



EV EUR
Voice

**LABORATORI
CURRICULARI**

Indice

Affrontare l'estremismo: La narrazione come metodo di deradicalizzazione	1
Esplorare l'hub Online EURvoice	6
Affrontare i sentimenti di privazione del diritto di voto: Come promuovere l'affluenza al voto dei giovani	13
I miei valori	16
Organizzare una campagna digitale per una causa locale	19
Cappelli pensanti	22
Cittadinanza europea attiva giovanile	25
Attività dell'acquario	29
Caffè della partecipazione	32
Attività di rotolamento del tappeto	37
Starter kit per l'impegno e l'iniziativa della comunità	42
Dibattito in termini di Parlamento Europeo dei Giovani	47
Ideatona" della cittadinanza digitale	52
Viaggi in Europa	60
Partecipazione inclusiva	63
Migliora la tua comunità!	69
Fai felici i tuoi anziani	73
Alfabetizzazione mediatica e democrazia	77
Incontrando le Istituzioni	82
Video partecipativo!	86
Capire per aiutare!	91
VLOG per mostrare come funziona la tua comunità locale!	95
Puoi farlo	100

EURvoice laboratori curricolari

Affrontare l'estremismo: La narrazione come metodo di deradicalizzazione	
TEMATICA	<p>Il workshop si concentra sui giovani che sono stati radicalizzati o sono vulnerabili alla radicalizzazione, vale a dire che hanno (o tendono ad accettare) opinioni politiche estreme e sono possibilmente coinvolti (o seriamente tentati di essere coinvolti) in attività violente. Il workshop applicherà approcci basati sulla narrazione come metodo di deradicalizzazione.</p>
ESEMPIO	<p>La struttura del laboratorio è definita dalla sua metodologia. Vale a dire, si basa sulla narrazione da parte dei giovani radicalizzati delle loro "storie" personali con un coinvolgimento limitato degli animatori che agiscono rigorosamente come facilitatori e non come istruttori. Così, dopo una breve introduzione, ogni giovane, a turno, parla delle sue esperienze di vita rilevanti e dei suoi punti di vista. Gli animatori giovanili fanno brevi domande (e, meno frequentemente, brevi commenti - ma non giudizi).</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	<p>4 giovani radicalizzati, 1 animatore giovanile</p>
ETÀ DEL GRUPPO	<p>16-24</p>
DURATA	<p>Un'ora e mezza (1,30)</p>
OBIETTIVI	<p>La deradicalizzazione richiede un cambiamento individuale significativo per quanto riguarda convinzioni e sentimenti radicati. Si è più volte osservato che è un processo molto impegnativo e fragile. Pertanto, non è realistico aspettarsi una trasformazione immediata e rapida. Inoltre, non è</p>

	<p>consigliabile sfidare direttamente i punti di vista della persona radicalizzata usando argomenti teorici, fatti storici, prove empiriche ecc. Si raccomanda invece un approccio più sottile, basato sull'empatia e sull'ascolto attivo da parte degli animatori. In questo spirito, l'obiettivo principale del workshop è quello di creare il dubbio. In altre parole, l'obiettivo non è quello di "spiegare" al giovane radicalizzato perché è (o fa) male, ma di provocare il suo desiderio di mettere in discussione le sue convinzioni (senza sentirsi costretto a farlo).</p>
PROGRAMMA	<p>09:30-09:45 Introduzione e breve presentazione dei partecipanti</p> <p>09:45-10:00 1° racconto</p> <p>10:00-10:15 2° racconto</p> <p>10:15-10:30 3° racconto</p> <p>10:30-10:45 4° racconto</p> <p>10:45-11:00 discussione aperta</p>
MATERIALI	<p>Kurt Braddock, "Narrative Persuasion and Violent Extremism: Foundations and Implications." In <i>Propaganda und Prävention</i>, eds. Josephine B. Schmitt, Julian Ernst, Diana Rieger, and Hans-Joachim Roth. Wiesbaden: Springer, 527-538, 2020, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-28538-8_28</p> <p>Rachel Briggs and Sebastian Feve, <i>Review of programs to counter narratives of violent extremism</i>, Institute for Strategic Dialogue, 2013, https://www.dmeforpeace.org/peaceexchange/wp-content/uploads/2018/10/Review-of-Programs-to-Counter-Narratives-of-Violent-Extremism.pdf</p> <p>Donatella della Porta, "Radicalisation. A relational perspective", <i>Annual Review of Political Science</i>, 21: 461-474, 2018</p> <p>Kruglanski, Arie, David Webber, and Daniel Koehler, <i>The radical's journey: How German neo-Nazis voyaged to the edge and back</i>, Oxford: Oxford University Press, 2019</p>

	<p>Ralf Melzer & Sebastian Serafin (eds), <i>Right-Wing extremism In Europe. Country analyses, counter-strategies And labor-market oriented exit strategies</i>, Berlin: Friedrich Ebert Stiftung, 2013, https://library.fes.de/pdf-files/dialog/10031.pdf</p> <p><i>Radicalisation and how it is relevant to you: A manual for teachers and youth workers</i>, 2014, https://terratookit.eu/wp-content/uploads/2014/09/TERRATOOLKIT MANUAL TEACHERS web 26.pdf</p> <p>RAN Collection, <i>Preventing radicalisation to terrorism and violent extremism: Approaches and practices</i>, Radicalisation Awareness Network, 2019, https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-best-practices/docs/ran_collection-approaches_and_practices_en.pdf</p> <p>RAN Derad Working Group, <i>Proposed Policy Recommendations for the high level conference</i>, 2012, https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-high-level-conference/docs/proposed_policy_recommendations_ran_derad_en.pdf</p> <p>Henry Tuck and Tanya Silverman, <i>The counter-narrative handbook</i>, Institute for Strategic Dialogue, 2016, https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2016/06/Counter-narrative-Handbook_1.pdf</p>
<p>ISTRUZIONI</p>	<p>Il materiale di lettura sarà distribuito solo agli operatori giovanili tra i partecipanti un mese prima del workshop. Ci si aspetta che familiarizzino con l'approccio narrativo alla deradicalizzazione e con il loro ruolo di facilitatori (invece di istruttori). Al contrario, ai giovani radicalizzati non verrà dato alcun materiale in anticipo. È fondamentale che partecipino su base volontaria. Per quanto riguarda il ruolo degli animatori, seguire la semplice struttura del workshop e, soprattutto, astenersi da commenti giudicanti e discorsi polemici sono elementi chiave per il successo.</p> <p>Più specificamente, l'animatore/animatore deve:</p> <p>1) Creare un'atmosfera intima: scegliere una stanza/spazio tranquillo,</p>

piacevole e accogliente (invece di uno spazio "formale", come un'aula convenzionale o uno spazio di lavoro professionale); usare sedie o divani comodi (se possibile) e disporli in modo da formare un ciclo aperto; il facilitatore dovrebbe essere vestito in modo casual (ma senza esagerare) e sedersi tra i giovani e non separatamente.

2) Iniziare il workshop in modo informale, ringraziando i partecipanti per aver partecipato all'incontro (riferirsi a "incontro" invece che a "workshop"); evitare qualsiasi lunga introduzione e soprattutto evitare qualsiasi discorso in stile lezione sui benefici della democrazia, della tolleranza ecc. o su quali sono i risultati attesi del workshop; dare la parola ad ogni partecipante che fa una brevissima presentazione di sé (come occupazione, età, e qualsiasi altra cosa a cui piace riferirsi) senza interromperlo.

3) Al termine della fase introduttiva, chiedete chi vorrebbe parlare della sua esperienza relativa all'argomento del workshop; formulate la domanda nel modo più astratto e neutrale possibile per trasmettere la sensazione che nessuno è costretto o manipolato (per esempio, "chi vorrebbe parlare ora un po' di più delle sue esperienze che lo hanno portato qui"); date la parola a chi è più desideroso di parlare; fate lo stesso con il resto dei partecipanti a turno.

4) Anche se è una buona pratica cercare di dare più o meno lo stesso tempo ad ogni partecipante, sentitevi liberi di violare i limiti di tempo stabiliti dal programma o perché un certo partecipante ha bisogno di più tempo o perché un altro non vuole/ha bisogno di parlare per 15 minuti; in generale, chiarite che l'orario è solo indicativo e ogni partecipante è libero di esprimersi senza rispettare regole rigide.

5) Evitate di interrompere il giovane che ha la parola anche se parla di argomenti apparentemente irrilevanti; siate ugualmente preparati al fatto che altri partecipanti possano rimanere in silenzio o vogliono intervenire; permettete agli altri partecipanti di intervenire a meno che non pensiate che questo intervento possa portare a qualche tipo di tensione o conflitto; in tal caso date la parola al giovane che stava parlando di sé (prima di essere interrotto) dicendo qualcosa come "forse è una buona idea sentire prima tutta la storia e poi avremo l'opportunità di discuterne" - siate temperati per

	<p>quanto riguarda il fraseggio, ma fermi e decisi per quanto riguarda il controllo della discussione.</p> <p>6) In generale, fate domande solo quando è necessario, cioè alla conclusione del racconto di un giovane, quando c'è una pausa relativamente lunga, quando sentite che è imperativo fare un chiarimento, ecc; usate quasi esclusivamente domande sul come, cioè come si è evoluto un particolare evento menzionato nel racconto del giovane, come è stato vissuto personalmente da lui/lei, ecc. (elaborazione della narrazione), come eventi simili o esperienze che il giovane ricorda possono essere collegati a ciò che ha già menzionato (espansione della narrazione).</p> <p>7) Se uno dei partecipanti non vuole dare una narrazione completa, provate a dargli una seconda possibilità, ma non siate insistenti - è meglio che il partecipante non si senta sotto pressione, guida ecc. che per l'animatore sentire che il workshop è stato "completato"; procedete alla fase finale del workshop aprendo una discussione libera, ancora una volta, ponendo domande invece di presentare le vostre "conclusioni"; se effettivamente non c'è una conclusione chiara (il che è molto probabile) cercate di sfruttarla come (a) un'indicazione indiretta che non c'era davvero alcuna intenzione da parte del facilitatore di manipolare i partecipanti e portarli in una certa direzione, e (b) un pretesto per un evento successivo, cioè un nuovo workshop. Ricordate che guadagnare la fiducia dei partecipanti è molto importante, e una precondizione per la continuazione di questo processo di deradicalizzazione impegnativo e che richiede tempo.</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Il workshop si concluderà con una discussione aperta (invece di una sessione convenzionale di debriefing e valutazione). Questo darà l'opportunità ai giovani partecipanti di scambiare pensieri sulle loro esperienze simili senza sentirsi guidati, valutati e/o criticati dal facilitatore. Il facilitatore, tuttavia, può trarre alcune conclusioni a seconda del modo in cui la libera discussione si evolve.</p>

EURvoice laboratori curricolari

Esplorare l'hub Online EURvoice	
TEMATICA	<p>Sensibilizzare i giovani alla cittadinanza attiva e alla responsabilità civica.</p> <p>Esplorare le possibilità dell'hub Online EURVoice e avere una panoramica di ciò che può offrire ai visitatori e ai partecipanti.</p>
ESEMPIO	<p>Versione base</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Energizer”/rottura del ghiaccio 2. Introduzione 3. Auto-esplorazione dell'hub EURVoice Online 4. Presentare (saltare questo, se si va per la versione estesa) 5. Riflettere sull'attività (se il workshop finisce qui) <p>Versione estesa (opzione 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Lavorare sulle aule virtuali 7. Discussione 8. Presentazioni e valutazione 9. Riflessione sull'attività (se il workshop finisce qui) <p>Versione estesa (opzione 2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Preparazione delle presentazioni 11. Presentare

	<p>12. Valutazione</p> <p>13. Riflessione sull'attività</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Minimo 6 persone
ETÀ DEL GRUPPO	16 anni e oltre
DURATA	<p>A seconda delle dimensioni del gruppo</p> <p>L'attività indica idee ai facilitatori per preparare laboratori di base e strutturati.</p> <p>Il workshop di base dura circa 60-80 minuti, e la versione più estesa dura 60-90 minuti, a seconda dell'opzione estesa che il facilitatore sceglie di utilizzare.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trasmettere al partecipante ulteriori conoscenze su argomenti legati alla cittadinanza attiva e alla responsabilità civica attraverso l'auto-esplorazione delle possibilità dell'hub Online EURVoice; ➤ Stimolare i partecipanti a praticare il public speaking e allo stesso tempo comprendere gli scopi dell'hub Online EURVoice; ➤ Motivare e incoraggiare i partecipanti a essere cittadini attivi e a utilizzare l'hub Online EURVoice per facilitare la loro cittadinanza attiva; ➤ Spingere i partecipanti e spronarli a essere più sicuri quando esprimono la loro opinione e a imparare ad ascoltare le opinioni degli altri; ➤ Prevenire qualsiasi tipo di discriminazione attraverso il lavoro di squadra e raggiungere i giovani dei gruppi svantaggiati adattando l'attività alle loro esigenze.
PREPARAZIONE	<p>Attrezzatura per la proiezione dello schermo se l'attività si svolge offline.</p> <p>Dispositivo digitale se l'attività si svolge online.</p> <p>Preparare un'attività per la rottura del ghiaccio.</p>

	<p>Il facilitatore deve avere una buona conoscenza dell'hub Online EURVoice, anche sugli argomenti inerenti gli obiettivi del progetto.</p>
<p>SUGGERIMENTI/COMMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizza un'attività per rompere il ghiaccio per armonizzare Il gruppo (se questa è la prima attività a cui partecipano insieme) o un "energizer" per creare un ambiente sereno (non oltre i 10 minuti). Ecco alcuni esempi: <p>(online e offline) <u>Disegna il tuo vicino</u>: è necessario assicurarsi che i partecipanti capiscano che questa attività è di puro svago. Chiedete loro di disegnare velocemente la persona accanto e mostrare il risultato al resto del gruppo o, eventualmente, davanti alla telecamera.</p> <p style="text-align: center;"><u>Quiz veloce</u>: Un quiz veloce relativo agli argomenti del progetto è una grande idea per rendere partecipe il gruppo. (per le sessioni online, considerate l'uso di Slido)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se decidete di optare per la versione estesa, potete rivedere le due opzioni insieme ai partecipanti e decidere quale di esse sarà più interessante per loro. ● Non ci sono risposte giuste e sbagliate o opinioni valide o non valide. ● È molto probabile che i partecipanti sentano parlare dell'hub Online EURVoice per la prima volta durante questa attività. Tenere conto del fatto che i partecipanti avranno un tempo limitato per le loro presentazioni. È, inoltre, probabile che sia la prima che sentano parlare del Hub Online. ● Durante ogni fase dell'attività cercate di stimolare la discussione. ● Terminare l'attività con un'altra iniziativa stimolante (fino a 10 minuti). Ecco alcuni esempi, ma sentitevi liberi di applicare le vostre idee: <p>(offline) Usate una piccola palla o fatene una di carta. Chiedete al gruppo di passare la palla l'uno all'altro. Chi riceve la palla deve condividere qualcosa che ha imparato durante l'attività.</p> <p>(online) A turno, i partecipanti condividono ciò che sono riusciti</p>

	a imparare da questa attività e il loro stato d'animo.
CONSIGLI PER IL COINVOLGIMENTO DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ● Giovani che affrontano differenze culturali o ostacoli sociali → Poiché è molto probabile che il gruppo venga diviso in gruppi più piccoli, cercate di creare i gruppi quanto più possibile eterogenei. Questo rafforzerà il loro legame e quindi eviterà la discriminazione. ● Giovani che affrontano ostacoli economici → In questo caso, è meglio organizzare il workshop offline poiché non tutti i partecipanti potrebbero avere accesso a un dispositivo digitale. Le spese di partecipazione al workshop potranno essere coperte e ciò garantirà la loro partecipazione senza problemi. ● Giovani che affrontano ostacoli geografici → In questo caso, è preferibile organizzare il workshop online.
ISTRUZIONI	<p><u>Versione base</u></p> <p>Fase 1 (10min): rottura del ghiaccio/energizer (vedi gli esempi sopra)</p> <p>Fase 2 (10-15min): Introdurrete l'attività accompagnandola a una breve descrizione del progetto. Parlate dell'importanza della cittadinanza attiva dei giovani e della responsabilità civica. Presentate l'hub online condividendo lo schermo (se online) o preparatevi l'attrezzatura necessaria per la proiezione (se offline).</p> <p>Fase 3 (30-35 min in totale): Date ai partecipanti fino a 15 minuti per auto-esplorare l'hub online. Dopo di che, favorite la discussione. Ecco un esempio di domande da porre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cosa ne pensate dell'hub online? Pensate che sia utile? ● Cosa ha attirato la vostra attenzione a prima vista? ● Puoi pensare a qualche miglioramento/idea/suggerimento che vorresti condividere? ● In che modo potrebbe trarre vantaggio dall'utilizzo in futuro? ● È stato facile sfogliarlo o hai incontrato qualche difficoltà? <p>Fase 4 (15-20 min in totale): Invitate ogni partecipante (o se il gruppo è più grande, ulteriori sottogruppi) a presentare con alcune frasi le caratteristiche e le possibilità dell' EURVoice OnlineHub che sono riusciti</p>

a scoprire durante il viaggio di auto-esplorazione:

- Virtual Classrooms: come lavora, che opzioni sono disponibili, suggerimenti e consigli
- Mappa interattiva
- Video educativi
- Toolkit interattivi

Versione estesa

Suggerimenti di attività quando il tempo lo permette e i partecipanti hanno già una buona conoscenza di EURVoice OnlineHub:

Opzione 1

Fase 1 (10 min per creare l'aula e 30-40 min per la presentazione e discussione): Invitare i partecipanti (o se il gruppo è più grande, possono dividersi in alcuni gruppi più piccoli) a creare aule virtuali su argomenti scelti da loro e collegati agli obiettivi del progetto. Spiegate che, affinché l'aula sia pronta, serve aggiungere delle sessioni, inserire del materiale e iscriversi alle aule create dagli altri partecipanti/gruppi.

In pochi minuti ogni partecipante/gruppo deve presentare la propria classe virtuale ponendo l'accento su:

- ❖ Perché hanno scelto quell'argomento specifico?
- ❖ Come possono le persone trarre beneficio dal partecipare all'attività?

Al termine i facilitatori sollecitano la discussione spronando i partecipanti a interagire.

Opzione 2

Fase 1 (15 minutes per la preparazione e minimo 1h per la presentazione): Invitate ogni partecipante/gruppo a calarsi nel ruolo di presentatore/i. Fate loro immaginare di essere i creatori della piattaforma e di doverla presentare al pubblico nel tentativo di coinvolgerlo e motivarlo a usare la piattaforma. Date ad ogni

partecipante/gruppo da 10 a 15 minuti per esaminare ancora una volta il sito web e preparare una breve presentazione relativa all'hub online.

Ogni presentazione dovrebbe durare circa 10 minuti e dovrebbe includere le seguenti domande:

- 1) Cos'è la cittadinanza attiva e perché è importante?
- 2) Come può l'Online hub contribuire a promuovere la cittadinanza attiva dei giovani?
- 3) Visita del sito web con spiegazioni adeguate.
- 4) Enfasi sulla mappa interattiva - I presentatori dovrebbero spiegare lo scopo della mappa e poi scegliere una risorsa sottolineando come i giovani possono trarne beneficio dal suo utilizzo.

Nota! I presentatori possono anche usare le proprie idee!

Coloro che non presentano, giocano il ruolo di pubblico.

Fase 2 (5-10 minuti dopo ogni presentazione): Dopo ogni presentazione, discutere con il gruppo le seguenti domande:

- ★ Che impressione ha dato la presentazione? Era coinvolgente?
- ★ I presentatori sono riusciti a includere tutti i punti chiave dell'Hub?
- ★ La presentazione era abbastanza comprensibile e dettagliata?

Note:

- Lasciate che i partecipanti esprimano prima la loro opinione. Incoraggiateli a sostenere il loro punto di vista menzionando cosa gli è piaciuto e cosa no della rispettiva presentazione e perché. Dopo che tutti hanno detto la loro, anche tu puoi partecipare con alcuni commenti e consigli.
- Incoraggiateli ad usare la loro creatività e ad essere innovativi.

La fase finale che dovrebbe essere incluso sia nella versione base



	<p><u>che in quella estesa</u></p> <p>_(10 min): Riflettere sull'attività (fare un “energizer” tra quelli menzionati sopra o usare le proprie idee) per incoraggiare la discussione finalizzata a ottenere un feedback dai partecipanti su come è andata l'attività, cosa hanno imparato, useranno l'hub online in futuro, ecc.</p>
RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE	<p>La valutazione può avvenire sotto forma di “energizer” (gli esempi sono menzionati sopra).</p> <p>Un'altra opzione è che il facilitatore riceva un feedback sull'attività attraverso un'altra serie di domande che stimolano la discussione.</p>

EURvoice laboratori curricolari

Affrontare i sentimenti di privazione del diritto di voto: Come promuovere l'affluenza al voto dei giovani	
TEMATICA	Il workshop esaminerà il concetto di privazione come la sensazione dei giovani di non avere potere o opportunità, o di non essere rappresentati nel sistema politico. Questo ha conseguenze sull'affluenza al voto: Sebbene la partecipazione alle elezioni sia diminuita in tutto il mondo ricco, è diminuita più velocemente tra i giovani.
ESEMPIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Divario di affluenza tra giovani e anziani: Tendenze demografiche 2. Giovani, democrazia e media: La comunicazione politica 3. La disillusione e il divario generazionale 4. Promuovere la partecipazione I: Il voto obbligatorio 5. Promozione della partecipazione II: educazione civica 6. Promuovere la partecipazione III: abbassamento dell'età di voto 7. Promuovere la partecipazione IV: strategie innovative
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	5
ETÀ DEL GRUPPO	18-24
DURATA	90 Minuti

<p>OBIETTIVI</p>	<p>Il workshop esaminerà le cause del disconoscimento dei giovani e i modi che possono invertire il record negativo di affluenza giovanile nelle democrazie. Il workshop adotta una strategia a due livelli: fornisce soluzioni che sono offerte dalla letteratura accademica pertinente e chiede ai partecipanti un feedback, ma lascia anche spazio ai partecipanti di proporre le proprie idee.</p>
<p>MATERIALI</p>	<p>John B. Holbein, <i>Making Young Voters</i>, Cambridge: Cambridge University Press, 2020</p> <p>Martin P. Wattenberg, <i>Is Voting for Young People ?</i>. London: Routledge, 2015</p> <p>Bobbi Gentry, <i>Why Youth Vote</i>, London: Springer, 2017</p> <p>Alberto Alemanno, <i>Lobbying for Change: Find Your Voice to Create a Better Society</i>, London: Icon, 2017</p> <p>'Millennials across the rich world are failing to vote', <i>The Economist</i>, February 4, 2017</p> <p>IDEA, <i>Youth Voter Participation</i> (https://www.idea.int/sites/default/files/publications/youth-voter-participation.PDF) </p> <p>UNDP, <i>Enhancing Youth Political Participation Throughout the Electoral Cycle: A Good Practice Guide</i> (file:///C:/Users/aster/Downloads/ENG UN-Youth Guide-LR.pdf)</p>
<p>ISTRUZIONI</p>	<p>La facilitazione del workshop è l'insieme di strumenti finalizzati a indirizzare un gruppo per progredire in modo collaborativo verso un obiettivo. Il ruolo del facilitatore è quello di pianificare e guidare le attività e le istruzioni per aiutare il gruppo a pensare e agire meglio. Nel nostro caso, un facilitatore neutrale condurrà la discussione attraverso gli argomenti dell'agenda, garantendo che i membri del gruppo siano a proprio agio nel condividere critiche produttive e positive.</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Tutti i partecipanti devono essere consapevoli che non devono parlarsi l'un l'altro, il che significa che ci dovrà essere un'azione positiva da parte del Facilitatore per assicurarsi di suscitare l'opinione di tutti i partecipanti.• Gli interventi non dovrebbero durare più di 3 minuti ciascuno.
DEBRIEFING AND EVALUATION	Il rapporto affronterà le questioni importanti sollevate durante il workshop, compreso il feedback del gruppo. Infine, i partecipanti valuteranno l'intera esperienza attraverso post-it anonimi (note adesive). Così, tutti i membri del gruppo potranno vedere - e discutere - il risultato dell'attività.

EURvoice laboratori curriculari

I miei valori	
TEMATICA	Responsabilità civica - Il workshop intende focalizzare il dibattito sui valori più importanti per i giovani. Intende anche approfondire il concetto di responsabilità individuale da una prospettiva lontana, discutendo prima i valori e sperimentando il confronto con i rispettivi valori individuali.
ESEMPIO	Il workshop consiste in tre parti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione, avvio 2. Attività (esperienza concreta, compiti individuali e di gruppo) 3. Valutazione/Rapporto finale
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Minimo 9, Massimo 5
ETÀ DEL GRUPPO	Dai 14 anni in su
DURATA	80-100'
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a conoscere e comprendere i valori e come questi influenzino le rispettive percezioni, credenze, comprensione delle culture, della società, ecc. • Creare uno spazio di discussione per introdurre i diritti umani fondamentali e i valori che li sottendono. • Realizzare e proporre azioni concrete che un giovane può fare per "interiorizzare" i propri valori.

PREPARAZIONE E MATERIALI	<p>Occorre solo un set di parole da stampare su un foglio rigido. Nessun altro materiale è necessario per il workshop.</p>
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Questo workshop può essere facilmente adattato anche all'ambiente offline e online. Il workshop così pensato si presta per un'attività in presenza, tuttavia è possibile utilizzare uno spazio virtuale nel quale tutti possono partecipare e contribuire (come Jamboard) o un programma di videochiamata per facilitare le discussioni (Zoom, Teams ecc.) .</p> <p>Dopo la prima parte di attività del workshop si può fare una breve pausa prima del debriefing se il gruppo è particolarmente numeroso.</p> <p>Il set di parole può essere modificato a seconda del focus di approfondimento operato.</p>
ISTRUZIONI	<p>Introduzione</p> <p>L'attività approfondisce l'argomento valori individuali. Per iniziare, formate piccoli gruppi di massimo 3 persone e cercate di fare un brainstorming su ciò che i valori significano per voi. (10')</p> <p>In plenaria raccogliete i risultati del lavoro di gruppo, cercate di identificare la comprensione del gruppo stesso sui valori. <i>Suggeriamo di evitare di dare una definizione ma di cercare di arrivare a una definizione tutti assieme evitando così di confondere il gruppo. (15-25')</i></p> <p>Attività</p> <p>Chiedete al gruppo di formare un gruppo più grande fino a un massimo di 5 partecipanti. Condividete con loro il set di parole (vedi allegato) e spiegate cosa dovranno fare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il loro obiettivo è quello di creare una piramide con le carte, in base a come classificano i valori. ● Incoraggiarli a discutere il significato dei diversi valori all'interno del loro piccolo gruppo. ● Preparare una breve presentazione (orale) per spiegare le ragioni della loro strategia di priorità.

	<p>Tempi: Introduzione 5', Attività 25-30', Presentazione 3-5' per ogni gruppo</p> <p>Debriefing e rapporto di valutazione</p> <p>In plenaria dopo le presentazioni, suggeriamo di avere una chiusura alla fine per fare il debriefing dell'attività dove si suggerisce di focalizzare la valutazione e il dibattito sui seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come ti sei sentito durante l'attività? È stato facile per voi o no? Perché? • Cosa ti ha sorpreso? • Hai una migliore comprensione del concetto di valore e dei tuoi? Spiega • Come pensi che siano rappresentati questi valori nell'ambito dell'animazione socio-educativa? <p>Tempo: 20-25'</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Vedi sopra!</p>
<p>COME RAGGIUNGERE GIOVANI SVANTAGGIATI</p>	<p>Se si coinvolgono giovani con minori opportunità è necessario fare prima delle attività per rompere il ghiaccio . È importante che il gruppo si senta a proprio agio e che si goda il tempo passato insieme.</p> <p>L'attività potrebbe essere divisa in due parti: una discussione generale su cosa credono siano i valori e, successivamente, discussione sui valori considerati più importanti.</p>

Allegato; Insieme di parole; Giustizia; Umile; Tolleranza; Diversità; Uguale; Grato; Comprensione; Coinvolto; Onestà; Accettazione; Indipendenza; Insieme

EURvoice laboratori curricolari

Organizzare una campagna digitale per una causa locale	
TEMATICA	Il workshop presenta una serie di azioni per organizzare con successo una campagna digitale per una buona causa (ad esempio piantare alberi, pulire una piazza, restaurare un vecchio edificio comunale) che mobiliterà i giovani e le autorità locali per unire le forze.
ESEMPIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lavorare sulla causa 2. Mappatura delle parti interessate 3. Selezionare i destinatari e i canali di comunicazione 4. Creazione di messaggi e chiamate alle azioni 5. Esempi di buone pratiche e punti di discussione
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	12-16
ETÀ DEL GRUPPO	15-25
DURATA	Circa 2 ore
OBIETTIVI	<p>Capire come ci si può connettere con altre parti interessate.</p> <p>Idee su come usare i social media e i media digitali in generale per creare "buzz".</p> <p>Capire come mobilitare i giovani per cause sociali/ambientali.</p>
PROGRAMMA	<p>Accoglienza 3</p> <p>Rottura del ghiaccio 7'</p> <p>Fase 1: Identificare e specificare la causa - selezione delle cause e</p>

	<p>suddivisione in gruppi per un esercizio pratico 30'</p> <p>Fase 2: mappatura di chi è necessario portare con sé 20'5' Break</p> <p>Fase 3: I migliori canali per raggiungere un pubblico specifico 25'</p> <p>Fase 4: Cosa ci insegnano questi esempi 25'</p> <p>Osservazioni conclusive 5'</p>
MATERIALI	<p>Proiettore, computer portatile, lavagna a fogli mobili, fogli di carta e pennarelli di diversi colori per l'esercizio.</p>
ISTRUZIONI	<p>Il materiale di lettura sarà distribuito ai partecipanti una settimana prima del workshop.</p> <p>A tutti i partecipanti verrà chiesto di ideare delle cause locali per le quali vorrebbero mobilitare le persone.</p> <p>Quando le cause pilota saranno selezionate, i partecipanti saranno divisi in gruppi di 4 (fino a 4 squadre). Quando si discute la teoria, ogni gruppo la applicherà anche al proprio gruppo/causa.</p> <p>Esempi di problemi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Usare il pubblico (per esempio galleria d'arte) Fornire accesso al cortile della scuola locale durante il pomeriggio/sera per attività extracurricolari Aumentare l'accessibilità a un parco giochi/piazza/campo da gioco Dedicare un giorno/muro ai graffiti Dipingere in modo colorato le scale locali Piantare alberi nel giardino locale/piazza per creare un "giardino urbano". <p>In generale, i temi proposti dovrebbero essere il più possibile collegati a questioni locali.</p>



RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE	<p>Un breve rapporto di valutazione sulle lezioni apprese avrà luogo 10' prima della fine del workshop.</p> <p>Ai partecipanti sarà chiesto di compilare moduli di valutazione anonimi elettronici sui livelli di rilevanza e utilità del workshop e sul livello di soddisfazione del workshop leader.</p> <p>Nel debriefing le squadre che hanno realizzato le campagne faranno una breve presentazione/rapporto sui loro obiettivi raggiunti: (1) accuratezza della mappatura delle parti interessate, (b) numero/tipo di canali utilizzati, (c) numero di destinatari raggiunti. Dovrà essere affrontata anche una domanda per mettere in relazione il grado di raggiungimento dell'obiettivo principale (si propone che la domanda non sia "sì o no" ma "quanto è stato raggiunto").</p>
--	--

EURvoice laboratori curricolari

Cappelli pensanti (Attività per animatori giovanili)	
TEMATICA	Partecipazione attiva, impegno civico, gruppi di giovani quando indossano un cappello: giovani emarginati, giovani rom, ecc.
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none"> ● capire i diversi punti di vista ● concentrarsi sui propri pensieri ● capire come rivolgersi alle persone con minori opportunità
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	30 persone, che possono essere divise in gruppi più piccoli
ETÀ DEL GRUPPO	15-30 anni
DURATA	60 minuti (10 minuti - presentazione dell'attività e di ogni cappello; 10 minuti - tempo per ogni gruppo di raccogliere e scrivere le proprie soluzioni; 30 minuti - 5 minuti di presentazione per ogni squadra; 10 minuti - valutazione e discussione di gruppo).
OBIETTIVI	Incoraggiare gli animatori giovanili a pensare nuove modalità di lavoro e approccio nei riguardi di persone con minori opportunità dando loro la possibilità di confrontarsi con altre opinioni e punti di vista. È impossibile essere creativi, emotivi, obiettivi e logici allo stesso tempo. L'attività permette ai giovani di concentrarsi sul loro pensiero. Indossando un cappello di un colore specifico, concentrano i loro pensieri su una specifica modalità di pensiero.
PREPARAZIONE	Si possono usare i cappelli veri e propri, fatti di carta o cappelli immaginari.
MATERIALI	Cartellone bianco o pezzo di carta su cui i partecipanti possono scrivere

	le proprie soluzioni per ogni cappello.
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Per raggiungere i giovani con minori opportunità, possiamo collegarci alle organizzazioni che hanno programmi per loro (associazioni di disabili, organizzazioni che si rivolgono ai Rom, agli stranieri, ai migranti, ecc) e magari organizzare il workshop tramite loro. Il workshop potrebbe anche essere realizzato nelle scuole nelle zone rurali tenendo in considerazione orari dei mezzi pubblici e disponibilità.</p> <p>Dare ai giovani il tempo di elaborare ciò che ogni cappello rappresenta e dare loro il tempo di scrivere i propri argomenti.</p>
ISTRUZIONI	<p>Il facilitatore potrà ricercare possibili soluzioni per agevolare la sua attività di facilitazione. Nel processo di ricerca di una soluzione, il metodo dei sei cappelli pensanti dà diverse forme di pensiero e opinioni, il che permette di cogliere diverse prospettive e alla fine genera una serie completa di soluzioni. I partecipanti verranno raggruppati in piccole squadre che rappresentano metaforicamente un cappello colorato. Quando viene assegnato un cappello, il gruppo deve entrare nel ruolo di questo cappello ed esprimere un'opinione attraverso la prospettiva e le caratteristiche chiave del cappello, come descritto di seguito:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il cappello bianco - pensiero oggettivo: fatti neutrali, numeri e dati. ● Il cappello rosso - pensiero emotivo: emozioni, sentimenti, intuizione. ● Il cappello nero - pensiero critico: cautela, verità, giudizio, ripensamenti. ● Il cappello giallo - pensiero positivo: benefici, risparmi, lati positivi, perché questa è una buona cosa da fare, discutere solo il lato positivo del problema. ● Il cappello verde - pensiero creativo: ricerca, suggerimenti, nuove idee, idee alternative, seconde opzioni. ● Il cappello blu - metacognizione: pensare a un'opinione, sintesi di ciò che è stato fatto finora, decidere cosa fare dopo. <p>Sequenza suggerita di lavoro con i cappelli: blu, bianco, verde, giallo, nero, verde, rosso e blu. Dopo la sequenza suggerita, i gruppi identificano</p>



	<p>il problema, suggeriscono soluzioni, vantaggi e rischi delle soluzioni suggerite, valutano le soluzioni e verificano l'adeguatezza della soluzione suggerita. La tecnica potrà essere usata individualmente e in un gruppo, i partecipanti potranno decidere da soli chi avrà quale cappello. Il facilitatore aiuterà i partecipanti, incoraggiandoli, motivandoli e supportandoli con le domande.</p>
RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE	<p>Questionario di valutazione, con il quale si verifica cosa hanno imparato i giovani da questa attività.</p>



EURvoice laboratori curricolari

Cittadinanza europea attiva giovanile	
TEMATICA	La cittadinanza giovanile in Europa
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la cittadinanza europea• Comprendere le diverse mobilità• Partecipazione
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	30
ETÀ DEL GRUPPO	15-30 anni
DURATA	90 minuti
OBIETTIVI	Prendendo come punto di riferimento la propria partecipazione nella società, i giovani impareranno di più sulle diverse definizioni di cittadinanza europea ottenendo, quindi, un quadro più completo del concetto. Essi comprenderanno le dinamiche della partecipazione a diversi programmi di mobilità internazionale e alle iniziative locali organizzate dalle associazioni. Fatti propri questi concetti, saranno in grado di valutare la propria disponibilità finalizzata a una maggiore partecipazione e partecipazione nella società fissando un obiettivo di partecipazione nei prossimi 3 mesi.
PREPARAZIONE	Presentazioni Power Point
MATERIALI	Diverse presentazioni PPT da preparare anticipatamente, poster o lavagna, video con storie di giovani, fogli di lavoro.
CONSIGLI/	Per raggiungere i giovani con meno opportunità, possiamo collegarci alle organizzazioni che hanno programmi per loro (associazioni di

<p>SUGGERIMENTI</p>	<p>disabili, organizzazioni che si rivolgono ai Rom, agli stranieri, ai migranti, ecc) e magari organizzare il workshop tramite loro. Il workshop potrebbe anche essere realizzato nelle scuole nelle zone rurali tenendo in considerazione orari dei mezzi pubblici e disponibilità.</p> <p>Il facilitatore dovrà essere ben preparato con presentazioni PPT e video contenenti storie e domande.</p>
<p>ISTRUZIONI</p>	<p>L'introduzione verrà dedicata alla preparazione dei materiali e successiva presentazione, il facilitatore presenterà alcune definizioni leggendole ad alta voce e inviterà i partecipanti ad alzarsi se l'affermazione è vera, o se l'affermazione non è vera a sedersi. Esempi:</p> <p>Leggere il giornale locale è un modo di fare cittadinanza attiva.</p> <p>Partecipare alle riunioni del consiglio comunale è un modo di fare cittadinanza attiva.</p> <p>Aprire un blog e analizzare problematiche locali è un modo di fare cittadinanza attiva.</p> <p>Non ci sarà bisogno di commentare le risposte durante l'attività, né da parte dei facilitatori né da parte dei giovani coinvolti. Si tratta solo di assicurarsi che i giovani abbiano abbastanza tempo per alzarsi, e se il tempo a disposizione lo permette, di commentare. Al termine dell'attività, si spiegherà che si è parlato di cittadinanza attiva e partecipazione; si tratta quindi di sapere e comprendere se la cittadinanza europea è diversa dalla cittadinanza attiva. Nel secondo esercizio, i giovani verranno divisi in gruppi da 5 contandoli e suddividendoli in qualche modo. Ad ogni gruppo verrà dato il compito di cercare su Internet diverse definizioni di cittadinanza europea e di rispondere alla domanda "cosa c'è di speciale nella cittadinanza europea".</p> <p>Dopo aver completato la ricerca, ogni gruppo verrà invitato a leggere e individuare la migliore definizione. Per completezza verranno preparate in anticipo delle definizioni maggiormente "istituzionali" in maniera tale da essere certi di inserire tutti gli elementi. Ai partecipanti</p>

verrà, poi, chiesto di scrivere delle parole chiave o elementi riconducibili al concetto di cittadinanza europea. Per chiudere verranno letti e commentati tali parole/elementi e le definizioni presentate.

Nella fase successiva, verranno proiettati video con le storie di giovani che hanno beneficiato di varie opportunità di mobilità e programmi europei e altre forme di cittadinanza europea.

Alcuni esempi:

- <https://www.youtube.com/watch?v=WEuE-P1zdgQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=SXdqTWuSnHs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=M900EcV-xs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=H3c8BdL-O34>
- <https://www.youtube.com/watch?v=LVJfU0-HZaE>

Verranno poi presentate ai giovani le opportunità di mobilità internazionale all'interno del programma ERASMUS + attraverso presentazioni video e dispense. A seguire verranno presentate le possibilità di coinvolgimento a livello locale: una panoramica delle opportunità verrà preparata e distribuita in anticipo.

Alla fine, i giovani coinvolti verranno invitati a riflettere, su dove e come si immaginano, in che modo potranno essere coinvolti nei mesi a seguire. Ciascun partecipante verrà invitato a scrivere su un foglio di lavoro un obiettivo di ciò che farà nei prossimi 3 mesi per esprimersi attivamente come cittadino europeo. Verranno inoltre invitati a condividere il raggiungimento del loro obiettivo sui social media creando una pagina Facebook contenenti storie di successo, o semplicemente usando hashtag comuni.

Se il tempo lo permette, invitiamo alcuni giovani a condividere il loro obiettivo e se il tempo lo permette, i partecipanti dovrebbero rispondere alle seguenti due ulteriori domande: cosa posso contribuire alla comunità con la cittadinanza attiva e cosa può portare la cittadinanza attiva a me personalmente? Alla fine, ringraziamo i giovani per la loro collaborazione e concludiamo il workshop.



**RAPPORTO FINALE E
VALUTAZIONE**

Poiché l'ultima parte di questo workshop è la valutazione potranno essere poste delle domande quali:

- Gli argomenti discussi sono stati coinvolgenti?
- Hai imparato qualcosa da questo workshop?
- Il contenuto dell'attività ha comportato una buona discussione?
- I materiali presentati erano interessanti?
- I materiali presentati erano utili?
- Ho avuto la possibilità di condividere la mia opinione?
- Il facilitatore ha incoraggiato la partecipazione?
- C'era abbastanza tempo per la discussione?
- La facilitazione del workshop è stata efficace?

EURvoice laboratori curricolari

Attività dell'acquario	
TEMATICA	<p>Quali sono le barriere che ostacolano i giovani cittadini a essere attivi e come ridurle</p> <p>Il workshop è strutturato in maniera tale da offrire ampi spazi per la discussione e la partecipazione individuale</p>
ESEMPIO	<p>Il workshop si divide in quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creazione dello spazio (1 cerchio interno di 4 sedie; e tutto il resto in un cerchio esterno) 2. Introduzione dell'attività 3. Discussione 4. Debriefing (o rapporto finale di valutazione)
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Minimo 14 partecipanti
ETÀ DEL GRUPPO	A partire dai 14 anni di età
DURATA	45-60'
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • "Provocare" i partecipanti con affermazioni che sono controverse in maniera tale da favorire il dialogo tra le diverse opinioni; • Creare uno spazio per il dibattito, l'argomentazione e la discussione

<p>PREPARAZIONE</p>	<p>La stanza deve essere preparata in anticipo anche con il supporto dei partecipanti. Le sedie vengono messe in cerchio al centro con massimo quattro sedie attorno.</p> <p>Le dichiarazioni dovrebbero essere stampate e ognuna è messa in una busta. Esempi di dichiarazioni</p> <p><i>I giovani non sono pronti a partecipare finché non hanno il diritto di voto.</i></p> <p><i>Non c'è bisogno di meccanismi o strutture specifiche per la partecipazione dei giovani al processo decisionale.</i></p> <p><i>I giovani non sono motivati a partecipare nonostante le opportunità che vengono loro offerte.</i></p> <p>Le dichiarazioni dovrebbero riguardare gli obiettivi della sessione, il programma. Si raccomanda un processo su misura!</p>
<p>MATERIALI</p>	<p>Preparare in anticipo le dichiarazioni</p> <p>Sedie pari al numero dei partecipanti</p>
<p>CONSIGLI/SUGGERIMENTI</p>	<p>L'attività si adatta meglio alla realtà offline, ma l'adattamento all'ambiente online è possibile: In Zoom il cerchio interno è messo sotto i riflettori, e alzando la mano i partecipanti del "cerchio esterno" possono mostrare la loro intenzione di intervenire.</p>
<p>ISTRUZIONI</p>	<p>Creazione dello spazio 5'</p> <p>Vedi sopra! I partecipanti possono aiutare, e una volta che tutti sono seduti il facilitatore spiega l'attività.</p> <p>Introduzione all'attività 10'</p> <p>Durante l'attività i partecipanti del cerchio interno possono discutere le diverse affermazioni una per una. I partecipanti del cerchio esterno possono sedersi nel cerchio interno se vogliono partecipare alla discussione. Possono sostituire chiunque. Il compito durante la discussione è quello di trovare una conclusione su cui tutti i partecipanti che siedono nel cerchio interno siano d'accordo. Dopo l'accordo possono</p>

prendere un'altra dichiarazione.

L'attività termina quando non ci sono più dichiarazioni da discutere.

Il facilitatore può incoraggiare i partecipanti a prendere posto nel cerchio interno, e sicuramente se i partecipanti non sono disposti a partecipare il facilitatore può anche prendere posto per mostrare un esempio.

Discussione dell'acquario 25-30'

Una per una le affermazioni vengono discusse.

Debriefing 15-20'

Durante il rapporto finale di valutazione il facilitatore può scegliere liberamente su cosa concentrarsi: il contenuto e la discussione o il coinvolgimento e i sentimenti. È importante ascoltare da entrambi i gruppi: quelli che hanno partecipato alla discussione ma anche quelli che hanno osservato/ascoltato.

EURvoice laboratori curricolari

Caffè della partecipazione	
TEMATICA	Partecipazione giovanile, coinvolgimento dei giovani, dialogo, operatori giovanili.
ESEMPIO	<p>Il "Café della partecipazione" è un workshop basato su un metodo facile da usare per creare un'atmosfera collaborativa e di dialogo tra operatori giovanili.</p> <p>Il workshop, in questo caso, è costruito sul presupposto che il potere della conversazione è a volte invisibile; "Café della partecipazione", infatti, rappresenta una metafora che permette ai partecipanti di applicare nuovi strumenti, metodologie e strategie per fare la differenza nelle attività quotidiane.</p> <p>L'attività, pur seguendo la struttura del classico "World Cafè" si sviluppa intorno al concetto di lavoro giovanile (youth work) e intende metterne in luce aspetti positivi e negativi, ostacoli, punti di forza e di debolezza. Allo stesso tempo, mira a garantire le stesse condizioni di partecipazione. Attraverso il dialogo e la creazione di un ambiente rilassato, tutti potranno partecipare e agire, ognuno con le proprie idee e punti di vista.</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	<p>Essendo un'attività che prevede la realizzazione di turni di discussione, la dimensione ideale del gruppo non dovrebbe essere superiore a 50 partecipanti.</p> <p>La dimensione di ogni piccolo gruppo di discussione dovrebbe essere fino a 10 partecipanti per avere 5 tavoli se si selezionano 5 argomenti.</p>

ETÀ DEL GRUPPO	20 - 30 è la fascia suggerita. Gli operatori giovanili potranno essere più di 30 in caso di situazioni specifiche.
DURATA	<p>Sono previsti diversi round: ciascuno di questi durerà attorno ai 20 minuti; saranno concessi fino a 30 minuti qualora il dibattito e la discussione diventino molto coinvolgenti o il gruppo necessiti di maggior tempo. Necessario assicurarsi che tutti i gruppi abbiano la necessità di prolungare la discussione, nel caso in cui il prolungamento fosse necessario solo per uno o due gruppi, verranno concessi un paio di minuti aggiuntivi.</p> <p>Una durata massima di 50 minuti è suggerita solo nel caso in cui l'argomento è fortemente sentito da tutti o riguarda un tema di particolare importanza.</p> <p>Alla fine dei turni di conversazione, verranno dati ai gruppi 10 - 15 minuti per riassumere i risultati e i risultati chiave più importanti che dovranno presentare all'intero gruppo.</p> <p>Il delegato a presentare potrebbe essere il conduttore del tavolo o un altro membro del gruppo. In questo caso si può dare libera scelta.</p> <p>Ciascuna presentazione dovrà avere la stessa durata e quindi rispettare il tempo massimo prestabilito in partenza dal facilitatore, al fine di uniformare l'attività di tutti i gruppi. Tempo suggerito massimo 5 minuti per gruppo.</p> <p>Variazione: mentre i gruppi presentano, il facilitatore potrebbe prendere nota dei punti in comune o degli aspetti rilevanti per ulteriori discussioni.</p>
OBIETTIVI	<p>L'obiettivo generale del workshop è quello di fornire uno spazio adeguato per la discussione e la riflessione per gli operatori giovanili su questioni attuali e aperte, o argomenti interessanti che potrebbero essere trasferiti nelle attività quotidiane e nella realtà.</p> <p>Intende anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incoraggiare la partecipazione e la difesa dei giovani attraverso l'applicazione pratica delle strategie digitali di lavoro con i giovani; • Ridurre le barriere che ostacolano i giovani cittadini nella

	partecipazione attiva.
PREPARAZIONE	<p>La preparazione del workshop include alcune fasi ed è il risultato della cooperazione tra diversi attori.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. preparazione dei materiali, definizione degli argomenti di discussione (formatori/facilitatori) 2. definizione del luogo, invito dei partecipanti, gestione della promozione dell'attività e della comunicazione. <p>Questi primi passi possono anche includere la preparazione del documento di supporto se l'ospite ne ha bisogno (organizzatori e team di supporto).</p>
MATERIALI	<p>Tavoli e sedie (in base al numero di partecipanti). Abbastanza carta a fogli mobili per coprire tutti i turni previsti, carta colorata, penne, pennarelli in una varietà di colori, puntine, lavagne bianche rotanti/treppiedi per lavagne a fogli mobili e post-it. Un computer portatile può essere utilizzato anche in caso di proiezione di linee guida o presentazione dei risultati della discussione attraverso strumenti digitali. Potrebbe essere utile avere un computer portatile per ogni tavolo.</p>
SUGGERIMENTI/COMMENTI	<p><i>Per motivare i partecipanti è essenziale creare un ambiente che evoca sia l'informalità che il comfort, dove chi partecipa dovrà sentirsi a proprio agio.</i></p> <p><i>Un altro consiglio è per la persona incaricata della facilitazione. Il facilitatore, infatti, dovrà essere una persona con esperienza nell'organizzazione e nella moderazione di workshop, con diversi gruppi target e capace di analizzare i risultati dell'attività.</i></p>
ISTRUZIONI	<p>Durante la fase di realizzazione sono previste diverse fasi:</p> <p>PRIMA FASE - APERTURA E IMPOSTAZIONE DEL CONTESTO. Il facilitatore aprirà l'attività con un benvenuto ai partecipanti e un'introduzione all'attività. Poi chiederà dei volontari tra i partecipanti per il ruolo di "host dei tavoli". Il loro ruolo sarà quello di assicurarsi che l'atmosfera rimanga informale e amichevole stimolando il dibattito e la discussione e coinvolgendo tutti in eguale maniera.</p> <p>SECONDA FASE - LE DOMANDE. In questa fase il facilitatore porrà</p>

l'argomento e le domande su ogni tavolo. In senso generale la tematica è riconducibile al lavoro giovanile (youth work); le domande, in senso particolare, si baseranno su aspetti chiave quali:

- Sfide che gli animatori giovanili devono affrontare;
- Ostacoli e barriere;
- Garanzia di qualità;
- Innovazione e qualità;
- Limiti e parametri;
- Tendenze attuali;
- Altro.

Il modo in cui la domanda verrà posta può essere cruciale per il risultato della discussione. Assicurarsi di fornire ad ogni tavolo i materiali necessari (lavagna a fogli mobili, computer portatile, penne, pennarelli, ecc.) Il processo inizierà con il dibattito all'interno del gruppo seduto intorno ad un tavolo.

TERZA FASE - IL MOVIMENTO. Alla fine di ogni giro di discussione, ogni membro del gruppo si sposta su un nuovo tavolo diverso fino a quando idealmente non ha visitato tutti i tavoli/argomenti.

In questo modo i partecipanti verranno informati delle idee date dai gruppi precedenti, continueranno la discussione e aggiungeranno nuovi elementi, sviluppando intuizioni attraverso conversazioni multiple con un numero diverso di animatori/operatori giovanili, ed espandendo la conoscenza collettiva del gruppo.

QUARTA FASE - RIFLESSIONE E VALUTAZIONE. Il "Caffè della partecipazione" terminerà con una fase di riflessione. La riflessione potrà essere fatta dal gruppo o individualmente.

QUINTA FASE - RAGGRUPPAMENTO DI IDEE. L'ultima fase è la creazione del cluster di idee dove il facilitatore, supportato dagli "host" raccoglierà gli indirizzi email dei partecipanti per creare un libro virtuale dei partecipanti.

Allo stesso tempo i risultati saranno raccolti virtualmente e resi accessibili per influenzare altri animatori giovanili o stimolare la partecipazione e il



	dibattito coinvolgendo più attori della società civile.
RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE	<p>Gli ultimi 15 minuti dell'attività saranno dedicati al rapporto finale di valutazione.</p> <p>Qui i partecipanti rifletteranno, sia individualmente che in gruppo, su diverse questioni come:</p> <ul style="list-style-type: none">• Idee/argomenti emersi dalla discussione• Problemi e chiavi per risolverli• Come applicarli nel lavoro con i giovani• Cosa è venuto alla luce grazie a queste discussioni? <p>Le domande e i punti chiave potranno essere adattati sulla base dei risultati.</p>

EURvoice laboratori curricolari

Attività di rotolamento del tappeto	
TEMATICA	Democrazia, cittadinanza attiva - Si tratta di un workshop di tipo finalizzato a sperimentare la cooperazione, l'ascolto attivo in un contesto di gruppo tra giovani e decisori. L'attività ha lo scopo principale di mettere a confronto le idee di ogni partecipante e comprendere il meccanismo di funzionamento della democrazia.
ESEMPIO	Il workshop si compone di 4 parti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione tecnica e allestimento del luogo (vedere il "modello" allegato) 2. Chiedere ai partecipanti di prendere posto e iniziare l'attività 3. Raggiungere una comprensione/mediazione comune 4. Rapporto finale di valutazione
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	18 o 21 o 24 partecipanti (questi sono numeri minimi)
ETÀ DEL GRUPPO	Dai 18 anni in su, questa attività è pensata per gli animatori/operatori giovanili
DURATA	60-90'
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrare i limiti dei sistemi elettorali democratici rappresentativi; • Sperimentare l'importanza delle situazioni "agire quando possibile" e "dire la propria" nella partecipazione.
PREPARAZIONE	Questa attività funziona soprattutto offline, poiché nelle piattaforme online le impostazioni non permettono di dimostrare adeguatamente i

	<p>limiti della partecipazione democratica.</p> <p>La dimostrazione dell'attività deve essere fatta con molta attenzione. È necessario, infatti, posizionare nel modo giusto le sedie nella stanza e seguire uno schema.</p> <p>La stanza deve essere impostata prima dell'inizio dell'attività.</p>
MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> ● Cattedre (pari al numero dei partecipanti) ● Documenti ● Penne ● Lavagna a fogli mobili e carta ● Timer
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Questa attività richiede molta attenzione e preparazione, quindi potrebbe essere una buona idea coinvolgere dei co-facilitatori. Un'altra cosa da considerare è che, nel caso di spazio limitato, sarebbe opportuno spostarsi all'aperto (se il tempo lo permette ad esempio: l'ombra è essenziale durante l'estate, e anche la posizione delle sedie) o si sceglie un'altra attività.</p>
ISTRUZIONI	<p>Preparazione della stanza</p> <p><i>Si prega di controllare il modello. Il disegno si riferisce a un minimo di 18 partecipanti. Oltre ai 21 e 24 partecipanti, è possibile aggiungere posti extra al cerchio centrale e a quello esterno. Si prega di fare attenzione alla distanza tra i cerchi. I segni gialli segnano il posto per carta e penna (3-4 fogli al centro e al cerchio interno). Il segno marrone segna la posizione della lavagna a fogli mobili.</i></p> <p>Introduzione tecnica 15'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I partecipanti arrivano nella stanza e vengono invitati a prendere posto senza conoscere cosa devono fare. Una volta seduti, il facilitatore spiega il compito. Tutti partecipano ad un processo democratico in cui il compito è quello di trovare una comprensione comune di una domanda specifica. La domanda può essere qualsiasi cosa che è più rilevante per il gruppo: Qual è il ruolo dell'animazione socio-educativa nel promuovere la partecipazione giovanile? L'idea è che sia una domanda aperta

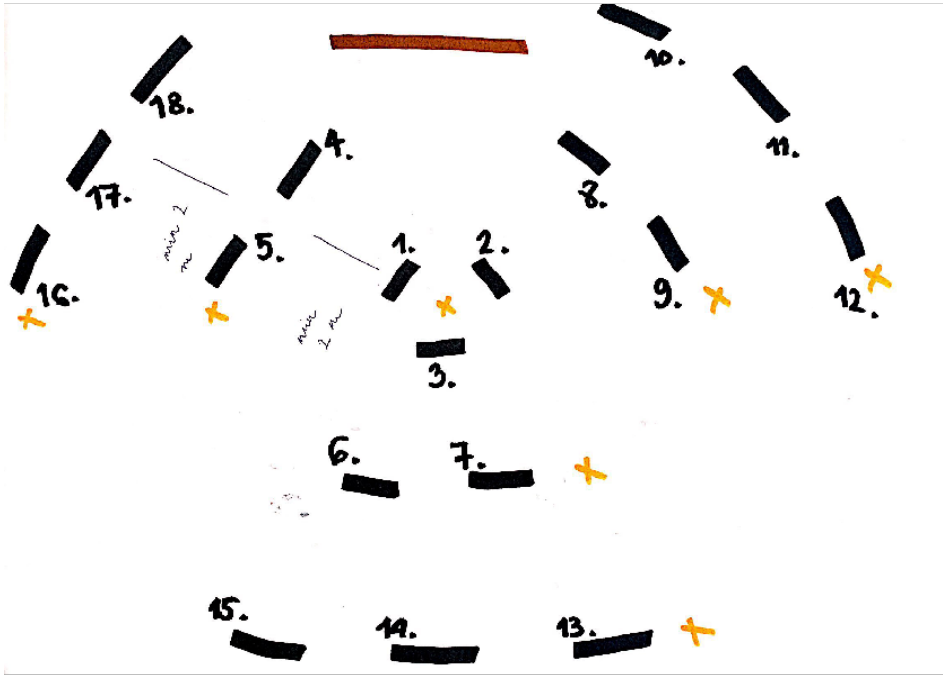
che può essere un po' provocatoria.

2. Il modo in cui possono trovare una comprensione comune è complesso e si applicano alcune regole. La prima è che ogni sezione lavora insieme, quindi in totale ci sono 7 sezioni (il cerchio interno, 3 volte il cerchio centrale e 3 volte il cerchio esterno). Ma si sono anche collegati con le persone che erano sedute di fronte a loro.
3. Le istruzioni saranno date durante l'attività in maniera continuativa.

Raggiungere la comprensione comune 30-35'

1. Primo giro di 8-10 minuti. Comprendere la domanda aperta. Le conclusioni principali dovrebbero essere scritte su carta.
2. Dopo il primo giro, ogni sezione del cerchio esterno dà il suo foglio al gruppo di fronte a loro (dall'esterno al centro). Il cerchio esterno può sedersi più vicino al cerchio centrale per osservare, ma non partecipa più.
3. Il secondo turno di 8-10 minuti. Il cerchio centrale e quello interno lavorano soltanto. Il cerchio interno è ancora solo senza alcun input dalle persone dietro di loro, ma il cerchio centrale ha un input che può usare se vuole.
4. Dopo il secondo round, le carte vengono date al cerchio interno e il cerchio centrale diventa osservatore, la stanza può essere riorganizzata (come il podio del cerchio interno e il pubblico il resto) per sentire il cerchio interno correttamente.
5. Il terzo turno di 8-10 minuti. Il cerchio interno deve scrivere i risultati finali sulla lavagna a fogli mobili.
6. Dopo il terzo giro, il cerchio interno chiede di leggere ad alta voce la comprensione comune e il facilitatore chiede ad ogni partecipante di condividere se sono d'accordo o meno con questo. Se la maggioranza è

	<p>d'accordo "formalmente" hanno raggiunto una comprensione comune, altrimenti non l'hanno raggiunta. L'attività termina.</p> <p>Debriefing 25-45'</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Giro generale di punti di vista e impressioni sull'attività. Il facilitatore mantiene la conversazione intorno a questo argomento. Qui è importante che tutti possano condividere ed è incoraggiato a condividere i sentimenti. 2. Domande specifiche: Cosa significa per te comprensione comune? Pensi di aver contribuito a trovare una comprensione comune? Quali ostacoli hai incontrato in questa attività? etc. 3. Il facilitatore può portare alcuni temi da discutere o riflettere. Come potete paragonare questa attività a come funziona la democrazia rappresentativa? Nella vostra pratica fino a che punto potete coinvolgere i giovani per intraprendere azioni e iniziative?
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Vedi sopra</p>



Scanned with CamScanner

EURvoice laboratori curricolari

Starter kit per l'impegno e l'iniziativa della comunità	
TEMATICA	Lo scopo di questo workshop è di educare i colleghi animatori giovanili su come incentivare, orchestrare, facilitare e presentare un'iniziativa che i gruppi giovanili possono portare avanti.
ESEMPIO	<p>Promuovere la cittadinanza attiva</p> <p>Lavoro e impegno nella comunità</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Creatività</p> <p>Partecipazione civica</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	8-15
ETÀ DEL GRUPPO	18 e oltre
DURATA	<ul style="list-style-type: none"> ● 10 minuti sull'importanza del coinvolgimento della comunità ● 30 minuti per la ricerca e il brainstorming su argomenti rilevanti (Fase 1) ● 30 minuti per il brainstorming di idee e per scriverle (Fase 2) ● 1 ora per la fase 3
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ● Migliorare l'alfabetizzazione digitale ● Promuovere la cittadinanza attiva ● Aumentare la consapevolezza riguardo ai problemi della società locale

	<ul style="list-style-type: none"> Educare i giovani lavoratori
PREPARAZIONE	Informazioni fornite nelle istruzioni
MATERIALI	Link indicate nelle istruzioni
SUGGERIMENTI/COMMENTI	<p>Potete fare degli “Energizer” prima dell'inizio della sessione.</p> <p>Chiedere ai partecipanti se stanno già partecipando a un progetto comunitario.</p> <p>Gli animatori giovanili possono condividere le loro esperienze passate, incoraggiare i partecipanti a ricordare se hanno mai fatto parte di un progetto di impegno comunitario e conoscerli qualora non ne siano a conoscenza.</p>
ISTRUZIONI	<p>Lo scopo del kit è quello di incoraggiare gli animatori giovanili a creare gruppi di giovani che affrontino sfide minori ma d'impatto per la comunità.</p> <p>Riteniamo che un modo efficace di portare il cambiamento anche a un piccolo livello locale sia quello di incoraggiare e fornire gli strumenti per motivare e spronare i giovani ad agire.</p> <p>Questo workshop suggerirà i passi da seguire in materia di animazione giovanile, e avrà anche come obiettivo quello di creare un senso di comunità tra i partecipanti, in maniera tale da supportarsi a vicenda nel momento in cui decidono di creare dei gruppi. Il workshop è inteso come volontario, per gli operatori giovanili che lavorano direttamente con i giovani, che hanno già un gruppo di giovani stabilito o vogliono iniziarne uno.</p> <p>Il workshop può essere tenuto con strumenti di educazione non formale. Si può iniziare con attività per la rottura del ghiaccio o “energizers” e di conoscenza reciproca per favorire il senso di comunità tra i partecipanti. A seguire la discussione e la presentazione possono essere organizzate come attività di lavoro di gruppo pianificando ogni passo, alternando la</p>

discussione e la riflessione, così come lo scambio e la condivisione di idee.

All'inizio, se l'animatore giovanile è del posto, può già suggerire alcuni problemi che ha visto intorno alla sua comunità. Altrimenti, il primo compito sarà quello di mostrare come identificare i problemi riguardanti la comunità.

Fase 1. Controlla le pagine Facebook locali di iniziative ed eventi già esistenti o in arrivo. Visita i centri comunitari locali o i centri giovanili.

Fai una passeggiata in città, esplora i parchi, controlla dove la gente passa la maggior parte del tempo, controlla le condizioni (è malandato? sarebbe molto meglio se la gente conoscesse di più questo posto?)

Fai ora una passeggiata sul viale dei ricordi! Quando è stata l'ultima volta che il tuo paese/città/quartiere ha avuto un festival, uno scambio culturale, una vendita al mercato delle pulci, ecc.

Fase 2. Raccogliete le idee! Il gruppo di giovani ora avrà varie idee dalle varie osservazioni e potrà essere sviluppata una lista di iniziative e azioni comunitarie! Fate brainstorming, trovate soluzioni, discutete su questioni di fattibilità e praticità.

Usate carta e pennarelli/pennarelli e schematizzate il tutto affinché possa essere visto da tutti.

VERSIONE DIGITALE: Se il workshop deve essere online o se gli animatori giovanili desiderano integrare con mezzi digitali, vi suggeriamo di usare:

- <https://jamboard.google.com>
- <https://padlet.com/>

Fase 3. Ora, il corso dell'azione può essere molto diverso, a seconda di ciò che i giovani e gli animatori giovanili hanno identificato. Ecco alcuni esempi a cui forse possono riferirsi e ai quali ispirarsi:

- 1) Se c'è un bisogno di finanziamento (per esempio la casa di qualcuno è bruciata, un bisogno di accessibilità in un edificio come una rampa) un metodo popolare è usare siti di crowdfunding online come:
 - a) <https://www.gofundme.com/>

	<p>b) https://www.facebook.com/</p> <p>2) Se c'è la necessità di optare per un cambiamento o di riunire le persone per proporre qualcosa di diverso, si può ricorrere alle seguenti piattaforme:</p> <p>a) https://secure.avaaz.org/community_petitions/en/</p> <p>b) https://www.change.org/start-a-petition</p> <p>c) https://community.sumofus.org/</p> <p>3) La maggior parte delle iniziative acquistano consapevolezza attraverso una serie di campagne di successo. Nella maggior parte dei casi vengono fatte online, specialmente tramite Instagram, TikTok, Youtube, Facebook. Per creare prodotti accattivanti e visivamente attraenti da condividere sui social media ci sono una serie di piattaforme gratuite che possono essere utilizzate: (con contenuti a pagamento se si vuole)</p> <p>a) https://www.canva.com/</p> <p>b) https://crello.com/home/</p> <p>c) https://getstencil.com/pricing</p> <p>d) https://www.visme.co/pricing/</p> <p>4) Per delegare i compiti e stabilire l'ordine e le priorità degli obiettivi, suggeriamo di utilizzare piattaforme che facilitano la gestione dei progetti di gruppo come:</p> <p>a) https://trello.com/home</p> <p>b) https://asana.com/</p> <p>c) https://www.google.com/sheets/about/</p> <p>5) Nel caso in cui il gruppo di giovani debba incontrarsi online (a causa di restrizioni o di progetti più lunghi ed estesi), i seguenti strumenti rendono possibile l'incontro e l'aggiornamento:</p> <p>a) https://discord.com/</p> <p>b) https://zoom.us/</p> <p>c) https://meet.google.com/</p> <p>d) https://www.skype.com/en/</p> <p>e) https://www.facebook.com/</p> <p>6) Ultimo ma non meno importante, includiamo una lista di strumenti che si sono dimostrati nel corso degli anni abbastanza utili quando si</p>
--	--

	<p>tratta di creare progetti online/offline come iniziative comunitarie e grandi progetti Erasmus. L'aspetto principale è che sono gratuiti, facili da usare per tutte le persone e la maggior parte di loro permettono la co-creazione e la collaborazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) https://www.google.com/sheets/about/ (alternativa Excel online, usata per database, calcoli, grafici di Gantt, bilanci) b) https://www.google.com/docs/about/ (alternativa di Word online, migliore per un gruppo di giovani che vogliono lavorare insieme su un documento online) c) https://www.google.com/forms/about/ (usato per indagini e questionari, per esempio se vogliono chiedere alla comunità, o a un certo gruppo di persone, delle opinioni o raccogliere statistiche generali) d) https://wordpress.com/ (un modo facile e gratuito per creare un sito web. Pensa in termini di creazione di un sito web per scuole o club comunitari, ecc.) e) https://www.twitch.tv/ (un modo gratuito di creare flussi come i flussi video di beneficenza o interviste, ecc.)
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Il facilitatore può valutare il progetto sul livello di impatto.</p> <p>Quanti hanno aiutato?</p> <p>Si può continuare dopo il workshop?</p> <p>Possano essere coinvolte più persone?</p> <p>Qual è il prossimo passo nella loro strategia di espansione, se c'è?</p>

EURvoice laboratori curriculari

Dibattito in termini di Parlamento Europeo dei Giovani	
TEMATICA	Il tema di questo workshop è quello di "trasportare" i giovani che partecipano al gruppo giovanile in una finta sessione parlamentare. Questo fornirà un'idea di come funziona effettivamente il Parlamento europeo, permetterà ai partecipanti di esprimere correttamente le loro idee e opinioni e di impegnarsi in un dibattito.
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dibattito • Processi democratici • Parlamento europeo • Simulazione
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	(È meglio se possono essere divisi in due gruppi) 6,8,10.
ETÀ DEL GRUPPO	18-30
DURATA	3 Ore
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a discutere • Preparare documenti formali • Argomentazione • Parlare in pubblico • Neutralità
PREPARAZIONE	http://homepage.ntu.edu.tw/~karchung/debate1.htm - Regole per il dibattito Conducting a Debate - Condurre un dibattito https://docs.google.com/spreadsheets/d/1R5LzStMAdg9E-

	<p>pXuiRkX 2d0OvgoPrdd j8Gr9WbKRo/edit?usp=sharing - Database di argomenti da "EYP"</p> <p>https://www.carthage.edu/model-united-nations/writing-resolutions/ - informazioni su "Resolutions".</p> <p>https://bestdelegate.com/model-un-made-easy-how-to-write-a-resolution/ - più informazioni su "Resolutions".</p> <p>https://eyp.org/what-we-do/</p> <p>https://eyp.org/</p>
MATERIALI	Telefoni/Tablet/Computer
SUGGERIMENTI/COMMENTI	Sarebbe meglio avere due animatori giovanili
ISTRUZIONI	<p>In questa attività, l'animatore giovanile può organizzare e condurre un "dibattito parlamentare". Lo scopo principale di questa attività è quello di mostrare ai giovani cosa significa far parte di un processo democratico e fornire spunti su come vengono redatte le risoluzioni e le decisioni dell'UE.</p> <p>Un problema comune è che ai giovani non viene insegnato a scuola come esprimere formalmente le loro opinioni, fare suggerimenti che siano realistici e motivare e/o convincere una folla di loro coetanei.</p> <p>Fase 1. L'animatore giovanile (facilitatore) darà una breve introduzione al EYP (link forniti sopra) sceglierà un argomento dal database degli argomenti del EYP. Questo passo può essere fatto con i partecipanti che possono scegliere l'argomento più ampio, o l'animatore giovanile può scegliere da solo. È meglio che facciano una ricerca sull'argomento in anticipo per spiegarlo ai partecipanti.</p> <p>Fase 2. Nel materiale, ci sono due fonti sulla conduzione e sulle regole del dibattito. L'animatore giovanile dovrebbe usarle e farle rispettare, se necessario, ma è <u>altamente</u> raccomandato di chiedere ai partecipanti le regole che vorrebbero avere, nel caso in cui qualcosa di specifico non sia stato coperto.</p> <p>Fase 3. L'animatore giovanile divide i partecipanti in due gruppi che</p>

dovranno discutere l'uno contro l'altro. Presenta l'argomento ai gruppi e i gruppi iniziano a fare ricerche sull'argomento.

Fase 4. Redigere la risoluzione/proposta. La struttura è semplice, ma se i partecipanti sono disposti a usare altri mezzi (invece della scrittura - per esempio se la maggioranza è dislessica o ha altre disabilità di apprendimento/fisiche) possono usare anche video e immagini. Si consiglia comunque di utilizzare un testo chiaro e comprensibile, più vicino alla realtà delle decisioni dell'UE.

La struttura è la seguente:

- Introduzione (dichiarazioni di apertura, parlare della propria posizione, dare alcune informazioni sull'argomento) - una o due persone assumono questo ruolo.
- Argomentazioni a favore/opposizione dell'argomento principale (cosa propongono, è un programma UE? È un emendamento alle leggi esistenti? Dove avverrebbe? Quando entrerebbe in vigore? Deve succedere qualcos'altro prima?)
- Riassunto (Più motivante, che impatto avrebbe? Perché è così importante).

Alla fine del processo di creazione, il facilitatore farà delle copie di entrambe le risoluzioni e le consegnerà ad ogni squadra e le farà rivedere per 10 minuti al massimo.

Fase 5. Tempo di dibattito! L'animatore può utilizzare le risorse per condurre il dibattito. Proponiamo di seguire il seguente schema:

1. Discorso introduttivo - Dichiarazioni di apertura della squadra affermativa - Spiega la tua posizione
2. Presenta i tuoi argomenti - Sii conciso e chiaro.
3. Gli oratori d'attacco della squadra avversaria, controbattere gli argomenti delle squadre affermative. Non usare necessariamente argomenti della propria risoluzione, concentrarsi sulla rottura degli argomenti della squadra affermativa.

4. Gli oratori di supporto della squadra affermativa espongono i loro argomenti per sostenere le loro argomentazioni - usare fonti, esempi, ecc.
5. Gli oratori d'attacco della squadra avversaria controbattono ancora una volta alla squadra affermativa.
6. Gli oratori di supporto della squadra affermativa espongono di nuovo i loro argomenti per sostenere le loro argomentazioni - usare fonti, esempi, ecc.
7. Dichiarazioni di chiusura da parte degli oratori di chiusura delegati.
8. Pausa della squadra per organizzare e preparare le confutazioni. In questa fase, entrambe le squadre prendono i loro appunti dalla fase di attacco/sostegno e iniziano a redigere raccomandazioni ed emendamenti. Annotando i punti chiave su cui potrebbero essere d'accordo.
9. Discorso introduttivo - Dichiarazioni di apertura della squadra avversaria - Spiegare la propria posizione
10. Presenta i tuoi argomenti - Sii conciso e chiaro.
11. Gli oratori d'attacco della squadra affermativa, controbattere gli argomenti della squadra avversaria. Non usare necessariamente argomenti della propria risoluzione, concentrarsi sulla rottura degli argomenti della squadra affermativa.
12. Gli oratori di supporto della squadra avversaria espongono i loro argomenti per sostenere le loro argomentazioni - usare fonti, esempi, ecc.
13. Gli oratori d'attacco della squadra affermativa controbattono ancora una volta a quella avversaria.
14. Gli oratori di supporto della squadra avversaria ripropongono i loro argomenti per sostenere le loro argomentazioni - usare fonti,

	<p>esempi, ecc.</p> <p>15. Dichiarazioni di chiusura da parte degli oratori di chiusura delegati.</p> <p>16. Pausa della squadra per organizzare e preparare le confutazioni. In questa fase, entrambe le squadre prendono i loro appunti dalla fase di attacco/sostegno e iniziano a redigere raccomandazioni ed emendamenti. Annotando i punti chiave su cui potrebbero essere d'accordo.</p> <p>17. Consolidamento e presentazione di emendamenti e raccomandazioni per una risoluzione congiunta che alla fine sarà vantaggiosa per l'argomento.</p> <p>Fase 6. Valutazione post-dibattito di argomenti, analisi del materiale e risultati dell'apprendimento</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Il facilitatore, tramite discussione aperta, potrà porre le seguenti domande: <i>Si prega di notare che il facilitatore può fare qualsiasi altra domanda aggiuntiva.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Come è stato il processo? 2. Hai capito di più sulla politica ora e sull'importanza di questi ruoli nel governo? 3. Hai imparato a discutere? 4. Pensi che il dibattito sia qualcosa che dovrebbe essere insegnato nelle scuole e nelle istituzioni educative formali? 5. Vorresti rifarlo?

EURvoice laboratori curricolari

“Ideatona” della cittadinanza digitale	
TEMATICA	Il numero di strumenti digitali e siti web sta crescendo ogni giorno e abbiamo affrontato una grande sfida - usare gli strumenti dell'ICT in modo efficace - non solo per l'intrattenimento, ma anche per trovare e condividere informazioni, impegnarsi per una buona causa e allo stesso tempo rispettare i principi legali ed etici. Così, con l'ITC, l'individuo e l'intera società sono gradualmente cambiati. L'era digitale sta quindi lentamente creando cittadini digitali che vivono in una società digitale. Quindi, chi può essere considerato un cittadino digitale per definizione? L'obiettivo del workshop è quello di nominare tutti gli elementi della cittadinanza digitale e poi di trovare soluzioni creative su come i problemi che i partecipanti trovano in relazione a questi aspetti specifici della cittadinanza digitale.
ESEMPIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fase: presentazione e discussione - cercando gli elementi della cittadinanza digitale 2. Fase: laboratorio di pensiero progettuale 3. Presentazione dei prototipi e votazione della soluzione migliore
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Idealmente un gruppo grande 24-54 persone. Quando si ha un gruppo più grande, è necessario avere almeno due facilitatori
ETÀ DEL GRUPPO	18-30
DURATA	2,5 - 3 ore (a seconda del numero di partecipanti) 1 ora - presentazione + discussione sugli elementi della cittadinanza digitale

	<p>1 ora - laboratorio di design thinking</p> <p>30/1 ora - presentazioni di gruppo e votazione della soluzione migliore</p>
OBIETTIVI	<p>Gli obiettivi del workshop sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire competenze e imparare cosa significa essere un cittadino digitale, cioè qual è il comportamento appropriato e responsabile quando si usa la tecnologia. ● Pensare in modo creativo e trovare una soluzione fattibile per diversi problemi esistenti relativi agli elementi selezionati di cittadinanza digitale.
PREPARAZIONE	<p>Nella fase di preparazione, è importante che il facilitatore entri nell'argomento e prepari una presentazione interessante per l'inizio del workshop.</p>
MATERIALI	<p>Avrete bisogno di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un computer e un proiettore per la presentazione; - fogli di lavagna a fogli mobili ed evidenziatori per il laboratorio di design thinking; - carte e penne per prendere appunti. I partecipanti dovranno anche avere telefoni cellulari con WiFi o almeno un portatile per gruppo per la fase di design thinking.
ISTRUZIONI	<p>La prima fase del workshop:</p> <p>All'inizio del workshop, il facilitatore prima discute con l'intero gruppo di partecipanti e cercano di nominare i principali elementi e aspetti della cittadinanza digitale (fondamentalmente la domanda è - chi è il cittadino digitale responsabile, di cosa ha bisogno per partecipare digitalmente e quali regole dovrebbe seguire). Il facilitatore idealmente preparerà una breve presentazione in anticipo, che completerà la discussione con i partecipanti con fatti importanti. Ecco i fatti più importanti che dovranno essere discussi:</p> <p>Essere considerato un giusto cittadino digitale va di pari passo con sufficienti competenze digitali e alfabetizzazione mediatica. Un tale</p>

cittadino dovrebbe essere in grado di:

- Usare la tecnologia in modo responsabile, appropriato e competente
- Comprendere, essere in grado di valutare la credibilità e interpretare i contenuti digitali in modo appropriato
- Essere in grado di creare, esplorare e comunicare attraverso strumenti appropriati
- Pensare criticamente alle varie opportunità e sfide etiche che lo spazio digitale comporta
- Comportarsi decentemente nello spazio online e prendere decisioni sicure, responsabili e rispettose verso tutti gli altri
- Aiutare e guidare gli altri nella costruzione delle loro esperienze digitali positive
- Rendersi conto che le nostre azioni di solito hanno conseguenze per gli altri
- Partecipare in un modo che porta al bene comune

Nove elementi di cittadinanza digitale:

1. Accesso digitale

Anche se viviamo nell'era digitale, non tutti hanno lo stesso accesso alla tecnologia. Alcune famiglie o individui non hanno nemmeno un dispositivo. Questo fatto è stato reso evidente soprattutto durante la pandemia di COVID-19, quando gli studenti sono rimasti a casa e sono dovuti passare alle lezioni online. Tuttavia, molti di loro non hanno un computer o un tablet a casa, nel qual caso l'educatore è obbligato a fornire alternative. Quindi, se lavoriamo con una comunità e abbiamo certe richieste su di loro nell'uso delle tecnologie digitali, dobbiamo prima conoscere la loro situazione a casa o a scuola.

2. Commercio digitale

Si tratta di capire come funziona in quanto è essenziale sia per i potenziali venditori che per i clienti. Questo è direttamente collegato al tema della sicurezza quando si usa il denaro nello

spazio digitale.

3. Comunicazione digitale

La comunicazione online è diventata una parte così comune della nostra vita che molte persone non si rendono conto che dovrebbero seguire le stesse regole della comunicazione offline. Nello spazio digitale, c'è molto più bullismo, soprattutto tra bambini e adolescenti, ma la comunicazione inappropriata può essere osservata anche tra gli adulti che hanno iniziato a usare la comunicazione online in età più avanzata e nessuno li ha preparati per questo.

4. Alfabetizzazione digitale

È la capacità di capire le tecnologie e i loro usi. Più le persone sono digitalmente alfabetizzate, più sono in grado di prendere buone decisioni e usare le tecnologie digitali per la crescita personale o sociale. L'alfabetizzazione digitale è anche strettamente legata all'alfabetizzazione mediatica, come la capacità di distinguere le informazioni rilevanti dalle varie bufale e dalla disinformazione.

5. Etica digitale

Il comportamento nello spazio online dovrebbe avere le sue regole. Il comportamento online di persone di tutte le età è spesso fuori controllo, sorgono conflitti, le persone diffondono rabbia e odio attraverso falsi profili e così via. Questo può essere evitato solo con l'apprendimento sistematico e la discussione pubblica su questo argomento.

6. Legge digitale

È legato alla responsabilità delle nostre azioni compiute nello spazio online. Nessuno può comportarsi arbitrariamente e impunemente su Internet. Se, come nella vita reale "offline", anche nello spazio online ci sono regole legali che tutti dovrebbero seguire. Mai prima d'ora il crimine è stato commesso più facilmente che nello spazio online. Il diritto digitale si occupa quindi dei diritti e delle responsabilità che regolano l'uso della tecnologia. Tuttavia, molte persone a volte non sono consapevoli

di infrangere la legge. I reati più comuni sono il furto di identità, l'hacking di account, il cyberbullismo e anche il download e l'uso pubblico di contenuti protetti da copyright (musica, film, immagini).

7. Diritti e obblighi digitali

Il diritto digitale è direttamente collegato ai diritti e ai doveri degli utenti di internet. Si tratta quindi di responsabilità e libertà specifiche che si applicano a tutti nel mondo digitale. Sia i giovani che gli adulti devono essere portati ad essere consapevoli delle possibili conseguenze delle loro azioni online. Se qualcuno è pienamente consapevole dei diritti e delle responsabilità, dovrebbe educare le altre persone di conseguenza.

8. Salute e cura digitale

Riguarda la salute fisica e mentale delle persone legata alla loro presenza nel mondo digitale. Da un lato, la tecnologia ci fornisce una serie di esperienze positive e buone opportunità di ogni tipo, dall'altro, può anche causarci emozioni negative, persino depressione o vari tipi di perdita. Le persone dovrebbero essere consapevoli dei pericoli e cercare il giusto equilibrio tra il mondo online e quello offline. Dovrebbero anche trattare gli altri online in modo da non causare alcun danno alla loro salute fisica o mentale.

9. Sicurezza digitale

Si tratta di misure digitali preventive per garantire la sicurezza di tutti gli utenti. Ogni giorno su Internet, siamo minacciati da vari virus e worm che possono infettare il sistema e causare danni irreparabili ai nostri dispositivi. Tutti dovrebbero essere in grado di prendere misure preventive per eliminare del tutto questa possibilità o per prevenirla il più possibile. Le persone devono essere consapevoli delle conseguenze di possibili attacchi e proteggere se stessi e i loro parenti o amici che sono meno esperti tecnicamente

Potete trovare maggiori informazioni su questi elementi per

esempio qui:

- <https://blog.neolms.com/the-9-elements-of-digital-citizenship-your-students-need-to-know/>
- <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

La seconda fase del workshop:

Nella seconda parte del workshop, verrà utilizzato il metodo del design thinking. È stato originariamente inventato per il mondo degli affari - nonostante questo fatto è un metodo molto utile per diversi campi e supporta lo sviluppo della creatività e dello spirito di squadra dei partecipanti.

Dividerete i partecipanti in gruppi, dove ogni gruppo dovrebbe avere almeno quattro membri. Sta a voi decidere come dividerli, ma è ideale rendere il gruppo diversificato (in termini di nazionalità, età, gruppi target - come i giovani svantaggiati).

Selezionerete quindi un minimo di 6 e un massimo di 9 elementi di cittadinanza digitale (a seconda del numero totale dei partecipanti) e ogni gruppo lavorerà su un'area tematica. Idealmente dovrebbero scegliere l'argomento su cui vorrebbero lavorare.

Il compito di ogni gruppo sarà quello di passare attraverso le cinque fasi del processo di design thinking, la cui essenza è prima di tutto dare un nome al problema o al bisogno e poi passare attraverso diversi passi per arrivare a una soluzione fattibile.

In primo luogo, il facilitatore spiega l'essenza di tutte le fasi di questo metodo. Per esempio, può mostrare un video:

https://www.youtube.com/watch?v=r0VX-aU_T8

Passaggio 1: Comprensione - abbiamo bisogno di comprendere con la situazione delle persone che affrontano alcuni problemi relativi all'argomento che hanno (uno dei 9 elementi). Si cercheranno alcune storie reali di persone che si sono trovate in una situazione difficile legata all'argomento.

Passaggio 2: Definire il problema: Il gruppo sceglierà un problema o un bisogno in base alle storie che hanno trovato. Lo scopo di questo passo è formulare il problema. I partecipanti devono capire le entità interessate così come le cause e gli effetti del problema.

Passaggio 3: Ideare: I partecipanti si concentreranno sulla ricerca di una soluzione per questo problema - lo scopo non è quello di trovare l'unica e la migliore soluzione, ma di trovare quante più idee possibili. 15-20 soluzioni per gruppo.

Passaggio 4: Prototipo: Ogni membro del gruppo ora si prenderà qualche momento per pensare alle idee che ha scritto e penserà a come possono adattarsi alla realtà attuale - la soluzione migliore può essere fondamentalmente la combinazione di qualcosa di nuovo e qualcosa che già esiste. Il gruppo farà un brainstorming e abbozzerà la soluzione finale. I partecipanti devono rispondere a tutti i dettagli pratici della loro soluzione come: "perché, quando, come, stakeholder che vogliono coinvolgere, funzionalità..."

Passaggio 5: Test: Idealmente i partecipanti dovrebbero testare il loro prototipo (soluzione) con il gruppo a cui è destinato. Ma siccome non ci sarà questa possibilità, il test sarà sostituito da una presentazione di gruppo e dal voto segreto per l'idea migliore.

La terza fase del workshop:

Il lancio: i partecipanti presenteranno i loro prototipi - è importante dire loro in anticipo che devono preparare la presentazione in modo interessante e spiegare cos'è il pitching e come funziona. La cosa migliore è chiedere loro di preparare un cosiddetto "discorso da ascensore". Potete trovare le informazioni da queste fonti e molte altre:

- Come fare un Elevator Pitch (con esempi) <https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/how-to-give-an-elevator-pitch-examples>
- Come scrivere un Elevator Pitch (Esempi & Modello di Discorso): <https://zety.com/blog/elevator-pitch>
- Come creare il tuo Elevator Pitch di 30 secondi: https://www.youtube.com/watch?v=Lb0Yz_5ZYzI

	<ul style="list-style-type: none"> Riceveranno il feedback dai mentori e dagli altri partecipanti e uno dei prototipi sarà selezionato come il migliore - tutti, compresi i mentori, voteranno in segreto per la soluzione migliore. La squadra vincente può per esempio ricevere dei regali.
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Alla fine si può chiedere ai partecipanti un feedback e scoprire se hanno apprezzato il lavoro di squadra e se hanno imparato qualcosa di nuovo o acquisito nuove competenze.</p> <p>Il facilitatore può dividere i partecipanti in gruppi o coppie per discutere e riflettere su quale dei nove elementi è secondo loro il più importante/relativo.</p>
<p>SUGGERIMENTI/COMMENTI</p>	<p>Visitate ogni gruppo di tanto in tanto per dare loro qualche consiglio o rispondere alle loro possibili domande.</p> <p>È della massima importanza portare il tema della cittadinanza digitale ai giovani che hanno un accesso molto limitato o nullo all'informatica necessaria e metterli in grado di godere delle opportunità di impegno che questa tecnologia offre. Durante il periodo di preparazione per questo workshop, gli animatori giovanili (o le loro organizzazioni) possono mettersi in contatto con aziende informatiche o fondazioni che lavorano nel campo dell'istruzione e chiedere loro donazioni di vecchi computer (tablet / telefoni) che potrebbero essere utilizzati durante l'attività. Come incentivo per essere più attivi e creare le idee migliori, i giovani partecipanti avranno l'opportunità di vincere questi dispositivi: uno per persona e il numero di coloro che li otterranno dipenderà dal numero di partecipanti e dai dispositivi disponibili. Potrebbe essere possibile negoziare con un'azienda informatica o una fondazione una sponsorizzazione separata per questo concorso.</p>

EURvoice laboratori curricolari

Viaggi in Europa	
TEMATICA	<p>Introduzione di fatti su paesi europei selezionati (in modo divertente e creativo).</p> <p>Per esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'Islanda non ha zanzare. ● All'aeroporto di Bruxelles si compra più cioccolato che in qualsiasi altra parte del mondo. ● La Norvegia ha nominato cavaliere un pinguino. ● La Basilica di San Pietro è la chiesa più grande d'Europa. ● Il Regno di Danimarca è la più antica monarchia d'Europa.
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none"> ● Consapevolezza europea ● Cittadinanza europea ● Aumentare la conoscenza
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	30
ETÀ DEL GRUPPO	15-30 anni
DURATA	50 minuti
OBIETTIVI	Aumentare la conoscenza dell'Europa tra i partecipanti. Stato della democrazia, sistema politico, sistema elettorale di ogni Paese come punto cruciale del workshop.

PREPARAZIONE	Presentazione Power Point
MATERIALI	Presentazione Power Point, proiettore, carte, premi.
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Per raggiungere i giovani con minori opportunità, ci si può avvalere del supporto di organizzazioni o che hanno programmi o che lavorano con specifiche categorie (associazioni di disabili, organizzazioni che si rivolgono ai Rom, agli stranieri, ai migranti, ecc) e magari organizzare il workshop tramite loro. Il workshop potrebbe anche essere realizzato nelle scuole nelle zone rurali tenendo in considerazione orari dei mezzi pubblici e disponibilità.</p> <p>NUMERO DI FACILITATORI: 3-4 (Chiarire le istruzioni, essere onesti, essere precisi, prestare attenzione, essere consapevoli di catturare l'attenzione dei partecipanti, essere sicuri che capiscano tutti i compiti).</p>
ISTRUZIONI	<p>Presentazione di noi stessi. Impiccato - nome delle "compagnie aeree immaginarie" (siamo viaggiatori!) - come introduzione! Mappa vuota Presentazioni Lingue Quiz</p> <p>ADATTAMENTO POTENZIALE: Non si è mai troppo preparati! Rendi la tua presentazione PPT più attraente che a scuola!</p> <p>Puoi trovare informazioni sull'UE qui: https://europa.eu/learning-corner/top-publications_en e sui paesi europei qui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.kids-world-travel-guide.com/europe-facts.html • https://www.farandwide.com/s/europe-facts-a71d7f0a5b164c56 • https://www.farandwide.com/s/facts-every-country-europe-9dcfe11348ac4fa7 <p>FOLLOW-UP Impara nuove cose sui paesi. Scegli il tuo paese preferito dalla nostra presentazione e cerca nuove informazioni interessanti.</p>
RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE	<p>DOMANDA: Hai imparato qualcosa di nuovo? Qual è stato il fatto più interessante che hai imparato? È stato utile? Ti è piaciuto? Se no, cosa potrebbe essere migliorato? VALUTAZIONE: Al termine del workshop chiedere cosa ha funzionato e che cosa è mancato. Come potrebbe essere</p>



migliorato? Come vi siete sentiti durante il workshop? La presentazione era abbastanza chiara fin dall'inizio? Le domande di valutazione sono state date ai partecipanti per valutare noi, come pari, e a noi, per valutare noi stessi.

EURvoice laboratori curriculari

Partecipazione inclusiva	
TEMATICA	Il workshop è progettato specialmente per gli animatori giovanili, la cui ambizione è quella di lavorare con i giovani svantaggiati. Ci sono molte forme di svantaggio e i giovani affrontano molti ostacoli nella società, che molte volte non permettono loro di partecipare pienamente a diverse aree della vita sociale. Lo scopo di questo workshop è quello di introdurre i partecipanti ai problemi affrontati dai giovani svantaggiati e di esplorare strumenti adatti per una loro più facile partecipazione. Il workshop include anche una forma di gioco di ruolo, che permetterà ai partecipanti di entrare in empatia con le persone svantaggiate e trovare una soluzione alla loro situazione.
ESEMPIO	<p>1° Fase: Introduzione al tema dei giovani svantaggiati/giovani con meno opportunità</p> <p>2a fase: Quali strumenti possono facilitare la partecipazione dei giovani svantaggiati? I partecipanti discuteranno e cercheranno la risposta.</p> <p>3a fase: Gioco di ruolo - Risolvere la situazione di Anna, Maometto o Peter! I partecipanti cercheranno di trovarsi nella situazione di un giovane proveniente da un ambiente svantaggiato.</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Idealmente 15-40, ma se si tratta di un gruppo più grande (più di 15 persone), si raccomandano due facilitatori
ETÀ DEL GRUPPO	18-nessun limite
DURATA	1a fase: 40 minuti

	<p>2a fase: 30 minuti</p> <p>3a fase: 50 minuti</p>
OBIETTIVI	<p>Gli obiettivi principali del workshop sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rendere i partecipanti consapevoli della diversità degli ostacoli che i giovani svantaggiati/giovani con meno opportunità affrontano in termini di partecipazione. - Far conoscere ai partecipanti i diversi tipi di strumenti online che rendono la partecipazione più facile, non solo per i giovani svantaggiati. <p>Sostenere il senso di empatia nel lavoro di squadra, la creatività e le capacità di gestione.</p>
PREPARAZIONE	<p>Il facilitatore/i dovrebbe prepararsi in anticipo e approfondire l'argomento, preparare le presentazioni.</p>
MATERIALI	<p>I facilitatori devono preparare carte, fogli a fogli mobili, penne, evidenziatori, computer e proiettore per la presentazione.</p>
SUGGERIMENTI/COMMENTI	<p>La sessione può essere facilmente adattata all'ambiente online. Ma è necessario utilizzare gli strumenti di comunicazione che hanno la possibilità di creare una breakout room (per esempio Zoom o MS Teams, ma ce ne sono altri). Quando si lavora in gruppo nelle breakout room, i partecipanti possono usare Jamboard, che è uno strumento gratuito di Google per prendere appunti (in sostituzione della carta a fogli mobili).</p>
ISTRUZIONI	<p>1° Fase: Introduzione al tema dei giovani con meno opportunità. In primo luogo, il facilitatore chiede ai partecipanti di formare delle coppie e discutere le seguenti domande per 10 minuti: A) Quali tipi di giovani con meno opportunità conosciamo? B) Quali forme di ostacoli incontrano questi gruppi in termini di partecipazione nella vostra città?</p> <p>Suggerimento per il facilitatore:</p> <p>La domanda B potrebbe considerare il "paese" invece della città. Dipende dal tipo di portata che volete dare alla discussione. Ci si</p>

	<p>concentra di più sulla situazione locale o nazionale?</p> <p>Successivamente, il facilitatore discuterà con i partecipanti ciò che hanno elaborato e mostrerà una presentazione preparata, in cui saranno spiegati tutti i tipi di svantaggi e soprattutto come influenzano la partecipazione dei giovani. Esempi specifici dalla pratica saranno un buon complemento.</p> <p>Suggerimento sulle risorse che il facilitatore potrebbe utilizzare per preparare la presentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I GIOVANI E L'AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE: https://www.un.org/development/desa/youth/wp-content/uploads/sites/21/2018/12/WorldYouthReport-2030Agenda.pdf • Giovani con meno opportunità: https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho/ • Inclusione dalla A alla Z: https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionpublications/inclusionatoz/ • Come la mobilità influenza i gruppi di inclusione: https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionresearch/mobilityeffects/ <p>2a fase: Lo scopo di questa sezione è di mostrare ai partecipanti i diversi tipi di strumenti e metodi che possono aiutare i giovani svantaggiati a partecipare in diversi modi. Questi giovani di solito non hanno idea delle opportunità che hanno, ma se gli animatori giovanili le conoscono, possono più facilmente rivolgersi ai giovani svantaggiati e renderli consapevoli di ciò di cui possono beneficiare. Ci sono molti strumenti e approcci innovativi che promuovono la partecipazione, che possono anche essere trovati sulla mappa interattiva delle risorse EURvoice (https://eurvoice.net/#/en/resources-map). È necessario che il facilitatore prepari una breve presentazione, in cui presenterà</p>
--	--

esempi di buone pratiche di strumenti utili e diverse banche dati ricercabili. Per esempio, possono trarre ispirazione da questo sito web:

<https://www.worldsummitawards.org/wsa-awards/winners/?fbclid=IwAR2WaoGbufyxxosilspLssblt9cb-2ufljHRgEwz2sSVoeYApPSSu2S1l8#?category=2&> . Lì è possibile

trovare una serie di strumenti di partecipazione sotto la categoria " Governo e impegno dei cittadini ". Prima di mostrare la presentazione, il facilitatore invita i partecipanti a formare un trio e a discutere per 10 minuti su cosa potrebbe facilitare la partecipazione dei giovani svantaggiati. Poi li invita a condividere le loro opinioni con l'intero gruppo e modera la discussione.

3^a fase: L'ultima parte del workshop sarà un gioco di ruolo con l'obiettivo di mettersi nei panni di una giovane con meno opportunità e aiutarla a trovare una soluzione al suo problema. Il facilitatore dovrebbe dividere i partecipanti in gruppi in modo che ogni gruppo abbia 4-6 persone, e considerare di bilanciare i gruppi in base al sesso, alla nazionalità, all'età, ecc. Ad ogni gruppo verrà dato un compito uguale o diverso, il cui scopo sarà quello di cercare di risolvere la situazione del giovane con meno opportunità. Ai partecipanti verranno presentate le seguenti situazioni:

1. 1. *"Anna è una ragazza di 19 anni che viene da un povero insediamento rom alla periferia di una piccola città. È molto attiva e fa volontariato al centro ricreativo locale da quando aveva 16 anni. Anna incontra molti bambini della comunità che non hanno a casa i libri e i computer necessari, specialmente per studiare online durante una pandemia. Anna vorrebbe aiutare a ottenere una biblioteca e diversi computer portatili per il centro, ma non sa come fare e chi contattare. Cerca di progettare un piano realizzabile su come Anna può raccogliere fondi per la sua idea e allo stesso tempo sensibilizzare il pubblico su questo argomento".*
2. 2. *"Peter, 18 anni, viene da una piccola città in una regione remota con un alto tasso di disoccupazione. Vorrebbe tanto trovare un lavoro part-time con i suoi amici, ma si rende conto*

che non ha esperienza e che c'è poco lavoro nella regione. Purtroppo, non ci sono abbastanza opportunità educative in città per acquisire nuove competenze che lo renderebbero più prezioso per il mercato del lavoro. Tutti i corsi e la formazione che ha trovato costano molto. Vorrebbe aiutare se stesso e i suoi coetanei aiutando a organizzare tali attività educative in città. Ma non sa come fare e chi contattare. Cerca di progettare un piano realizzabile su come Peter può portare tali attività in città e allo stesso tempo sensibilizzare il pubblico su questo argomento".

3. *3. "Muhammad è un immigrato afgano di 24 anni che vive nell'UE da diversi anni. Voleva andare all'università, ma non poteva permetterselo perché la sua famiglia aveva bisogno di soldi, così ha trovato un lavoro in una fabbrica locale. Muhammad è triste per il fatto che la sua comunità affronta quotidianamente attacchi personali e sui social media, la gente spesso li inganna e non ha le giuste informazioni. Gli piacerebbe molto condurre una campagna di sensibilizzazione in città, in cui presentare la sua cultura alla comunità di maggioranza e avere un dialogo amichevole con loro attraverso una serie di attività educative. Tuttavia, non sa come farlo, dove trovare le risorse o chi contattare. Cerca di progettare un piano realizzabile su come Muhammad può portare tali attività in città e allo stesso tempo sensibilizzare il pubblico su questo argomento sui social media".*

Ogni gruppo avrà le stesse domande da risolvere:

- Chi può contattare con una richiesta di aiuto?
- Come si rivolgerà alle persone/istituzioni indicate? Quali strumenti digitali può usare? Come si può far conoscere il problema al grande pubblico?

Infine, tutti i gruppi presentano le loro idee.

**RAPPORTO FINALE
E VALUTAZIONE**

Il facilitatore riceverà un feedback e valuterà il lavoro di squadra di ogni gruppo. Alla fine del workshop i partecipanti dovrebbero valutare cosa hanno imparato e se hanno più familiarità con i modi per coinvolgere i giovani svantaggiati nel processo di partecipazione. Le seguenti domande possono aiutare a facilitare la discussione:

- 1) Chi può essere considerato un giovane con meno opportunità?
- 2) Sei rimasto sorpreso da alcune informazioni che sono state discusse?
- 3) Come possiamo contribuire a rendere la partecipazione più facile per i giovani con meno opportunità?
- 4) Qual è l'informazione più importante che hai tratto da questa sessione?
- 5) Hai qualche idea sulla campagna o sull'evento specifico che potrebbe aiutare i giovani con meno opportunità?
- 6) Perché è importante l'inclusione?

EURvoice laboratori curricolari

Migliora la tua comunità!	
TEMATICA	I giovani spesso non sono consapevoli di quanto facilmente possano contribuire a un cambiamento positivo nella loro comunità e di quanto possa essere facile prendere un'iniziativa. All'inizio, i partecipanti prenderanno confidenza con il volontariato e le sue diverse forme. Discuteranno perché è importante essere proattivi e interessati alla comunità e alla società in cui viviamo. Ogni individuo ha il potere di contribuire a un cambiamento positivo, e ogni piccola cosa conta. I partecipanti lavoreranno sull'identificazione dei bisogni della loro comunità e poi disegneranno il loro progetto.
ESEMPIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discussione sul volontariato + Identificazione dei bisogni delle nostre comunità 2. Presentazione degli schemi dei progetti di base 3. Workshop - crea il tuo progetto personale che aiuterà la tua comunità
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	15-50, quando il gruppo è più grande di 15 persone, sarà necessaria la presenza di due facilitatori
ETÀ DEL GRUPPO	15-30
DURATA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discussione sul volontariato + Identificazione di ciò di cui le nostre comunità hanno bisogno: 45 minuti 2. Presentazione degli schemi di base dei progetti e della gestione dei progetti: 30 minuti

	<p>3. Workshop - crea il tuo progetto personale che aiuterà la tua comunità: 45 minuti</p> <p>4. Presentazioni e discussioni: 30 minuti</p>
OBIETTIVI	<p>Gli obiettivi del workshop sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rendere i partecipanti consapevoli dell'importanza e delle forme di volontariato ● Aumentare la loro capacità di identificare i bisogni della comunità ● Aiutarli ad acquisire le competenze di base nel campo della gestione dei progetti e della raccolta di fondi e quindi contribuire a costruire un cambiamento positivo nelle comunità in cui viviamo.
PREPARAZIONE	<p>I facilitatori dovrebbero approfondire l'argomento in anticipo e preparare presentazioni ed esempi di buone pratiche.</p>
MATERIALI	<p>I facilitatori dovranno preparare un computer, un proiettore, carte a fogli mobili, cancelleria, evidenziatori, piccole carte adesive</p>
ISTRUZIONI	<p>Fase 1: Lo scopo della prima fase è quello di far conoscere ai partecipanti il concetto di volontariato. Può assumere molte forme di cui le persone potrebbero non essere consapevoli. All'inizio, i partecipanti riceveranno alcuni piccoli foglietti adesivi e avranno 5 minuti per scrivere su un pezzo di carta quali tipi di attività immaginano sotto il volontariato, e sull'altro foglio perché il volontariato è importante. Successivamente, ognuno condividerà le proprie opinioni con l'intero gruppo e il facilitatore modererà la discussione. La discussione di gruppo sarà completata da una presentazione del facilitatore che spiegherà le principali forme di volontariato, la sua importanza per la società e per lo sviluppo sostenibile delle nostre comunità, così come gli esempi di buone pratiche (cioè vari progetti di volontariato dei giovani in tutto il mondo). Un video di un'iniziativa di volontariato giovanile di successo può anche essere bello da mostrare. Il facilitatore può prendere le informazioni, per esempio, dalle seguenti pubblicazioni che</p>

trattano questo argomento:

- Pratiche di volontariato nel ventunesimo secolo: <https://www.unv.org/publications/21st-century-volunteering-practices>
- Il volontariato e i suoi sorprendenti benefici: <http://www.volunteercentre.info/wp-content/uploads/2019/05/Volunteering-and-its-Surprising-Benefits.pdf>
- Capire il ruolo del volontariato nella creazione dell'inclusione sociale: <http://swcrc.ca/wp-content/uploads/2013/09/Understanding-the-Role-of-Volunteerism-in-Creating-Social-Inclusion-Final-Report-for-SWCRC-September-2011.pdf>
- 5 tipi di volontariato: <https://livelearn.ca/article/community-circles/5-types-of-volunteer-work/>
- Attività di volontariato: <https://www.volunteer.ie/volunteers/volunteering-activities/>

Fase 2: Nella parte successiva, i partecipanti impareranno a conoscere i format di progetto che saranno in grado di scrivere e implementare da soli, perché lo scopo di questi è quello di coinvolgere i giovani in tutte le fasi del progetto per ottenere nuove competenze - in particolare sui progetti del Corpo Europeo di Solidarietà. Il facilitatore prepara una presentazione che aiuta a spiegare in cosa consiste il progetto di solidarietà, quali sono i risultati ideali del progetto e come si presenta il modulo di domanda. Successivamente, passano attraverso le fasi di preparazione, attuazione e valutazione e i loro passaggi. Infine, il facilitatore può mostrare dei video - esempi di progetti di successo. Le informazioni possono essere prese dalle seguenti fonti:

- Guida al Corpo Europeo di Solidarietà 2021- https://europa.eu/youth/sites/default/files/european_solidarity_corps_guide_2022.pdf

Fase 3: Workshop. Dividere i partecipanti, con qualsiasi metodo, in gruppi di 4-6 persone. Il loro primo compito è quello di

	<p>pensare individualmente ai bisogni della loro comunità - cioè cosa vedono come carenze e spazi di miglioramento nella loro città, regione o scuola, ecc. Poi fanno un brainstorming insieme e decidono come gruppo per un bisogno della comunità che elaboreranno nella fase successiva. Nell'ultima fase cercheranno di disegnare una bozza di un progetto di solidarietà su misura per i bisogni della comunità scelta.</p> <p>Fase 4: Presentazione dei progetti - ogni gruppo presenterà la propria proposta in plenaria e riceverà un feedback dai facilitatori e dagli altri partecipanti.</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Alla fine, il facilitatore può dividere i partecipanti in piccoli gruppi o coppie, e loro possono valutare e parlare per esempio di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Come hanno apprezzato il lavoro di squadra 2) Quale valore hanno imparato 3) Perché è così importante fare qualcosa per la nostra comunità 4) Qual è l'effetto più importante del volontariato
<p>SUGGERIMENTI/COMMENTI</p>	<p>Se alcuni dei progetti presentati saranno molto interessanti, il facilitatore potrà parlare con quei gruppi separatamente e sostenerli nel trovare come possono ottenere sovvenzioni per implementarli.</p> <p>Le sessioni possono essere facilmente adattate all'ambiente online. Ma è necessario utilizzare gli strumenti di comunicazione che hanno la possibilità di creare stanze di pausa (per esempio Zoom o MS Teams, ma ce ne sono altri). Quando si lavora in gruppo nelle breakout room, i partecipanti possono usare Jamboard, che è uno strumento gratuito di Google per prendere appunti (in sostituzione della carta a fogli mobili).</p>

EURvoice laboratori curricolari

Fai felici i tuoi anziani	
CONTESTO	<p>L'assistenza agli anziani, o semplicemente l'assistenza agli anziani (conosciuta anche in alcune parti del mondo di lingua inglese come <i>aged care</i>), serve i bisogni e le necessità dei cittadini anziani. Comprende la vita assistita, l'assistenza diurna per adulti, l'assistenza a lungo termine, le case di cura (spesso chiamate assistenza residenziale), l'assistenza in <i>hospice</i> e l'assistenza domiciliare. A causa della grande varietà di bisogni di assistenza agli anziani e delle prospettive culturali sugli anziani, include una vasta gamma di pratiche e istituzioni. Per esempio, l'assistenza agli anziani gestita dal governo è raramente utilizzata in molti paesi asiatici, dove le generazioni più giovani spesso si prendono cura degli anziani.</p> <p>L'assistenza agli anziani enfatizza le esigenze sociali e personali dei cittadini anziani che desiderano invecchiare con dignità pur avendo bisogno di assistenza nelle attività quotidiane e nell'assistenza sanitaria. Gran parte dell'assistenza agli anziani non è retribuita.</p>
TEMATICA	<p>Il workshop è destinato ai minori e ai giovani adulti.</p> <p>L'obiettivo di questo workshop è quello di incoraggiare i giovani a sostenere i loro anziani organizzando attività divertenti nelle case di riposo e quindi offrire loro un momento piacevole.</p>
ESEMPIO	<p>Il workshop è diviso in due parti: la prima attività è una visita ad una casa di riposo. In una seconda fase, viene organizzato un momento di riflessione e brainstorming in modo che i giovani possano dare le loro idee su ciò che potrebbe essere messo in atto per dare un po' di felicità agli anziani.</p>
COMPOSIZIONE DEL	<p>Da 4 persone a 20 persone - ci possono essere anche più facilitatori o</p>

GRUPPO	cosiddetti <i>peer coach</i> coinvolti
ETÀ DEL GRUPPO	12-25
DURATA	6 ore
OBIETTIVI	La definizione di comunità è "un gruppo sociale i cui membri vivono insieme, o hanno beni o interessi comuni". Lo scopo stesso del vivere insieme è quello di fare tutto il possibile affinché ognuno trovi il suo posto e si senta bene. Purtroppo, accade che alcune persone in ogni comunità si sentano escluse o dimenticate, e queste sono più spesso gli anziani. Pertanto, l'obiettivo di questo workshop sarà quello di sensibilizzare e incoraggiare i giovani ad agire per i loro anziani.
PROGRAMMA	<p>09:00-09:30 Registrazione, presentazione dei partecipanti e presentazione del workshop</p> <p>09:30-12:00 Prima attività (Visita di una casa di riposo)</p> <p><i>se è necessario il trasporto per arrivare, occorre calcolare il tempo extra necessario</i></p> <p>La visita dovrebbe essere pianificata con largo anticipo - parlate con il responsabile del centro per i dettagli e fate voi stessi una visita preliminare prima di attuare la</p> <p>12:00-13:00 Pranzo con i membri della casa di riposo</p> <p>13:00-14:00 Seconda attività (dibattito e brainstorming)</p> <p>14:00-15:00 Debriefing e valutazione</p>
MATERIALI	Carte per lavagna a fogli mobili e pennarelli di diversi colori
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Tutti i partecipanti devono essere preparati a gestire le difficoltà quando visitano le persone anziane.</p> <p>- Parlare lentamente e ad alta voce</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Essere educati e calmi - Ascoltare attentamente - Cercare di trovare somiglianze e punti in comune nelle rispettive vite
<p style="text-align: center;">ISTRUZIONI</p>	<p><u>Prima attività</u> = La prima attività è molto speciale perché è una visita ad una casa di riposo. Lo scopo di questa visita è quello di far capire la dura realtà di ciò che gli anziani passano ogni giorno. Sono molto ben curati dal punto di vista medico, ma è spesso difficile per queste strutture organizzare attività per mancanza di tempo e/o di denaro.</p> <p><u>Seconda attività</u> = Dopo la visita della struttura, verrà organizzato un brainstorming e una discussione tra i membri del laboratorio. Si chiederà ai giovani di pensare a cosa vorrebbero realizzare all'interno della struttura e a cosa pensano di poter apportare: proporre l'organizzazione di un corso di cucina settimanale? Proporre l'organizzazione di una gara settimanale di giochi da tavolo? Proporre di venire una volta alla settimana solo per passare del tempo con loro e parlare? L'istruttore dovrebbe far capire loro che tutto è possibile e che anche il più piccolo contributo può davvero cambiare la loro vita!</p> <p>= Lo scopo di questa attività è di incoraggiare i giovani a farsi coinvolgere dai loro anziani.</p> <p>Ecco alcuni consigli pratici per sostenere gli anziani:</p> <p>1. Stare a contatto</p> <p>Telefona ai tuoi parenti e amici più anziani e chiedi se hanno bisogno di qualcosa e fagli sapere che, se è così, puoi aiutarli. E mentre sei al telefono, perché non fai una chiacchierata?</p> <p>Potresti organizzare un turno con altri familiari e amici per assicurarti che qualcuno li chiami regolarmente per vedere se stanno bene.</p> <p>Questo potrebbe anche essere un momento utile per introdurre parenti e amici anziani alla tecnologia che potrebbe rivelarsi utile durante questo periodo, come Skype o FaceTime.</p>

	<p>2. Dare una mano</p> <p>Se ti senti bene, perché non ti offri di ritirare la spesa per un vicino o un parente anziano che potrebbe non essere in grado o è troppo preoccupato per andare a fare la spesa? Se stai aiutando qualcuno che si sta isolando o proteggendo, assicurati di lasciare la spesa sulla soglia di casa sua, bussala alla sua porta e fai un passo indietro mentre ti assicuri che la riceva in sicurezza. Assicurati di stare sempre a 2 metri da loro.</p> <p>Potresti aiutare una persona anziana che vive più lontano da te e non ha familiarità con la tecnologia facendo un acquisto online per lei. Vale la pena controllare prima di offrirti di farlo, però, perché alcuni servizi hanno sospeso le consegne a causa della domanda eccessiva.</p> <p>3. Mostra che ti importa</p> <p>Perché non fare cartoline fatte in casa (che è un grande progetto da fare con i bambini), mandare una cartolina, anche inviare piccoli regali per tenere alto il morale delle persone o semplicemente scrivere una buona lettera vecchio stile a un amico o parente anziano?</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Lo scopo del debriefing è di vedere se il workshop ha cambiato la mentalità dei giovani verso i loro anziani:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eravate consapevoli della realtà dei loro anziani prima della visita alla casa di riposo? - Questa visita vi ha fatto venire voglia di agire più concretamente per loro? - Se sì, perché? E come? Se no, perché? - Vuoi aggiungere qualcosa per rendere il laboratorio ancora più completo e interessante? - Ti è piaciuta l'esperienza? - Se sì, perché? Se no, perché no?

EURvoice laboratori curricolari

Alfabetizzazione mediatica e democrazia	
TEMATICA	Educare le persone all'alfabetizzazione mediatica permetterà loro di diventare cittadini più attenti e consapevoli. Identificare i discorsi d'odio, la propaganda politica e sociale e la valutazione costruttiva del ruolo dei media. Valori europei
ESEMPIO	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizzazione mediatica • Alfabetizzazione ai media digitali • Perché è importante per i processi democratici • Educazione non formale • Competenze digitali
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Da 5 a 15 giovani 1 facilitatore
ETÀ DEL GRUPPO	17-30 anni
DURATA	3 ore
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i fondamenti dell'alfabetizzazione mediatica, come la disinformazione ostacola i corretti processi democratici • Obiettivi di alfabetizzazione mediatica • Ricerca, analisi articoli • Capacità di presentazione
PREPARAZIONE	Introduction to Media Literacy: Crash Course Media Literacy #1 https://en.unesco.org/sites/default/files/milweek17_irina_zhilavskaya.pdf

	https://www.getbadnews.com/#intro https://www.getbadnews.com/#intro
MATERIALI	Computer portatile, proiettore, fogli grandi, penne, carta
SUGGERIMENTI/COMMENTI	Fare domande per il video, provocazione
ISTRUZIONI	<p>All'inizio, il facilitatore può approfondire l'argomento usando questo sito: https://www.common sense media.org/news-and-media-literacy/what-is-media-literacy-and-why-is-it-important</p> <p>Una volta che il facilitatore introduce le ragioni per cui l'alfabetizzazione mediatica è fondamentale per prendere decisioni informate e valutare correttamente i processi democratici, può procedere mostrando il video: Introduction to Media Literacy: Crash Course Media Literacy #1</p> <p>e fare pausa in determinati momenti per fare domande ai partecipanti.</p> <p>Più precisamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 0:22 . A questo punto, il facilitatore può fare una pausa e chiedere al gruppo quante ore hanno trascorso consumando i media e seguire chiedendo su quale piattaforma passano più tempo. 2. 3:39 . Questa è un'altra abilità che i partecipanti adotteranno. Le cosiddette lenti di alfabetizzazione mediatica sono uno strumento che useranno ogni volta che guardano i media. Chiedete loro di iniziare a usarle il prima possibile, anche dopo aver lasciato i workshop. Mentre camminano o fanno i pendolari verso casa. 3. 9:36. A questo punto, il facilitatore chiede ai partecipanti in primo luogo, se si considerano creatori di media (in base a ciò che il video ha detto finora - è probabile che lo siano -) e se si sentono responsabili dei media che creano <p>Il video sarà sufficiente nella maggior parte dei casi come corso accelerato di alfabetizzazione mediatica senza dover leggere molto sull'argomento. Non c'è bisogno di vedere gli altri video al momento, ma</p>

si consiglia di seguire queste serie per apprendere più contenuti in maniera autonoma.

Per analizzare e valutare i media, il facilitatore introdurrà la seguente lista di controllo:

Table 1
Some Media Literacy Questions

- ✓ **Authorship:** Who made this message?
- ✓ **Purpose:** Why was this made? Who is the target audience (and how do you know)?
- ✓ **Economics:** Who paid for this?
- ✓ **Impact:** Who might benefit from this message? Who might be harmed by it? Why might this message matter to me?
- ✓ **Content:** What is this about (and what makes you think that)? What ideas, values, information, and/or points of view are overt? Implied? What is left out of this message that might be important to know?
- ✓ **Technique:** What techniques are used? Why are those techniques used? How do they communicate the message?
- ✓ **Credibility:** Is this fact, opinion, or something else? How credible is this (and what makes you think that)? What are the sources of the information, ideas or assertions?

Autorizzazione: Chi è l'autore o il gruppo di autori? C'è un autore? Quali sono le loro credenziali, qual è il loro background (accademico e o professionale)? Hanno avuto opinioni molto diverse durante qualche altra situazione politica?

Scopo: Qual era la ragione dietro la creazione dei media? Prendete in considerazione il tempo, la situazione, i media sono stati creati.

Economia: Da dove vengono le entrate? Se è un'agenzia di notizie online, chi li paga? Si basano sugli annunci? Allora quali annunci? Se sono di proprietà privata, allora chi è il proprietario (sono collegati a un partito politico o hanno qualche influenza). Lo schema comune è seguire il denaro per vedere chi sta spingendo i messaggi che vogliono spingere.

Impatto: A volte lo scopo di un media potrebbe essere diverso dall'impatto che ha. Un articolo potrebbe essere scritto difendendo per esempio i diritti delle Trans, ma nel farlo li travisano e finiscono per provocare una denuncia contro di loro. A volte, l'effetto del media non può essere previsto in anticipo, tuttavia è importante analizzare il contraccolpo una volta che è stato pubblicato.

Contenuto: I creatori di media codificano i loro media con varie idee e opinioni che possono essere sottili (nello sfondo, negli sponsor o nei

referimenti) mentre altri annunciano le loro intenzioni in modo più diretto. Concentrati anche su quali immagini usano e se omettono certe cose.

Tecnica: Che vocabolario usano nella loro scrittura? Che colori o temi usano nelle loro immagini, che immagini usano nei loro articoli? È fatto per più accademici e intellettuali? Stanno cercando di comunicare ad un certo pubblico? Usano lo slang?

Credibilità: Citano le loro fonti? Usano citazioni? Prendono intenzionalmente citazioni o statistiche nel contesto sbagliato? Le fonti/citazioni nei media portano effettivamente alla fonte? Non usano fonti? L'autore è un esperto? È pubblicato in una rivista rispettabile?

Attività 1)

Chiedete ai partecipanti (individualmente se sono meno di 6-7, o in gruppo di 8 o più partecipanti) di trovare qualsiasi media - fate un riferimento al video Crash Course 1:21 su tutti i possibili tipi di media - e usare la lista di controllo. Trovate tutti gli elementi menzionati sopra, scriveteli su carta e presentateli agli altri. Possono trovare un media che sia un buon esempio (copre tutti i punti di controllo) o uno che sia un cattivo esempio (non copre i punti di controllo)

Tempo assegnato: 30 minuti per la ricerca, 30 minuti per la presentazione, tuttavia questo può essere regolato a seconda del numero di partecipanti.

Attività opzionale (fortemente incoraggiata): invitare i partecipanti a creare/identificare dei media (qualsiasi cosa vogliano) che rappresentino tutti i punti elencati sopra. Per esempio, possono scrivere un articolo, un video, un'infografica, un esempio di pubblicità, memi, podcast, ecc.

Gli argomenti dovrebbero riguardare l'alfabetizzazione mediatica, ma questa opzione di scelta può essere lasciata al facilitatore (youth worker). Argomenti suggeriti: Alfabetizzazione mediatica e democrazia, Alfabetizzazione mediatica ed educazione, Alfabetizzazione mediatica digitale, Alfabetizzazione mediatica e sicurezza elettronica.

	<p>Inoltre, potranno scrivere un articolo sulla situazione dell'alfabetizzazione mediatica nel loro paese. Raccomandazioni: seguire la lista di controllo e assicurarsi di coprire tutte le aree.</p> <p>Durata dell'attività: 45 minuti per la ricerca e la scrittura, 30 minuti per la presentazione.</p> <p>La presentazione può essere fatta in diversi modi a seconda delle capacità dei partecipanti. Piattaforme come Prezi, Power Point, Adobe Pdf, Canva. I partecipanti che hanno difficoltà di apprendimento potranno fare coppia con un'altra persona.</p> <p>Attività 2: A questo punto i partecipanti hanno capito i principi della creazione responsabile dei media e a cosa prestare attenzione, per contrastare e capire quanto sia facile fare il contrario!</p> <p>Ai partecipanti verrà chiesto di usare i loro telefoni o computer portatili e di andare sul sito web https://www.getbadnews.com/#intro . Attraverso questo sito si possono creare titoli <i>clickbait</i> e pubblicare notizie false. Si tratta di uno strumento per “disinnescare” il workshop e terminarlo con un umore leggero e comico e allo stesso tempo essere competitivi. Alla fine i giocatori ottengono un punteggio in base a quanto sono stati bravi a creare cattive notizie!</p> <p>SOLO PER L'USO ONLINE:</p> <p>Un ulteriore vantaggio di questo workshop è che si può organizzare interamente online. In questo caso si prega di utilizzare Google Jamboard</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Domande per i partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● È stato un modo divertente di imparare la Media Literacy? ● Adotterai gli obiettivi di alfabetizzazione mediatica digitale nella tua vita quotidiana? Pensi di poter influenzare gli altri ad usarle? ● Capisci l'importanza di mettere in discussione ciò che consumiamo? ● Sei un produttore di media senza saperlo?

EURvoice laboratori curricolari

Incontrando le Istituzioni	
TEMATICA	Dialogo e partecipazione, simulazione, educazione non-formale
ESEMPIO	<p>“Incontrando le Istituzioni” è un gioco di educazione non formale basato su due obiettivi fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aiutare i partecipanti a conoscere i diversi argomenti discussi (l'importanza della democrazia, la libertà personale, la parità di genere, l'equità sociale); - migliorare le abilità dei partecipanti nel lavorare in gruppo e metterli in situazioni in cui possono negoziare, discutere, formare posizioni individualmente e in gruppo. <p>Grazie alla metodologia partecipativa incoraggia i partecipanti a organizzarsi in gruppi dove possono esprimere le loro opinioni politiche, e difenderle imparando l'importanza del dialogo e la diversità di opinioni e prospettive nella vita quotidiana.</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Da 25 a 30. Si raccomanda di costruire il gruppo basandosi su un numero minimo fissato in 20 partecipanti.
ETÀ DEL GRUPPO	I partecipanti devono avere un'età compresa tra i 18 e i 30 anni.
DURATA	La durata del workshop è di circa 60 minuti.

<p>OBIETTIVI</p>	<p>L'obiettivo generale del workshop è quello di presentare ai partecipanti il vero significato della partecipazione attraverso un gioco di educazione non formale in cui si adottano opinioni diverse e si impara a rispettare quelle opposte e a dialogare.</p> <p>Intende anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire la comprensione reciproca tra i giovani di diverse comunità attraverso l'inclusività, l'impegno costruttivo e il networking, con conseguente riduzione dei pregiudizi, degli stereotipi, del razzismo, della xenofobia, delle situazioni di conflitto tra i partecipanti e i cittadini delle rispettive comunità; • Ridurre le barriere che ostacolano i giovani cittadini nella partecipazione attiva.
<p>PREPARAZIONE</p>	<p>La preparazione del workshop richiede l'allestimento della sala con tavoli e sedie. Questi allestimenti saranno separati su due linee in quanto rappresenteranno due diverse correnti e due diverse "visioni".</p> <p>Ogni tavolo dovrà essere dotato di cancelleria, una lavagna a fogli mobili per ogni gruppo e penne colorate o pennarelli.</p> <p>Si consiglia di preparare in anticipo i cartelloni che indicheranno le due correnti e che saranno collocati sulle due diverse linee.</p>
<p>MATERIALI</p>	<p>Materiale utile per la realizzazione dell'attività: alcuni tavoli e in ugual numero sedie, post-it, lavagne a fogli mobili, piccoli poster, cartelli o pannelli che indicano i nomi dei gruppi: governo e opposizione.</p>
<p>SUGGERIMENTI/COMMENTI</p>	<p><i>La gestione del tempo è fondamentale, per incoraggiare lo scambio di feedback al termine dell'attività.</i></p> <p><i>Il facilitatore deve assicurarsi che tutti partecipino attivamente alla simulazione.</i></p> <p><i>I temi dovrebbero essere scelti sulla base di argomenti attuali o fortemente sentiti dai giovani.</i></p>

ISTRUZIONI

Un facilitatore con un adeguato bagaglio culturale, con esperienza in attività non formali e di educazione per i giovani, gestirà l'attività e i gruppi. Prima dell'inizio ufficiale dell'attività verrà fatta una descrizione dettagliata dei laboratori. Infatti, in questa FASE PRELIMINARE, il facilitatore dovrà presentare il laboratorio, le attività previste, il ruolo dei partecipanti, le regole e le condizioni di partecipazione, i risultati previsti.

Dopo di che, in una SECONDA FASE, il facilitatore dividerà i partecipanti in quattro gruppi, due gruppi a sinistra saranno i gruppi del governo e adotteranno una posizione, e gli altri a destra adottano l'opinione dell'opposizione.

Nella FASE DI ATTUAZIONE (o TERZA FASE) il facilitatore porrà una domanda su un argomento specifico quali:

- Politiche di sostenibilità (cambiamento climatico),
- Uguaglianza di genere e diritti umani,
- Eutanasia e libertà di decidere quando morire,
- Privacy online e lotta alle fake news
- Riforma dell'istruzione
- Abbassamento del voto per l'invecchiamento a 14 anni
- Migrazione e accoglienza dei migranti, diritti e doveri degli Stati
- Incidenti sul lavoro e diritti dei lavoratori
- Diritti alla salute e alle cure
- Di quali opportunità e strumenti hanno bisogno i giovani per influenzare il processo decisionale democratico e sociale?
- Quali cambiamenti della società ti preoccupano e di cosa hai bisogno per adattarti a tali cambiamenti?
- Pensi che la democrazia sia un buon sistema politico?
- Pensi che le buone politiche giovanili dovrebbero essere sviluppate a

	<p>livello europeo e adottate dagli Stati?</p> <p>I gruppi avranno cinque minuti per pensare agli argomenti da utilizzare, e ogni squadra dovrà difendere la propria posizione per quattro minuti.</p> <p>Si andrà da una squadra del governo a una dell'opposizione, poi a una della seconda squadra del governo fino all'ultima squadra dell'opposizione. Durante la difesa delle loro posizioni, la prossima squadra avversaria avrà sempre la possibilità di intervenire una volta e solo per 30 secondi.</p> <p>L'ULTIMA FASE è il debriefing in cui i partecipanti analizzeranno i risultati. Questa fase è immediatamente collegata alla fase di valutazione.</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Il workshop termina con un rapporto finale di valutazione in cui i partecipanti esprimeranno la loro opinione sia sull'attività che sul tema generale del dibattito, indipendentemente dai loro gruppi precedenti. Per fare questo ai partecipanti verrà chiesto di scrivere su un post-it una parola che esprime la loro opinione, metterla su una lavagna a fogli mobili e illustrarne il significato a tutti.</p> <p>METODO ALTERNATIVO DI VALUTAZIONE</p> <p>"Lavagna di riflessione digitale" attraverso uno strumento di gioco detto Padlet.</p> <p>Alla fine del workshop il facilitatore creerà un semplice "padlet" contenente diverse immagini, icone o fotografie che poi inserirà o in una lavagna di proiezione o in un gruppo di chat comune in maniera tale da facilitarne l'accesso. In risposta a ciascuna domanda specifica chiederà a ogni persona di scegliere un'immagine che catturi l'essenza della sua risposta o, in alternativa, di aggiungere un commento o 'mi piace' o meno.</p>

EURvoice laboratori curriculari

Video partecipativo!	
TEMATICA	Dialogo e comunicazione, partecipazione attiva, condivisione di idee
ESEMPIO	<p>"Video partecipativo" è un workshop partecipativo che coinvolge i giovani nella realizzazione di un video. L'idea generale deriva dal fatto che fare un video è facile e accessibile, ed è un ottimo modo per coinvolgere i giovani che possono così condividere problemi, esprimere preoccupazioni o semplicemente essere creativi raccontando storie.</p> <p>In questo modo un video rappresenta lo strumento con cui i giovani possono interagire e comunicare i loro bisogni e le loro idee a chi prende le decisioni o ad altre parti interessate.</p>
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Da 12 a 20 (suddivisi in piccoli gruppi da 5 partecipanti al massimo)
ETÀ DEL GRUPPO	Sotto i 30 anni di età
DURATA	Da 4 a 9 ore
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ● Trovare spazi adeguati per esprimersi e parlare di ciò che è importante per loro in termini di bisogni; ● Avere uno spazio sicuro per parlare di ciò che è importante per loro in termini di giustizia ambientale; ● Per saperne di più sul coinvolgimento dei giovani nella politica e/o in altre attività sociali/politiche; ● Comunicare facilmente con le parti interessate utilizzando strumenti innovativi e creativi;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Potenziare e sostenere l'impegno di giovani con minori opportunità.
PREPARAZIONE	<p>La preparazione consta di diverse fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● GRUPPO: divisione dei partecipanti in gruppi; ● DIAGNOSI: individuazione dell'argomento, sviluppo e discussione dello stile narrativo e dello storytelling; ● PIANIFICAZIONE E FORMAZIONE SUGLI STRUMENTI DIGITALI: spiegazione delle tecniche utilizzate e degli obiettivi, sviluppo delle storie e annessi obiettivi; <p>Dopo queste fasi i partecipanti inizieranno a lavorare sulla produzione e la messa in rete degli elementi narrativi.</p>
MATERIALI	<p>Per la realizzazione dei video occorrono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fogli e penne per prendere nota e lavorare sullo schema; - Template stampati dello "storyboard" individuato che potranno essere scaricati gratuitamente tramite il sito: https://www.studiobinder.com/ che permette, inoltre, tramite specifica APP di poter lavorare sul template; - Strumenti digitali per la creazione dei video (machine fotografiche, telefoni e altro material quale, per esempio, uno stabilizzatore) e audio (microfoni). - Almeno un computer per gruppo dove poter utilizzare il programma per il montaggio e la post produzione. All'occorrenza è possibile, per coloro che non lo possiedono, scaricare una versione gratuita del programma Davinci Resolve https://www.blackmagicdesign.com/uk/products/davinciresolve/edit - Tutto il materiale realizzato verrà raccolto su un hard disk.
SUGGERIMENTI/COMMENTI	<p>Un facilitatore per gruppo supporterà i partecipanti nella realizzazione dei video attraverso una presentazione chiara e dettagliata contenente gli aspetti tecnici e le procedure da seguire. Questo darà ai partecipanti un'idea chiara sul come procedere.</p> <p>È consigliabile bilanciare i gruppi e avere almeno una persona esperta</p>

	<p>sull'argomento in ogni gruppo.</p> <p>Non bisogna dimenticare che il contenuto e il valore della storia vengono prima della perfezione tecnica!</p>
<p>ISTRUZIONI</p>	<p>Dopo la creazione dello storyboard, i partecipanti registreranno le scene del video, pianificando le scadenze e la durata. I gruppi lavoreranno seguendo le stesse indicazioni e le stesse linee guida in maniera tale da presentare prodotti finali uniformi.</p> <p>Lavoreranno divisi in gruppi e seguiranno ciò che è stato pianificato nella prima fase. Durante questi momenti preliminari i partecipanti si occuperanno anche della protezione dei dati e dei permessi, specialmente se stanno lavorando in uno spazio pubblico.</p> <p>Dopo aver effettuato un controllo complessivo, ogni gruppo stabilirà compiti e responsabilità e si darà il via alle riprese e alla raccolta delle immagini.</p> <p>La divisione dei compiti e delle responsabilità sarà la seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un partecipante si occuperà dei costumi: vestiti, accessori e materiali che appaiono nelle scene; - Due partecipanti si occuperanno della gestione della macchina fotografica, delle batterie (sempre cariche!), del treppiede ed, eventualmente, delle luci; - Un partecipante filmerà dialogando con il regista e avvalendosi, se necessario, dell'aiuto di un'altra persona; - Un partecipante controllerà la narrazione e le tempistiche stabilite nello storyboard; <p>Tutti i gruppi avranno la responsabilità di monitorare la qualità della registrazione; si assicureranno, inoltre, che tutto e tutti siano pronti per le riprese e che tutti gli obiettivi siano raggiunti in modo adeguato.</p>

	<p>Il workshop continua con la revisione delle scene, il lavoro sul montaggio e la condivisione dei contenuti.</p> <p>In quest'ultima fase i partecipanti dovranno tenere conto che il video, in questo contesto, può essere usato come strumento di “advocacy” per raggiungere i politici e incoraggiare il dibattito. I partecipanti, infatti, selezioneranno le parti interessate più rilevanti rivolgendosi a diversi attori sociali, come i responsabili politici e decisionali, le istituzioni pubbliche e il pubblico in generale.</p> <p>Al termine di quest'ultima fase i video saranno pronti per essere condivisi.</p> <p>In fase di presentazione la sala potrà essere allestita come un Gala degli Oscar, coinvolgendo gli altri gruppi a far parte della giuria che valuterà diversi elementi dei video. Alla fine verranno consegnati, simbolicamente, dei premi a ciascun gruppo. Il fine ultimo è quello di creare un ambiente divertente e più stimolante all'interno del gruppo. Il facilitatore potrà essere lo stesso presentatore del Gala.</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Al termine dell'attività è previsto un rapporto finale di valutazione che includerà diverse domande quali:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Come è stato il processo di realizzazione del film? Difficile? Facile? Perché? 2) Quali sono stati i maggiori ostacoli che avete affrontato mentre ci lavoravate? 3) Come sei arrivato alla creazione dello storyboard? È stato un processo semplice? 4) Pensi che il tuo video possa essere efficace con le parti interessate e con altri colleghi? 5) Perché hai scelto quell'argomento per il video? 6) Pensi che lo storytelling possa essere uno strumento adatto a raggiungere gli stakeholder? Sì/No, commenta la tua risposta

7) Quali sono stati i punti salienti per te nel processo di realizzazione del video?

8) Qual è stato il tuo più grande risultato di apprendimento durante questo workshop?

Oltre queste indicate potranno essere inserite altre domande per valutare l'impatto del workshop e i risultati raggiunti.

La valutazione sarà fatta sull'impatto che lo strumento avrà nel medio-lungo periodo e sulla sua efficacia. A tal riguardo potranno essere utilizzate diverse tecniche: ormale (questionario con domande aperte o a scelta multipla) non formali (per esempio, il metodo di valutazione della pizza, o chiedere ai partecipanti di prendere posizione in diversi angoli della stanza secondo scale prestabilite di gradimento/dispiacere dei diversi elementi che i facilitatori/formatori menzioneranno).

EURvoice laboratori curricolari

Capire per aiutare!	
TEMATICA	<p>Il workshop è destinato ai minori e ai giovani adulti.</p> <p>Il tema principale è la comprensione reciproca.</p> <p>L'obiettivo è quello di mostrare che le apparenze possono ingannare e che è quindi necessario andare oltre. Allo stesso tempo, mira a dare strumenti per aiutare le persone che si trovano di fronte a un giudizio troppo rapido e ingiusto.</p>
CONTESTO	<p>Le società sono prodotti sociali inspiegabili se non nei termini delle loro definizioni. Ma queste variano con il tempo e il luogo molti uomini sono consapevoli delle possibili conseguenze reali di definizioni alternative a quelle prevalenti, che quindi sono associate a potenziali conflitti e hanno necessariamente aspetti valutativi. Perciò Weber afferma: "Il concetto di cultura è un concetto di valore". Questo implica che ogni situazione sociale che è descritta ha un valore per coloro che la descrivono e per chi la descrive; qualsiasi</p> <p>Qualsiasi teoria usata per confrontare e spiegare situazioni sociali avrà anche implicazioni valutative, dato che la Sociologia si occupa di indagare le definizioni prevalenti al fine di fornirne di "migliori".</p> <p>(fonte: PRECOBIAS-Toolkit-for-social-workers)</p>
ESEMPIO	<p>Il workshop è diviso in due esercizi: il primo esercizio riguarda la comprensione degli altri e il superamento dei pregiudizi. Il secondo esercizio si concentrerà su come sostenere una persona che si trova di</p>

	fronte a un giudizio duro e ingiusto.
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Da 6 a 16 persone
ETÀ DEL GRUPPO	14-25 anni
DURATA	3 ore
OBIETTIVI	<p>« Le cose non sono sempre come sembrano. »... Questo proverbio ha molto significato oggi perché viviamo in una società dove l'apparenza è più che predominante. L'obiettivo di questo workshop è dimostrare ai giovani che non devono basarsi sulle apparenze e che devono imparare ad andare oltre ciò che vedono, qualunque sia il soggetto.</p> <p>Le cose non sono sempre come sembrano perché la mente è una fabbrica di supposizioni. La mente umana contiene molte supposizioni, schemi irrazionali, idee preconcepite e pregiudizi di cui non sei consapevole. Se vi chiedete chi ce li ha messi, la risposta è molto semplice: siete stati voi.</p> <p>Il famoso sociologo Peter Berger credeva che la società è resa consapevole di ciò che lui chiamava il nomos, o i modelli che una particolare società vuole che i suoi membri vedano come oggettivamente giusti e che interiorizzino. Il nomos è tutta la conoscenza della società su come stanno le cose, e tutti i suoi valori e modi di vivere.</p> <p>L'obiettivo di questo workshop è duplice:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aumentare la consapevolezza dei pregiudizi e di quelli del gruppo interno e del gruppo esterno. 2. Capire e imparare come aiutare una persona che si trova di fronte a un giudizio sbagliato, troppo veloce e infondato.
PROGRAMMA	<p>09:00-09:15 Registrazione e presentazione dei partecipanti</p> <p>09:15-10:15 Presentazione dell'attività e della prima attività</p>

	<p>10:15-10:30 Pausa caffè/tè</p> <p>10:30-11:30 Presentazione dell'attività e della seconda attività</p> <p>11:30-12:00 Debriefing e valutazione</p>
MATERIALI	Lavagna a fogli mobili e un foglio per ogni partecipante.
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Assicuratevi di fare una domanda alla volta per non confondere i partecipanti.</p> <p>Incoraggiate i giovani a usare un tono positivo e a non essere molto negativi o avere commenti molto cattivi.</p>
ISTRUZIONI	<p><u>Prima attività</u> = La prima attività mira a mostrare ai giovani che le apparenze sono molto spesso ingannevoli. Questa attività si chiama "chi sono io". È un'attività presentata nel kit di strumenti PRECOBIAS. Questo gioco è più interessante quando i membri del gruppo non conoscono personalmente l'istruttore dell'attività. Al gruppo viene chiesto di sedersi in un semicerchio e di avere in mano una penna e un foglio di carta. L'istruttore è seduto faccia a faccia con il gruppo e fa le seguenti domande: Qual è la vostra prima impressione di me? Che tipo di attributi interni pensi che io abbia? Com'è il mio background familiare? Cosa mi piace e cosa non mi piace?</p> <p>Quando hanno finito, i fogli di carta vengono mescolati e i partecipanti hanno un minuto per leggere ad alta voce le impressioni scritte dagli altri. Dopo che tutti hanno condiviso le loro risposte alle domande, l'istruttore dell'attività di gruppo si presenta.</p> <p>= lo scopo di questa attività è mostrare che basarsi solo sulle apparenze è molto riduttivo e ognuno deve sempre cercare di andare oltre le apparenze.</p> <p>Se i partecipanti non si conoscono, possono essere divisi in gruppi o coppie e rispondere alle domande l'uno dell'altro.</p> <p><u>Seconda attività</u> = Una volta che la prima attività è stata completata, l'istruttore userà i commenti che erano "negativi" nella prima attività per</p>

	<p>lanciare la seconda.</p> <p>Partendo dai commenti negativi e cattivi, l'istruttore chiederà ai giovani di fare un passo indietro rispetto a queste parole: Come ti sentiresti se fossi nei miei panni? Saresti triste? Saresti arrabbiato? Deluso?</p> <p>L'attività terminerà poi con un brainstorming delle cose che avresti voluto ricevere dopo aver ricevuto questi attacchi: una parola gentile? Un orecchio che ti ascolta? Una nuova possibilità di mostrare chi sei veramente?</p> <p>= Lo scopo di questa attività è di incoraggiare i giovani a mettersi nei panni degli altri e di farli riflettere sull'impatto di giudicare qualcuno troppo velocemente. Attraverso la sensibilizzazione, l'obiettivo è quello di incoraggiare i giovani ad andare ad aiutare altri giovani che possono essere in difficoltà, incoraggiandoli infine ad agire come cittadini responsabili.</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Lo scopo del rapporto finale è quello di capire se queste diverse attività hanno reso i giovani consapevoli dell'effetto dell'essere troppo veloci a giudicare.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questo workshop vi ha reso consapevoli di più cose? - Volete proporre nuove attività su questo tema? - Vorresti parlare di nuovo di un concetto specifico che è stato discusso durante il workshop? - Ti è piaciuta l'esperienza? - Se sì, perché? Se no, perché no?

EURvoice laboratori curricolari

VLOG per mostrare come funziona la tua comunità locale!	
TEMATICA	Il tema di questo workshop è l'incoraggiamento degli animatori giovanili alla responsabilità civica. Infatti, molti giovani hanno pregiudizi e poche informazioni sul funzionamento delle loro comunità locali. Questo workshop mira a comprendere il funzionamento delle loro comunità locali.
ESEMPIO	Il workshop sarà diviso in due parti distinte: nella prima parte, sarà organizzata una sessione di brainstorming tra i giovani lavoratori, riguardante il funzionamento delle loro comunità locali. Nella seconda fase, sulla base di quanto detto durante il brainstorming, ogni gruppo sceglierà un tema che gli interessa e che gli sembra poco chiaro riguardo al funzionamento delle loro comunità locali e dovrà fare un mini report su questo argomento, un VLOG che faccia luce su questo argomento.
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	Da 5 a 15 persone
ETÀ DEL GRUPPO	Da 16 a 25 anni
DURATA	4-6 ore
	L'obiettivo di questo workshop è quello di utilizzare le nuove modalità di comunicazione popolari tra i giovani per aiutarli a scoprire il funzionamento delle loro comunità locali. Il mezzo che verrà utilizzato a questo scopo sarà il VLOG, che è un mini reportage.

PROGRAMMA	<p>9:00-9:30 Registrazione e presentazione dei partecipanti</p> <p>9:30-10:30 Brainstorming e assegnazione degli argomenti ai diversi gruppi</p> <p>10:30-12:00 Tempo di ricerca, produzione e video</p> <p>12:00-13:00 Pausa pranzo</p> <p>13:00-14:00 Presentazione dei video</p> <p>14:00-14:30 Debriefing</p>
MATERIALI	<p>Proiettore, computer portatile, lavagna a fogli mobili</p> <p>Macchina fotografica per ogni gruppo - preferibilmente treppiede separato, microfono e sistema di illuminazione</p>
CONSIGLI/SUGGERIMENTI	<p>Questo workshop può essere esteso - concentrandosi maggiormente sui dettagli tecnici e sulle pratiche di vlogging. In questo scenario si presume che i partecipanti siano a conoscenza di queste basi.</p> <p>Nel caso vogliate saperne di più sulle basi, ecco alcuni siti web consigliati dove potete trovare maggiori informazioni:</p> <p>https://www.wix.com/blog/photography/how-to-vlog</p> <p>https://www.bhphotovideo.com/explora/video/buying-guide/vlogging-beginners-essential-gear</p> <p>https://www.udemy.com/course/vlogging-for-beginners-learn-how-to-create-a-vlog/</p> <p>https://www.movavi.com/learning-portal/vlog-ideas-for-beginners.html</p>

<p>ISTRUZIONI</p>	<p>Prima attività: La prima attività è molto semplice. È una discussione tra i partecipanti e l'istruttore, un brainstorming delle diverse idee: Cosa sapete del funzionamento della vostra comunità? C'è qualcosa che non vi è chiaro? Se sì, cosa? Sulle elezioni? Sul consiglio locale? Sui finanziamenti?</p> <p>Una volta che l'argomento è stato ben discusso, ogni gruppo dovrebbe scegliere un argomento che gli interessa e che vorrebbe chiarire, di cui parlare.</p> <p>Una comunità locale è stata definita come un gruppo di persone interagenti che vivono in un luogo comune. La parola è spesso usata per riferirsi a un gruppo che è organizzato intorno a valori comuni ed è attribuito alla coesione sociale all'interno di un luogo geografico condiviso, generalmente in unità sociali più grandi di una famiglia. La parola può anche riferirsi alla comunità nazionale o alla comunità globale. La parola "comunità" deriva dal francese antico <i>communauté</i> che deriva dal latino <i>communitas</i> (cum, "con/insieme" + munus, "dono"), un termine ampio per la comunione o la società organizzata.</p> <p><i>(Definition presa da Beck, U. 1992. Risk Society: Towards a New Modernity. London: Sage)</i></p> <p>Seconda attività: Poi, una volta assegnati i gruppi e gli argomenti, ogni gruppo ha 1,5 ore per proporre idee, con l'organizzazione del VLOG e poi con le riprese. Sono molto liberi riguardo al contenuto. Possono intervistare estranei ma anche dipendenti ecc...</p> <p>Un vlog è progettato per condividere esperienze, pensieri e idee con un pubblico. È una forma di comunicazione che viene utilizzata per coinvolgere un pubblico in modo personale.</p> <p>Per ulteriori suggerimenti potete visitare diversi siti web, come ad esempio:</p> <p>https://provlogging.com/vlogging-tips-beginners/</p> <p>Se i partecipanti sono contenti dei risultati è possibile condividerli online, come su anchor.fm o su youtube.com</p>
--------------------------	---

<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Lo scopo del rapporto finale è di capire se queste diverse attività hanno reso i giovani più consapevoli del funzionamento delle loro comunità locali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questo workshop ti ha reso più consapevole di altre cose? • Vorresti proporre nuove attività su questo tema? • Ti è piaciuta l'esperienza? • Pensi che la relazione che hai fatto oggi permetterà a qualche tuo amico di saperne di più? • Se sì, perché? Se no, perché no?
<p>COINVOLGIMENTO DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Per prima va definito il target. Purtroppo ci sono più tipi di gruppi di giovani svantaggiati. (Giovani provenienti dall'assistenza pubblica, che vivono in povertà, tossicodipendenti, appartenenti a una minoranza etnica o sessuale, ecc.) - Se selezioni il tuo gruppo - diciamo i giovani che provengono dall'assistenza pubblica - devi leggere materiali sui loro bisogni speciali, interviste con esperti che lavorano con loro - quindi istruisciti un po', evita di essere completamente all'oscuro della loro situazione. - Poi create un appello per i partecipanti - non dimenticate di nominare il vostro speciale gruppo target, rendete chiaro che volete coinvolgerli. - Inizia a distribuire l'appello su quanti più canali possibile. Il meglio è se riesci a trovare modi per indirizzare direttamente il tuo pubblico (in questo caso gruppi per clienti di assistenza statale, mailing list, rifugi e altre istituzioni). - Accetta i partecipanti, non aver paura di fare domande se qualcosa è poco chiara (alcuni di loro per esempio avrebbero bisogno del permesso del loro tutore ufficiale per partecipare). - Condividi i tuoi risultati - se hai avuto successo, diffondi ciò che hai ottenuto, così anche altri possono imparare dalla tua metodologia.

CONSIGLI PER LA VERSIONE ONLINE

In questa parte possiamo discutere i dettagli oltre a quelli tecnici. Potete usare quasi tutti gli strumenti di riunione online (Zoom, Google meet, Teams, FB Messenger ecc.) per riunire i partecipanti. Dovete essere consapevoli delle tecniche di moderazione, non lasciate che più persone parlino allo stesso tempo, chiedete ai partecipanti di usare i loro video, in modo da poterli vedere, se qualcuno di loro vuole parlare ci dovrebbe essere un segno per questo ecc.

Nella versione online di questo workshop è possibile utilizzare altri strumenti per condividere le idee (Slack, documenti di Google, Evernote) in modo che i partecipanti possano prendere appunti, possano reagire sulle idee degli altri in tempo reale mentre si gestisce la riunione nella video chat.

È anche possibile utilizzare sale di pausa, discussioni in piccoli gruppi, lavoro a coppie - cercate di non gestire l'intera sessione in una plenaria principale. I partecipanti possono essere divisi e poi riuniti - chiedi sempre loro di mostrare i risultati l'uno all'altro.

Se si discute di una comunità locale o di un'istituzione si potrebbero invitare dei rappresentanti - possono partecipare in un modo più facile online - quindi avvicinatevi a loro, dite loro in anticipo che tipo di attività farete con chi, in modo che possano partecipare anche per un tempo limitato per dare il loro contributo. Un sindaco locale può essere molto attraente per i partecipanti perché normalmente non hanno la possibilità di parlare direttamente con questi funzionari.

Dato che nella versione online tutti sono presenti online, puoi usare questo come un vantaggio - spingili a condividere e diffondere attraverso i loro canali personali i loro risultati/prodotti (i video che hanno alla fine).

EURvoice laboratori curriculari

Puoi farlo	
TEMATICA	<p>Il workshop è destinato ai giovani adulti. Ha lo scopo di mostrare ai giovani che è accessibile e realizzabile per tutti, indipendentemente dal loro background, far parte di una lista elettorale.</p> <p>È fondamentale sapere come esprimere la propria opinione in inglese parlato o scritto. Questo workshop intende illustrare alcuni frasi che possono essere usate per condividere il proprio punto di vista. Molte frasi sono adatte al discorso quotidiano e ad alcuni tipi di scrittura, come nei blog e nei siti web personali.</p>
CONTESTO	<p>Come scrive Philips Davison su L'opinione pubblica:</p> <p>Nel suo omonimo trattato sull'opinione pubblica pubblicato nel 1922, l'editorialista americano Walter Lippmann qualificò la sua osservazione che le democrazie tendono a fare un mistero dell'opinione pubblica con la dichiarazione che "ci sono stati abili organizzatori di opinione che hanno capito il mistero abbastanza bene da creare maggioranze il giorno delle elezioni". Anche se la realtà dell'opinione pubblica è ora quasi universalmente accettata, c'è molta variazione nel modo in cui viene definita, riflettendo in larga misura le diverse prospettive da cui gli studiosi si sono avvicinati all'argomento. Comprensioni contrastanti dell'opinione pubblica hanno preso forma nel corso dei secoli, specialmente quando nuovi metodi di misurazione dell'opinione pubblica sono stati applicati alla politica, al commercio, alla religione e all'attivismo sociale.</p> <p>(fonte: https://www.britannica.com/topic/public-opinion)</p>

ESEMPIO	La struttura del workshop si basa su diversi esercizi che, man mano che la giornata procede, aumentano di esigenza. L'obiettivo è quello di dimostrare a questi giovani provenienti da culture diversi che sono tutti capaci di esprimersi e di avere un'opinione, quindi di far parte di una lista elettorale.
COMPOSIZIONE DEL GRUPPO	4-15 persone
ETÀ DEL GRUPPO	18-25 anni
DURATA	5-8 ore
OBIETTIVI	<p>Il workshop intende mostrare ai giovani che sono tutti in grado di dare la loro opinione e di esprimersi anche attraverso diverse attività.</p> <p>Queste attività hanno lo scopo di aumentare la fiducia in sé stessi e poi incoraggiarli a usare queste capacità all'interno del loro comune/dipartimento/regione candidandosi in una lista elettorale!</p>
PROGRAMMA	<p>9:00-9:30 Registrazione e presentazione dei partecipanti</p> <p>9:30-11:00 Presentazione dell'attività e della prima attività</p> <p>11:00-11:15 Pausa caffè/tè</p> <p>11:15-12:30 Presentazione dell'attività e della seconda attività</p> <p>12:30-13:30 Pausa pranzo</p> <p>13:30-15:00 Presentazione dell'attività e della terza attività</p> <p>15:00-15:30 Pausa caffè/tè</p> <p>15:30-16:30 Debriefing e valutazione</p>

<p>MATERIALI</p>	<p>PRECOBIAS- Manuale e “toolkit” per operatori giovanili</p> <p>Projector, laptop, flipchart and paper for each participant.</p>
<p>CONSIGLI/SUGGERIMENTI</p>	<p>Essere un facilitatore significa supportare e sostenere le persone attraverso un processo. Questo implica conoscere quelle persone, la loro organizzazione, i loro obiettivi e capire i metodi migliori per aiutarli a raggiungere quegli obiettivi. La curiosità è parte integrante dell'essere un facilitatore. Fare domande per aiutarli a chiarire le loro idee, ascoltare attentamente e non interrompere quando parlano.</p> <p>Per creare una grande atmosfera, le istruzioni da seguire sono:</p> <p>Comportamenti positivi da incoraggiare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione attiva ● Brainstorming ● Idee uniche ● Incoraggiare la partecipazione degli altri membri del gruppo <p>Comportamenti negativi da scoraggiare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rifiuto di idee ● Insinuazioni ● Dominio della conversazione ● Eccessiva partecipazione ● Scarsa partecipazione
<p>ISTRUZIONI</p>	<p><u>Prima attività</u> = La prima attività è molto semplice. Il facilitatore preparerà in anticipo una presentazione Power Point contenente 2 immagini opposte su ogni diapositiva come: Bianco o Nero? Leone o tigre? Gatto o cane? Dolce o salato? Inverno o estate? Colazione o cena?</p> <p>Ai partecipanti verrà poi chiesto di scegliere tra le 2 immagini e di andare dalla parte dell'immagine che preferiscono. Dopo di che, l'istruttore chiederà loro di giustificare la loro scelta molto brevemente.</p> <p>= Lo scopo qui è quello di mostrare che tutti noi abbiamo un'opinione su tutto, e che dobbiamo renderci conto quando stiamo solo "seguendo la</p>

	<p>folla".</p> <p>Se avete intenzione di "andare oltre" nella comprensione dei vostri partecipanti, dovrete dare spazio alla discussione e mettere in pratica un po' di ascolto riflessivo. Lasciate tempo e spazio per conversazioni significative sulle esperienze e le sfide delle persone negli argomenti che stanno venendo fuori.</p> <p><i>(fonte: PRECOBIAS- Manuale e "toolkit" per operatori giovanili)</i></p> <p><u>Seconda attività</u> = Ogni partecipante scrive un tema su un pezzo di carta. Non importa quale sia il tema! Può riguardare il cibo, i film, l'attualità... Una volta che ognuno ha scritto il suo tema su un pezzo di carta, tutti i fogli vengono mescolati e poi ridistribuiti. Ogni persona ha poi 5 minuti per pensare a questo tema. Dopo questo, ogni partecipante in meno di un minuto deve far indovinare agli altri partecipanti quale sia il suo tema!</p> <p>= Lo scopo qui è quello di mostrare che tutti possono essere persuasivi e far arrivare i messaggi al proprio pubblico.</p> <p><u>Terza attività</u> = Ognuno ha 5 minuti in più per pensare a cosa vorrebbe fare nella sua comunità riguardo a questo argomento: un'attività? Un film? Un giornale? Un concerto? Una mostra? Un food-truck?</p> <p>L'istruttore dovrebbe spiegare ai giovani che non ci sono "limiti" a ciò che possono o non possono fare.</p> <p>= L'obiettivo qui è mostrare che tutti hanno un'opinione su tutto, mostrare che tutti possono essere persuasivi e infine mostrare che tutti abbiamo in noi la creatività... Che infine raccoglie le varie qualità che ci si aspetta da qualcuno che corre in una lista elettorale!</p>
<p>RAPPORTO FINALE E VALUTAZIONE</p>	<p>Il debriefing ha lo scopo di permettere a tutti di esprimere i propri sentimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ti senti più in grado di candidarti in una lista elettorale d'ora in poi? - Se sì, perché? Se no, perché?

- Ti è piaciuta l'esperienza?
- Se sì, perché? Se no, perché no?
- Hai qualche suggerimento per futuri workshop di questo tipo?
- Hai altri commenti?
- Vuoi parlare ancora di un tema particolare?

Può ESSERE USATO il Diario 5x5:

È stato dimostrato che il diario è uno dei migliori strumenti di riflessione per l'apprendimento. Chiedete ai partecipanti di scrivere un diario sulle cinque idee più interessanti che hanno scoperto durante la sessione. Poi, identificano cinque cose che risuonano con loro su ciascuna di esse e spiegano perché.



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

The project is funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Key Action 2: Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices (2020-1-HU01-KA205-077964)

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.

