



**WP5: Workshop-uri
de incluziune a tinerilor**

Raport final





PROMOTING OPEN RESILIENT INCLUSIVE SOCIETIES FOR YOUTH

Referință proiect: 604571-EPP-1-2018-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN



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

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă doar părerile autorilor, iar Comisia nu poate fi responsabilă pentru orice utilizare care poate fi făcută din informațiile conținute de aceasta.

Conținut

1. Workshopuri de incluziune a tinerilor în cadrul proiectului PRIORITY	3
2. Obiectivele și temele principale ale workshopurilor de incluziune a tinerilor	5
1. Structura și durata workshopurilor PRIORITY de incluziune a tinerilor	7
2. Grup țintă	9
3. Metodologia și activitățile de învățare utilizate în planificarea atelierelor de incluziune a tinerilor	10
4. Rezultatele evaluării și recomandări	12
5. Concluzii.....	13

1. Workshopuri de incluziune a tinerilor în cadrul proiectului **PRIORITY**

PRIORITY: PRomotIng Open Resilient Inclusive societIes for Youth este un proiect inovator ce se desfășoară pe o durată de 36 de luni, fiind implementat de un parteneriat format din patru țări, reprezentate de cinci organizații precum organizații de tineret, organizații culturale și sportive, centre de formare, precum și întreprinderi private. Printre obiectivele principale ale proiectului, se numără: 1) creșterea capacităților specifice ale organizațiilor pentru tineret; 2) investirea în acțiuni de prevenire prin eliminarea factorilor de radicalizare și prin adoptarea rolului de promotori ai incluziunii; 3) încurajarea tinerilor din grupurile dezavantajate să se implice activ în comunitate; 4) generarea de schimbări pozitive în comunitate, prin metode și practici provenite din combinarea serviciilor de asistență pentru tineret, formare, mediere culturală și sport.

Pachetul de lucru 5 (WP5), intitulat **“Testarea hub-urilor PRIORITY, activități pentru tinerii mediatori (activități de incluziune și consolidare a capacităților), Activități de promovare a patrimoniului cultural comunitar”** constă în faza de testare a hub-urilor PRIORITY, în cadrul cărora organizațiile au susținut trei tipuri distincte de activități, în vederea maximizării impactului prototipurilor mediilor locale de incluziune a tinerilor (hub-urile PRIORITY).

Pachetul de lucru WP5 este structurat în trei acțiuni interdependente:

- 5.1 – Ateliere de incluziune a tinerilor,
- 5.2 – Inițiative ale tinerilor: Acțiuni sociale și culturale vizând Anul european al patrimoniului cultural,
- 5.3 – Traininguri de consolidare a capacităților tinerilor mediatori.

Mai precis:

5.1 Ateliere de incluziune a tinerilor:

În timpul acestei faze a proiectului, partenerii au selectat tineri migranți și / sau refugiați care doreau să participe la activitățile hub-urilor PRIORITY. Unele dintre aceste activități au fost desfășurate în colaborare cu stakeholderi locali implicați deja în integrarea socială a migranților și refugiaților (cum ar fi autoritățile locale). Scopul principal a fost de a construi o relație de încredere cu acești tineri aflați în risc de marginalizare, implicându-i în cadrul acestor ateliere și încurajându-i să devină activi în societate. Atelierele de incluziune a tinerilor și activitățile conexe s-au bazat pe [metodologia](#) și [setul de instrumente PRIORITY](#), fiind însă adaptate și nevoilor participanților și contextului local. În implementarea acestor workshop-uri, partenerii au desfășurat diverse activități, precum:

- Cine interculturale
- Activități sportive
- Workshopuri de dezvoltare a competențelor digitale

- Vizite
- Sesiuni artistice
- Activități de sprijin social

Au fost organizate, în total, nouă ateliere de incluziune a tinerilor în țările partenere, oferind tinerilor participanți posibilitatea de a se întâlni, de a învăța și de a face schimb de experiențe în ceea ce privește facilitarea incluziunii lor în societate. Datorită acestor ateliere, tinerii participanți s-au simțit bineveniți, incluși și suficient de încrezători pentru a se exprima într-un mediu de tineret.

5.2 Inițiative ale tinerilor: Acțiuni sociale și culturale vizând Anul european al patrimoniului cultural.

Consortiul PRIORITY a asigurat participarea la evenimente culturale și sociale în timpul verii anului 2021. În plus, un set de activități au fost proiectate în colaborare cu tinerii deja implicați în proiect. Partenerii au organizat diferite activități în funcție de locație, tipul de eveniment și dimensiunea publicului și au adaptat implementarea acestora în funcție de organizația fiecărui partener și stakeholderii locali implicați, precum și de nevoile comunității locale. Cu toate acestea, toate activitățile au respectat în următoarele criterii și obiective de calitate:

1. Activitățile au vizat evidențierea importanței patrimoniului cultural european prin educație și învățare pe tot parcursul vieții, concentrându-se, în special asupra copiilor, tinerilor și cetățenilor în vârstă, pe comunitățile și grupurile greu accesibile, promovând patrimoniul cultural prin utilizarea unor abordări incluzive, sustenabile, intersectoriale, centrate pe oameni și având deschidere spre viitor. (Obiectivele Anului patrimoniului cultural european 2018).
2. Acestea s-au bazat pe metode participative și s-au bucurat de implicarea activă a tinerilor din regiune și a tinerilor migranți, atât în etapa de elaborare a conceptului, cât și în cea de implementare efectivă a activităților.
3. Au fost implementate în colaborare cu diferiți stakeholderi locali din orașele partenere, din diferite sectoare de activitate (autorități publice, ONG-uri centrate pe activități de tineret, culturale sau sportive, instituții private de educație / formare, centre de refugiați).

5.3 Traininguri de consolidare a capacităților tinerilor mediatori

Partenerii au implementat un curs de formare de șase zile, pe baza educației non-formale, a metodologiei de învățare de la egal la egal precum și a [metodologiei PRIORITY](#), dezvoltate anterior în cadrul proiectului PRIORITY, la care au participat minim 20 de persoane din fiecare țară. Având în vedere restricțiile impuse de pandemia COVID-19, consorțiul proiectului a decis să împartă trainingurile de consolidare a capacităților tinerilor mediatori în două sesiuni de instruire de câte trei zile lucrătoare fiecare. Astfel, instruirea online a fost implementată în două sesiuni distincte de către patru parteneri din trei țări (Italia, Grecia și Germania). Participanții selectați au fost cetățeni nativi, migranți locali / tineri refugiați, tineri cu mai puține oportunități, acordându-se o atenție sporită participării tinerilor șomeri migranți / refugiați care au fost implicați anterior în activitățile proiectului. Principalele

activități au fost extrase din setul de [instrumente PRIORITY](#) și din [eBook-ul interactiv Cum să PRIORITYzezi](#), care vizează împuternicirea tinerilor și echiparea acestora cu competențele necesare participării active în societate. Astfel, participanții au devenit tineri mediatori pregătiți să interacționeze pozitiv cu semenii lor și să acționeze ca multiplicatori ai incluziunii sociale. Pe baza rezultatelor acestei formări, precum și a chestionarelor de satisfacție completate de la participanți, partenerii au dezvoltat cursul online „Cum să devii un tânăr mediator PRIORITY”, în cadrul pachetului de lucru WP6, care va fi publicat în curând pe platforma de eLearning a proiect și va fi accesibil tuturor.

2. Obiectivele și temele principale ale workshopurilor de incluziune a tinerilor

Atelierele de incluziune a tinerilor au fost create în vederea asigurării de oportunități tinerilor participanți migranți, refugiați sau care au mai puține oportunități să învețe și să facă schimb de experiențe. Atelierele au fost implementate pentru a stabili relații de încredere între tinerii din comunitățile gazdă și tinerii aflați în risc de marginalizare, încurajându-i să participe activ în comunitate. [Jugend- & Kulturprojekt e.V. -JKPeV](#) (Germania), [KAINOTOMIA](#) (Grecia), [CSC Danilo Dolci](#) și [Mine Vaganti](#) (Italia) au implementat nouă workshopuri de incluziune a tinerilor, la nivel local.

Temele și obiectivele workshopurilor au fost următoarele:

- 1. Arta și cultura în slujba incluziunii sociale.** Obiectivele acestui prim atelier au fost: (1) utilizarea artei ca **instrument de incluziune socială**; spulberarea barierelor între persoane cu un istoric diferit (cetățeni nativi, migranți, non-migranți); (3) ilustrarea modului în care arta poate juca un rol crucial în cadrul unei comunități.
- 2. Sportul pentru toți:** (1) insuflarea unui sentiment de incluziune în rândul participanților prin desfășurarea unor **activități sportive** care ar putea contribui la eliminarea barierelor culturale și sociale; (2) promovarea **campaniilor de conștientizare** a importanței pe care sportul o are în rândul oamenilor de toate vârstele; (3) realizarea puterii pe care sportul o poate avea în crearea unor punți de legătură între oameni, dincolo de rasă, religie, gen, orientare sexuală, vârstă, statut socio-economic, localizare geografic și abilități fizice sau mentale.
- 3. Voluntariatul și educația civică:** acesta a fost ultimul modul al workshopului, care a avut ca obiective: (1) contracararea **radicalizării, rasismului și discriminării**, prin promovarea cetățeniei active; (2) sprijinirea participanților în înțelegerea și acceptarea unor diferite păreri, valori, credințe și stiluri de viață; (3) înțelegerea importanței **educației civice** și a **democrației**, care este în mod curent amenințată de populism, extremism, fundamentalism religios și inegalități sociale. Prin intermediul workshopurilor de incluziune a tinerilor, partenerii s-au străduit să promoveze educația pentru drepturile omului, care poate fi folosită ca **instrument de incluziune** și de contracarare a **radicalizării și marginalizării**.

Restricțiile impuse de pandemia de COVID-19 au interferat cu organizarea acestor evenimente față în față. Doar o parte dintre traininguri, susținute înainte de debutul pandemiei, au fost realizate cu prezența fizică a participanților.

Întrucât majoritatea atelierelor s-au desfășurat online prin utilizarea unor platforme precum Zoom, Google meet, Jamboard, participarea activă a cursanților a fost asigurată prin folosirea unor instrumente cu eficiență sporită în mediul de învățare online. În cadrul activităților de tip ice-breaker sau al altor activități non-formale, participanții au avut ocazia să se cunoască și să se implice activ. Sesiunile de training au avut o structură mixtă, având atât o parte teoretică, cât și activități de grup, precum discuții libere, munca în echipă și prezentări interactive, participanții putând astfel să facă schimb de experiență și să își exprime părerile. Pentru a crea un mediu de incluziune, materialele au fost prezentate într-o manieră interactivă, formatorii implicând toți participanții în activitățile desfășurate, pentru ca fiecare să contribuie la succesul atelierelor.

❖ Activitățile au fost adaptate profilului și nevoilor participanților. De exemplu, participanții din Germania au arătat un interes deosebit redactării unui CV pentru a aplica pentru un job. Pentru a răspunde acestei solicitări, **JKPeV** a organizat diferite sesiuni cu privire la acest subiect, utilizând și un instrument de design grafic – Canva – pentru a crea CV-uri grafice atractive și moderne pentru participanți. Chiar dacă ambele ateliere au fost susținute online, acestea au realizat obiectivele principale ale proiectului. Materialele de training au fost salvate într-un folder pe GoogleDrive și partajate cu participanții.

❖ Într-un mod similar, reprezentanții partenerului **MINE VAGANTI NGO** din Italia au pregătit și implementat o sesiune specială cu privire la competențele digitale necesare utilizării diferitelor platforme, precum și sesiuni ce au vizat storytelling digital și utilizarea diferitelor instrumente grafice și platforme. Participanții și-au dezvoltat competențele de scriere creativă și au învățat cum să utilizeze instrumente precum Canva și WeVideo.

❖ **KAINOTOMIA**, partenerul din Grecia a organizat și desfășurat activitatea "Cartografierea comunității" – "Să învățăm mai multe despre educația civică". Această activitate a fost menită să facă tinerii să conștientizeze responsabilitatea față de comunitatea în care trăiesc. Activitatea a fost realizată prin combinarea unor metode de învățare non-formală, precum educația între egali, discuții în grup și reflecție, participanții fiind încurajați să își exprime ideile și părerile și să devină dispuși să lucreze cu alte persoane, în vederea realizării unui scop comun și a identificării problemelor de dezvoltare socială ce trebuie abordate. Mai întâi, participanților li s-a solicitat să creeze o hartă vizuală a comunității locale, incluzând atât aspecte pozitive, cât și negative. S-au utilizat coli de hârtie și creioane colorate, imagini, precum și două exemple de hărți ale comunității. După finalizarea hărții, facilitatorul a inițiat o sesiune de brainstorming, în cadrul căreia toți participanții și-au prezentat punctul de vedere.

❖ În Palermo, **CSC Danilo Dolci** a planificat inițial să organizeze un tur al centrului istoric al orașului, ca parte din atelierul ce viza arta ca instrument de incluziune socială. Ulterior, pe fondul restricțiilor impuse de pandemie, partenerii au organizat o sesiune specială online, în cadrul căreia au prezentat arta stradală a orașului Palermo.

Dintre multitudinea de activități implementate în Palermo, se distinge activitatea "Creați-vă orașul visurilor voastre", extrasă din setul de instrumente PRIORITY. Dat fiind faptul că activitatea s-a desfășurat cu prezență fizică, aceasta a fost mai interactivă și animată. Mai

Întâi, trainerul a distribuit cartonașe pe care erau expuse diferite probleme cu care se pot confrunta orașe precum Palermo. În grupuri, participanții au discutat problemele din orașul lor, în vederea identificării unor posibile soluții viabile. Aceștia au venit cu următoarele propuneri: campanii de conștientizare, crowdfunding, campanie de ecologizare a plajelor din apropierea orașului, construirea unui adăpost de animale, amenajarea unor spații pentru desfășurarea activităților de voluntariat etc. Dintre toate ideile furnizate, participanții s-au oprit asupra problemei crimei organizate – un subiect complex și extrem de dificil în Palermo. Împreună ei au hotărât să creeze o asociație menită să contribuie la conștientizarea problemei în rândul tinerilor elevi și studenți, vorbindu-le despre lupta împotriva mafiei și a mișcărilor mafioate. Această activitate a motivat tinerii participanți să lucreze în echipă și i-a învățat că multe probleme din societate ar putea fi soluționate prin implicarea tinerilor.

Partenerii au folosit o serie de instrumente precum arta și media digitală, metode de învățare non-formală, învățare experimentală, educație între egali și învățarea pe cont propriu. Până la finalul atelierelor, participanții și-au îmbunătățit considerabil abilitățile hard și soft, conștientizând, de asemenea, importanța acceptării diferențelor în vederea realizării unor schimbări pozitive în societate.

1. Structura și durata workshopurilor PRIORITY de incluziune a tinerilor

Atelierele de incluziune a tinerilor au fost create pe baza practicilor inovatoare intersectoriale, dezvoltate în cadrul metodologiei și setului de instrumente PRIORITY. Aceste activități au fost adaptate profilului și interesului participanților, pentru a le spori atractivitatea și a asigura un grad ridicat de participare.

Inițial, workshopurile au fost concepute pentru a fi implementate cu prezență fizică, partenerii planificând diferite vizite locale, activități sportive, cine interculturale și multe alte activități sociale, însă pandemia de COVID-19 a interferat cu planurile făcute. Cu toate acestea, partenerii au reușit să realizeze obiectivele proiectului prin implementarea acestor workshopuri online. Activitățile s-au bazat pe metode de învățare non-formală, incluzive și interactive, precum jocul de rol, brainstorming, discuții de grup, studii de caz, dezbateri urmate de sesiuni analiză și reflecție. Cele nouă ateliere de incluziune a tinerilor au facilitat interacțiunea dintre participanți, învățarea și schimbul de experiențe cu privire la îmbunătățirea incluziunii în comunitățile locale.

În tabelul de mai jos este redată o prezentare generală a celor nouă ateliere, din fiecare țară parteneră.

Raport al atelierelor de incluziune a tinerilor

	<i>Perioada de implementare a workshopului</i>	<i>Metodă (online / on-site)</i>	<i>Platformă workshop online</i>	<i>Număr total de participanți</i>
Jugend-& Kulturprojekt e.V.-JKPeV (Germania)				
Atelier 1	Între 02/09/2020-25/09/2020	On-site		60
Atelier 2	Între 02/10/2020-31/10/2020	On-site		62
Atelier 3	Între 16/11/2020-14/01/2020	Online	Zoom	15
Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italia)				
Atelier 1	Între 09/09/2020-14/09/2020	On-site		30
Atelier 2	Între 10/02/2021-24/02/2021	Online	Zoom	15
Atelier 3	Între 29/03/2021-01/04/2021	Online	Zoom	15
Kainotomia (Grecia)				
Atelier 1	Între 29/02/2021-4/02/2021	Online	Zoom	15
Atelier 2	Între 01/03/2021-03/03/2021	Online	Zoom	15
Atelier 3	Între 08/03/2021-11/03/2021	Online	Zoom	15
Mine Vaganti (Italia)				
Atelier 1	Între 21/02/2021-23/02/2021	Online	Zoom	12
Atelier 2	Între 19/07/2021-23/07/2021	Online	Zoom	20
Atelier 3	Între 20/07/2021-26/07/2021	Online	Zoom	15
	Număr total de participanți instruiți de patru parteneri în cadrul a nouă workshopuri:			289

2. Grup țintă

La atelierelor de incluziune a tinerilor au participat atât tineri migranți, cât și cetățeni nativi, printre care și tineri cu oportunități reduse. De asemenea, au fost implicați tineri cu background educațional divers, care și-au exprimat interesul de a participa în cadrul proiectului și de a-și îmbunătăți cunoștințele și a-și spori gradul de conștientizare al unor subiecte diferite. O atenție specială a fost acordată tinerilor aflați în risc de marginalizare, nu numai din cauza statutului lor de migranți, ci și pentru că se confruntă cu alte bariere sociale, cum ar fi dificultăți de învățare etc.

Partenerii au selectat participanții pe baza activităților planificate în cadrul workshopurilor. De exemplu, în cadrul atelierului "Full Moon Gallery Exhibitions", din Germania, JKPeV a implicat nu doar grupurile țintă menționate mai sus, dar și artiști locali – amatori, artiști profesioniști sau în devenire, care au dorit să se implice în viața socio-culturală a comunității locale, să devină cetățeni activi și să contribuie la crearea unei societăți deschise și incluzive prin intermediul artei.

Profilul participanților la atelierelor din Grecia au fost, de asemenea, diversificate, variind de la un atelier la altul. Pe lângă participanții migranți sau refugiați care au sosit în oraș recent, partenerii greci au implicat și tineri născuți în Grecia, din familii de migranți, care au fost interesați să participe la workshopuri și să cunoască migranți nou-sosiți. Au fost incluși în workshopuri și tineri șomeri din satele din apropierea orașului Larissa, care, din cauza regiunii în care trăiesc se confruntă cu lipsa oportunităților de angajare.

În Italia, partenerul CSC Danilo Dolci a mizat pe participarea tinerilor migranți sau refugiați provenind din Senegal, Gambia, Tunisia, Maroc și Nigeria. Astfel, dintre cei 60 de participanți care au luat parte în cele nouă ateliere susținute în Palermo, doar patru au fost persoane de origine italiană. Grupurile create au avut o natură mixtă: unii dintre participanți trăiesc în Palermo de câțiva ani și sunt familiarizați cu realitățile locale; alții au sosit recent în zonă și au fost dornici să învețe mai multe despre Palermo și să își extindă cercul social prin cunoașterea unor oameni noi.

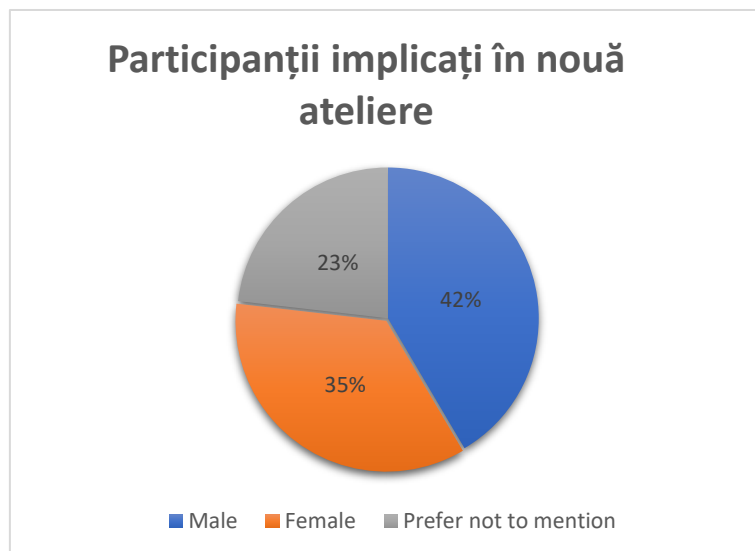
Atelierelor din Italia au fost completate de partenerul Mine Vaganti, care a implicat, de asemenea, tineri din grupuri socio-culturale diferite, inclusiv tineri migranți provenind din țări africane și est-europene.

Partenerii au asigurat participarea la atelierelor de incluziune a unor tineri bărbați și femei având background socioeconomic diferit.

Graficul de mai jos furnizează o imagine de ansamblu asupra profilului participanților.

Un număr total de 289 de persoane au participat la cele nouă ateliere implementate atât cu prezență fizică, cât și online, de patru parteneri.

Graficul alăturat reprezintă o distribuție a participanților în funcție de gen. Astfel, 120 de participanți din cele patru țări au fost bărbați (42%), 102 femei (35%), iar 68 (23%) au preferat să nu menționeze acest aspect.



Partenerii au utilizat diferite canale de socializare, precum Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, pentru a asigura că informații legate de atelierile organizate să fie diseminate către grupurile țintă. În plus, în timpul primelor workshopuri, partenerii au încurajat participanții să promoveze atelierile în rândul prietenilor. Hub-urile PRIORITY – din [Dresda, Germania](#), din [Larissa, Grecia](#), [Palermo](#) și [Sassari](#), Italia au avut o contribuție importantă în atragerea grupului țintă, dat fiind că mulți dintre participanți fuseseră deja implicați în activitățile derulate anterior cadrul hub-urilor PRIORITY locale.

Procesul de selecție s-a bazat pe motivația și interesul candidaților pentru temele atelierelor, pe vârsta acestora, precum și criteriile de selecție stabilite în cadrul proiectului. Mulți dintre participanții la primul workshop au hotărât să asiste la alte ateliere cu subiecte diferite, organizate de parteneri în săptămânile sau lunile ulterioare.

3. Metodologia și activitățile de învățare utilizate în planificarea atelierelor de incluziune a tinerilor

Atelierile au fost desfășurate cu scopul principal de a implica tinerii migranți și de a introduce unele noțiuni de educație civică și cetățenie activă, folosind arta ca instrument de incluziune socială și arătând modul în care voluntariatul și activitățile sportive pot facilita incluziunea migranților și persoanelor cu mai puține oportunități, în general. Din cauza situației create de pandemia de COVID-19 și a restricțiilor naționale, nu a fost posibilă implementarea atelierelor față în față așa cum fusese planificat inițial. Cu toate acestea, unii parteneri au implementat unele dintre atelierile față în față, cum ar fi Jugend-& Kulturprojekt e.V.-JKPeV din Germania, care au implementat șase ateliere față în față în perioada septembrie - decembrie 2020, trei workshopuri fiind organizate în mediul online. În mod similar, Centro Per Lo Sviluppo Creativo Danilo Dolce (Italia) a implementat prima rundă de trei ateliere față în față în luna septembrie 2020, iar celelalte șase ateliere au fost implementate online în perioada februarie - aprilie 2021. Kainotomia (Grecia) și Mine Vaganti (Italia) au implementat online toate cele nouă ateliere. Cu toate acestea, toți partenerii au reușit să implementeze cele nouă workshopuri cu succes, atingând indicatorii cu privire la grupurile țintă, precum principalele obiective ale proiectului.

Materialele utilizate pentru proiectarea și implementarea atelierelor au fost preluate din [metodologia](#) și [setul de instrumente PRIORITY](#). Pentru atelierile online, formatorii au încărcat materialele de instruire pe Google Drive și au partajat linkul cu participanții, astfel încât aceștia să poată avea acces la toate materialele de învățare și să studieze subiectele înaintea sesiunilor. Formatorii au folosit diferite activități de învățare bazate pe setul de instrumente PRIORITY pentru a crea un mediu interactiv. La sfârșitul fiecărei sesiuni, formatorii le-au cerut participanților să ofere feedback și să reflecteze asupra a ceea ce au învățat. Formatorii au folosit diferite instrumente pentru evaluare, cum ar fi Jamboard, sondaje, discuții în grup etc.

Întrucât unii dintre parteneri au implementat activități față în față, acestea au oferit participanților lor nu numai oportunitatea de a afla mai multe despre diversele subiecte discutate în cadrul atelierelor, ci și de a cunoaște personal alți participanți.

Două evenimente artistice organizate cu prezență fizică în Germania s-au caracterizat prin diversitate în ceea ce privește profilul participanților: persoane din grupe de vârstă diferite, cu apartenență socio-culturală și nivel educațional variate, care s-au implicat în activități creative și totodată incluzive, menite să îi încurajeze să se exprime, să facă schimb de idei și cunoștințe, să-și extindă rețelele sociale și să promoveze munca într-o manieră non-formală.

În mod similar, obiectivul principal al atelierelor susținute în Grecia a fost de a introduce conceptele de educație civică și componentele acesteia, de cetățenie activă, educație pentru drepturile omului și educație pentru pace. Facilitatorii s-au concentrat pe promovarea unor activități interactive care ar stârni interesul participanților, cum ar fi grupuri de discuții și de colaborare și prezentări interactive. Datorită acestor activități și diferitelor prezentări teoretice care au fost folosite în timpul atelierelor, participanții au fost echipați cu diverse abilități soft și hard pe aceste teme. Partenerii au folosit diferite materiale și activități non-formale din setul de instrumente PRIORITY pentru a implementa aceste activități și pentru a atinge obiectivele sesiunilor de instruire.

În ceea ce privește workshopurile organizate online, unii parteneri au remarcat faptul că mulți dintre participanți nu erau familiarizați cu platformele online alese. Facilitatorii au stabilit că se impune inițierea cursului cu o secțiune introductivă cu privire la funcționalitățile platformei Zoom (aceasta fiind platforma utilizată). Acest scurt instructaj a conferit participanților un confort psihic, permițându-le să participe activ la activitățile derulate ulterior în cadrul atelierului.

Pe lângă clarificarea diferitelor concepte teoretice, participanții din hub-urile PRIORITY au dobândit diferite competențe personale și profesionale, cum ar fi redactarea unui CV, să fotografierea operelor lor de artă și să editarea fotografiilor, folosirea platformei de design grafic „Canva” pentru a crea material promoțional digital etc.

Partenerii au folosit diferite metode de lucru pentru a aborda subiectele proiectului. De exemplu, pentru a vorbi despre dialogul intercultural au folosit teatrul forum, teatrul

oprimațiilor (sau teatrul social) care au facilitat interacțiunea dintre tineri cu apartenență culturală diferită, toți participanții putând să dea glas propriilor păreri, prin posibilitatea de a interveni în derularea piese puse în scenă și de a se exprima deschis. Mai mult, în timpul activităților sportive organizate, participanții au dobândit noi abilități promovate de educația prin sport și au învățat modalități utile de utilizare a sportului atât în facilitarea incluziunii, cât și în educația obișnuită. În timpul workshop-ului despre Digital Storytelling, partenerul a prezentat mai întâi diferitele platforme care pot fi folosite în istorisire, cum ar fi Canva și WeVideo, deoarece majoritatea nu aveau cunoștințe despre aceste instrumente.

În vederea colectării feedback-ului participanților, la finalul fiecărei runde de ateliere, formatorii i-au invitat pe aceștia să răspundă la un chestionar de evaluare online. În plus, în cadrul ultimului workshop, trainerul a prezentat flipchart-ul sau Jamboard-ul care a fost pregătit în prima zi, în care participanții și-au expus așteptările, reținerile și contribuțiile legate de această experiență de formare. Întregul grup a discutat dacă așteptările, reținerile și contribuțiile scrise în prima zi s-au schimbat între timp și care este impactul sesiunilor de instruire asupra lor.

4. Rezultatele evaluării și recomandări

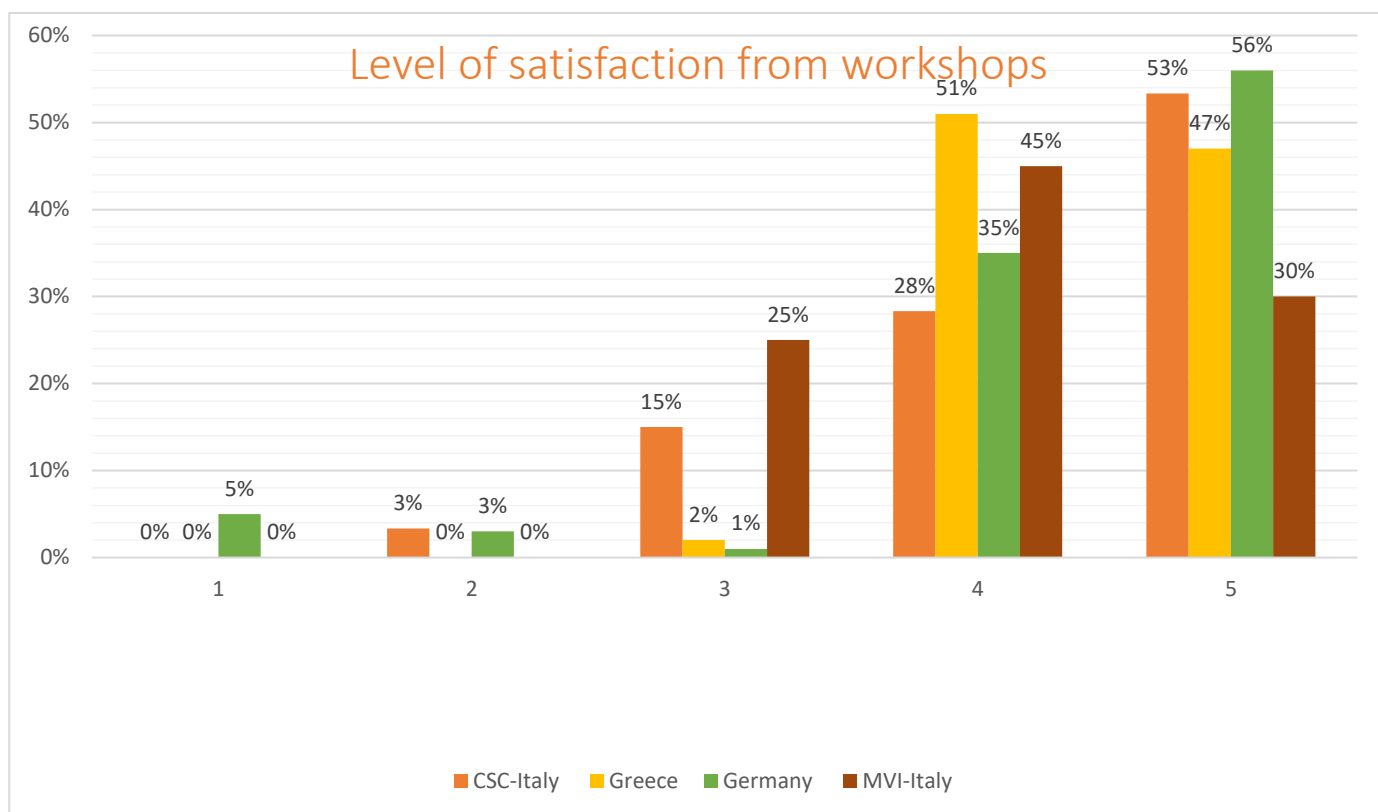
Analizând răspunsurile oferite de participanții celor patru parteneri, putem confirma că principalul factor care a determinat participarea la ateliere a fost dorința participanților de a-și extinde cunoștințele despre cele trei teme (Artă și Cultură, Sport pentru Toți și Voluntariat și Educație Civică). Participanții și-au exprimat interesul pentru învățarea de lucruri noi, dorind să devină membri activi ai societății, în vederea prevenirii marginalizării tinerilor. Participanții au subliniat, de asemenea, că doresc să asculte puncte de vedere și experiențe diferite pe parcursul implementării atelierelor și să cunoască oameni noi.

Am aflat că, pe fondul pandemiei, majoritatea tinerilor se simt pierduți, caută ceva care să-i mențină activi și să-i ajute să dobândească cunoștințe și abilități cu scopul final de a-și îmbunătăți nivelul de trai. Un aspect foarte interesant a reieșit din evaluare: participanții și-au exprimat disponibilitatea de a participa la astfel de activități, astfel încât să întâlnească și să interacționeze cu persoane din aceeași grupă de vârstă, indiferent de apartenența lor socio-culturală.

Majoritatea participanților au considerat că atelierul le-a îndeplinit așteptările și au fost total mulțumiți de program și de modul în care au fost prezentate materialele.

În graficul următor am colectat toate răspunsurile participanților de la fiecare partener cu privire la nivelul lor de satisfacție și punctajul acordat.

Pe verticală este reprezentat nivelul de satisfacție al participanților în procente, în timp ce pe orizontală este redată scala de evaluare a participanților de la 1 la 5, unde valorile înseamnă: (1) – Mult sub așteptări; (2) – Sub așteptări; (3) – Pe măsura așteptărilor; (4) – Peste așteptări; (5) – Mult peste așteptări.



Din feedback-ul primit de la participanți, se poate concluziona că nivelul de satisfacție în urma participării la cele nouă ateliere a fost foarte ridicat în toate cele trei țări partenere. Rezultatele au fost pozitive, deoarece marea majoritate a participanților au fost pe deplin mulțumiți, așteptările fiindu-le îndeplinite. Un procent foarte mic de participanți au susținut că atelierele nu le-au îndeplinit cu adevărat așteptările.

5. Concluzii

Cele nouă workshopuri au făcut posibilă întâlnirea dintre tineri cu apartenență culturală diferită și cu oportunități reduse, de a învăța și de face schimb de experiență pe baza celor trei teme principale menționate anterior. Deoarece nu a fost posibilă implementarea atelierelor față în față din cauza restricțiilor COVID-19 impuse de guvernele regionale și naționale, partenerii au adaptat materialele de învățare și au implementat atelierele online. În timpul sesiunilor au fost utilizate diferite platforme online, cum ar fi Zoom, Google meet, Jamboard: partenerii au descoperit că platforma Zoom a fost mai eficient de utilizat. Platforma a fost ușor de accesat pentru toți participanții: aceștia puteau participa prin intermediul computerului sau al altor dispozitive (cum ar fi tableta, smartphone-urile) și datorită folosirii camerelor și microfoanelor, au putut interacționa cu grupul, pentru a-și împărtăși opiniile sau a pune întrebări.

Majoritatea participanților au considerat că activitățile au fost interactive și utile în dezvoltarea abilităților. Participanții au dobândit cunoștințe noi despre importanța artelor, activităților de voluntariat și a educației civice, precum și abilități necesare pentru a-și analiza mai bine comunitatea locală.

Raport al atelierelor de incluziune a tinerilor

Deși feedback-ul furnizat de participanți a fost preponderent pozitiv, unii dintre aceștia au evidențiat și câteva aspecte negative. De exemplu, ei au considerat că implementarea atelierelor cu prezență fizică ar fi fost mai eficientă. O altă problemă pe care unii participanți au subliniat-o este că ar fi preferat ca atelierelor să aibă o durată mai lungă, astfel încât să poată avea suficient timp pentru a aprofunda unele subiecte complet noi pentru ei. Partenerii au luat în considerare toate feedback-urile pentru a îmbunătăți experiența participanților în cadrul activităților ulterioare.