

PRIORITY Toolkit

WP3 Development of the PRIORITY Methodology & Toolkit





PROMOTING OPEN RESILIENT INCLUSIVE SOCIETIES FOR YOUTH

Project Reference: 604571-EPP-1-2018-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Indice

Indice.....	3
.....	4
Introduzione.....	4
1. Presentazione del <i>toolkit</i> e obiettivi del presente manuale	5
2. A chi è rivolto?	6
Capitolo 1	7
Arti visive e performative	7
Capitolo 1	8
1.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori	8
1.2. Materiale aggiuntivo.....	24
Capitolo 2	25
Mediazione culturale e attività interculturali	25
Capitolo 2	26
2.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori	26
2.2. Materiale aggiuntivo.....	44
Capitolo 3	45
Educazione civica	45
Capitolo 3	46
3.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori	46
3.2. Materiale aggiuntivo.....	61
.....	62
Capitolo 4	62
Attività Sportive & Volontariato	62
Capitolo 4	63
4.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori	63
4.2 Materiale aggiuntivo	78

INTRODUZIONE

1. Presentazione del *toolkit* e obiettivi del presente manuale

Il **toolkit di PRIORITY** è stato creato sulla base di un approfondito lavoro di ricerca e raccolta di risorse che sono poi state adattate agli scopi del progetto. Sarà utilizzato ai fini dell'organizzazione di una serie di **laboratori interculturali volti a coniugare arte, educazione civica e cittadinanza attiva** rivolti a migranti, rifugiati e persone appartenenti alla comunità locale.

Il *toolkit* è stato sviluppato a partire dalla **metodologia di PRIORITY** a sua volta fondata su:

- articoli accademici e raccolta di buone pratiche sviluppati ai fini della redazione dei prodotti previsti dal WP2 – Preparazione e mappatura della ricerca sul campo e raccolta di buone pratiche;
- teorie e casi studi sviluppati ai fini della redazione dei prodotti previsti dal WP3 Ideazione ed elaborazione della metodologia e del *toolkit* di PRIORITY presentate nel manuale dedicato agli aspetti metodologici.

La stesura del seguente prodotto è stata coordinata dal **CSC Danilo Dolci** con il contributo di tutte le organizzazioni partner.

Il *toolkit* mira a mettere a disposizione di educatori ed educatrici risorse e programmi ben congegnati volti a promuovere il dialogo interculturale e l'inclusione sociale. I temi trattati sono diversi: a) educazione civica; b) arti visive e performative; c) mediazione culturale e attività interculturali; d) sport e attività di volontariato nel Paese ospitante; e) patrimonio culturale europeo, nonché dei Paesi di origine.

Inoltre, il *toolkit* di PRIORITY si propone di creare dei percorsi di inclusione per i giovani a rischio di emarginazione e radicalizzazione che vivono in contesti caratterizzati da povertà ed esclusione sociale. Al fine di raggiungere tali obiettivi, saranno utilizzate le seguenti strategie:

- iniziative artistiche;
- attività sportive;
- nuovi approcci culturali;
- educazione civica.

Il *toolkit* intende utilizzare tali strumenti e strategie al fine di:

- favorire l'inclusione sociale;
- combattere l'emarginazione;
- fermare i processi di radicalizzazione;
- stimolare lo scambio di buone pratiche.

Al fine di rendere più agevole l'esperienza di lettura, si è scelto di articolare il *toolkit* in più capitoli tematici. Per ogni tema affrontato è stato ideato un *workshop* cui è associato un programma di attività. Ciascuna sessione è corredata di un:

- quaderno delle attività per i/le partecipanti;
- presentazioni PowerPoint.

2. A chi è rivolto?

Il *toolkit* costituisce una guida pratica allo svolgimento delle attività non formali su temi legati all'inclusione sociale. È rivolto a chiunque lavori con i giovani (operatori socio-educativi, gruppi non formali, associazioni, ONG) e voglia ideare un percorso di apprendimento laboratoriale.

Attraverso lo studio della metodologia, il *toolkit* diverrà uno strumento pratico per l'organizzazione di laboratori e l'approfondimento di alcune tematiche quali l'interculturalità, l'arte, l'educazione civica e lo sport.

Il *toolkit* di PRIORITY è stato progettato per persone a rischio di emarginazione e radicalizzazione, in particolare per giovani rifugiati o con *background* migratorio. I temi costituiscono degli ottimi spunti e consentono di aumentare la partecipazione di diversi gruppi target in contesti socioculturali differenti.

Mediante l'applicazione della metodologia proposta, tale strumento può costituire un buon punto di partenza per l'inserimento di nuove attività nella realtà locale di riferimento.

CAPITOLO 1

ARTI VISIVE E PERFORMATIVE



Capitolo 1

1.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori

Titolo del <i>workshop</i>	Tutti possono fare arte!
Gruppo target	Giovani a rischio di esclusione sociale (migranti/rifugiati da poco arrivati nel Paese ospitante, giovani rifugiati o con <i>background</i> migratorio, NEET)
Scopo del <i>workshop</i>	I giovani con minori opportunità, siano essi migranti o autoctoni, spesso non riescono né a partecipare alla vita sociale né ad accedere a buone opportunità formative. Attività culturali e artistiche partecipative possono dare loro l'opportunità di sentirsi parte di una comunità, intraprendere un percorso di <i>empowerment</i> e acquisire una maggiore consapevolezza, nonché trovare uno scopo e una motivazione. Al termine del <i>workshop</i> , i/le partecipanti saranno dotati/e delle competenze trasversali e professionali necessarie per servirsi di determinate forme di espressione artistica e promuovere dei cambiamenti sociali positivi.
Obiettivi del <i>workshop</i>	<p>Al termine del <i>workshop</i>, i/le partecipanti avranno acquisito le seguenti conoscenze/ saranno in grado di:</p> <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscenza delle principali forme di espressione artistica e del loro significato: di arti partecipative, arti performative, teatro forum, <i>storytelling</i>, <i>street art</i>, arti visive e <i>zine</i>. • conoscenza del concetto di oppressione nel teatro e consapevolezza del valore dell'arte come strumento di inclusione. <p>Competenze:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare il pensiero creativo e analitico; • combinare forme di espressione artistica differenti al fine di ottenere un risultato unico; • servirsi di alcuni elementi fondamentali del teatro forum; • descrivere e mettere a punto tutte le fasi di produzione di una <i>zine</i>; • servirsi di tutte le tecniche necessarie per raccontare una storia in maniera efficace; • descrivere alcune procedure di base per la creazione di un'opera di <i>street art</i>. <p>Atteggiamenti/comportamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire la fiducia necessaria per esprimere le proprie idee ed opinioni; • apprezzare le arti e la capacità di servirsi di diverse forme artistiche nella vita di ogni giorno al fine di creare una società autenticamente inclusiva; • dimostrare di essere pronti/e collaborare con gli altri ed essere aperti/e; • comprendere che tutti hanno qualcosa in comune e qualcosa che li rende unici.
Numero di partecipanti	Da un minimo di 6 a un massimo di 14 persone
Durata del <i>workshop</i>	<p>Un giorno</p> <p>8 ore in totale</p> <p>4 sessioni di 2 ore ciascuna (1,5 ore escluso l'intervallo)</p>

Preparazione	<ul style="list-style-type: none">• Trova una sala in cui vi sia abbastanza spazio per svolgere le attività teatrali, un pavimento su cui ci si possa sedere/distendersi, sedie e tavoli, computer, proiettori. Prenotala almeno due mesi prima dell’inizio del <i>workshop</i>.• Trova delle educatrici e degli educatori che possano svolgere le attività laboratoriali con le quali non ha sufficiente familiarità (creare una <i>zine</i>, graffiti a stencil, svolgere attività teatrali, ecc.).• Informa le partecipanti e i partecipanti riguardo agli obiettivi del <i>workshop</i> e al programma di attività. Inoltre, ricorda loro che non è necessario che abbiano alcuna esperienza o conoscenza pregressa. Infine chiedi loro di portare un oggetto che significhi per loro qualcosa.• Prepara tutto l’occorrente per il <i>coffee break</i> e il pranzo, o fornisci delle informazioni riguardo ai punti di ristoro presenti nelle vicinanze.			
Programma della sessione				
N.	Temi e attività didattiche	Durata (minuti)	Metodi	Materiale attrezzatura necessaria
1	Introduzione Dà il benvenuto alle partecipanti e ai partecipanti e presenta loro i temi che saranno affrontati nel corso del giorno.	10	Presentazione	Programma della sessione riportato su flip chart
1° Tema: Arti performative				

2	<p>Attività n.1: “Guarda che cosa ho portato”.</p> <p>Prima del <i>workshop</i>, chiedi alle partecipanti e ai partecipanti di portare due oggetti che abbiano per loro un valore affettivo (foto, indumenti, dischi, film, opere d’arte). Invitali a sedersi in cerchio e comincia a parlare degli oggetti che hai portato con te e dell’importanza che essi rivestono nella tua vita. Incoraggia le partecipanti e i partecipanti a fare lo stesso.</p>	15	<p>Attività di gruppo</p> <p>Presentazione</p> <p>Discussione</p>	<p>Oggetti portati dalle partecipanti e dai partecipanti</p>
3	<p>Attività n.2: Il cerchio di statue</p> <p>L’obiettivo delle attività è quello di invitare i componenti del gruppo a utilizzare i loro corpi al fine di esprimere diversi concetti; ampliare i loro orizzonti; comprendere il punto di vista degli altri e definire stereotipi e pregiudizi.</p> <p>Di’ alle partecipanti e ai partecipanti di utilizzare il loro corpo per incarnare determinati concetti.</p> <p>Serviti di parole che abbiano un legame con stereotipi e pregiudizi in merito a temi come la religione, il Paese di provenienza, il genere.</p> <p>Ti suggeriamo di utilizzare circa 8 parole sia concrete sia astratte, ad esempio: cambiamento, potere, impotenza, abuso, ecc.</p>	15	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Laptop</p> <p>Proiettore</p> <p>Presentazione PowerPoint</p> <p>Quaderno delle attività</p>

	<p>Le partecipanti e i partecipanti dovranno disporsi in cerchio con la schiena rivolta verso il centro. Quindi, una volta pronunciata la parola, dovrai contare fino a cinque. A quel punto tutti dovranno voltarsi e adottare una posizione (simile a quella di una statua) che rappresenti il concetto che hai appena menzionato. I/le partecipanti avranno il tempo di osservare, quindi, tutte le altre "statue". Nel caso in cui le pose non siano abbastanza chiare o eccessivamente astratte, potrai porre loro delle domande e concedere al resto del gruppo la stessa possibilità al fine di comprendere quelle più controverse.</p> <p>Riflessione:</p> <p>Al termine di ciascun "turno", avvia una discussione ponendo le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • È stato semplice trovare il tipo di immagine da rappresentare? • Quale parola ritenete sia stata la più difficile? • Quale parola ha generato delle interpretazioni più omogenee all'interno del gruppo? Perché? • Se avessimo avuto più tempo, quale altra immagine avreste scelto? 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • In quale misura questa attività riflette la realtà che ci circonda e il punto di vista degli altri? Potreste fare degli esempi? • Quali impressioni ha suscitato in voi l'attività? • In che modo quest'attività può esserci d'aiuto? 			
4	<p>Cenni teorici sul Teatro Forum</p> <p>Basandoti sulla discussione affrontata al termine dell'attività n.2, introduci il tema del Teatro Forum con l'aiuto della presentazione PowerPoint</p> <p>Che cos'è? Dove è nato? Qual è il suo obiettivo? In che modo viene utilizzato?</p>	10	<p>Presentazione</p> <p>Discussione</p>	<p>Laptop</p> <p>Proiettore</p> <p>Presentazione PowerPoint</p> <p>Quaderno delle attività</p>
5	<p>Attività n.3: Immagini di oppressione</p> <p>L'obiettivo dell'attività è quello di individuare le situazioni che potrebbero essere alla base di una performance di Teatro Forum, di elencare i principali attori coinvolti e familiarizzare con le forme più comuni di oppressione.</p> <p>Servendoti della presentazione PowerPoint, mostra una serie di immagini legate alle varie forme di oppressione (bullismo, uso della forza da parte delle forze dell'ordine, ingiustizie in ambito lavorativo, abusi sulle donne, ecc.) e</p>	40	<p>Team Activity</p> <p>Presentazione</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Laptop</p> <p>Proiettore</p> <p>Presentazione PowerPoint</p> <p>Quaderno delle attività</p>

	<p>chiedi alle partecipanti e ai partecipanti di individuare il tipo di ingiustizia sociale raffigurata.</p> <p>Quindi, chiedi loro di fornire degli esempi di oppressione nella vita quotidiana che anoterai sul <i>flip chart</i>.</p> <p>Le partecipanti e i partecipanti dovranno votare e scegliere le tre forme di oppressione più comuni riscontrabili con maggiore frequenza all'interno della società.</p> <p>Dopo aver concordato sulle prime 3 forme di oppressione, forma tre gruppi di partecipanti. Ciascuna squadra dovrà scegliere una forma di oppressione sulla quale lavorare.</p> <p>Utilizza la presentazione PowerPoint per illustrare i vari ruoli previsti nel Teatro Forum (oppressore, oppresso, alleati, spettatori neutrali).</p> <p>I/le partecipanti torneranno dalla loro squadra e discuteranno della forma di oppressione prescelta. Il loro compito sarà quello di creare una scena che la ritragga includendo tutte le figure previste (oppresso, oppressore, alleati, personaggi neutrali). Dovranno mostrare questa scena agli altri. È importante che sia un esempio reale e non inventato. Concedi loro 20 minuti per prepararsi.</p> <p>Ogni squadra dovrà mostrare alle altre la propria scena, mentre gli altri dovranno riconoscere ruoli e contesti e</p>			
--	---	--	--	--

	<p>metterli in relazione con la realtà (se casi come questi si verificano o meno).</p> <p>Moderare la discussione fra i/le partecipanti servendosi dei seguenti spunti:</p> <p>Quale forma di oppressione ritenete più chiara?</p> <p>Quale rappresentava lo squilibrio di potere più evidente?</p> <p>Quali altre osservazioni vorreste condividere in merito all'attività?</p> <p>Concludi l'attività ricordando il senso del Teatro Forum: mettere in discussione situazioni di oppressione allo scopo di individuare nuove strategie e soluzioni.</p>			
6	<div>Intervallo</div> <div>15</div>			
2° tema: Arte e <i>storytelling</i>				
7	<p>Attività n.4: Il gioco delle sedie e delle storie</p> <p>Metà dei partecipanti si siederanno su delle sedie disposte in cerchio, mentre gli altri dovranno stare in piedi dietro di queste con le mani dietro la schiena. Una sedia sarà lasciata vuota, con un partecipante dietro. La persona che sta dietro la sedia vuota dirà il nome di una persona seduta nel</p>	20	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	Sedie

	<p>cerchio. Questa dovrà correre per raggiungere la sedia vuota mentre gli altri cercheranno di bloccarla prima che si alzi. Man mano che i/le partecipanti comprenderanno l'obiettivo del gioco sarà sempre più difficile raggiungere la sedia vuota senza essere presi. A questo punto chi sta dietro la sedia vuota dovrà inventare una storia e inserire il nome di uno/a dei partecipanti con nonchalance al fine di trarre in inganno inseguitori e inseguitori. Dopo qualche tempo, invita i/le partecipanti a scambiarsi i ruoli.</p> <p>Al termine dell'attività, avvia una discussione sul potere delle storie.</p>			
8	<p>Presentazione riguardo alla tecnica dello <i>storytelling</i></p> <p>Presenta la tecnica dello <i>storytelling</i> nei suoi aspetti principali, elenca gli elementi costitutivi di una storia e ricordane l'importanza in ambito educativo</p>	15	<p>Presentazione</p> <p>Discussione</p>	<p>Laptop</p> <p>Proiettore</p> <p>Presentazione PowerPoint</p> <p>Quaderno delle attività</p>
9	<p>Attività n.5: Riassumi la storia</p> <p>Racconta una storia e chiedi ai/alle partecipanti di riassumerla in:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 7 frasi (10 minuti); 	20	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Carta e penna</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 3 frasi (5 minuti) ; • 1 frase (1 minuto). <p>Invitali a scrivere le frasi e a condividerle col resto del gruppo.</p> <p>Rifletti insieme a loro sulle difficoltà che hanno incontrato.</p>			
10	<p>Attività n.6: La casa in cui sono cresciuto/a</p> <p>Invita i/le partecipanti a lavorare in coppia e a trovare uno spazio in cui possano sedersi in disparte e svolgere la seguente attività:</p> <p>Pensate alla casa in cui siete cresciuti/e. Scavate nella vostra memoria e riflettere su un evento speciale capitatovi lì nel corso della vostra giovinezza. Quindi, cominciate a porre al vostro partner delle domande al fine di rievocare quelle immagini ancora più chiaramente. ANDATE nel luogo che amavate di più, si apre una porta e viene fuori una storia. Chiudete gli occhi. Il vostro partner vi aiuterà a raccontare la storia e a rendere le immagini ancora più vivide. Che cosa vedete, sentite, odorate? Quali cose trovavate belle, che cosa vi commuoveva? Alla fine condividete la storia col resto del gruppo.</p>	30	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Aula spaziosa</p> <p>Sedie</p>

	I partner dovranno scambiarsi i ruoli dopo 10 minuti. Quindi i/le partecipanti racconteranno le loro storie.			
11	Riflessione e preparazione della sessione successiva Analizza insieme alle partecipanti e ai partecipanti i temi discussi nel corso della sessione dedicata allo <i>storytelling</i> e invitali a utilizzarli come motivi di ispirazione per le sessioni successive nel corso delle quali dovranno trasformare le storie in opere d'arte.	5	Discussione	
12	Pausa pranzo	60		
3° tema: Arti visive				
13	Attività n.7: Simboli dell'apprendimento Chiedi alle partecipanti e ai partecipanti di disegnare un simbolo che rappresenti un'esperienza di apprendimento maturata nel corso delle due sessioni precedenti da condividere col resto del gruppo.	10	Attività di gruppo Discussione Riflessione	Fogli di carta bianchi Penne Pennarelli
14	Presentazione delle <i>zine</i> Presenta brevemente le <i>zine</i> , la loro storia e l'utilizzo che ne viene fatto oggi mostrando degli esempi.	15	Presentazione Discussione	Laptop Proiettore Presentazione PowerPoint

				Quaderno delle attività
15	<p>Attività n.8: Trovare delle idee per la creazione di una <i>zine</i></p> <p>Forma dei gruppi di partecipanti ed invitali a pensare a un tema cui dedicare una zine collettiva. È importante che tutti siano interessati al tema e sentano di poter dare il proprio contributo. Possono trarre ispirazione dalle attività svolte nel corso della sessione sullo <i>storytelling</i>.</p> <p>Scrivi sulla lavagna i temi su cui ciascun gruppo deciderà di lavorare.</p>	15	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p>	<p>Flip chart</p> <p>Pennarelli</p>
16	<p>Attività n.9: Creare una <i>zine</i></p> <p>Fornisci ai/alle partecipanti le seguenti linee guida affinché possano creare le <i>zine</i> insieme al resto gruppo.</p> <p>Ciascun gruppo dovrà decidere in merito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le dimensioni della zine: Formato normale (A4), formato ridotto (A5), quarto (A6) • la grafica della copertina e il nome della <i>zine</i>; • il numero di pagine; • l'aspetto della <i>zine</i>, la palette di colori, il font e gli altri elementi grafici; 	50	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Carta (meglio iniziare con fogli A4)</p> <p>Fogli di carta colorata</p> <p>Riviste</p> <p>Giornali</p> <p>Pennarelli</p> <p>Penne</p> <p>Colla</p> <p>Forbici</p>

	<ul style="list-style-type: none">la suddivisione o meno in sezioni; l'introduzione e l'indice. <p>Disponi tutto il materiale sul tavolo e invita i/le partecipanti a prendere tutto ciò che serve loro per creare la <i>zine</i>. Fra il materiale messo a disposizione ricordiamo: riviste, giornali, pennarelli di colori differenti, colla, forbici.</p> <p>Invita i/le partecipanti a creare un collage, a disegnare e/o a scrivere qualcosa. Non ci sono limiti alla creatività!</p> <p>Dopo aver terminato, dovranno rilegare la <i>zine</i>.</p> <p>Ciascun gruppo presenterà il risultato del proprio lavoro al resto dei partecipanti spiegando le ragioni alla base della scelta del tema e condividendo le sensazioni provate dai vari componenti nel corso del processo di creazione della <i>zine</i>.</p> <p>Al termine dell'attività modera una discussione riguardo alla potenza visiva dello <i>storytelling</i>.</p>			Spillatrici, aghi, filo, filo interdentale per la rilegatura Quaderno delle attività
17	Intervallo 15			
4° tema: Arte urbana				
18	Attività n.10: Perdersi in un murale	20	Attività di gruppo	Tavoli e sedie

	<p>Forma dei piccoli gruppi di partecipanti e da' loro la foto di un murale diverso. Chiedi loro di cercare di immaginare che cosa farebbero se dovessero perdersi all'interno di quel murale e di condividere queste impressioni coi componenti del gruppo. Dopo una decina di minuti, modera una discussione con tutti i partecipanti e chiedi loro di parlare dei temi che hanno affrontato insieme. Infine, discutete del ruolo dell'arte urbana nella vita di ogni giorno.</p>		<p>Discussione Riflessione</p>	
19	<p>Presentazione riguardo alla <i>street art</i></p> <p>Mostra ai/alle partecipanti un'opera di <i>street art</i> famosa (Banksy, Christo, Basquiat, Keith Haring) e chiedi loro se considerano arte questa forma di espressione. Dovranno motivare la loro scelta e spiegare il ruolo che la <i>street art</i> può avere al fine di risolvere problemi quali l'emarginazione dei migranti, dei rifugiati e dei giovani con minori opportunità. Quindi presenta loro la definizione di <i>street art</i> e mostra alcuni documentari sul tema. Si tratta di video interviste ad artisti che parlano e mostrano le tecniche da loro utilizzate.</p> <p>È possibile trovare questi video all'indirizzo: https://www.pbslearningmedia.org/collection/street-art/</p>	25	<p>Presentazione Discussione</p>	<p>Laptop Proiettore Presentazione PowerPoint Quaderno delle attività</p>

20	<p>Attività n.11: Creare un autoritratto</p> <p>Chiedi ai/alle partecipanti di creare un autoritratto servendosi della macchina fotografica. Dovranno scattarsi una foto ed utilizzare un programma di fotoritocco come Paint net per modificare l'immagine lavorando sul contrasto (posterizzazione, nitidezza, effetti di sfumatura). Inoltre, dovranno trovare uno slogan che li rappresenti e porlo al di sotto del ritratto.</p>	20	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Macchina fotografica reflex</p> <p>Computer</p> <p>Paint net o altri software di fotoritocco</p>
21	<p>Attività n.12: Creare uno stencil</p> <p>Chiedi ai/alle partecipanti di prendere un pezzo di carta per stencil e di attaccarlo allo schermo del computer per tracciare con un pennarello i contorni del loro ritratto e dello slogan che li rappresenta. Quindi, dovranno ritagliare le immagini in corrispondenza delle sezioni da dipingere e attaccare bene lo stencil alla superficie sulla quale riprodurlo (in legno o cartone ondulato). Per riprodurre lo stencil i/le partecipanti si serviranno della vernice spray che preferiscono, quindi potranno rimuovere lo stencil e ammirare il risultato finale.</p> <p>Alla fine, avranno fra le mani un manifesto di street art.</p> <p>Al termine dell'attività, invita i/le partecipanti a condividere i propri pensieri e le proprie emozioni, nonché</p>	15	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Riflessione</p>	<p>Carta per stencil</p> <p>Taglierino o bisturi</p> <p>Tavoletta di legno o cartone ondulato</p> <p>Computer</p> <p>Scotch</p> <p>Pennarello nero</p> <p>Vernice spray</p>

	le strategie di cui potrebbero servirsi al fine di condividere idee ed opinioni con la comunità.			
22	Conclusione e valutazione Riassumi i temi affrontati nel corso delle 8 ore di <i>workshop</i> e chiedi ai/alle partecipanti di elencare 3 parole chiave in merito a ciò che hanno imparato e a condividerle col resto del gruppo. Distribuisci il questionario di valutazione ai/alle partecipanti affinché lo compilino.	10	Discussione Valutazione	Questionario di valutazione
Occorrente	Quaderno delle attività per i/le partecipanti Scheda: "Che cosa sono le <i>zine</i> ?"			
Fonti	Carmella, A. (n.d.). <i>Street Art / Graffiti Self-Portraits - A high school unit plan focusing on how visual artists use images, symbols, and words to convey meaning</i> . Disponibile all'indirizzo https://www.meca.edu/wp-content/uploads/2015/11/StreetArt.pdf <i>Training Material "Storytelling to foster cooperation and inclusion"</i> . (n.d.). Disponibile all'indirizzo https://ec.europa.eu/programmes/proxy/alfresco-webscripts/api/node/content/workspace/SpacesStore/92a984e7-4638-4402-a9dc-656811381118/IO4_StoryRegions_Training%20material.pdf Midha, G. (2010). <i>Theatre of the Oppressed A Manual for Educators</i>			

	<p>(tesi di laurea magistrale). Disponibile all'indirizzo https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1010&context=cie_capstones</p> <p>Tudorache, Andreea-Loredana (2013): <i>Act for what you believe. Methods for social change: Image and Forum Theatre</i>. Bucharest.</p> <p>Whitney, E. (n.d.). L.P. Pamphlet. <i>Zine Workshop</i>. Disponibile all'indirizzo http://www.booklyn.org/resources/lppamphlet.pdf</p>
--	--

1.2 Materiale aggiuntivo

- Una **presentazione PowerPoint** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello).
- Un **quaderno delle attività rivolto ai/alle partecipanti** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello)

CAPITOLO 2

MEDIAZIONE CULTURALE E ATTIVITÀ INTERCULTURALI



Capitolo 2

2.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori

Titolo del <i>workshop</i>	La cultura come strumento di inclusione sociale
Gruppo target	Giovani con <i>background</i> migratorio e giovani emarginati/ a rischio dispersione scolastica.
Scopo del <i>workshop</i>	Il <i>workshop</i> si propone utilizzare la cultura, in ogni sua declinazione, come strumento di inclusione sociale. Le arti e la cultura sono linguaggi espressivi alternativi. Le attività culturali hanno una forte capacità di inclusione perché sono in grado di dare alle persone emarginate la possibilità di osservare il contesto in cui vivono da un'altra prospettiva. Pertanto, grazie alle attività artistiche e culturali, gruppi di persone emarginate e con minori opportunità possono entrare a far parte e divenire attive nel contesto in cui vivono.
Obiettivi del <i>workshop</i>	<p>Al termine del <i>workshop</i>, i/le partecipanti avranno acquisito le seguenti conoscenze/ saranno in grado di:</p> <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • metodi di inclusione sociale; • attività di apprendimento non formale; • aspetti inerenti all'interculturalità. <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • servirsi della propria capacità di risoluzione dei problemi; • utilizzare nuovi metodi volti a gestire situazioni problematiche; • mettere in pratica competenze legate al modo affrontano determinate situazioni;

	<ul style="list-style-type: none"> • servirsi delle proprie competenze interculturali. <p>Atteggiamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cambiare il loro atteggiamento riguardo alle relazioni interpersonali; • essere consapevoli dei propri comportamenti; • essere consapevoli dei comportamenti altrui • cambiare gli atteggiamenti adottati al lavoro, in famiglia, all'interno della società.
Numero di partecipanti	Da un minimo di 7 a un massimo di 14 partecipanti
Durata	<p>Una giornata</p> <p>8 ore</p> <p>4 sessioni di 2 ore ciascuna (1,5 ore escluso l'intervallo)</p>
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> • Trova una sala abbastanza spaziosa in cui ci si possa muovere agevolmente per svolgere le attività. • Prepara tutto l'occorrente per il <i>coffee break</i> e il pranzo, o fornisci delle informazioni riguardo ai punti di ristoro presenti nelle vicinanze. • Materiali <p>Prima dell'inizio del <i>workshop</i>, prepara quattro fogli di flip chart con su riportati i titoli dei temi affrontati e le attività da svolgere.</p> <p>Stampa l'immagine riportata qui sotto e ritaglia i simboli. Saranno utilizzati nel corso dell'attività di valutazione che si terrà al termine del <i>workshop</i>.</p>



Programma della sessione

N.	Temi e attività didattiche	Durata (minuti)	Metodi	Materiale attrezzatura necessaria
1	Introduzione Dà il benvenuto ai/alle partecipanti presentandoti. Introduci l'attività energizzante che consentirà loro di conoscersi meglio.	15	Presentazione e attività di <i>team building</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Palloncini • Pennarello indelebile • Casse e computer

	<p>Attività energizzanti</p> <ul style="list-style-type: none"> •Distribuisci i palloncini ai/alle partecipanti e chiedi loro di gonfiarli e di scriverci su il loro nome per poi lanciarli al centro della stanza. • Fa partire la musica e di' ai/alle partecipanti che, quando la fermerai, dovranno prendere un palloncino a caso. •A quel punto dovranno cercare la persona cui appartiene il palloncino per restituirglielo. 			
<p>1° tema: Il gioco di ruolo come strumento di inclusione</p>				
	<p>Presentazione sui giochi di ruolo</p> <p>Il gioco di ruolo, come tutte le tecniche di simulazione, cerca di riprodurre all'interno di una classe o di un <i>workshop</i> – e quindi in un ambiente protetto - problemi ed eventi simili a quelli verificatisi nella realtà. A differenza della psicoterapia in cui prima si discute di aspetti relativi alla propria personalità, il gioco di ruolo si propone un obiettivo più ampio che ha a che vedere con la funzione che ciascuno di noi svolge, di volta in volta, in rapporto agli altri. La maggior parte dei problemi relazionali all'interno della società derivano in parte dall'espressione di sentimenti e atteggiamenti collettivi. Una classe sociale, un gruppo etnico, un circolo, una gang e così via, sviluppano</p>	<p>10</p>	<p>Presentazione</p>	<p>Laptop</p> <p>Presentazione PowerPoint</p> <p>Flip chart su cui appuntare le principali parole chiave</p>

	<p>degli schemi mentali e delle norme di comportamento che influiscono sul rapporto che il singolo componente di quel gruppo avrà all'interno e all'esterno di quella cerchia.</p> <p>Nella prossima attività i/le partecipanti potranno misurarsi con degli scenari che descrivono dei conflitti sociali o dei problemi a cui dovranno trovare una soluzione.</p>			
1	<p>Oggi io...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forma 5 gruppi composti da 3 partecipanti. • Affida a ciascun gruppo uno scenario e spiega loro cosa dovranno fare. • Concedi a ciascun gruppo un po' di tempo per scrivere una conclusione, trovare una soluzione al problema presentato, assegnare le parti e mettere in scena lo scenario analizzato. • Ciascun gruppo avrà a disposizione 10 minuti di tempo per mettere in scena la rappresentazione. <p>I Scenario</p> <p><i>In un appartamento di Londra vivono tre giovani di tre nazionalità diverse ...</i></p>	60	Gioco di ruolo	Fogli con su riportati i vari scenari da distribuire ai gruppi

	<ul style="list-style-type: none"> • San è un ragazzo nato in Myanmar che ha appena cominciato a lavorare come ingegnere, è molto timido ed educato, la sua grande passione è la cucina. Il piatto tipico birmano si chiama <i>mohinga</i> che è una zuppa a base di pesce con spaghetti di riso, citronella, aglio, zenzero e cipolle che mangia in ogni momento della giornata. • Giovanna è italiana e ha deciso di trasferirsi a Londra per studiare design, sfortunatamente non è ancora riuscita a trovare la sua strada, per cui la sera lavora in un pub e torna a casa alle 6 del mattino. Spesso è molto stanca anche durante il giorno. • Gaspard è un artista e non ha ancora capito cosa vuole fare della sua vita, è sempre in ritardo con l'affitto e spesso chiede i soldi a San che glieli presta senza problemi. <p><i>Uno giorno i tre coinquilini litigano violentemente, Giovanna si è arrabbiata perché San cucina alle sette del mattino facendo rumore e impregnando l'aria della casa di odori molto forti. È molto aggressiva. Gaspard cerca di calmare gli animi. Sa che Giovanna è molto stanca, ma è anche molto amico di San..</i></p>			
--	---	--	--	--

	<p>Come andrà a finire questa storia? Trova una soluzione.</p> <p>II scenario</p> <p><i>Al liceo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Karim frequenta la scuola da 6 mesi, viene dal Marocco e non parla bene l'italiano. • Frederich è tedesco e vive in Italia da due anni, ma ha imparato velocemente la lingua. • Paolo è italiano e vive in un quartiere difficile. <p><i>I tre ragazzi sono molto uniti e legati da una profonda amicizia. Un giorno un compagno di scuola invita tutta la classe alla sua festa di compleanno ad eccezione di Karim e Paolo. Frederich decide di andare alla festa, ma dopo si sente in colpa perché i suoi amici ci sono rimasti male.</i></p> <p>Come si comporteranno i tre? Riusciranno a rinsaldare il vecchio rapporto di amicizia?</p> <p>III scenario</p> <p><i>Al confine fra un Paese UE e uno extra-UE</i></p>			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Un rifugiato e suo figlio tentano di attraversare illegalmente il confine. Il padre ha paura, non ha denaro con se e non può essere rispedito indietro. • Il poliziotto di frontiera non sa cosa fare, è molto preoccupato. Ha visto il bambino, ma non può lasciarli passare. • Un operatore di una ONG. <p><i>L'uomo che cerca di varcare il confine ha diritto a richiedere la protezione internazionale, ma il suo fare ansioso, legato al forte stress cui è stato sottoposto, innervosisce il poliziotto.</i></p> <p>In che modo si risolverà questo drammatico caso?</p> <p>IV Scenario</p> <p><i>A scuola</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Martin è uno studente modello, ama la letteratura, la storia e la geografia; suona il pianoforte e ama viaggiare con la sua famiglia. • Ivo non studia e non fa mai i compiti. Adora giocare a calcio. Sta spesso a casa da solo perché sua madre lavora tutto il giorno; gioca sempre nel giardino sul retro. 			
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Rita è una giovane insegnante di storia e vorrebbe che Martin e Ivo studiassero e lavorassero insieme alla ricerca di storia da presentare alla classe. <p><i>Per Martin è molto importante ottenere un 10. Ad Ivo non importa nulla della scuola. La scadenza si avvicina; i due compagni si stuzzicano incessantemente fino a quando non litigano fra loro. Se non riusciranno a trovare un accordo, riceveranno tutti e due un brutto voto.</i></p> <p>Che cosa accadrà il giorno della presentazione? Che cosa dirà l'insegnante di storia?</p> <p>V Scenario</p> <p><i>In un centro giovanile</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Giulia è una giovane operatrice socio-educativa che lavora con minori con problemi familiari. Richard ha 12 anni e viene da un Paese africano. Petar ha 12 anni ed è di origini rom. <p><i>Richard e Petar litigano spesso e a volte si rivolgono degli insulti razzisti. La responsabile dice a Giulia di trovare una soluzione per assicurarsi che i minori imparino a conoscersi meglio.</i></p> <p>Che cosa farà Giulia?</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Valutazione</p> <p>Incoraggia i/le partecipanti a confrontare le tecniche utilizzate per risolvere i conflitti.</p>	10	<i>Brainstorming</i> o dibattito	Flip chart per porre in evidenza alcune parole chiave
<p>Intervallo</p> <p>15 minuti</p>				
2° tema: Lo <i>storytelling</i> come strumento di inclusione				
	<p>Attività energizzante</p> <p>Forma delle squadre di partecipanti e chiedi loro di formare un cerchio. Di' loro di chiudere gli occhi e di allungare le braccia cercando di afferrare le mani degli altri partecipanti. Senza rompere il cerchio, i/le partecipanti dovranno aprire gli occhi e cercare di sciogliere il "nodo" che hanno creato con le loro braccia al fine di formare un cerchio perfetto. Vincerà la squadra che riuscirà per prima a sciogliere il nodo senza lasciare le mani dei compagni. Tutte le squadre dovranno portare a termine l'attività.</p>	5	Attività energizzante	Musica di sottofondo

	<p>Presentazione sullo <i>storytelling</i></p> <p>Secondo il <i>National Storytelling Network</i> lo <i>storytelling</i> è un'antica forma d'arte e di espressione utilizzata dagli esseri umani.</p> <p>"Lo <i>storytelling</i> ha un forte legame con la letteratura, la cultura popolare ed il patrimonio culturale. È un omaggio alla propria lingua, alle lingue straniere, al dialogo interculturale" (FEST, Federation for European Storytelling).</p> <p>Lo <i>storytelling</i> può essere utilizzato con diversi gruppi target per affrontare fenomeni e problemi sociali; può servire a preservare culture, tradizioni e identità (FEST, Federation for European Storytelling) o essere utilizzato come uno strumento di inclusione sociale.</p>	15	Presentazione	<p>Laptop per mostrare la presentazione PowerPoint</p> <p>Flip chart su cui appuntare le principali parole chiave</p>
2	<p>Raccontami una storia</p> <p>"Raccontami una storia" è un esercizio di immaginazione; attraverso alcune parole chiave, i partecipanti svilupperanno una storia che possa sintetizzare i loro pensieri e le loro sensazioni riguardo a un fenomeno sociale.</p> <p>Forma 5 gruppi composti da 3 partecipanti.</p>	45	Storytelling	4 scatole con all'interno delle carte

	<p>Al centro della stanza posiziona quattro scatole:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Luogo 2. Protagonista 3. Tema 4. Obiettivo <p>In precedenza, avrai riempito le varie scatole con carte con su indicati diversi luoghi, temi, protagonisti e obiettivi. L'immaginazione non ha limiti!</p> <p>Ogni gruppo dovrà estrarre una carta da ciascuna scatola e utilizzare quelle informazioni per ideare una storia.</p> <p>Una volta ideata la storia, i/le partecipanti dovranno disegnarla, scriverla o girare un video col cellulare.</p> <p>Infine tutti i partecipanti formeranno due gruppi per creare un'unica storia mettendo assieme i racconti ideati in precedenza.</p>			
	<p style="text-align: center;">Valutazione</p> <p>Chiedi ai/alle partecipanti di sedersi in cerchio e a servirsi di una sola parola per esprimere i sentimenti e le sensazioni che hanno provato nel corso dell'attività.</p>	<p style="text-align: center;">10</p>	<p style="text-align: center;"><i>Circle time</i></p>	<p>Prendi nota degli spunti forniti dai/dalle partecipanti.</p>

<p style="text-align: center;">Intervallo</p> <p style="text-align: center;">15</p>				
3° tema: Attività collaborative come strumento di inclusione				
	<p style="text-align: center;">Attività energizzate</p> <p>Invita i partecipanti a toccare un oggetto del colore che dirai il più velocemente possibile. In un secondo momento, potranno toccare un indumento/accessorio indossato da un componente del gruppo.</p>	10	Attività energizzante	
	<p>Presentazione sulle attività collaborative</p> <p>Un'attività collaborativa implica, come dice il nome stesso, la collaborazione fra diversi soggetti; incoraggia il dialogo, l'ascolto e l'azione collettiva. Lavorare con un partner o con un piccolo gruppo di discenti permette a giovani e adulti di sentirsi più sicuri. È, dunque, importante riflettere sulla formazione dei gruppi: ad esempio, è essenziale che siano il più eterogenei possibile, siano composti da uomini e donne di diversa estrazione socioculturale. Il lavoro di gruppo può essere organizzato in modo tale da far sì che tutti abbiano un ruolo ben definito e possano partecipare attivamente.</p> <p>Secondo la Bell Foundation è possibile distinguere fra quattro diversi tipi di attività collaborativa:</p>	10	Presentazione	<p>Laptop per mostrare la Presentazione</p> <p>PowerPoint</p> <p>Flip chart su cui appuntare le principali parole chiave</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • discussioni di gruppo o di coppia; • compiti condivisi; • attività competitive; • attività teatrali e giochi ruolo, scambi di informazioni. 			
3	<p>“Il ponte sul grande fiume”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiega ai partecipanti il senso dell’attività e da’ loro il materiale necessario <p>Siete gli abitanti di un villaggio situato sulla riva di un grande fiume.</p> <p>Avete deciso di costruire un ponte, insieme a coloro che vivono nel villaggio sulla riva opposta.</p> <p>Ciascun villaggio dovrà realizzare solo metà della struttura del ponte.</p> <p>Le comunicazioni fra i due villaggi sono molto difficili, ma sperate di poter approfittare dei contatti che instaurerete con chi vive lì.</p> <p>Fra 20 minuti, la vostra metà del ponte dovrà essere pronta per essere collegata a quella costruita dagli abitanti dell’altro villaggio.</p> <p>Una volta completato il ponte, una commissione di ingegneri testerà la stabilità della struttura: il ponte dovrà</p>	45	Apprendimento collaborativo	<p>Colla, cartone ondulato, scotch.</p> <p>Prepara le schede con su riportate le indicazioni per i migranti e la popolazione.</p>

	<p>essere abbastanza solido da reggere il peso di un bicchiere pieno d'acqua posto al centro della campata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo circa 10 minuti, dovrai scegliere un/a partecipante per gruppo e assegnargli/le il ruolo di migrante fornendogli/le le seguenti informazioni. <p>Adesso sei un/a migrante. Ti sei trasferito/a dal tuo villaggio natio a quello posto sull'altra sponda del fiume. È qui che dovrai risiedere. D'altronde si sa, la vita non è mai semplice...</p> <p>Una volta arrivato/a al villaggio, non sarai in grado di esprimerti nella loro lingua, per cui non potrai parlare o reagire a ciò che dicono gli altri.</p> <p>Come tutti, però, potrai esprimerti a gesti e/o interpretarli (ma ricorda potrai solo comprendere i gesti).</p> <p>Il tuo isolamento linguistico finirà quando ti sarà comunicato dall'educatore/trice. A quel punto dovresti essere in grado di comprendere la lingua e potrai di nuovo esprimerti a parole.</p> <p>Al termine dell'attività si uniranno le due parti della struttura del ponte e bisognerà testarne la solidità.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Valutazione</p> <p>È stato difficile comunicare fra voi, come si è sentita la persona che ha fatto da interprete al/alla migrante?</p> <p>È stato difficile farsi accettare? È stato utile ai fini della costruzione del ponte?</p>	10	<i>Circle time</i>	Prendi nota degli spunti forniti dai/dalle partecipanti.
<p>Pausa pranzo</p> <p>60</p>				
4° tema: La mappa concettuale come strumento di inclusione sociale				
	<p>Attività energizzante</p> <p>Metà dei partecipanti si siederanno su delle sedie disposte in cerchio, mentre gli altri dovranno stare in piedi dietro di queste con le mani dietro la schiena. Una sedia sarà lasciata vuota, con un partecipante dietro. La persona che sta dietro la sedia vuota sarà il/la seduttore/trice. Questa dovrà cercare di sedurre uno/a dei partecipanti seduti facendogli/le l'occhiolino. La persona "sedotta" dovrà alzarsi dalla sedia prima che gli altri la acciappino. Se riuscirà a scappare e a sedersi sulla sedia vuota, il ruolo di seduttore/trice passerà a un altro, altrimenti bisognerà cominciare da capo.</p>	15	Attività energizzante	Prepara la stanza disponendo le sedie al centro

	<p>Presentazione sulle mappe concettuali</p> <p>Le mappe concettuali servono a rappresentare visivamente dei concetti. Si parte sempre da un'idea o da un tema. Il primo passo consiste nel trovare una parola chiave che riassume il concetto. Quindi, alla parola o all'immagine chiave si legheranno dei temi sempre più specifici. Le mappe concettuali possono essere personalizzate al fine di mettere in relazione più elementi e aspetti; facilitano il processo di comprensione e, allo stesso tempo, consentono di esprimere un concetto in maniera più semplice. Spesso, le mappe concettuali possono aiutare le persone timide o che hanno difficoltà a esprimere i propri sentimenti a chiarire ciò che hanno dentro.</p> <p>Le mappe concettuali digitali sono un valido aiuto nello svolgimento delle seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • brainstorming; • attività creative; • rappresentazioni grafiche; • memorizzazione di concetti fondamentali; • espressione dei pensieri; • condivisione delle conoscenze; • progettazione e svolgimento di corsi di formazione interdisciplinari; • riorganizzazione delle risorse e delle attività; • strumento per l'apprendimento collaborativo. 	15	Presentazione	<p>Laptop per mostrare la Presentazione PowerPoint</p> <p>Flip chart su cui appuntare le principali parole chiave</p>
--	---	----	---------------	---

4	Mappe concettuali come strumento di inclusione sociali <ul style="list-style-type: none"> • Forma 3 gruppi composti da 5 partecipanti. • Scegli 3 questioni sociali (emarginazione, radicalizzazione, razzismo). • Affida a ciascun gruppo un tema. • Ciascun gruppo dovrà creare una mappa concettuale per spiegare il problema ad allievi delle scuole elementari. • Ciascun gruppo dovrà tenere una presentazione di fronte al resto dei partecipanti. 	30	Creazione di mappe concettuali	Prepara 3 fogli su cui scrivere le parole chiave
	Valutazione È stato difficile creare la mappa? Quali sono i punti di forza e i punti deboli di questo strumento?	10	<i>Circle time</i>	Prendi nota degli spunti forniti dai/dalle partecipanti.
Valutazione finale Da' ai partecipanti dei simboli che "simulino" le reazioni di Facebook e chiedi loro di attaccarle al post del giorno scrivendo anche dei commenti da inserire nell'apposita sezione.				
Materiale didattico		Quaderno delle attività per i/le partecipanti		

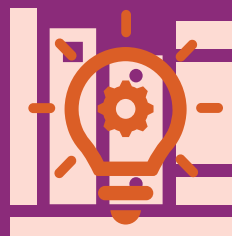
Fonti	<p>FEST Federation for European Storytelling. Disponibile all'indirizzo: https://fest-network.eu/</p> <p>Mappe concettuali - Disponibile all'indirizzo: https://www.mindmapping.com</p> <p>The bell fundation; disponibile all'indirizzo: https://ealresources.bell-foundation.org.uk/teachers/great-ideas-collaborative-activities</p> <p>Definizione di cultura democratica, disponibile all'indirizzo http://fundfordemocraticculture.org/democratic-culture/</p>
--------------	---

2.2. Materiale aggiuntivo

- Una **presentazione PowerPoint** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello).
- Un **quaderno delle attività rivolto ai/alle partecipanti** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello)

CAPITOLO 3

EDUCAZIONE CIVICA



Capitolo 3

3.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori

Titolo del workshop	Impariamo di più sull'Educazione Civica!
Target Group	Giovani che corrono il rischio di esclusione sociale (giovani di origine migrante o rifugiati, giovani migranti o rifugiati appena arrivati, NEET).
Scopo del Workshop	Lo scopo del workshop è quello di fornire un workshop introduttivo sull'educazione civica e le sue componenti, la cittadinanza attiva, l'educazione ai diritti umani e l'educazione alla pace. Garantire l'educazione civica a tutti i bambini e i giovani contribuisce a combattere la radicalizzazione, il razzismo e la discriminazione su qualsiasi terreno, promuove la cittadinanza e insegna loro a comprendere e ad accettare le differenze di opinione, di convinzione, di credo e di stile di vita, nel rispetto dello stato di diritto, della diversità e dell'uguaglianza di genere. Dopo il completamento di questo workshop, i partecipanti saranno dotati di alcune abilità soft e hard per sviluppare la comprensione reciproca e l'accettazione delle differenze per un cambiamento positivo della società.
Obiettivi del Workshop	<p>Dopo aver completato il workshop, i partecipanti avrebbero dovuto guadagnare:</p> <p>Conoscenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza pratica della definizione di educazione civica • Conoscenza dei termini e delle loro definizioni di cittadinanza attiva, diritti umani, cultura della pace • Conoscenze teoriche sul ruolo dell'educazione civica e dei diritti umani come strumento di inclusione <p>Competenze</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le competenze di cittadinanza attiva • Sviluppare la comunicazione, la cooperazione e il team-building • Sviluppare l'auto-riflessione e la capacità di riflessione di gruppo • Capacità di identificare i problemi di sviluppo sociale da affrontare in una comunità <p>Atteggiamenti/Comportamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la fiducia per esprimere se stessi, comprese idee e opinioni • Sentirsi incoraggiati ad avere un comportamento più proattivo e a partecipare alle loro società locali • Aumentare il rispetto dei diritti umani e la comprensione delle differenze • Diventare più sicuri di sé nella loro capacità di impegnarsi con altre persone/gruppi locali • Esprimere i sentimenti e comunicare in modo non violento • Essere disposti a collaborare e ad essere di mentalità aperta
Numero dei partecipanti	Un minimo di 6 a un massimo 14 partecipanti
Durata del Workshop	<p>Un giorno</p> <p>8 ore in totale</p> <p>4 sessioni di 2 ore di formazione ciascuna (1,5 ore) di cui 1,5 ore di pausa</p>
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> • Trovate una stanza con: spazio sufficiente per le attività, un pavimento su cui le persone possano sedersi e/o sdraiarsi, sedie e tavoli, computer, proiettore. Prenotare almeno 2 mesi prima della realizzazione del workshop. • Trovate gli istruttori adatti per le attività del workshop e la comprensione delle attività che non conoscete.

<ul style="list-style-type: none"> • Informare i partecipanti sullo scopo del workshop, i suoi obiettivi e il programma che verrà seguito. Inoltre, chiarire loro che non è necessario che abbiano particolari esperienze o conoscenze nei campi che saranno discussi. Infine, chiedete ai partecipanti di portare con sé un oggetto personale che significhi qualcosa per loro. • Organizzate il catering per il caffè e le pause pranzo, o fornite informazioni sulle opzioni alimentari. 				
Il piano delle lezioni				
Nr.	Argomenti e sotto-argomenti/attività di apprendimento	Durata (minuti)	Metodi del Training	Materiali / Attrezzatura richiesta
1	Introduzione Il tutor accoglie i partecipanti, presenta sé stesso e presenta gli argomenti che saranno trattati durante la giornata.	10	Presentazione	Piano delle lezioni sulla lavagna a fogli mobili
I° tema: Educazione Civica				
2	Attività n. 1 - Due verità e una bugia Il facilitatore chiede ad ogni persona di fare un brainstorming di tre "fatti" su sé stessa - due dei fatti saranno veri, e uno sarà una bugia.	15	Attività di Ice-breaking	
3	Attività n. 2: Gioco di possibilità Questo è un grande gioco di team building di 5 minuti. Date un oggetto a una persona per ogni gruppo. Uno alla volta, qualcuno deve posizionarsi davanti al gruppo e dimostrare l'uso di quell'oggetto. Il resto della squadra deve	10	Attività di Team-building	Qualsiasi oggetto

	indovinare cosa sta dimostrando il giocatore. Il dimostrante non può parlare e le dimostrazioni devono essere originali, possibilmente stravaganti. Questo esercizio di team building ispira creatività e innovazione individuale.			
4	<p>Attività n. 3: Introduzione all'educazione civica</p> <p>Il facilitatore posiziona una lavagna a fogli mobili sul pavimento o sulla parete. Ogni partecipante deve scrivere una parola (una dopo l'altra senza parlare) e finire la frase "L'educazione civica è...".</p> <p>Il facilitatore fornisce maggiori informazioni su ciò che l'educazione civica è in realtà, fornendo la sua definizione e maggiori informazioni sull'educazione civica.</p> <p>(vedi la definizione fornita nella metodologia PRIORITY).</p> <p>Successivamente, il facilitatore chiede ai partecipanti di mettersi in fila da un punto ("non sono completamente d'accordo") a un altro punto ("sono completamente d'accordo") per mostrare quanto sono d'accordo con le frasi seguenti:</p> <p>Il mio paese ha un buon sistema di educazione civica</p>	55	<p>Presentazione</p> <p>Discussione</p>	<p>PC</p> <p>Proiettore</p>

	<p>Ho ricevuto una buona educazione civica da diverse fonti e poi dalla scuola</p> <p>Penso che dovremmo avere più educazione civica nelle scuole</p> <p>Dopo ogni frase, quando le persone scelgono il loro facilitatore di posto, gli chiedono spiegazioni sul perché si trovano lì e fanno altre domande per aprire piccole discussioni.</p>			
5	Pausa Caffè	30		
2° tema: Cittadinanza Attiva				
6	<p>Introduzione alla cittadinanza attiva</p> <p>Il facilitatore fa un'introduzione al concetto di cittadinanza attiva utilizzando le risorse della metodologia PRIORITY. Il facilitatore usa la visualizzazione per spiegare che: I "Cittadini attivi" sono quelle persone che guardano oltre questi fondamentali doveri legali e sono ulteriormente impegnati volontariamente in attività che in qualche modo influenzano la vita pubblica della loro località o comunità. Ciò può avvenire attraverso la società "civile" (i cittadini che utilizzano la loro libertà di associazione, di solito allo scopo di gestire il cambiamento sociale</p>	10		<p>Flipchart</p> <p>Video proiettore</p>

	nella loro località) o la società "civica" (relativa ai poteri di governo o ai responsabili delle decisioni della comunità)			
7	<p>Attività No 4: Mappatura della Comunità</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di creare una mappa visiva condivisa della loro comunità locale, che includa i positivi e le aree di interesse, con un più ampio coinvolgimento della comunità, se possibile.</p> <p>Preparazione e materiali</p> <p>Approccio</p> <p>1. Il compito del gruppo è quello di realizzare una gigantesca mappa della loro località sul grande foglio di carta.</p> <p>2. Mostrare al gruppo un esempio della propria comunità. Chiedete ad ogni gruppo di disegnare a matita (con l'aiuto del resto del gruppo) una mappa molto approssimativa della geografia: strade, città, colline, confini - tutto ciò che è giusto per la scala della zona in cui stai lavorando. Sottolineate ancora una volta che non deve essere accurato o dettagliato.</p>	45	Lavoro di gruppo e brainstorming	Carta e tanti pennarelli, set di stampe immagini e due esempi di mappe della comunità.

<p>Distribuite le icone e spiegate che le persone possono usarle per rappresentare diverse caratteristiche della comunità.</p> <p>4. Chiedete al gruppo di identificare alcune delle cose buone della comunità locale, i beni e le risorse locali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quali sono i servizi e le strutture che la comunità ha? • quali competenze ha la comunità? <p>5. Ora chiedete ai partecipanti di scrivere su appunti appiccicosi alcune delle loro emozioni o dei loro sentimenti per le diverse parti della zona, così come per i diversi edifici e strutture di cui dispongono posizionate sulla mappa. Questi possono essere positivi o negativi. Dovrebbero mettere queste note adesive sulla mappa.</p> <p>6. Identificare i problemi o le preoccupazioni della comunità e segnarli sulla mappa.</p> <p>7. Identificare dove ci sono lacune nella conoscenza e dove sono necessarie ulteriori ricerche.</p> <p>Informazioni: https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/active_citizens_global_toolkit_2017-18.pdf </p>			
---	--	--	--

<p>8</p>	<p>Attività n. 5: Visione dei cambiamenti che si desidera vedere</p> <p>Come possiamo rendere la nostra comunità un luogo migliore in cui vivere? Quali cambiamenti vorremmo vedere?</p> <p>Il facilitatore chiede ai partecipanti di riflettere sull'apprendimento dell'attività precedente e di prepararsi a vedere il cambiamento.</p> <p>Facilitatore:</p> <p><i>Fare riferimento alle mappe delle nostre comunità che abbiamo fatto e al bisogno di dialogo e di inclusione.</i></p> <p><i>Assicuratevi che i cambiamenti beneficino per la comunità in generale. Rendeteli edificanti. Scrivetele.</i></p> <p>1. Date ai partecipanti 15 minuti per riflettere sui risultati dell'esercizio precedente e poi invitateli a riflettere sui cambiamenti che vogliono vedere e sui modi in cui possono realizzare tali cambiamenti.</p> <p>1. Invitate i partecipanti a pensare come individui: quali sono i cambiamenti che vorrebbero vedere nella loro comunità? (Quali potrebbero essere?)</p>	<p>45</p>	<p>Attività di squadra</p> <p>Discussione</p> <p>Feedback</p>	<p>Post-it, tavola visiva, grafico dell'attività 3.5</p>
-----------------	---	------------------	---	--

	<p>2. Chiedete ai partecipanti di formare due cerchi: uno interno e uno esterno. Il cerchio interno e quello esterno devono essere rivolti l'uno verso l'altro. Ogni coppia si dice il cambiamento che vorrebbe vedere nella propria comunità/nazione e perché. Dopo due minuti la coppia esterna si muove e l'esercizio si ripete. Dopo che tutti si sono spostati quattro o cinque volte, il gruppo si riunisce in plenaria.</p> <p>3. Chiedete ad ogni partecipante di prendere in considerazione: "cosa hai sentito? Che tipo di cambiamenti volevano fare le persone? Avete sentito qualcosa di simile al vostro? Quali sono stati i motivi? Chiedete al gruppo se ci sono messaggi/idee chiave che stanno emergendo dal gruppo.</p> <p>Debrief</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ora possiamo esplorare quali cambiamenti vogliamo realizzare in gruppo. L'intenzione è di vedere se ci sono cambiamenti in cui i membri del gruppo possono lavorare insieme per pianificare e realizzare un'azione sociale. 			
9	Pausa pranzo	60		
3° tema : Educazione ai Diritti Umani				

10	<p>Attività n. 7: Albero dei diritti umani</p> <p>I partecipanti cooperano insieme per creare un'immagine che aiuti a definire i diritti umani e i bisogni umani.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chiedere ai partecipanti, lavorando in piccoli gruppi, di disegnare un albero su carta millimetrata. 2. Scrivere sull'albero (sotto forma di foglie, frutti, fiori o rami) quei diritti umani di cui pensano che tutte le persone abbiano bisogno per vivere in dignità e giustizia. Un albero dei diritti umani ha bisogno di radici per crescere e prosperare. Date all'albero le radici e etichettatele con le cose che fanno fiorire i diritti umani. Per esempio, un'economia sana, lo stato di diritto o l'educazione universale. 2. Quando i disegni sono completi, chiedere ad ogni gruppo di presentare il proprio albero e spiegare le ragioni degli elementi che hanno incluso. <p>Ulteriori informazioni: http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/heareandnow/Part-3/Activity2.htm </p>	30	<p>Attività di squadra</p> <p>Discussione</p> <p>Feedback</p>	<p>Fogli bianchi</p> <p>Penne</p> <p>Pennarelli</p>
-----------	---	-----------	---	---

11	<p>Attività n. 8: Presentazione della Dichiarazione universale dei Diritti Umani</p> <p>Il facilitatore presenterà la dichiarazione universale dei diritti umani e abbinerà i frutti, le foglie e i rami con gli articoli della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani e scriverà il numero dell'articolo accanto ad ogni albero.</p> <p>Poi tutti insieme identificheranno le preoccupazioni sui diritti che sono di particolare interesse per voi e per la vostra comunità.</p>	15	<p>Presentazione</p> <p>Discussione</p>	<p>PC</p> <p>Proiettore</p> <p>Presentazione PowerPoint</p>
12	<p>Attività n. 9: Dare un volto umano ai Diritti Umani</p> <p>1. Lavorando individualmente o in piccoli gruppi, i partecipanti scelgono un articolo dell'UDHR che ritengono particolarmente importante. Potrebbero illustrare un diritto goduto, negato, difeso o tutti e tre.</p> <p>2. Creare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uno sketch o un mimo • un'illustrazione grafica o un murale • una canzone, una danza, un proverbio o un gioco (questi potrebbero includere adattamenti della cultura tradizionale) • una poesia o una storia 	45	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p>	<p>Copie dell'UDHR</p> <p>Materiale artistico</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • una pubblicità commerciale • una bandiera o uno striscione <p>Note: il progetto non deve rivelare il numero dell'articolo che illustra.</p> <p>3. Quando i progetti sono completi, chiedete a ciascun gruppo o individuo di mostrare la sua creazione. Il resto dei partecipanti cerca di indovinare quale articolo dell'UDHR è illustrato. Quando è correttamente identificato, la persona o il team che risponde correttamente legge ad alta voce l'articolo completo. Queste presentazioni potrebbero essere strutturate come una competizione a squadre con punti alle squadre che identificano l'articolo corretto.</p> <p>Ulteriori informazioni: http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/heareandnow/Part-3/Activity_11.htm </p>			
13	Pausa Caffè	15		
4° tema: Insegnare la Cultura della Pace				
14	Attività n. 10: I Due Asini Una storia di Conflitto e Cooperazione Leggete la seguente storia al gruppo:	30	Attività di gruppo Discussione Feedback	

<p>Due asini affamati sono stati legati insieme con una corda corta. Ognuno di loro era rivolto in una direzione diversa. Ogni asino vedeva davanti a sé un grande mucchio di fieno che voleva mangiare. I due asini tirarono forte sulla corda per arrivare al fieno, ma non ci riuscirono perché tiravano in direzioni opposte e la corda era troppo corta. Dopo un po' si sono seduti insieme e hanno cercato di trovare una soluzione al loro problema. Lentamente, si sono resi conto che potevano ottenere ciò che volevano cooperando insieme, piuttosto che tirando l'uno contro l'altro. Improvvisamente, il loro problema è stato risolto. Per prima cosa, sono andati insieme in un mucchio di fieno e ne hanno mangiato. Poi sono andati all'altro mucchio di fieno e ne hanno mangiato ancora un po'.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedete ai partecipanti di trovare una morale (o una lezione) per questa storia. • (Esempio: la cooperazione è meglio del conflitto). • Chiedete ai partecipanti di fare un disegno su come la storia simboleggia il conflitto nel mondo reale. 			
---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Chiedete a coppie di partecipanti di assumere i ruoli degli asini e di recitare la storia con il dialogo. <p>Ulteriori informazioni: http://peacefulschoolsinternational.org/wp-content/uploads/USIP-Guide-April-2012.pdf</p>			
15	Attività n. 11: Presentazione delle Città Internazionali della Pace e celebrazione della Giornata della Pace	20	Presentazione Discussione	PC Proiettore Presentazione PowerPoint Workbook
16	Attività n. 12: Gioco di ruolo nella risoluzione dei conflitti <p>Fate sedere il vostro gruppo in cerchio e scegliete due o tre giovani che si avvicinino al centro del cerchio. Istruiteli a improvvisare uno scenario di conflitto. I partecipanti possono recitare scene in cui si sentono familiari avvenute a scuola, a casa o alla ricreazione, oppure possono recitare scene di attualità. Potete stabilire se i partecipanti devono ideare gli scenari da soli o se assegnarli in base alle dinamiche del gruppo.</p> <p>Dopo che il gruppo ha recitato il conflitto, fateli congelare. Scegliete dei volontari per offrire</p>	40	Attività di squadra Gioco di ruolo Feedback	

	suggerimenti su come fare la pace in quel conflitto. Fate recitare agli attori diversi scenari possibili e date al vostro gruppo la possibilità di parlare dei diversi risultati, dei loro vantaggi e svantaggi.			
17	<p>Conclusione e valutazione</p> <p>Il facilitatore riassume gli argomenti del workshop di 8 ore e chiede ai partecipanti di elencare 3 parole chiave su ciò che hanno imparato durante il workshop e poi di dividerle con gli altri partecipanti spiegando perché hanno trovato importanti queste 3 lezioni chiave. Si svolge una discussione di gruppo.</p> <p>A tutti i partecipanti viene consegnato un questionario di valutazione da compilare.</p>	10	<p>Discussione</p> <p>Valutazione</p>	Questionario di valutazione
Training Material	Workbook degli allievi			
Sources	<p>AECEE Europe (2010), Civic Education Compulsory Session: What Civic Education is, Retrieved from: https://www.zeus.aegee.org/portal/guidelines-for-activities-on-civic-education/</p> <p>Amnesty International USA Human Rights Resource Centre. (1999). Human Rights Here & Now [E-book] (2nd ed.). Minneapolis. Retrieved from http://hrlibrary.umn.edu/edumat/hreduseries/hereandnow/Part-3/Activity_11.htm</p>			

	<p>British Council. (2017). Active Citizens facilitator's toolkit Globally connected, locally engaged [eBooks] (1st ed.). Retrieved from https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/active_citizens_global_toolkit_2017-18.pdf</p> <p>Meisel, S., & Noonan, J. (2008). Tools Peace Games [eBook] (1st ed., pp. 1-9). Boston: Peace Games. Retrieved from https://www.seedsofpeace.org/wp-content/uploads/2011/12/PeaceGames.pdf</p> <p>Van Gurp, H. (2012). CREATING A CULTURE OF PEACE: A Practical Guide for Schools [eBooks] (1st ed.). Halifax Regional Municipality: Peaceful Schools International. Retrieved from http://peacefulschoolsinternational.org/wp-content/uploads/USIP-Guide-April-2012.pdf</p>
--	---

3.2. Materiale aggiuntivo

2. Una **presentazione PowerPoint** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello).
3. Un **quaderno delle attività rivolto ai/alle partecipanti** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello)

CAPITOLO 4

ATTIVITÀ SPORTIVE & VOLONTARIATO



Capitolo 4

4.1. Indicazioni rivolte a educatrici ed educatori

Titolo del Workshop	Un goal verso inclusione!
Target Group	Giovani che corrono il rischio di esclusione sociale (giovani di origine migrante o rifugiati, giovani migranti o rifugiati appena arrivati, NEET)
Scopo del Workshop	<p>Nella situazione attuale, i giovani provenienti da un contesto migratorio (1° e 2° generazione) e da un contesto di rifugiati, così come quelli appartenenti alla categoria dei NEET, si trovano ad affrontare l'inclusione sociale.</p> <p>Il presente workshop si propone di affrontare il tema sopra citato, promuovendo l'idea dei diritti umani come regole di vita e contrastando pregiudizi, stereotipi e limiti della tolleranza, promuovendo comportamenti inclusivi tra i giovani e le comunità.</p>
Obbiettivi del Workshop	<p>Dopo la finalizzazione del workshop, i partecipanti dovrebbero acquisire:</p> <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei diversi aspetti dell'inclusione; • Autoconsapevolezza dei limiti della tolleranza; • Conoscenza dei diritti umani come regole per il fair play nella vita; • Conoscenza teorica della metodologia dell'educazione attraverso lo sport. <p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di cooperazione e creatività; • Capacità di un gruppo di vedere una questione da più punti di vista, piuttosto che discutere una prospettiva contro l'altra;

	<ul style="list-style-type: none">• Risoluzione dei problem. Atteggiamenti/Comportamenti: <ul style="list-style-type: none">• Empatia, auto-riflessione e solidarietà.			
Numero dei partecipanti	Minimo 6 e massimo 14 persone			
Durata Workshop:	Un giorno 8 ore in totale 4 sessioni di 2 ore di formazione ciascuna (1,5 ore) di cui 1,5 ore di pausa			
Preparazione	<ul style="list-style-type: none">• Pre-lavoro richiesto: Considerate la possibilità di offrire una breve presentazione o una breve prelettura sui temi e le tematiche affrontate.• Controllare le strutture per la sicurezza.• Esaminare la proporzione tra le dimensioni dell'area di lavoro, i materiali disponibili e le dimensioni del gruppo.• Chiedete al gruppo se qualcuno ha lesioni o dubbi sulle attività proposte.			
Piano delle lezioni				
Nr.	Argomenti e sotto-argomenti/attività di apprendimento	Durata (minuti)	Metodi di formazione	Materiali/ Attrezzatura richiesti
1	3 Domande Ogni partecipante scrive in un foglio 3 domande, poi fa le domande alla persona più vicina. Poi risponde alle domande di quella persona. Infine, i due si scambiano	20	Ice Breaker	Penne, carta

	i loro fogli e andranno a cercare un'altra persona e gli faranno le domande nel nuovo foglio.			
2	Presentazione Presentazione Il formatore presenta se stesso e presenta gli argomenti che saranno trattati durante il giorno: <ul style="list-style-type: none"> - L'importanza dello Sport & Volontariato nel promuovere l'inclusione sociale; - Il movimento Sport per tutti: come includere tutti nello sport; - La differenza tra l'Educazione per, da e attraverso lo sport e il valore educativo dell'Educazione attraverso lo sport; - Perché il pensiero critico è importante? - Il dialogo interculturale: a volte bisogna mettersi nei panni di qualcun altro. 	10	Presentazione / Domande & Risposte	PC, Proiettore, Presentazione PowerPoint
	1° tema: Lo Sport per Tutti			
3	Impulso I partecipanti sono divisi in due gruppi (in numero uguale). I gruppi formano una colonna (allinearsi uno dietro l'altro) per ogni gruppo. Si dovrebbe chiedere loro di tenersi per mano mentre sono in piedi nella colonna. Tutti, tranne la prima e l'ultima persona della fila, devono usare entrambe le mani. L'idea del gioco è quella di stimolare i partecipanti giocando con le loro capacità di reazione. Quando il formatore/facilitatore dà il segnale, la prima persona del gruppo stringe la mano della persona dietro di lui. Questo "Impulso" (la stretta di mano) dovrebbe arrivare fino in fondo alla fila. Non appena l'ultima persona sente la stretta di mano,	10	Energizer	

	corre in avanti e si unisce alla prima linea. Questo processo si ripete fino a quando la persona che era la prima in fila all'inizio, è tornata nella sua posizione originale. La squadra che finisce per prima, vince il gioco.			
4	Atomi Spiegate ai partecipanti che metterete un po' di musica e quando la musica si ferma dovranno formare piccoli gruppi o "atomi" tenendosi per mano. Iniziate a formare atomi di tre persone. Quando i gruppi si formano, dite loro che la prossima volta dovranno formare gruppi di 4 (o più). Finite il gioco quando formano le dimensioni dei gruppi, che sono necessari per la vostra prossima attività.	10	Energizer	PC Cassa Bluetooth per mettere la musica
5	Sport per Tutti <u>Instruzioni</u> 1. Chiedere alle persone di formare gruppi di quattro persone. 2. Spiegate che ogni gruppo ha venti minuti di tempo per ideare un gioco con l'attrezzatura fornita. Spetta a ciascun gruppo decidere gli obiettivi del nuovo gioco e le regole. 3. Lasciate che i gruppi giochino tra loro. <u>Debriefing e valutazione</u> Iniziate con un resoconto di come le persone dei diversi gruppi hanno interagito tra loro e se hanno apprezzato l'attività. Poi si passa a discutere dei giochi stessi e delle regole che la gente ha inventato e, infine, a parlare di sport e giochi nella vita reale. Domande: <ul style="list-style-type: none"> • È stato difficile creare un gioco? 	60	Attività di gruppo	4 grandi secchielli o cestino per la carta straccia 1 rotoli di corda spessa 2 palloni da calcio 2 giornali Un pezzo di gesso - Un paio di forbici

	<ul style="list-style-type: none"> • Come funzionavano i gruppi? Democraticamente o è stata una sola persona a prendere tutte le decisioni? • Avete condiviso i lavori? Vale a dire, una persona era una persona che si occupava di idee, un'altra era brava a mettere le idee in forma pratica, un'altra era brava ad allestire il gioco, ecc.? • Quali erano i giochi che piacevano di più alle persone? Cosa rende un gioco un "buon gioco"? • Quali gruppi hanno trovato necessario cambiare le regole una volta provato il gioco con gli altri? Perché hanno avuto bisogno di cambiare le regole e come hanno fatto? (Il processo è stato svolto da tutto il gruppo, da pochi individui o da una sola persona?) • Quanto è importante avere un obiettivo chiaro e regole eque per far sì che tutti sentano di poter partecipare? • Tutti si sono sentiti in grado di partecipare pienamente o alcuni si sono sentiti in vantaggio o svantaggiati? • Nella realtà, come vengono esclusi dallo sport alcuni gruppi? Quali sono le modalità di esclusione che costituiscono una violazione dei diritti umani? 			
6	Pausa Caffè	10		
	2° tema : Educazione attraverso lo Sport			
7	Exclusion through Sport Alcuni oggetti vengono disposti sul campo. I partecipanti riceveranno il compito. 1. Scegliete un oggetto alla volta e portatelo al centro del campo	30	Energizer	Carta Penna Oggetti

	<p>2. Scegliete un oggetto alla volta e portatelo agli angoli del campo; Fate dei documenti con questi due compiti per dividere i partecipanti in due gruppi uguali.</p> <p>3. Una persona aveva il compito di andare in giro senza fare nulla, poteva aiutare solo se gli altri lo chiedevano.</p> <p>Regole: i partecipanti non possono parlare, devono provare a comunicare con i gesti e trovare una strategia per entrambi i gruppi per completare il compito. I facilitatori osserveranno l'attività e poi daranno un feedback durante la sessione di debriefing, il feedback finale sarà ricevuto dal partecipante che andava in giro.</p>			
8	Pausa pranzo	60		
9	<p>Frisbee for all 10 passes</p> <p>Introdurre l'attività. Spiegare le tecniche di base del frisbee, come il lancio e la presa. Spiegare le regole del gioco: niente corsa con il frisbee, nessun contatto fisico, nessun arbitro (spirito di gioco, tutto deve essere discusso all'interno del gruppo), la squadra segna passando il frisbee 10 volte tra di loro (questo può essere ridotto a seconda del livello di abilità del gruppo), I passaggi devono essere contati ad alta voce, il frisbee deve essere passato entro 5/10 secondi altrimenti l'altra squadra prende il frisbee, se il frisbee cade l'altra squadra lo prende, prende il comando (anche se cade dopo) è permesso e il frisbee rimane con quella squadra (5 min).</p> <p>Inizia il primo turno. (10 min).</p> <p>Fermare il primo round e dare le seguenti istruzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • due nuove regole, tutti nella squadra devono toccare il frisbee almeno una volta per segnare, niente avanti e indietro 	40	Attività di gruppo	Frisbee 1 Pettorine flipchart pennarelli

	<p>Si gioca il secondo turno (10 min).</p> <p>Interrompere il secondo turno e dare le seguenti istruzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distribuire i ruoli ai diversi partecipanti. <p>I ruoli possono essere ad esempio: essere iperattivi, bendarsi un occhio, non essere interessati, usare solo la mano debole, giocare come si è giocato prima.</p> <p>Si gioca il terzo turno. (10 min).</p> <p>Debriefing (15 min).</p> <p>Iniziate identificando quali ruoli hanno avuto i partecipanti e chiedete loro cosa è successo nelle diverse fasi del gioco. L'inizio più semplice potrebbe essere quello di chiedere loro se gli è piaciuto il gioco e come si sono sentiti. Dite ai partecipanti di rivelare il loro ruolo quando rispondono alle domande se non lo fanno loro stessi.</p> <p>Il formatore farà le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Che cosa avete provato? • Come avete reagito? • Cosa avete provato? • Come avete affrontato il vostro ruolo? • Avete pensato agli altri? • Quanto è stato facile/difficile interpretare il tuo ruolo? • Quanto è stato facile/difficile identificarsi con il proprio ruolo? <p>Tracciare un collegamento con la vita quotidiana chiedendo se l'attività rispecchia la società e se hanno incontrato situazioni simili nella loro vita quotidiana, fornendo anche degli esempi.</p>			
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Ti sei comportato diversamente nel gioco rispetto alla tua vita quotidiana e riesci a vedere una connessione tra l'esercizio e la tua realtà? <p>L'ultima parte del debriefing è la conclusione.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quali sono i primi passi da compiere per agire in modo più inclusivo nella vostra vita? Cosa si può fare come individuo, come gruppo e come società per essere più inclusivi? 			
	3° tema : Il Pensiero critico			
10	<p>Ninja Supremo</p> <p>L'obiettivo primario è essere il guerriero ninja più veloce colpendo la mano di un altro giocatore - mentre schivando gli attacchi ninja di un altro giocatore! Questa attività funziona meglio con circa dieci persone in un gruppo. Se avete un gruppo molto numeroso, suddividetelo in gruppi di dieci. Assicuratevi di avere molto spazio per giocare a questo gioco.</p> <p><u>Preparazione per Ninka Supremo</u></p> <p>Fate in modo che tutti i giocatori si mettano in cerchio, uno di fronte all'altro, al centro di una stanza. Per iniziare, fate dire a tutti insieme: "Ultimo Ninja! E poi tutti potrebbero congelarsi in una posa da ninja. All'inizio del gioco, ognuno deve ricordare l'ordine del proprio turno. I turni vanno in senso orario; così una persona deve ricordare chi era prima e chi era dopo di loro.</p> <p><u>Giocare</u></p> <p>L'obiettivo del gioco dell'ultimo Ninja è quello di essere l'ultimo ninja rimasto in piedi. Per rimanere in gioco, non bisogna permettere a nessuno di colpire la mano. Se qualcuno viene colpito, è "fuori" e deve lasciare il gioco. Ogni giocatore gioca</p>	10	Energizer	Campo da gioco

	<p>un turno. Al proprio turno il giocatore, gli è concesso un movimento: un movimento fluido per attaccare un altro giocatore, o un movimento fluido per muoversi da qualche parte (per saltare o fare un grande passo in qualsiasi direzione).</p> <p><u>Attaccare un altro giocatore</u></p> <p>Quando si attacca un altro giocatore, si cerca di colpire la sua mano con un unico movimento fluido. Quando si attacca, ad un altro giocatore è permesso un solo movimento fluido per cercare di schivare l'attacco, anche se non è il suo turno. In altre parole, può reagire allontanando il braccio o la mano; tuttavia, deve mantenere questa nuova posizione. Se si ha un attacco riuscito (cioè se si colpisce la sua mano con successo), quella persona deve abbandonare il gioco.</p> <p>Non appena un giocatore prende il suo turno, la persona successiva in ordine può immediatamente prendere il suo turno. Non deve aspettare.</p> <p>Vince l'ultima persona rimasta.</p> <p>Buon divertimento - che il ninja migliore sopravviva!</p>			
11	<p>I Sei Cappelli</p> <p><u>Prima</u></p> <p>Pre-lavoro richiesto: Considerate la possibilità di offrire una breve presentazione o una breve pre-lettura sulla natura del Pensiero Parallelo.</p> <p><u>Durante</u></p> <p>1. Introduzione: La metafora dei sei cappelli pensanti colorati; "bianco, rosso, nero, giallo, verde e blu" è usata per allineare i membri di una discussione in modo che guardino tutti nella stessa direzione in una sola volta. È essenziale che tutti indossino lo stesso cappello dello stesso colore nello stesso momento. I "cappelli" sono descritti qui di seguito:</p>	80	<p>Attività di gruppo</p> <p>Discussione</p> <p>Feedback</p>	<p>Flipchart, pennarelli</p> <p>Cappelli dei 6 colori o qualche altro richiamo visivo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Il cappello bianco suggerisce la carta e le stampe del computer. Il cappello bianco significa "informazione". Quando il cappello bianco è su tutti se si concentra sull'informazione. • Pensate al rosso come al fuoco e al caldo. Il cappello rosso rappresenta emozioni, sentimenti e intuizioni. Il cappello rosso è molto importante perché permette emozioni e intuizioni nella discussione senza bisogno di spiegare perché ci si sente così. • Questo è il più usato nel comportamento normale. Il cappello nero è la base del "pensiero critico": è giusto o sbagliato? • Il cappello giallo è l'aspetto positivo molto trascurato del pensiero. Indossando il cappello giallo il gruppo cerca valori, benefici e perché qualcosa dovrebbe funzionare. • Il cappello verde permette ai partecipanti di esplorare la questione usando una mentalità creativa. In questo ruolo possono usare dichiarazioni di provocazione e di indagine. Lasciate che idee e pensieri selvaggi scorrano liberamente. Sperimentate la libertà di vedere dove va a finire un pensiero. Questo approccio sarebbe meglio caratterizzato da un pensiero creativo e fuori dagli schemi. • Il cappello blu considera la questione da un punto di vista gestionale. Indossare il blu come il gruppo pone domande come: "Qual è l'argomento? A cosa stiamo pensando? Qual è l'obiettivo? Possiamo guardare il quadro generale...". <p>2. Step: i partecipanti discutono il loro tema dal punto di vista di uno dei cappelli e poi passano a un altro.</p> <p>3. Il formatore trascrive le idee generate nelle flipchart.</p> <p><u>Dopo</u></p>			
--	--	--	--	--

	Andare alla fase di elaborazione delle idee o alle fasi di convergenza.			
	4° tema : Dialogo Interculturale			
12	<p>Wink Murder</p> <p>Wink Murder è un divertente gioco da festa in un "killer" segreto che strizza l'occhio alle persone per farle eliminare. Cercate di identificare chi è wink murder prima che uccida tutti!</p> <p><u>Preparazione per Wink Murder</u></p> <p>Questo gioco non richiede alcun materiale speciale, il che lo rende un gioco molto comodo da giocare. Può essere giocato sia all'aperto che al chiuso. Inoltre, non è necessario acquistare alcun materiale. L'unico passo necessario è quello di riunire tutti insieme e di farli disporre in cerchio. Questo gioco funziona meglio quando ci sono almeno dieci persone, ma non più di trenta, perché il gioco può richiedere troppo tempo.</p> <p><u>Giocare a Wink Murder</u></p> <p>Ad ogni round, è necessario un modo per determinare chi deve essere l'"assassino dell'occholino". Potete usare un moderatore che sceglie di nascosto una persona mentre tutti gli occhi sono chiusi, oppure potete distribuire ad ogni persona una carta da un mazzo di carte e scegliere una carta come il Joker per rappresentare chi è l'assassino dell'occholino per il giro.</p> <p>Una volta selezionato l'assassino occholino e tutti sono pronti a giocare, il gioco inizia. Tutti si alzano e si aggirano per la stanza, facendo conversazione. Ognuno deve stabilire un contatto visivo con l'altro. L'ammiccatore deve cercare di ammiccare alle altre persone.</p>	5	Energizer	

	Se una persona riceve un occholino dall'assassino, deve "morire" cadendo a terra in modo drammatico (in un modo divertente, come stringere il cuore o ansimare con rumori forti). Gli è permesso di aspettare qualche secondo per rendere più difficile capire chi è l'assassino. La persona morta deve lasciare il gioco e il gioco riprende. Se una persona viva pensa di sapere chi è l'assassino, può alzare la mano e dire "Accuso! Un'altra persona deve "sostenere" l'accusa. Se c'è un secondo, l'accusatore urla il nome della persona che sospetta sia l'assassino. L'accusato deve dire "sì" (sono l'assassino) o "no" (sono innocente). Se è corretto, l'omicida è stato catturato con successo e il round è finito (una vittoria per il popolo). Se l'accusa è sbagliata, l'accusatore deve lasciare il gioco come penalità. In alternativa, il gruppo può ottenere uno "strike" per un'accusa sbagliata, e il terzo strike è una perdita per il popolo. Il gioco continua fino a quando l'assassino non viene identificato o non rimane un solo partecipante.			
13	Pausa Caffè	10		
14	Euro-rail <<à la carte>> <ol style="list-style-type: none"> 1. Consegnare una copia del foglio di attività ad ogni persona. 2. Descrivere brevemente lo scenario e dire loro di leggere le descrizioni delle persone che viaggiano sul treno. 3. Chiedete ora ad ogni persona di scegliere individualmente le tre persone con cui vorrebbe viaggiare e le tre con cui vorrebbe viaggiare di meno. 4. Una volta che ognuno ha fatto le proprie scelte individuali, chiedete loro di formarsi in gruppi da quattro a cinque e di: <ul style="list-style-type: none"> • Condividere le loro scelte individuali e motivarle. 	30	Attività di gruppo Feedback	Una copia del foglio per l'attività per ogni partecipante. Una matita per ogni partecipante.

	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontate le loro scelte e le ragioni e verificate dove ci sono delle somiglianze. <ul style="list-style-type: none"> • Compilare una lista comune (i tre più e i tre meno) per consenso. <p>5. In plenaria, chiedete a ciascun gruppo di presentare le proprie conclusioni, comprese le ragioni delle loro scelte comuni. Dovrebbero anche dire in quali <<casi>> c'è stato più disaccordo all'interno del gruppo.</p> <p>Debriefing e valutazione</p> <p>Il debriefing e la discussione si baserà sulle relazioni del gruppo. Il confronto dei diversi risultati è un buon modo per introdurre la discussione.</p> <p>Domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quanto sono realistiche le situazioni presentate? • Qualcuno nel gruppo ha vissuto una situazione simile nella vita reale? • Quali sono stati i fattori principali che hanno determinato le vostre decisioni individuali? • Se i gruppi non sono riusciti a raggiungere conclusioni comuni, perché questo è successo? • Cosa è stato più difficile? • Quali fattori vi hanno impedito di raggiungere un consenso? • Quali stereotipi evoca la lista dei passeggeri? • Gli stereotipi sono presenti nelle descrizioni fornite o nella nostra mente e nella nostra immaginazione? • Da dove prendiamo queste immagini? • Come ci si sentirebbe a trovarsi in una situazione in cui nessuno vorrebbe condividere uno scompartimento ferroviario con voi? 			
--	--	--	--	--

<p>15</p>	<p>Posso entrare? <u>Preparazione</u> Copiare le carte dei ruoli. Ogni guardia di frontiera, rifugiato e osservatore avrà bisogno della propria carta. Preparate la scena per il gioco di ruolo. Ad esempio, tracciate una linea sul pavimento per rappresentare un confine o disponete i mobili per fare una frontiera fisica con uno spazio per il punto di controllo. Usate un tavolo per fare da contatore nell'ufficio del controllo di frontiera. Informatevi sui rifugiati e sulla situazione attuale dei rifugiati in tutto il mondo. <u>Istruzioni</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegate che si tratta di un gioco di ruolo in un gruppo di rifugiati in fuga dalla loro patria che vogliono entrare in un altro paese in cerca di sicurezza. 2. Iniziate con un brainstorming per scoprire cosa sanno le persone sui rifugiati. Scrivete i punti su un grande foglio di carta o su una lavagna a fogli mobili a cui fare riferimento nella discussione più tardi. 3. Mostrate alla gente l'organizzazione e spiegare lo scenario. Dite loro che si trovano al confine tra i paesi X e Y. Un gran numero di rifugiati è arrivato. Vogliono passare a Y. Sono affamati, stanchi e infreddoliti e hanno viaggiato da molto lontano, dai loro paesi d'origine, P; Q e R. Alcuni hanno un po' di soldi e solo pochi hanno documenti d'identità o passaporti. 4. Dividete i partecipanti in tre gruppi: un gruppo per rappresentare i rifugiati, il secondo gruppo per rappresentare i funzionari di frontiera del paese Y e il terzo gruppo per essere osservatori. 5. Dite ai "rifugiati" e ai "funzionari di frontiera" di elaborare un ruolo per ogni persona e quali saranno le loro argomentazioni. 	<p>50</p>	<p>Attività di gruppo Gioco di ruolo Feedback</p>	<p>Carte dei ruoli Flipchart o lavagna dove scrivere Gesso o mobile per ricreare il posto di blocco di frontiera Penne e fogli di carta per gli osservatori per prendere appunti</p>
------------------	---	------------------	---	---

	<p>6. Consigliate agli osservatori di dare un feedback. Distribuite le schede dei ruoli e date alle persone quindici minuti per prepararsi.</p> <p>7. Iniziate il gioco di ruolo. Usate il vostro giudizio su quando fermarlo, ma circa dieci minuti dovrebbero essere sufficienti.</p> <p><u>Debriefing:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziate chiedendo agli osservatori di dare un feedback generale sul gioco di ruolo. Poi si raccolgono i commenti dei giocatori su come ci si sente ad essere un rifugiato o un ufficiale di frontiera, e poi si passa ad una discussione generale sui temi e su ciò che i partecipanti hanno imparato. • Quanto è stato equo il trattamento dei rifugiati? <p>I rifugiati hanno diritto alla protezione ai sensi dell'articolo 14 della Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo e della Convenzione relativa allo status di rifugiato del 1951.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ai rifugiati è stato dato il diritto alla protezione? Perché/perché no? • Un paese dovrebbe avere il diritto di allontanare i rifugiati? Quando? Per quali ragioni? • Respingeresti qualcuno se fossi un funzionario di frontiera? E se si sapesse che hanno affrontato la morte nel loro paese? • Come si incontrano i rifugiati ai confini del proprio paese? I loro diritti umani vengono violati? Quali? 			
Fonti	Compass – Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani - Consiglio d'Europa MOVE And LEARN: Manuale per l'Educazione Non Formale attraverso lo Sport e le attività fisiche con i giovani, International Sport and Culture Association, 2013			

	Six Thinking Hats SessionLab
--	--------------------------------

4.2 Materiale aggiuntivo

4. Una **presentazione PowerPoint** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello).
5. Un **quaderno delle attività rivolto ai/alle partecipanti** (le linee guida sono fornite nella tabella, ed è stato, inoltre, predisposto un modello)