



Rapporto finale sui laboratori sull'inclusione giovanile





PROMOTING OPEN RESILIENT INCLUSIVE SOCIETIES FOR YOUTH

Convenzione di sovvenzione n.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

1. I laboratori sull'inclusione giovanile nell'ambito del progetto PRIORITY	3
2. Obiettivi e principali tematiche dei laboratori	5
3. Struttura e durata dei laboratori sull'inclusione giovanile di PRIORITY	9
4. Gruppo target	11
6. Valutazione dei risultati e opportune raccomandazioni	15
7. Conclusioni.....	16

1. I laboratori sull'inclusione giovanile nell'ambito del progetto PRIORITY

PRIORITY: PRomotIng Open Resilient Inclusive socieTies for Youth è un progetto innovativo di 36 mesi che coinvolge quattro paesi e cinque organizzazioni: organizzazioni e reti giovanili, organizzazioni culturali e sportive, centri di formazione, enti pubblici e privati. Le organizzazioni partner del progetto PRIORITY intendono: 1) aumentare le capacità delle organizzazioni che lavorano con i giovani; 2) investire in prevenzione nel tentativo di estirpare fenomeni di radicalizzazione e promuovere l'inclusione; 3) dare alle e ai giovani provenienti da contesti svantaggiati la possibilità di impegnarsi all'interno della società; 4) migliorare la partecipazione giovanile e innescare un cambiamento positivo nelle comunità, attraverso l'uso di metodi e pratiche innovative ispirate ai principi dell'animazione socioeducativa, della formazione, della mediazione culturale e dello sport.

Il quinto *work package* denominato "**PRIORITY Hubs Testing, Young Mediators Activities (inclusion and capacity building), Community Cultural Heritage Activities**" (in italiano Sperimentazione dei PRIORITY HUB, attività rivolte a giovani mediatrici e mediatori – inclusione e rafforzamento delle capacità – Attività tese a promuovere il patrimonio culturale locale) mira a testare i PRIORITY Hub permettendo alle organizzazioni di svolgere tre diversi tipi di attività allo scopo di sfruttare meglio le ricadute derivanti dalla creazione di ambienti inclusivi per i giovani.

Il WP5 prevede tre diverse azioni fra loro collegate:

- 5.1 – Laboratori sull'inclusione giovanile;
- 5.2 - Iniziative giovanili: Attività sociali e culturali legate all'Anno europeo del patrimonio culturale;
- 5.3 - Formazione in loco rivolta a giovani mediatrici e mediatori;

In particolare:

5.1 Laboratori sull'inclusione giovanile: durante questa fase del progetto, le organizzazioni partner hanno selezionato giovani migranti e/o rifugiati desiderosi di partecipare alle attività proposte dai PRIORITY Hub. Alcune di queste attività si sono svolte grazie alla collaborazione di altri soggetti locali già impegnati in progetti di inclusione sociale rivolti a persone migranti e rifugiate. Lo scopo principale era quello di costruire un rapporto

di fiducia con questi giovani a rischio di emarginazione, includendoli attraverso i laboratori e incoraggiandoli a diventare cittadine e cittadini più attivi. I laboratori e le relative attività si sono basati sulla metodologia e sul toolkit di PRIORITY, nonché sugli interessi delle e dei partecipanti e sulle esigenze del contesto locale. Le organizzazioni partner hanno incluso diversi tipi di attività, come ad esempio:

- cene interculturali;
- attività sportive;
- workshop sulle competenze digitali;
- visite guidate;
- sessioni artistiche;
- attività di supporto sociale.

In totale, ogni organizzazione partner ha organizzato nove laboratori sull'inclusione giovanile per dare alle e ai giovani partecipanti l'opportunità di riunirsi, imparare e condividere le loro esperienze in merito al miglioramento del loro processo di inclusione all'interno della società. Grazie a questi laboratori, si sono sentiti accolti, inclusi e abbastanza sicuri di sé per esprimersi in un contesto giovanile.

5.2 Iniziative giovanili: Attività sociali e culturali legate all'Anno europeo del patrimonio culturale. Il consorzio di PRIORITY ha stabilito un forte rapporto e garantito la sua partecipazione agli eventi culturali e sociali organizzati durante l'estate 2021. Inoltre, una serie di attività è stata co-progettata con le e i giovani già impegnati nel progetto. Le organizzazioni partner hanno svolto attività diverse a seconda del luogo, del tipo di evento e del pubblico a cui erano rivolte. Le hanno implementate adottando modalità in linea con le caratteristiche delle associazioni e dei soggetti locali coinvolti, nonché le esigenze della comunità locale. Ciononostante, tutte le iniziative proposte dovevano corrispondere ai seguenti criteri di qualità e obiettivi:

1. ricollegarsi all'importanza del patrimonio culturale europeo nel campo dell'istruzione e l'apprendimento permanente, in particolare incentrate sulle esigenze di bambini, giovani e anziani, comunità locali e gruppi difficili da raggiungere - utilizzando approcci incoraggianti per promuovere un patrimonio culturale che sia incentrato sulle persone, inclusivo, lungimirante, più integrato, sostenibile e intersettoriale (Obiettivi dell'Anno europeo del patrimonio culturale 2018);

2. basarsi su metodi partecipativi e il coinvolgimento attivo dei giovani locali e migranti sia nella fase di progettazione che nella realizzazione effettiva;

3. realizzati con la cooperazione di diversi attori locali (autorità pubbliche, istituzioni private attive nel campo dell'istruzione e della formazione, centri per l'impiego, associazioni sportive/culturali, ecc.)

5.3 Formazione in loco per lo sviluppo delle capacità di giovani mediatrici e mediatori.

Le organizzazioni partner hanno implementato un corso di formazione di sei giorni lavorativi nelle città di Dresda (Germania), Larissa (Grecia), Palermo (Sicilia, Italia) e Cagliari (Sardegna, Italia) basato sull'educazione non formale, sull'apprendimento tra pari e sulla metodologia di PRIORITY precedentemente sviluppata nell'ambito del progetto, raggiungendo almeno 20 persone per paese. A causa della pandemia COVID-19, il consorzio del progetto ha deciso di dividere il percorso di formazione in due cicli di tre giorni lavorativi ciascuno. Le attività a distanza si sono svolte in due battute per le quattro organizzazioni partner in tre Paesi (Italia, Grecia e Germania). Le e i partecipanti selezionati erano cittadine e cittadini della comunità locale, giovani migranti/rifugiati, persone con minori opportunità, con un'attenzione particolare per giovani migranti/rifugiati in cerca di un'occupazione coinvolti in precedenza nelle attività del progetto. Le attività principali sono state tratte dal toolkit di PRIORITY e dall'E-book *How to PRIORITISE*, che miravano a responsabilizzare e dotare le e i giovani di competenze e conoscenze, aiutarli a divenire mediatori e raggiungere le loro coetanee e i loro coetanei a rischio di emarginazione, oltre a promuovere l'inclusione. Sulla base dei risultati del percorso di formazione e dei questionari di valutazione compilati dalle e dai partecipanti, le organizzazioni stanno lavorando a un corso rivolto ad aspiranti mediatrici e mediatori, che sarà presto pubblicato sulla piattaforma di *e-learning* del progetto e sarà accessibile a tutti.

2. Obiettivi e principali tematiche dei laboratori

L'obiettivo dei laboratori è quello di dare alle e ai giovani con *background* migratorio o con minori opportunità la possibilità di **apprendere e condividere esperienze**. I laboratori miravano, quindi, a creare dei rapporti di fiducia fra giovani a rischio di emarginazione affinché si riunissero e imparassero a svolgere un ruolo più attivo all'interno della comunità

locale. [Jugend- & Kulturprojekt e.V. -JKPeV](#) (Germania), [KAINOTOMIA](#) (Grecia), [CSC Danilo Dolci](#) e [Mine Vaganti](#) (Italia) hanno organizzato 9 laboratori a livello locale.

Di seguito riportiamo i principali temi dei laboratori:

- 1. Arte e cultura per l'inclusione sociale.** Di seguito elenchiamo i principali temi del laboratorio: (1) utilizzare **l'arte come strumento di inclusione sociale**; (2) abbattere le barriere fra persone dal diverso *background* culturale (persone appartenenti alla comunità locale, migranti e non); (3) far comprendere che l'arte può avere un ruolo fondamentale all'interno della comunità.
- 2. Lo sport per tutte e tutti** – il secondo laboratorio mirava: (1) a creare un senso di inclusione fra le e i partecipanti grazie ad **attività sportive** che possono aiutare ad eliminare gli ostacoli sociali e culturali; (2) promuovere **campagne di sensibilizzazione** sull'importanza dello sport per persone di ogni età; (3) riflettere sulla capacità dello sport di costruire dei ponti fra le persone permettendo loro di andare al di là di differenze etniche, religiose, di genere, orientamento sessuale, età, status socioeconomico, origine geografica, disabilità fisiche o intellettive.
- 3. Volontariato ed educazione civica:** l'ultimo modulo mirava a: (1) combattere la radicalizzazione, il razzismo e la discriminazione per promuovere la **cittadinanza attiva**; (2) diffondere un clima di comprensione e tolleranza e accettare opinioni, valori, convinzioni e stili di vita differenti; (3) comprendere l'importanza dell'educazione civica e della democrazia che costituiscono una minaccia al populismo, all'estremismo, al fondamentalismo religioso e alle disuguaglianze sociali. Infine, il laboratorio intendeva lavorare sull'educazione ai diritti umani, uno **strumento fondamentale per promuovere l'inclusione** e contrastare **emarginazione e radicalizzazione**.

A causa delle restrizioni imposte dalla pandemia di COVID-19, non è stato possibile organizzare i laboratori in presenza, benché alcuni partner siano riusciti a svolgerne alcuni ricorrendo a tale modalità prima dello scoppio della seconda ondata. I laboratori si ispirano ai metodi dell'apprendimento non formale e fra pari, nonché sulla [metodologia](#) e il [toolkit](#) di PRIORITY già sviluppati nell'ambito del progetto. Le organizzazioni partner hanno collaborato con *stakeholder* attivi a livello locale nel campo dell'integrazione sociale delle e dei giovani migranti e rifugiati (quali autorità locali, organizzazioni giovanili e centri di accoglienza) allo scopo di mettere a punto i laboratori.

Dal momento che la maggior parte delle attività si è svolta mediante il ricorso a piattaforme come Zoom, Google meet, Jamboard ecc., le organizzazioni partner hanno fatto ricorso a strumenti più efficaci negli ambienti di apprendimento online allo scopo di garantire la partecipazione attiva delle e dei giovani. Sono stati utilizzati *ice-breaker* e attività non formali per far sì che questi potessero conoscersi meglio e sentirsi più coinvolti. Le sessioni prevedevano un mix di teoria e attività collettive, quali discussioni, attività di gruppo e presentazioni interattive che permettessero alle e ai partecipanti di condividere esperienze e spunti. Al fine di creare un contesto più inclusivo, i materiali sono stati presentati in maniera interattiva e formatrici e formatori hanno fatto tutto il possibile per coinvolgere le e i giovani e permettere loro di contribuire in maniera attiva al successo dei laboratori.

Le attività sono state adattate e co-progettate in base ai profili e alle esigenze dei vari gruppi. Ad esempio, in Germania le e i partecipanti hanno chiesto di saperne di più sulla redazione dei curriculum vitae. Per rispondere a tale esigenza, JKPeV ha organizzato diverse sessioni dedicate a tale tema e utilizzato strumenti di progettazione grafica come Canva per creare dei curriculum accattivanti anche dal punto di vista grafico. Sebbene entrambi i laboratori si siano tenuti a distanza, hanno raggiunto gli obiettivi previsti. I materiali del corso sono stati raccolti in una cartella su Google Drive e condivisi con il gruppo.

Anche **MINE VAGANTI** ha creato una sessione speciale sulle competenze digitali volta a fornire le capacità necessarie per utilizzare le diverse piattaforme, nonché sessioni sullo *storytelling* digitale, l'uso di piattaforme e strumenti grafici. Le e i partecipanti hanno sviluppato le loro competenze creative, lavorato sulla loro capacità di scrittura e imparato a servirsi di strumenti come Canva e WeVideo.

KAINOTOMIA (Gracia) invece ha proposto un'attività di "**mappatura della comunità**" nel corso di una sessione. L'attività denominata "Scopriamo l'educazione civica!" aveva l'obiettivo di coinvolgere le e i giovani nella vita della loro comunità. Sono stati utilizzati metodi di apprendimento non formale, quali l'apprendimento fra pari, discussioni di gruppo, autoriflessione. Le e i partecipanti sono stati incoraggiati ad esprimersi condividendo idee e opinioni, acquisire maggiore sicurezza nella loro capacità di impegnarsi al fine di raggiungere un obiettivo comune e individuare problemi sociali da risolvere all'interno di una comunità. Inizialmente, le e i partecipanti hanno dovuto creare una mappa della loro comunità, con aspetti positivi e motivi di preoccupazione che interessano l'intera comunità. Nel corso

dell'attività sono state utilizzate carta e penna, immagini e due mappe. Al termine dell'attività, facilitatrici e facilitatori hanno avviato una sessione di *brainstorming* in cui tutte le partecipanti e i partecipanti hanno condiviso i rispettivi punti di vista.

A Palermo, il CSC Danilo Dolci aveva inizialmente programmato una visita del centro storico nell'ambito del laboratorio sull'arte come strumento di inclusione sociale. In un secondo momento, poiché era divenuto impossibile effettuare la visita a causa dell'epidemia di Covid-19, si è scelto di organizzare una sessione speciale online volta a presentare le opere di street art palermitane che mirano a unire le varie anime della comunità locale.

Fra le tante attività svolte a Palermo, **"Crea la città dei tuoi sogni"** è stata quella più interessante (l'attività è stata tratta dal Toolkit). Dal momento che si è tenuta nel corso dei laboratori in presenza, è stata caratterizzata anche da una forte partecipazione. All'inizio, le e i partecipanti hanno ricevuto delle carte con su scritti alcuni dei problemi che affliggono le città come Palermo. Hanno poi lavorato in gruppo e discusso di tali temi allo scopo di trovare delle soluzioni. Ecco alcuni degli spunti emersi a conclusione dell'attività: campagne di sensibilizzazione, *crowdfunding*, campagne per la pulizia delle spiagge, costruzione di un rifugio per animali abbandonati, spazi per le attività di volontariato rivolte alle e ai giovani, ecc. Fra le varie idee, hanno scelto di affrontare il tema della criminalità organizzata, un argomento molto complesso e difficile. Insieme hanno scelto di creare un'associazione per sensibilizzare la popolazione studentesca e parlare loro di come combattere contro la mafia e le organizzazioni mafiose. Questa attività ha spinto le e i giovani partecipanti a lavorare insieme e a imparare che esistono numerosi problemi all'interno della società che possono essere risolti con il loro contributo.

Le organizzazioni partner hanno utilizzato una vasta gamma di strumenti, come forme artistiche e media digitali, metodi di apprendimento non formale, esperienziale, fra pari e autodiretto. Al termine dei laboratori, le e i partecipanti hanno migliorato le loro competenze tecniche e trasversali, nonché accettato le differenze al fine di promuovere dei cambiamenti positivi.

3. Struttura e durata dei laboratori sull'inclusione giovanile di **PRIORITY**

I laboratori sull'inclusione giovanile si basano su pratiche innovative intersettoriali riportati nella metodologia e nel *toolkit* di PRIORITY. Le attività sono state co-progettate dalle organizzazioni partner e si basano sui profili e sugli interessi delle e dei partecipanti allo scopo di renderle più interessanti e accrescere la partecipazione.

Inizialmente, le attività avrebbero dovuto tenersi in presenza, non a caso le organizzazioni partner avevano programmato delle visite guidate, delle attività sportive, delle cene interculturali ed altri momenti di socializzazione. A causa delle restrizioni dovute alla pandemia di Covid-19, non è stato possibile attenersi al programma. Tuttavia, le organizzazioni partner sono riuscite a raggiungere i loro obiettivi trasferendo i laboratori in ambiente digitale. Le attività si sono svolte seguendo approcci non formali e metodi di apprendimento inclusivi e interattivi come giochi di ruolo, *brainstorming*, discussioni di gruppo, casi studio, dibattiti seguiti da sessioni di riflessione. I nove laboratori hanno permesso di riunire le e i giovani partecipanti per permettere loro di interagire, apprendere e condividere esperienze volte a promuovere l'inclusione all'interno delle comunità locali.

La tabella riportata di seguito fornisce una panoramica dei nove laboratori svoltisi nei Paesi partner.

Tabella n.1

	<i>Periodo di svolgimento dei laboratori</i>	<i>Modalità (a distanza o in presenza)</i>	<i>Piattaforma utilizzata per i laboratori da remoto</i>	<i>Numero di partecipanti coinvolti</i>
Jugend- & Kulturprojekt e.V.-JKPeV (Germania)				
Primo ciclo	02/09/2020-25/09/2020	In presenza		60
Secondo ciclo	02/10/2020-31/10/2020	In presenza		62
Terzo ciclo	16/11/2020-14/01/2020	A distanza	Zoom	15
Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italia)				
Primo ciclo	09/09/2020-14/09/2020	In presenza		30
Secondo ciclo	10/02/2021-24/02/2021	A distanza	Zoom	15
Terzo ciclo	29/03/2021-01/04/2021	A distanza	Zoom	15
Kainotomia (Grecia)				
Primo ciclo	29/02/2021-04/02/2021	A distanza	Zoom	15
Secondo ciclo	01/03/2021-03/03/2021	A distanza	Zoom	15
Terzo ciclo	08/03/2021-11/03/2021	A distanza	Zoom	15
Mine Vaganti (Italia)				
Primo ciclo	21/02/2021-23/02/2021	A distanza	Zoom	12
Secondo ciclo	19/07/2021-23/07/2021	A distanza	Zoom	20
Terzo ciclo	20/07/2021-26/07/2021	A distanza	Zoom	15
Totale partecipanti coinvolti nel corso dei nove laboratori				289

4. Gruppo target

I laboratori di inclusione giovanili hanno coinvolto partecipanti con *background* migratorio e non e giovani con minori opportunità. Le organizzazioni partner sono riuscite a raggiungere giovani con diversi livelli di alfabetizzazione che hanno espresso il loro interesse a prendere parte al progetto e acquisire nuove conoscenze su diverse tematiche. È stata posta una particolare attenzione ai soggetti a rischio di esclusione sociale, non solo in virtù del loro *background* culturale, ma anche per via delle barriere sociali che si trovano ad affrontare, come difficoltà di apprendimento, ecc.

Ogni partner ha selezionato il proprio gruppo di partecipanti sulla base dei contenuti dei vari laboratori. Ad esempio, nel corso del laboratorio "*Full Moon Gallery Exhibitions*" tenutosi in Germania, JKPeV ha coinvolto non solo i target elencati, ma anche artiste e artisti locali, sia professionisti che amatori, desiderosi di far parte della vita sociale e culturale della comunità, divenire cittadine e cittadini attivi e incoraggiare la società ad essere più aperta ed inclusiva attraverso l'arte.

Anche in Grecia i profili delle e dei partecipanti variavano in base alla natura dei laboratori. Oltre a persone con *background* migratorio da poco giunte a Larissa, i partner greci hanno coinvolto giovani di seconda generazione nati nel Paese da genitori migranti e interessati a prendere parte ai laboratori per incontrare persone che avevano vissuto un'esperienza di migrazione. Il resto delle e dei partecipanti era costituito da giovani in cerca di un'occupazione provenienti dai Paesi vicini a Larissa costretti ad affrontare importanti difficoltà economiche a causa delle minori opportunità offerte nelle aree rurali.

In Italia, il CSC Danilo Dolci ha coinvolto giovani con *background* migratorio provenienti da Senegal, Gambia, Tunisia, Marocco e Nigeria. Delle 60 persone che hanno preso parte ai laboratori, 4 erano di origine italiana. Il gruppo era piuttosto eterogeneo: alcuni partecipanti vivevano a Palermo da un paio d'anni e conoscevano, quindi, la realtà locale, mentre altri erano appena arrivati. Questi ultimi erano curiosi di saperne di più su Palermo e ansiosi di incontrare persone nuove allo scopo di ampliare le proprie cerchie sociali.

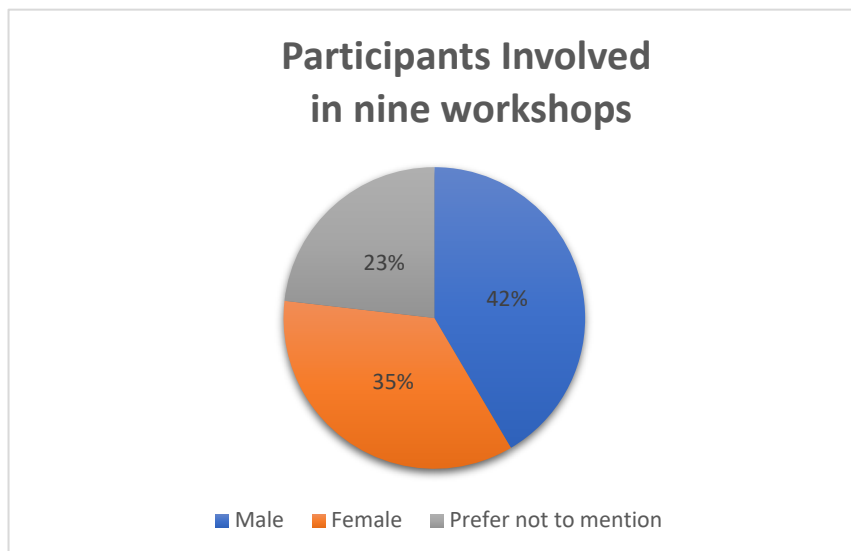
Infine, Mine Vaganti ha coinvolto persone di diversa estrazione socioculturale e con *background* migratorio provenienti dai Paesi dell'Africa o dell'Europa orientale.

Hanno preso alle attività sia ragazze che ragazzi di diversa estrazione sociale. Il grafico riportato qui sotto mostra i profili delle e dei partecipanti che hanno seguito i vari laboratori.

Figura 1:

In totale 289 persone hanno preso parte ai laboratori che si sono svolti sia in presenza che a distanza nei vari Paesi partner.

Il grafico mostra la percentuale di partecipanti in relazione al genere. 120 di loro erano ragazzi (42% - in blu nel grafico), 102 ragazze (35%), mentre 68 (23%) hanno preferito non rivelare il loro genere.



Le organizzazioni partner si sono servite di diversi social media, come Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, per raggiungere i gruppi target. Inoltre, nel corso dei primi laboratori, hanno incoraggiato le e i partecipanti a fare passaparola all'interno delle loro cerchie. I *PRIORITY Hub*, [Dresden HUB-Germany](#), [Larissa HUB-Greece](#), [Palermo HUB-Italy](#) e [Sassari HUB-Italy](#), si sono rivelati molto utili allo scopo di raggiungere i gruppi target, dal momento che molti partecipanti erano già in contatto con queste realtà per via della loro partecipazione alle precedenti iniziative portate avanti nell'ambito del progetto.

Le organizzazioni partner hanno scelto di basare il processo di selezione sulle motivazioni e sull'interesse per i temi dei laboratori, l'età delle e dei partecipanti e i criteri previsti dal progetto. La maggior parte delle persone che ha deciso di prendere parte al primo laboratorio ha continuato a seguire l'intero percorso durante i mesi successivi.

5. Metodologie e attività didattiche svolte nel corso dei laboratori sull'inclusione giovanile

I laboratori si sono svolti allo scopo di coinvolgere le e i giovani migranti, spiegare alcuni concetti legati all'educazione civica e alla cittadinanza attiva, presentare l'arte come strumento di inclusione sociale e mostrare in che modo il volontariato e lo sport possano facilitare l'inclusione di persone con minori opportunità e *background* migratorio. A causa della situazione determinata dalla pandemia di COVID-19 e le restrizioni vigenti a livello nazionale, non è stato possibile tenere i laboratori in presenza, come previsto inizialmente. Tuttavia, alcune organizzazioni sono riuscite a farlo, come Jugend-& Kulturprojekt e.V.-JKPeV in Germania che hanno organizzato sei sessioni in presenza nei mesi di settembre e dicembre 2020, mentre l'ultimo ciclo si è svolto a distanza. Anche il Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italia) è riuscito ad organizzare il primo ciclo in presenza nel corso del mese di settembre 2020, mentre i restanti 6 laboratori si sono tenuti online nel periodo che va dal febbraio all'aprile 2021. Al contrario, sia Kainotomia (Grecia) sia Mine Vaganti (Italia) hanno optato per la modalità a distanza per tutti e nove i laboratori. Ciononostante, le organizzazioni partner sono riuscite a completare con successo i tre cicli, raggiungendo i gruppi target e raggiungendo i principali obiettivi del progetto.

Il materiale utilizzato ai fini dello svolgimento dei laboratori si basa interamente sulla [metodologia](#) e sul [toolkit di PRIORITY](#). Ai fini dello svolgimento dei laboratori online, formatrici e formatori hanno caricato l'occorrente necessario su Google Drive e condiviso i link con le e i partecipanti affinché potessero avere accesso al materiale didattico e potessero studiare gli argomenti presi in esame prima dell'inizio delle sessioni. Inoltre, hanno utilizzato diverse attività tratte dal toolkit allo scopo di creare un contesto interattivo. Al termine di ogni sessione, è stato chiesto alle e ai partecipanti di esprimere una loro opinione e riflettere su quanto avevano imparato. A tale scopo, formatrici e formatori si sono serviti di diversi strumenti di valutazione, come Jamboard, sondaggi, gruppi di discussione, ecc.

Le sessioni in presenza hanno permesso alle e ai partecipanti non solo di discutere dei temi presi in esame, ma anche di conoscere da vicino le persone che componevano il loro gruppo.

In Germania, si sono tenuti due eventi artistici in presenza che hanno visto la partecipazione di persone di età e di estrazione sociale e culturale differente che hanno potuto cimentarsi in un'attività inclusiva e creativa nel corso della quale sono stati incoraggiati ad esprimersi,

condividere idee e conoscenze, ampliare la propria rete di contatti e promuovere il loro lavoro in maniera informale.

In Grecia, invece, il principale obiettivo dei laboratori era quello di introdurre alcuni temi di educazione civica quali la cittadinanza attiva, i diritti umani e l'educazione alla pace. Facilitatrici e facilitatori si sono concentrati sul ricorso a attività interattive in grado di suscitare l'interesse delle e dei partecipanti, quali discussioni, gruppi di *co-working* e presentazioni interattive. Grazie a queste attività e alle varie introduzioni utilizzate durante i laboratori, le e I partecipanti hanno potuto acquisire importanti competenze tecniche e trasversali sull'argomento. Le organizzazioni partner si sono servite di materiali e attività non formali inserite nel *toolkit* di PRIORITY allo scopo di raggiungere gli obiettivi del corso.

Per quanto attiene ai laboratori a distanza, alcune organizzazioni partner hanno notato che la maggior partner delle e dei partecipanti non aveva alcuna dimestichezza con le piattaforme online scelte ai fini dell'implementazione delle attività. Facilitatrici e facilitatori hanno, dunque, deciso di cominciare il corso illustrando le principali funzioni di Zoom (la piattaforma più utilizzata nel corso dei laboratori). Tale accorgimento ha permesso alle e ai partecipanti di sentirsi più a loro agio nello svolgimento delle attività.

Oltre ai temi presi in esame, le e i partecipanti inseriti nei vari *PRIORITY Hub* hanno acquisito diverse competenze personali e professionali, quali la capacità di redigere un CV, scattare e modificare foto delle loro opere, servirsi di Canva per creare del materiale promozionale, ecc.

Le organizzazioni partner hanno fatto ricorso a metodi di lavoro diversi per affrontare le tematiche del progetto. Ad esempio, per parlare di dialogo interculturale hanno utilizzato la tecnica del Teatro Forum, del Teatro dell'Oppresso che ha permesso loro di mettere assieme giovani dal diverso *background* affinché potessero esprimere le loro opinioni intervenendo nella storia e esponendosi in prima persona. Inoltre, nel corso delle attività sportive hanno potuto acquisire nuove capacità nel campo della pedagogia dello sport e imparare a conoscere strumenti utili e strategie atte a utilizzare lo sport come strumento formativo e volto a promuovere l'inclusione. Nel corso del laboratorio sullo storytelling, invece, le organizzazioni partner hanno presentato diverse piattaforme atte allo scopo come Canva e WeVideo, dal momento che le e i partecipanti non le conoscevano.

Per quanto concerne la valutazione, al termine di ogni laboratorio, formatrici e formatori hanno invitato le e i partecipanti a rispondere a un questionario di gradimento online. Inoltre, nel corso dell'evento finale, sono state presentate flip chart e Jamboard prodotti nel corso della prima sessione laboratoriale quando le e i giovani avevano preso nota di aspettative, preoccupazioni e contributi legati al loro percorso. L'intero gruppo ha poi discusso in merito a come le aspettative personali fossero cambiate e riflettuto sull'impatto avuto dall'intero percorso.

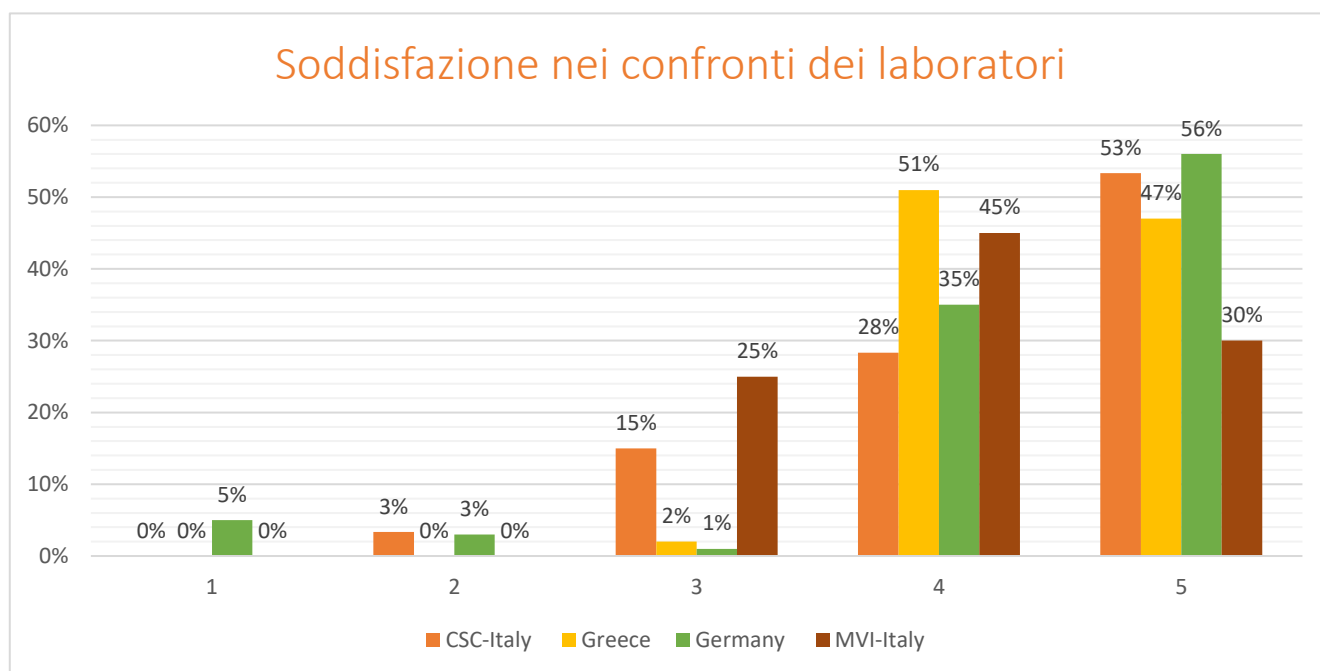
6. Valutazione dei risultati e opportune raccomandazioni

Dopo aver analizzato tutte le risposte fornite dalle e dai partecipanti delle quattro organizzazioni partner, possiamo confermare che la principale motivazione sia stata la volontà di approfondire i temi presi in esame (Arte e Cultura, sport per tutte e tutti, e Volontariato ed Organizzazione civica). Le e i partecipanti hanno espresso il loro interesse ad apprendere cose nuove e divenire membri attivi della società allo scopo di prevenire l'emarginazione. Hanno anche posto l'accento sul loro desiderio di ascoltare diversi punti di vista ed esperienze mediante le varie attività svolte durante il percorso e incontrare persone nuove. Abbiamo scoperto che, a causa della pandemia, molti giovani si sentono smarriti, e sono alla ricerca di qualcosa che li aiuti ad essere attivi, acquisire conoscenze e competenze per migliorare il proprio tenore di vita. Un aspetto molto interessante emerso dalla valutazione è stato il desiderio di prendere parte a tali attività per incontrare e interagire con persone della stessa età, a prescindere dal *background*.

La maggior parte delle e dei partecipanti ritiene che i laboratori siano stati in linea con le loro aspettative, sono soddisfatti del programma e di come questo è stato presentato.

Il grafico riportato di seguito raccoglie le risposte date dalle e dai partecipanti in merito al loro grado di soddisfazione, suddivise per organizzazione partner.

I dati riportati sull'asse delle ordinate presentano la percentuale di soddisfazione delle e dei partecipanti, mentre quelli riportati in corrispondenza dell'asse delle ascisse riportano la scala di valutazione utilizzata dalle e dai partecipanti, in cui (1) sta molto meno di quanto mi aspettassi; (2) sta per meno di quanto mi aspettassi; (3) sta per in linea con le mie aspettative; (4) per ha superato le mie aspettative; (5) per ha superato di gran lunga le mie aspettative.

Figura 2:

Le opinioni espresse dalle e dai partecipanti confermano che l'alto gradimento riscontrato in tutti e tre i Paesi partner. I risultati sono molto positivi, poiché la maggior parte di loro si è detta soddisfatta e sente che le proprie aspettative non sono state disattese. Una percentuale lamenta una certa delusione.

7. Conclusioni

I nove laboratori hanno dato alle e ai giovani dal diverso *background* culturale e con minori opportunità la possibilità di riunirsi, imparare e condividere esperienze sui tre temi menzionati in precedenza. Dal momento che non è stato possibile svolgere tutti i laboratori in presenza, a causa delle restrizioni dovute alla pandemia di COVID-19 imposte dalle autorità regionali e nazionali, le organizzazioni partner hanno adattato il materiale didattico e svolto i laboratori a distanza. A tale scopo sono state utilizzate piattaforme come Zoom, Google meet, Jamboard. Le organizzazioni partner ritengono che Zoom sia lo strumento più funzionale perché di facile accesso: tutte e tutti i partecipanti hanno potuto collegarsi con un computer o altri dispositivi (come tablet e smartphone). Inoltre, grazie all'utilizzo di webcam e microfoni hanno avuto la possibilità di interagire e porre domande al resto del gruppo.

La maggior parte delle e dei partecipanti ritiene che le attività siano state molto interattive, utili ed essenziali allo scopo di sviluppare le loro competenze. Essi hanno acquisito nuove

competenze sull'importanza delle arti, sulle attività di volontariato, imparato a conoscere alcuni temi essenziali di educazione civica e sviluppato competenze che permetteranno loro di comprendere meglio la realtà locale.

A dispetto dei molti aspetti positivi, le e i partecipanti hanno anche notato delle criticità. Avrebbero preferito, ad esempio, che le attività si fossero svolte in presenza. Altri avrebbero voluto che i laboratori durassero più a lungo al fine di approfondire i vari temi. Le organizzazioni partner hanno tenuto conto di tali suggerimenti allo scopo di migliorare le attività proposte in futuro.