati per favorire un'apertura delle/dei partecipanti;</p> <p>4. Restituzione finale del percorso (valutando l'eventuale presenza delle genitrici/dei genitori in base alla volontà delle/dei partecipanti e la complessità/intimità dei temi affrontati).</p>
<p>Metodologia/strumenti</p> <p>Ruoli (anche in termini di composizione del team)</p>	<p>Improvvisazione teatrale, scrittura creativa, lavoro in piccoli gruppi eterogenei, apprendimento cooperativo.</p> <p>Due educatrici/educatori che parteciperanno per tutta la durata del progetto, secondo le proprie competenze, nella conduzione e facilitazione dell'attività.</p> <p>Se necessario verrà valutato il coinvolgimento di altre/i operatrici/operatori interne/i.</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori?</p> <p>Rete interna/esterna</p> <p>Partner</p>	<p>Al momento non si rileva la necessità di coinvolgere altri enti/associazioni o professioniste/i esterne/i.</p>
<p>Con quali tempi?</p> <p>Fasi temporali</p>	<p>La durata prevista del progetto è circa di 4 mesi, con incontri settimanali in presenza.</p> <p>Le attività si alterneranno in modo da sviluppare le competenze in modo equilibrato e stimolante: ad es. le suggestioni emerse dal laboratorio teatrale verranno costantemente riportate su "Scratch".</p> <p>In un mese sono previsti due incontri di scrittura/improvvisazione e due incontri finalizzati al riversamento su "Scratch" di quanto creato.</p>
<p>Quali risorse servono?</p> <p>Costi, strumenti, persone</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Due educatrici/educatori in compresenza. • PC/Tablet (5) con internet per l'utilizzo di "Scratch".
<p>Criteri e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<p>In fase di log out, ad ogni incontro, viene proposto un momento per la restituzione dei feedback da parte delle/dei beneficiarie/i.</p> <p>Si prevede la possibilità di creare un documento di valutazione (questionario o altro) da somministrare ai/alle partecipanti ad inizio e conclusione del percorso.</p>

B. SCHEDA “ATTIVITÀ SINGOLA” – Elaborazione creativa con l’utilizzo di stampa 3D e robotica educativa

Chi siamo? Nome e identità dell’organizzazione	Punto Luce Torino
A chi ci rivolgiamo? Destinatari/i, beneficiari/i, partecipanti, target,... Che bisogno formativo/trasformativo hanno (implicito/esplicito)?	Le/i destinatarie/i dell’attività sono ragazze/ ragazzi comprese/i nella fascia di età 12-14 anni. Si tratta di preadolescenti che provengono da un contesto socio-culturale periferico, con una forte componente caratterizzata da un background migratorio che, a causa del periodo storico che stiamo attraversando, hanno subito la privazione di momenti di socialità e di esperienza condivisa, fondamentali per questa fase evolutiva.
Obiettivi formativi Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamento	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere una maggiore consapevolezza di sé stesse/i e delle proprie capacità. • Favorire maggiore inclusività e rispetto dell’altra/o in chiave intersezionale. • Sostenere l’empowerment femminile nel rispetto del contesto culturale di riferimento.
Cosa offriamo? Attività/Contenuti/temi principali	<p>Laboratorio: <i>Il mio nome non è... parole che fanno male/bene.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizzazione di un muro di parole identitarie, attraverso l’utilizzo della stampante 3D, illuminate con i led (circuiti morbidi). 2. Programmazione Codey Rocky per la lettura di tali parole attraverso la registrazione delle voci delle/degli adolescenti e durante un percorso realizzato ad hoc. 3. Performance: presentazione ad altri gruppi di adolescenti in un’ottica di sensibilizzazione peer-to-peer (tra pari). Le parole verranno illuminate dalle/dagli adolescenti parallelamente al percorso che seguirà il Codey Rocky. 4. Realizzazione video performance per la socializzazione verso l’esterno del gruppo.
Metodologia/strumenti Ruoli (anche in termini di composizione del team)	<p>Attraverso l’utilizzo dell’approccio Funtasia: (Nel nostro tempo: un viaggio per crescere e imparare oltre diversità e pregiudizi. Percorso formativo, 2021, da pp. 10) verrà affrontata la prima parte di elaborazione delle parole chiave in modo partecipato.</p> <p>Ponendo l’attenzione sulla costruzione di un ambiente sicuro e inclusivo, all’interno del quale vi sia ascolto e rispetto reciproco tra le/i partecipanti e tra queste/i ultime/i ed educatrici/educatori, verranno</p>

	<p>svolte attività che promuovano la fiducia tra le/i partecipanti e che consentano la libera espressione di sé stesse/i. Successivamente si passerà alla realizzazione materiale delle parole emerse e alla produzione dell'output finale dell'attività laboratoriale. Si farà ricorso al tinkering, alla programmazione, alla robotica e alla stampa 3D, in ottica di cooperazione e collaborazione tra pari.</p> <p>Infine, si farà affidamento alla metodologia peer-to-peer nel momento della socializzazione verso l'esterno, per innescare quel processo di cambiamento culturale tra le/i giovani necessario per la realizzazione di un contesto più inclusivo e gender-fair (ossia "equo" in una prospettiva di genere).</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori?</p> <p>Rete interna/esterna Partner</p>	<p>L'attività non richiede l'intervento di altri attori sociali per il suo svolgimento. L'elaborato finale verrà utilizzato per la socializzazione verso l'esterno (altre/i adolescenti, genitori/genitori, ecc.) attraverso un momento di condivisione comunitaria.</p>
<p>Con quali tempi?</p> <p>Fasi temporali</p>	<p>L'intera attività si svolgerà durante l'arco di 2 mesi, con cadenza di 1 incontro settimanale (8 incontri totali).</p>
<p>Quali risorse servono?</p> <p>Costi, strumenti, persone</p>	<p>Stampante 3D, illustrator, tavoletta grafica.</p> <p>L'intero laboratorio richiede il coinvolgimento di due educatrici/educatori.</p>
<p>Criteri e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<p>Si prevedono dei focus group in entrata e in uscita, con somministrazione di questionario per riflettere e indurre una discussione sulla questione del rispetto, del genere e delle discriminazioni che avvengono oggi giorno tra le/gli adolescenti.</p>

C. SCHEDA “ATTIVITÀ SINGOLA” – Dibattito e progettazione creativa con coding e stampa 3D

<p>Chi siamo?</p> <p>Nome e identità dell'organizzazione</p>	<p>Punto Luce Arti e Mestieri di Roma Ostia.</p>
<p>A chi ci rivolgiamo?</p> <p>Destinatari/i, beneficiarie/i, partecipanti, target,...</p> <p>Che bisogno formativo/trasformativo hanno (implicito/esplicito)?</p>	<p>Ci rivolgiamo alle/ai ragazze/i del quartiere con età compresa tra i 12 e i 16 anni. Il territorio in cui operiamo necessita un cambio di prospettiva. Nelle/nei nostre/i beneficiarie/i riconosciamo un bisogno di trasformazione che miri a far crescere in loro la consapevolezza che lo studio e, nello specifico, le materie STEM, possono rappresentare uno strumento ideale per emergere.</p> <p>Questo bisogno necessita di un ulteriore passaggio: rimuovere l'ostacolo che la visione stereotipata delle differenze di genere produce.</p>
<p>Obiettivi formativi</p> <p>Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamenti</p>	<p>Gli obiettivi principali sono quelli di far raggiungere alle/ai ragazze/i una maggiore capacità rispetto all'uso di specifici programmi per pc e, non meno importante, il cambio di visuale rispetto a limitazioni sociali e d'identità di genere.</p> <p>Il risultato che ci attendiamo è quello di vedere ragazze/i che scelgono percorsi senza il peso di un giudizio o che, più semplicemente, si sentano stimolate/i nel poter scegliere qualsiasi percorso di studio o crescita professionale.</p> <p>In questa prospettiva sarà importante raggiungere l'obiettivo formativo di una maggiore consapevolezza rispetto al proprio sentire e una crescita di autostima che dia forza alle proprie scelte.</p>
<p>Cosa offriamo?</p> <p>Attività/Contenuti/temi principali</p>	<p>Il nostro percorso prevede nove incontri così strutturati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primo, incontro conoscitivo in cui costruiremo un ambiente sicuro e di ascolto attraverso piccole attività di gruppo che mirano alla creazione di un sentimento di unione e fiducia reciproca. • Secondo, affronteremo il tema della “Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza”. Nello specifico chiederemo alle/ai ragazze/i di indicare secondo loro a chi si riferiscono (se a una donna o a un uomo) alcuni articoli scelti da noi educatrici/educatori, in base a criteri di scelta a cui sarà dedicata particolare attenzione. • Vista l'età delle/dei ragazze/i, si potrebbe inserire anche esplicitamente la prospettiva intersezionale, con domande come: <ul style="list-style-type: none"> • a. domanda chiusa: l'ONU si rivolge a tanti Paesi del mondo quindi la Convenzione dovrebbe essere più inclusiva possibile. Questo articolo della Convenzione può funzionare per tutte/i le/i ragazze/i? Nel nostro contesto specifico pensate funzioni?

b. domanda aperta: in che modo questo articolo della Convenzione può funzionare per tutte/i le/i ragazze/i? Come potrebbe funzionare nel nostro contesto specifico?

- Il dibattito che ne seguirà cercherà di indagare e far riflettere le/i partecipanti sulle motivazioni di alcune scelte, riportandole/i successivamente alla totale universalità di tali diritti che in quanto tali trascendono da qualsiasi questione di genere.
- Terzo, presentazione del programma “Scratch” ed esercitazione.
- Quarto, ideazione e realizzazione con Scratch di un personaggio basandosi sulla Convenzione ONU.
- Quinto, restituzione del lavoro fatto attraverso un’attività in gruppo che punti a fare emergere le convinzioni radicate che vanno a formare spesso stereotipi limitanti.
- Sesto, presentazione della stampante 3D e dei programmi di disegno solidi.
- Settimo, progettazione e stampa di un simbolo che ogni gruppo di lavoro sceglierà per rappresentare la parità di genere, diamo possibilità di usare simboli già esistenti facendo piccole modifiche e incoraggeremo la creazione ex-novo.
- Ottavo, ultimo incontro interno al gruppo di lavoro e restituzione del percorso svolto. Faremo realizzare un cartellone in cui ogni ragazza/o dovrà scegliere una frase che possa rappresentare un valore acquisito con questo progetto.
- Nono, ci sarà un’esposizione del lavoro fatto e, in particolare, del prodotto finale (simbolo in 3D) nella scuola coinvolta nel progetto. Nel dettaglio inviteremo le/i ragazze/i davanti al corpo docenti ed eventualmente altre classi, a raccontare la propria esperienza.

Metodologia/strumenti

Ruoli (anche in termini di composizione del team)

Verranno usati dei focus group per gli incontri di restituzione e per affrontare le tematiche di genere. Per il lavoro più tecnico costituiranno dei piccoli gruppi che dovranno gestire la parte di progettazione e realizzazione. Nello specifico si partirà sempre da una parte di spiegazione da parte dell’educatrice/educatore e successivamente le/i partecipanti verranno subito messe/i all’opera, con educatrici/educatori che passeranno tra i gruppi per dare spunti o interventi d’aiuto.

Per l’incontro iniziale utilizzeremo alcune attività apprese durante la formazione sulle “Human Skills” per la costruzione del giusto ambiente e la creazione di una sinergia che possa rendere proficuo il lavoro di tutte/i. All’inizio di ogni incontro verrà utilizzata un’attività di rompi-ghiaccio o di visualizzazione. Alla fine, sarà importante chiudere sempre con una piccola attività concordata che dia il senso della chiusura e rilanci, in qualche modo, il prossimo incontro.

	<p>Quasi tutte le attività prevedranno l'alternarsi di due componenti del team (educatrice ed educatore) in modo da restituire una visione intercambiabile (tra donna e uomo) dei ruoli.</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori? Rete interna/esterna Partner</p>	<p>Sicuramente avremo bisogno di una collaborazione con una scuola media o superiore per quanto riguarda le/i destinatarie/i del nostro progetto.</p>
<p>Con quali tempi? Fasi temporali</p>	<p>L'intero ciclo avrà durata di quattro settimane. Nella prima verranno svolti i due incontri (1.5 ore l'uno) conoscitivi e di elaborazione del tema differenza di genere. Nella seconda settimana, invece, sono previsti tre incontri (1.5 ore l'uno) per il lavoro sulla piattaforma "Scratch". Nella terza settimana sono previsti tre incontri (2 ore il primo, 1,5 ore gli altri due) anche per l'attività inerente alla stampa 3D. In ultimo, nella quarta settimana, ci sarà un singolo incontro (2 ore) di restituzione finale con la scuola di riferimento.</p>
<p>Quali risorse servono? Costi, strumenti, persone</p>	<p>L'attività richiede il coinvolgimento di due educatrici/educatori (possibilmente una donna e un uomo). Servirà un Pc o tablet per ogni gruppo da tre, una stampante 3D, una lavagna portablocco, dei cartelloni e i principali articoli di cancelleria.</p>
<p>Criteri e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<p>I criteri attraverso i quali valuteremo la riuscita del nostro progetto saranno principalmente due:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La partecipazione intesa sia in senso prettamente numerico che quella relativa alla quantità di interventi e interazioni che le/i destinatarie/i avranno per la durata dell'intero progetto. In tal senso stileremo una griglia di osservazione, per uso interno, che permetterà di mettere a fuoco le azioni delle/dei singole/i ragazze/i. 2. La consapevolezza raggiunta rispetto allo stereotipo di genere, la giornata di restituzione alla fine di ogni modulo è pensata in un'ottica valutativa dell'avvenuta presa sulla singola persona e sul gruppo delle tematiche affrontate. <p>L'incontro di restituzione finale rappresenterà un importante momento di condivisione dei risultati ottenuti e di allargamento, a un pubblico più vasto, del percorso intrapreso in questo mese di progetto.</p>

Schede di “Attività Sintesi”

La presente sezione contiene due schede di “attività sintesi”, risultanti rispettivamente dalla sintesi delle esercitazioni dei Punti Luce di Genova e Udine (la prima) e dalle attività dei Punti Luce di Bari, Milano Giambellino e Napoli Barra (la seconda).

A. SCHEDA “ATTIVITÀ SINTESI” – Lettura creativa e narrazione teatrale con l'utilizzo di tinkering e coding

Chi siamo? Nome e identità dell'organizzazione	Punti Luce di Genova e Punto Luce di Udine
A chi ci rivolgiamo? Destinatari/e, beneficiarie/i, partecipanti, target, ... Che bisogno formativo/trasformativo hanno (implicito/esplicito)?	Bambine/i dai 6 agli 11 anni e ragazze/i dagli 11 ai 16 anni) appartenenti a varie comunità etniche o con diversi background migratori. Bisogni <ul style="list-style-type: none"> • Confrontarsi con gli stereotipi di genere e rendere “parlabile” la diversità • Relazionarsi e ascoltare attivamente le altre e gli altri attraverso la possibilità di un confronto costruttivo tra pari; • Esercitarsi nella risoluzione di problemi.
Obiettivi formativi	<u>Obiettivi formativi</u> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere gli stereotipi di genere; • veicolare tematiche di genere attraverso il gruppo, anche in una prospettiva intersezionale che tenga conto dell'età, del background, del contesto e sia aperta ad altre categorie che eventualmente emergono come rilevanti per bambine/i e ragazze/i nel corso dell'attività • acquisizione di competenze logiche e manuali da applicare alle attività STEM ma anche alle attività quotidiane.
Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamento	<u>Risultati attesi</u> <ul style="list-style-type: none"> • costruzione di uno spazio di parola inclusivo; • crescita individuale e del gruppo • Aumento dell'interesse verso le materie STEM
Cosa offriamo? Attività/Contenuti/temi principali	Le attività partono da testi scritti e possono comprendere: <ul style="list-style-type: none"> • Attività finalizzate a smontare la struttura “tipo” della fiaba tradizionale, stravolgerla e reinventarla, giocando con i ruoli e gli stereotipi di genere. In tal caso, l'attività verrà sviluppata attraverso il gioco e l'apprendimento non formale, partendo dalla lettura creativa su cui si innesteranno elementi di Tinkering e Coding. <p>I temi affrontati sono l'inclusione e l'identità di genere.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Percorso laboratoriale di messa in scena di una lettura che tratti la tematica di genere (es. Storia incredibile di due principesse o Piccolo blu e piccolo giallo per 6-10 anni e storie di persone “altre” che hanno fatto la storia per 11-16 anni). La scenografia viene realizzata con attività di Tinkering e arricchita dall’uso di robot. <p>Per le/i ragazze/i più grandi, si prevede di realizzare un video stop motion che narri il processo di messa in scena della lettura.</p>
<p>Metodologia/strumenti Ruoli (anche in termini di composizione del team)</p>	<p><u>Metodologia</u> Metodologia della curva di apprendimento per la programmazione delle attività.</p> <p>Divisione della sessione in aree: cerchio iniziale di check-in, “warming up” con gioco energizzante, spiegazione dell’attività oggetto della sessione, realizzazione dell’attività, feedback, check-out. Se il gruppo è molto numeroso, si può lavorare in piccoli gruppi.</p> <p><u>Strumenti</u> Foto/video, robot Lego, Sphero, Coding con Scratch, Tinkering.</p> <p><u>Composizione del team</u> La composizione del team terrà conto dell’equilibrio di genere e le/i facilitatrici/facilitatori parteciperanno attivamente alla creazione.</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori? Rete interna/esterna Partner</p>	<p>Per assistenza tecnica e suggerimenti ci avvarremo della collaborazione di partner esperti in metodologie tecnologico-digitali. Possibilità di condividere il prodotto finale (video, rappresentazione, ecc.) in occasione di eventi pubblici (es. eventi pubblici come festival, circoli Arci, ecc...).</p>
<p>Con quali tempi? Fasi temporali</p>	<p>Attività possibile durante il periodo estivo: dettagliare moduli o sessioni e cadenze di incontri (settimanali, bisettimanali, mensili). Sarebbe utile dare un breve titolo a ogni incontro Specificare se è previsto un evento pubblico finale e, eventualmente, chi coinvolgerà. Nel caso di produzione di video, specificare se sarà condiviso e che divulgazione si prevede abbia (solo con genitrici e genitori delle e dei partecipanti? Nelle scuole?) In caso di divulgazione pubblica ricordare di ottenere il consenso delle genitrici e dei genitori, trattandosi di partecipanti minori di 18 anni.</p>

<p>Quali risorse servono? Costi, strumenti, persone</p>	<p><u>Risorse (possibili strumenti utili)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Libri di fiabe o testi di lettura su cui lavorare almeno n. (indicare il numero); • PC, laptop o tablet; • Connessione internet per accedere a Scratch; • Materiali per Tinkering, Sphero e Lego we Do; • Macchina fotografia e accessori foto/video; • Due educatrici e educatori in co-presenza. <p><u>Costi</u> Indicazione almeno indicativa dei costi.</p>
<p>Criteri e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Momento di restituzione alla fine di ogni incontro, con possibilità di esprimere le proprie sensazioni e pensieri in forma orale, scritta o grafica: specificare se in forma anonima o no; • Valutazione partecipata del laboratorio con le/i partecipanti (focus group); • Se è prevista la condivisione del video con le genitrici e i genitori, attività di time sharing al termine della presentazione del video.

B. SCHEDA “ATTIVITÀ SINTESI” – Narrazioni, arti visive e attività manuali con l’utilizzo di tinkering e coding

<p>Chi siamo?</p> <p>Nome e identità dell’organizzazione</p>	<p>Punti Luce di Bari, Milano Giambellino e Napoli Barra.</p>
<p>A chi ci rivolgiamo?</p> <p>Destinatario/i, beneficiario/i, partecipanti, target,...</p> <p>Che bisogno formativo/trasformativo hanno (implicito/esplicito)?</p>	<p>Bambine e bambini del Punto Luce, età compresa fra gli 8 e i 14 anni.</p> <p>Si rileva il bisogno di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliore autostima, consapevolezza ed espressione del sé. • Conoscere e confrontarsi con gli stereotipi di genere. • Sviluppare capacità comunicative e di ascolto attivo in un contesto inclusivo. • Stimolare il lavoro di squadra e accrescere la conoscenza di un approccio cooperativo tra le/i partecipanti. • Provare “successo” nelle attività che si svolgono conoscere le materie STEM.
<p>Obiettivi formativi</p> <p>Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamento</p>	<p>Gli obiettivi formativi prefissati sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affermare la propria identità/assertività. • Scardinare gli stereotipi di genere “giocando” con gli oggetti di uso comune. • Parlare in maniera costruttiva della “gender equality”. • Confrontarsi con diversi punti di vista. • Stimolare la risoluzione di problemi. • Sviluppare relazioni positive tra coetanei e imparare a collaborare. • Promuovere la responsabilità verso sé stessi, le altre e gli altri. • Aumentare l’interesse verso le materie STEM.
<p>Cosa offriamo?</p> <p>Attività/Contenuti/temi principali</p>	<p>Attività interattive e creative che includono narrazioni, visioni di video e attività manuali:</p> <p><u>Attività 1:</u> creazione dell’ambientazione dell’attività: un’educatrice/un educatore racconta che durante il trasloco ha trovato in soffitta uno scatolone con vari oggetti ma non riesce a capire a quale componente della sua famiglia appartengano. L’educatrice/l’educatore chiede alle bambine e ai bambini di aiutarla/o a capire di chi siano, non solo in base al genere. In una prospettiva intersezionale, anche l’interazione tra categorie come età, condizione di disabilità, background possono essere interessanti per individuare la persona a cui gli oggetti appartengono. Le/i partecipanti e le educatrici/gli educatori iniziano a dividere i vari oggetti insieme.</p>

Attività 2

Percorso laboratoriale:

1. Primo approccio a “Scratch”.
2. Visione collettiva del film “Il Diritto di Contare”, che si basa soprattutto sull’intersezione tra genere e colore della pelle.
3. Discussione sul film in gruppi separati ragazze/ragazzi e restituzione finale in plenaria.
4. Ideazione e realizzazione con “Scratch” a piccoli gruppi di un videogioco ispirato al film, che tenga conto anche delle realtà sperimentate da ragazze e ragazzi nei loro contesti.
5. Ritocchi finali al videogame e premiazione del percorso più originale e meglio motivato, magari prevedendo un riconoscimento per ogni gruppo.

Attività 3: Gioco teatrale sulle emozioni “Un cavaliere” - Pantomima

Introduzione ai Led - Tinkering

L’attività propone di creare vari personaggi usando la plastilina e, successivamente, di assegnare a questi personaggi uno dei ruoli della società stabilito inizialmente dal gruppo delle e dei partecipanti. Le/i partecipanti svolgeranno azioni comuni creando storie e racconti (vero o non vero). Questo permetterà alle ragazze e ai ragazzi di aumentare la propria creatività sia nell’inventare le storie nell’elaborazione del pensiero ma anche nel mettere in scena la marionetta di plastilina con una maggiore sicurezza di sé stesse e sé stessi. A queste marionette saranno abbinati dei piccoli led che fungeranno da emozione per la marionetta di plastilina. Di fronte a una situazione di intolleranza, discriminazione ogni bambina e bambino esprime una reazione luminosa il cui colore è stato scelto precedentemente e non a maggioranza ma rispettando la scelta del colore di ciascun partecipante.

Metodologia/strumenti

Ruoli (anche in termini di composizione del team)

Attività 1:

Nella forma di racconto/riproduzione teatrale immaginiamo che un’educatrice o un educatore debba fare un trasloco e in soffitta trovi lo scatolone.

Composizione del team: un’educatrice e un educatore

Attività 2:

Circle time, lavoro in piccoli gruppi, comunicazione positiva.

	<p>Composizione del team: un team composto almeno da tre educatrici/educatori, possibilmente con competenze informatiche.</p> <p><u>Attività 3:</u></p> <p>Composizione del team: un'operatrice e un operatore per un gruppo di 10 bambine/i. Un operatore/operatrice gestirà il laboratorio, l'altra/o sarà impegnata/o a supportare nella gestione della seconda parte della giornata.</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori? Rete interna/esterna Partner</p>	<p>Al momento non si rileva la necessità di coinvolgere altri enti/associazioni o professioniste/i esterne/i.</p>
<p>Con quali tempi? Fasi temporali</p>	<p>Indicare il numero, la durata, la struttura anche sommaria di ogni incontro; si suggerisce di dare un breve titolo a ogni incontro.</p>
<p>Quali risorse servono? Costi, strumenti, persone</p>	<p><u>Attività 1:</u> scatolone con oggetti di uso comune Almeno un'educatrice e un educatore</p> <p><u>Attività 2:</u> 1 tablet ogni 4 ragazze/i, educatrici/educatori, volontarie/i = numero totale di tablet. Almeno tre educatori/educatrici.</p> <p><u>Attività 3:</u> Materiale cancelleria, led, pile, plastilina.</p>
<p>Criteria e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<p>Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante gli incontri: feedback informali/Restituzione intermedia alla fine di ogni attività. Possibilità di utilizzare anche la domanda "come mi sento" (scelta semaforo) alla fine di ogni attività. • Al termine dell'incontro: briefing finale con discussione incentrata sul tema dell'attività. • Alla fine del percorso: somma dei colori del semaforo e scelta di quello che maggiormente esprime il proprio stato. • Alla fine del percorso: presentazione del progetto finale di ogni gruppo e restituzione.

Schede di "Attività Tipo"

Questa scheda è stata elaborata in modo induttivo a partire dalle esercitazioni dei Punti Luce e contiene suggerimenti da applicare a vari tipi di attività che mirano all'empowerment nelle materie STEM, integrando la prospettiva di genere e intersezionale. L'approccio olistico adottato in questa scheda è volto a renderla utilizzabile con diversi gruppi di partecipanti (bambini/e e ragazzi/e, genitori/trici e docenti) e in diversi contesti (laboratori, visite ai musei, incontri e dibattiti, STEM masterclass).

SCHEDA "ATTIVITÀ TIPO"

A chi ci rivolgiamo?

Destinatari/e, beneficiarie/i, partecipanti, target...

Si consiglia di:

- definire con precisione il target (destinatari/e, beneficiarie/i, partecipanti);
- indicare se l'attività si rivolge a un unico gruppo eterogeneo, che svolgerà le attività insieme, o a più gruppi (attività replicata separatamente con gruppi distinti). Nel primo caso, indicare eventuali adattamenti utili o necessari dell'attività proposta nella sezione "Metodologia/strumenti";
- indicare le caratteristiche del gruppo in termini di età (delle bambine e dei bambini; adolescenti; maggiorenni) o altre categorie dell'identità e/o ruoli (genitrici/genitori; insegnanti; educatrici/educatori);
- chiedersi "chi manca e perché manca?" (Matsuda, 1990), ossia chi non è stato inclusa/o nell'attività e perché, in relazione all'identità? Porsi questa domanda aiuta a integrare una prospettiva consapevolmente intersezionale, che non è basata solo su una categoria alla volta ma sull'interazione tra categorie.

Esempio: se pensiamo al gruppo "mamme", le domande da porsi sono: Quali mamme non sono state considerate nell'attività da svolgere? Sono state incluse mamme italiane; mamme single/separate/divorziate; mamme con background migratorio, ecc.? Si è tenuto conto delle loro possibili necessità?

Infatti ciascuna può avere specifiche necessità di cui tener conto. Lo stesso ragionamento vale per altri gruppi, come i papà, le bambine/i bambini, le ragazze/i ragazzi, ecc...

Che bisogni formativi/trasformativi hanno (implicito/esplicito)?

Si consiglia di identificare i bisogni a partire dal contesto specifico, possibilmente in una prospettiva partecipata e "dal basso", aggiornata, integrando una prospettiva di genere e intersezionale. Ciò consente di individuare:

- bisogni eterogenei in base al genere e/o all'intersezione tra più caratteristiche;
- bisogni che non vengono espressamente dichiarati (per pudore, per paura, per inconsapevolezza, ecc.);
- bisogni emergenti e non ancora conclamati.

Obiettivi formativi

- 1)** Si consiglia di indicare sia obiettivi formativi generali (i macro-obiettivi) sia obiettivi formativi specifici, integrando una prospettiva di genere e intersezionale:
 - obiettivi formativi generali (i macro-obiettivi) definiscono il perimetro all'interno del quale realizzare gli obiettivi specifici.

Esempio

Macro-obiettivo: affrontare le “questioni di genere”.

Obiettivi specifici: individuare e riconoscere gli stereotipi di genere; riconfigurare le costruzioni di genere.

- 2)** Si consiglia di indicare obiettivi formativi generali e specifici in modo inclusivo e contestualizzato (in una prospettiva di genere e intersezionale);

Esempio: se si decide di affrontare “le questioni di genere”, è utile decidere a monte se limitarsi a una concezione del genere binaria; se proporre fin dall'inizio una concezione di genere non binaria; se lasciare aperta questa possibilità e accoglierla.

Ognuna di queste scelte richiede al team di educatrici/educatori di saper gestire in modo coerente, dall'inizio alla fine dell'attività, le diverse opzioni. Ciò ha implicazioni anche sul linguaggio adoperato per comunicare gli obiettivi formativi.

- 3)** Si consiglia di indicare obiettivi formativi generali e specifici misurabili almeno “qualitativamente” e che dovrebbero trovare corrispondenza nei risultati attesi e nella valutazione (per quest'ultima vedere la sezione “Criteri e strumenti di valutazione (partecipata?)”)

- 4)** Si consiglia di tenere presente il modello ecologico proposto nel progetto:
 - quando si lavora con uno o più target group per raggiungere gli obiettivi ciò può apportare cambiamenti (effetto trasformativo) nelle relazioni familiari e sociali delle/dei partecipanti. Tale percorso va accompagnato per prevenire possibili effetti destabilizzanti.

Esempio:

Se si adotta una concezione di genere non binario, si può ipotizzare che le bambine e i bambini condivideranno con le famiglie e in classe quanto appreso. Potranno trovare un ambiente aperto a questa concezione o un ambiente ostativo che potrebbero non essere in grado di gestire al di fuori dell'ambiente “protetto” del setting di formazione.

<p>Risultati attesi in termini di apprendimento/cambiamento</p>	<p>Si consiglia di spiegare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quali risultati sono attesi in termini di apprendimento / cambiamento in modo che trovino corrispondenza negli obiettivi formativi generali e specifici, tenendo sempre presente la prospettiva di genere e intersezionale adottata.
<p>Cosa offriamo? Attività/Contenuti/temi principali</p>	<p>Si consiglia di descrivere in modo chiaro l'offerta formativa valorizzando la prospettiva di genere, che dovrebbe essere espressa anche nel linguaggio adoperato.</p> <p>Si consiglia di ideare e descrivere attività/contenuti/temi in modo chiaro e comprensibile.</p> <p>Nell'ideare attività/contenuti/temi tentare di prevenire e gestire, in una prospettiva di genere e intersezionale, possibili disagi: ad esempio, persone con disabilità motorie o di altro tipo; temi in relazione ai quali giovani con formazione, background e individualità diversi possono avere sensibilità differenti o possono sentirsi a disagio; attività che implicano il contatto fisico che non tutti e tutte gradiscono.</p> <p>Accertarsi di prendere queste e altre eventualità in considerazione è utile affinché chi conduce o facilita l'attività possa accogliere la pluralità di stimoli delle e dei partecipanti.</p>
<p>Metodologia/strumenti Ruoli (anche in termini di composizione del team)</p>	<p>Questo è un punto chiave dell'attività perché spiega a quale approccio e modello teorico si ispira e a quali metodi fa riferimento ("il come"). Ad esempio, attraverso l'utilizzo del tinkering, del coding e della robotica educativa per avvicinare alle materie STEM.</p> <p>Si consiglia di spiegare "come" la prospettiva di genere e intersezionale vengono integrate.</p>
<p>Abbiamo bisogno di collegarci con altri attori? Rete interna/esterna Partner</p>	<p>Si consiglia di mappare possibili partner/realtà che hanno esperienza o di fare riferimento alla rete esistente per realizzare attività in una prospettiva di genere o intersezionale (associazioni e enti del terzo settore, enti pubblici, istituti di ricerca e docenti universitari).</p>

<p>Con quali tempi? Fasi temporali</p>	<p>Si consiglia di considerare i tempi in modo sostenibile in una prospettiva di genere e intersezionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • di quanto tempo realmente dispongono le/i partecipanti? In che fasce orarie possono realisticamente partecipare per evitare drop-out? • per quanto tempo può essere catturata l'attenzione e, quindi, garantita una partecipazione attiva?
<p>Quali risorse servono? Costi, strumenti, persone</p>	<p>Équipe: identificare quante e quali risorse occorrono in base al numero delle/dei partecipanti; all'eterogeneità dei partecipanti, la quale può richiedere competenze specifiche e diverse all'interno dell'équipe</p> <p>Si consiglia, per quanto possibile, un team composto che rappresenti la diversità delle/dei partecipanti almeno in termini di genere.</p>
<p>Criteria e strumenti di valutazione (partecipata?)</p>	<p><u>Criteria di valutazione</u></p> <p>Si consiglia di identificare i criteri di valutazione in relazione agli obiettivi generali e specifici prefissati all'inizio dell'attività, in modo da avere un riscontro concreto sui vari punti.</p> <p>In una prospettiva di genere e intersezionale, includere criteri che possano aiutare a comprendere cosa le/i partecipanti hanno appreso a proposito dei ruoli, stereotipi e discriminazioni basati sul genere e/o altre caratteristiche dell'identità.</p> <p><u>Strumenti di valutazione</u></p> <p>Si consiglia di strutturare la valutazione in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una parte più informale (momenti di feedback all'inizio dell'attività, durante gli sharing time, e durante il debriefing a fine attività. Vedere: Nel nostro tempo: un viaggio per crescere e imparare oltre diversità e pregiudizi. Percorso formativo, 2021, da pp. 10); • un breve formulario anonimo in cui le/i partecipanti si sentano liberi/e di esprimere la propria opinione senza timore. <p>Si consiglia di chiedere in entrambi i casi cosa potrebbe essere migliorato qualora l'attività venga replicata in futuro.</p>

Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambina e ogni bambino abbia un futuro. Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare alle bambine e ai bambini l'opportunità di nascere e crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via.

Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni dei minori, garantire i loro diritti e ascoltare la loro voce.

Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambine e bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni, lotta per salvare le bambine e i bambini a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia Onlus

Piazza di San Francesco di Paola, 9

00184 Roma

Tel: (+39) 06.480.700.1

Fax: (+39) 06.480.700.39

info.italia@savethechildren.org

savethechildren.it