

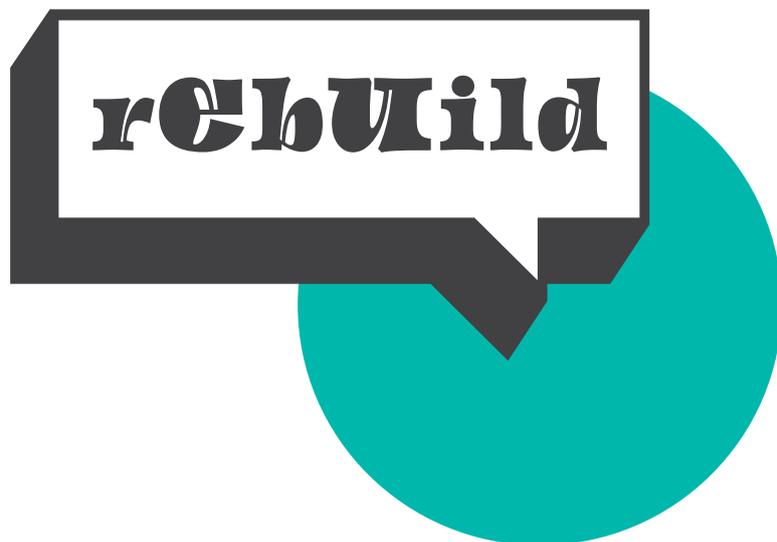
reBuild



REBUILD Training Toolbox



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



REBUILD Training Toolbox

WP3 - O3.1



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

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG

Sommario

Parte 1 - Linee guida per i workshop di progettazione 7

Un workshop di 8 sessioni sullo sviluppo delle capacità e la progettazione di progetti	7
Parte 1 - Sviluppo delle capacità dei giovani	8
Parte 2 - Laboratorio di progettazione.....	13
Suggerimenti per condurre un workshop di progettazione.....	19
Il ruolo del facilitatore.....	21

Parte 2 - Kit di attività non formali utili 23

Metodologia del World Café	24
Albero dei problemi	26
Mappe mentali.....	27
La regola delle 5 W.....	28
Affrontare i propri pregiudizi.....	29
Barzellette sugli stereotipi: è bene riderne?.....	34
Missione Impossibile	38
Il passo del giorno	40
Legato all'azione - Actionbound	41
Le caratteristiche dei miei migliori amici.....	43
Perché mi chiamo così?.....	44
Il futuro è oggi.....	46
Analisi SWOT	48
Come creare un piano passo dopo passo: PIANO D'AZIONE.....	50
Lego Serious Plan.....	53
Durata:	53

Riferimenti 54

Conclusione 55



Introduzione

Questo toolbox intende offrire agli operatori giovanili e ad altri professionisti che lavorano con i giovani gli strumenti necessari per facilitare le sessioni di progettazione con i giovani, per aiutarli a trasformare le loro idee in realtà.

È stato ispirato da molte buone pratiche di solidarietà sociale e iniziative di stile di vita ecologiche provenienti da tutta Europa, che i partner del progetto Rebuild hanno ricercato e mappato.

Troverete qui:

- Guida per la facilitazione dei workshop di progettazione con descrizione e agenda di 8 sessioni.
- Un kit con attività non formali utili da utilizzare durante i laboratori.

Il progetto REBUILD

Il progetto REBUILD è un progetto co-finanziato dalla Commissione europea e dal programma Erasmus+. Il progetto mira a potenziare le organizzazioni giovanili/gruppi informali di giovani e di giovani sottorappresentati e a rafforzare la loro partecipazione democratica, il dialogo, l'impegno civico e la creazione di reti a livello locale e dell'UE per sostenere la ricostruzione di società inclusive e più verdi, in grado di adattarsi meglio e di rispondere alle sfide dell'emergenza Covid-19.

Le attività del progetto hanno innanzitutto mappato le iniziative di solidarietà sociale e di stile di vita ambientale/ecologico in ogni Paese, portate avanti da organizzazioni giovanili/gruppi informali durante e dopo la crisi e rafforzano le loro capacità stimolando lo scambio di buone pratiche e sviluppando reti locali e transnazionali.

Nell'ambito del progetto, più di 168 giovani sottorappresentati sono stati formati alla progettazione e all'attuazione di progetti ed a campagne di sensibilizzazione per promuovere forme innovative di partecipazione civica.

Questa guida, basata su buone pratiche e metodologie innovative, intende fornire agli operatori giovanili e ai professionisti le competenze e gli strumenti necessari per aiutare i giovani a progettare e realizzare le loro iniziative.



Parte 1 - Linee guida per i workshop di progettazione

Questa prima parte del Toolkit ha l'obiettivo di offrire alcune linee guida agli operatori giovanili su come condurre workshop sul rafforzamento delle capacità e sulla progettazione con giovani sottorappresentati.

Consentire ai giovani di attuare le loro iniziative è molto prezioso in un mondo in continua evoluzione. L'impegno dei giovani può incoraggiare l'adozione di stili di vita più ecologici e sostenibili e dare forma a società più inclusive. Molti giovani sono desiderosi di apprendere gli strumenti che consentiranno loro di diventare cittadini attivi nelle loro comunità e di creare società a cui sentono di appartenere.

Questa sezione si concentrerà sul ruolo dell'animatore giovanile e fornirà un ordine del giorno suggerito per le sessioni del workshop. Il workshop è diviso in due parti: la prima è più incentrata sullo sviluppo delle capacità; la seconda si concentra sulle sessioni pratiche di progettazione. Infine, troverete alcuni suggerimenti su come essere un facilitatore e su come pianificare la realizzazione delle sessioni.

Un workshop di 8 sessioni sullo sviluppo delle capacità e la progettazione di progetti

Guidare i giovani in un processo complesso come il Project Design non è un compito facile. Richiede una notevole semplificazione e adattamento del linguaggio, delle strutture e dei processi del Project Design, ma non è impossibile. Alla fine, ogni azione strutturata che una persona intraprende segue le fasi di un processo di Project Design. Tutti noi riflettiamo sui bisogni che vediamo intorno a noi, sui nostri obiettivi, sulle azioni che ci permetteranno di raggiungerli, sui tempi in cui prevediamo di trasformare le nostre idee in realtà, e così via.

Di seguito viene proposto un laboratorio di progettazione in 8 sessioni che vi aiuterà a guidare i giovani nella progettazione di laboratori di solidarietà sociale e stile di vita ecologico. Ogni sessione può durare da 1h30 a 2h.

Potete utilizzarlo con i vostri gruppi così com'è o adattarlo alle loro esigenze e alle caratteristiche di ciascun gruppo. Nella parte 2 di questo documento troverete molte altre attività non formali che potrete utilizzare con i giovani, adattando questa proposta di programma di laboratorio. Il workshop è diviso in due parti: la prima, dedicata al Capacity Building, presenta le basi della progettazione e dell'attuazione di un progetto; la seconda è un laboratorio pratico di progettazione finalizzato alla creazione di una proposta di progetto reale.

Parte 1 - Sviluppo delle capacità dei giovani

La prima parte è più basata sui contenuti e mira a fornire ai giovani le basi della progettazione, dell'attuazione e della diffusione dei progetti. Fornisce loro le basi per essere in grado di progettare le loro iniziative, e nella seconda parte di implementarle e divulgarle in seguito.

SESSIONE 1: Introduzione (1h30min)

La prima sessione ha lo scopo di permettere a tutti i partecipanti di conoscersi e familiarizzare con i laboratori.

Tempo	Attività	Dettagli
30 min	Icebreaker	<p>Una rapida ricerca online vi permetterà di trovare molti possibili rompighiaccio e di scegliere quello più adatto al vostro team. Questo è un esempio:</p> <p>Prendete un gomito e datelo a uno dei partecipanti chiedendo loro di dire il proprio nome e di rispondere a una domanda. La domanda può essere qualsiasi: da dove vieni? Qual è il tuo sogno più grande? Dove sogni di viaggiare? Perché sei qui? Ecc. Si può scegliere la domanda in base all'età, al livello di istruzione o ad altre caratteristiche del gruppo. Poi la prima persona che risponde alla domanda deve lanciarla a uno degli altri partecipanti e così via finché tutti hanno risposto e si è creata una grande ragnatela nella stanza. A quel punto, devono accartocciare di nuovo la palla. Quindi, l'ultima persona torna dalla persona che ha lanciato la palla e così via fino a quando la ragnatela non sarà districata.</p>
15 min	Presentazione del workshop	<p>Fate una presentazione introduttiva dei workshop. Potete includere:</p> <ul style="list-style-type: none">· Obiettivi dei workshop· Ordine del giorno delle sessioni· Materiali da utilizzare
15 min	Definire la solidarietà sociale e lo stile di vita ecologico	<p>Dividete i partecipanti in due gruppi e chiedete loro di dare le definizioni di:</p> <ul style="list-style-type: none">· Stile di vita ecologico· Solidarietà sociale <p>Chiedete poi a un rappresentante di presentare la propria definizione</p>

<p>20 min</p>	<p>Il pallone ad aria calda</p>	<p>Questa attività ha lo scopo di permettere ai partecipanti di condividere i loro contributi e i loro timori riguardo ai workshop. Sarà poi possibile confrontarle con il loro feedback alla fine.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="text-align: left;"> <p>Aspettative</p> <p>Contributi</p> <p>Paure</p> </div> </div> <p>Disegnate una grande mongolfiera, su una lavagna a fogli mobili - flipchart, come quella dell'immagine e chiedete ai giovani di scrivere su dei post-it:</p> <p>Le loro aspettative - in cima al pallone</p> <p>I loro contributi - al centro</p> <p>Le loro paure - in fondo</p>
<p>10 min</p>	<p>Debriefing</p>	<p>Riassunto della sessione: qual è la cosa che avete imparato? Cosa cambiereste?</p>

SESSIONE 2: Fondamenti di progettazione (1h 30min)

La seconda sessione mira a fornire ai giovani le basi della progettazione e dell'attuazione di un progetto.

TEMPO	Attività	Dettagli
1 ora	Presentazione del progetto	<p>Presentate una presentazione sull'implementazione e la diffusione del progetto. Questo potrebbe includere:</p> <p>Che cos'è un progetto?</p> <p>Gestione del ciclo del progetto (N.B.: il workshop copre fino alla fase di formulazione; successivamente si passa all'implementazione pratica dell'iniziativa e alla divulgazione)</p> <p>Programmazione - Panoramica dei finanziatori europei/nazionali/locali per loro</p> <p>Identificazione - Analisi più approfondita dei bisogni e identificazione degli obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none">- brainstorming di soluzioni- definizione dell'idea. <p>Formulazione - Le diverse sezioni di una proposta di progetto: Analisi del contesto, Obiettivo generale, Obiettivi specifici, Target, Attività, Partenariato, Risorse, Risultati, Gestione, Diffusione, Sostenibilità, Monitoraggio e Valutazione. Fornite un esempio del contenuto delle diverse sezioni.</p> <p>Errori comuni nella formulazione di un progetto</p> <p>Il diagramma di Gantt</p>

<p>20 min</p>	<p>Esercizio di abbinamento</p>	<p>Nel riquadro sono riportate alcune frasi e parole che rappresentano esempi di ciascuna sezione di una proposta di progetto. Chiedete ai partecipanti, individualmente o in piccoli gruppi, di abbinare gli esempi a ciascuna sezione:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Prevenire e combattere la violenza contro le donne; Creare un programma di formazione sull'Arteterapia per il personale dei centri di accoglienza per donne; Migliorare le competenze del personale dei centri antiviolenza della città; Il personale dei centri antiviolenza non riceve una formazione professionale specifica oltre alla laurea in scienze dell'educazione; Le terapie espressive come l'Arteterapia sono conosciute solo dal 2% del personale dei centri antiviolenza; professionisti che lavorano nei centri antiviolenza; donne sopravvissute alla violenza; un'arteterapeuta; un'esperta di educazione degli adulti; un'esperta di prevenzione della violenza domestica; formulazione del programma di formazione; creazione di strumenti e materiali didattici; sperimentazione del curriculum in due centri antiviolenza; raccolta di feedback sull'esperienza; perfezionamento degli strumenti sulla base del feedback dei partecipanti al progetto pilota; comunicazione e diffusione dei risultati. Arteterapia; costi del personale; costi di stampa; costi di affitto; creazione di un programma di formazione di 10 moduli sull'uso dell'Arteterapia nei centri antiviolenza; miglioramento delle competenze di 15 operatrici in 2 centri antiviolenza.</i></p> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Obiettivo generale</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Obiettivi specifici</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Contesto</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Obiettivo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gruppo/Partnership</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Attività</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Metodologia</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Risorse</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Risultati</td> <td></td> </tr> </table> <p>Poi discutete sulle differenze tra le diverse sezioni</p>	Obiettivo generale		Obiettivi specifici		Contesto		Obiettivo		Gruppo/Partnership		Attività		Metodologia		Risorse		Risultati	
Obiettivo generale																				
Obiettivi specifici																				
Contesto																				
Obiettivo																				
Gruppo/Partnership																				
Attività																				
Metodologia																				
Risorse																				
Risultati																				
<p>10 min</p>	<p>Debriefing</p>	<p>Riassunto della sessione: qual è una cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Vi sentite sicuri nel descrivere il ciclo del progetto? Siete in grado di presentare le diverse fasi? Qual è la fase più impegnativa per voi?</p>																		

SESSIONE 3: Campagne di sensibilizzazione sociale (2 ore)

La terza sessione mira a fornire ai giovani le basi delle campagne di sensibilizzazione sociale, come la campagna Rebuild.

TEMPO	Attività	Dettagli
1h 20 min	Presentazione della campagna elettorale	<p>Fate una presentazione sulle campagne di sensibilizzazione sociale. Questo potrebbe includere:</p> <p>Che cos'è una campagna?</p> <p>Fasi di creazione di una campagna di sensibilizzazione: definizione degli obiettivi, identificazione della missione e della visione, identificazione del target (primario e secondario), scelta del tono e dei linguaggi, scelta dei canali, creazione del messaggio e dei contenuti, scelta e progettazione del formato grafico, pubblicazione della campagna.</p> <p>Esempi di campagne di sensibilizzazione di successo</p> <p>Suggerimenti per creare una campagna di successo come la Campagna di Rebuild</p> <p>Che cos'è un Vlog?</p> <p>Come realizzare un Vlog</p>
30 min	Fare un Vlog	<p>Chiedete ai partecipanti di realizzare un Vlog sulla prima parte del workshop. Questo può includere:</p> <p>Presentazione personale</p> <p>Perché hanno scelto di partecipare?</p> <p>Che cosa hanno appreso finora dal workshop?</p>
10 min	Debriefing	<p>Riassunto della sessione: qual è la cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Potete condividere gli elementi principali di una campagna di successo?</p>

Parte 2 - Laboratorio di progettazione

SESSIONE 4: Analisi dei bisogni e dei desideri (1h 30min)

La quarta sessione segna l'inizio della parte pratica del workshop: il laboratorio di progettazione, finalizzato all'analisi del contesto e degli interessi dei partecipanti.

TEMPO	Attività	Dettagli				
20 min	Che cos'è il cambiamento?	<p>Chiedete ai partecipanti di descrivere cosa è per loro il cambiamento in un esercizio di brainstorming: possono citare esempi, sinonimi, oggetti che ricordano il cambiamento, altre associazioni. Scrivete le loro risposte sulla lavagna e poi aprite una discussione sul cambiamento.</p> <p>Nella discussione si potrebbe sottolineare che il cambiamento è un'azione attraverso la quale qualcosa diventa diverso. Creiamo cambiamenti in tutte le cose che facciamo. A volte con maggiore consapevolezza di altre. Più siamo consapevoli, più possiamo avere il controllo sul tipo di impatto che creiamo nel mondo. I progetti sono un modo per creare un cambiamento in modo consapevole e pianificato.</p>				
1 ora	I quattro quadranti	<p>Utilizzate delle lavagne a fogli mobili per creare quattro scatole e chiedete ai partecipanti di scrivere e appendere dei post-it per rispondere alle domande all'interno:</p> <table border="1" data-bbox="518 1034 1497 1460"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">I miei talenti Cose che so fare/cose che conosco</td> <td style="text-align: center;">I miei interessi Cose che vorrei approfondire</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">I problemi del mondo I problemi che vedo nella comunità che mi circonda</td> <td style="text-align: center;">I miei desideri per il mondo Alcune soluzioni ai problemi che vedo intorno a me</td> </tr> </tbody> </table> <p>Questa attività ha lo scopo di permettere ai giovani di osservare se stessi e il mondo che li circonda, esplorare e analizzare: cosa possono fare, cosa vogliono fare e cosa vorrebbero cambiare nel mondo che li circonda.</p> <p>Quindi esaminate tutte le parole e i contributi e identificate i 3-4 argomenti principali che sono emersi nei riquadri. Fate una breve discussione con i partecipanti e create un elenco di 3-4 macro categorie/aree di interesse su cui concordano. (ad esempio, cura degli animali; educazione ambientale; sostegno ai rifugiati).</p>	I miei talenti Cose che so fare/cose che conosco	I miei interessi Cose che vorrei approfondire	I problemi del mondo I problemi che vedo nella comunità che mi circonda	I miei desideri per il mondo Alcune soluzioni ai problemi che vedo intorno a me
I miei talenti Cose che so fare/cose che conosco	I miei interessi Cose che vorrei approfondire					
I problemi del mondo I problemi che vedo nella comunità che mi circonda	I miei desideri per il mondo Alcune soluzioni ai problemi che vedo intorno a me					
10 min	Debriefing	<p>Riassunto della sessione: qual è la cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Vi sentite motivati a contribuire alla comunità locale?</p>				

SESSIONE 5: Identificazione dell'idea (1h 30 min)

La quinta sessione è finalizzata all'identificazione dell'idea.

TEMPO	Attività	Dettagli												
1 ora	Brainstorming	<p>Dividete il gruppo in piccoli gruppi e assegnate a ciascuno di essi una delle macroaree identificate nella sessione precedente. Ogni gruppo farà un brainstorming di possibili idee di progetto in quell'area. Poi sceglieranno le due o tre idee a cui si sentono più legati e le scriveranno su una lavagna flipchart sotto il titolo della loro macroarea.</p> <table border="1"><thead><tr><th>MACRO - AREA 1</th><th>MACRO - AREA 2</th><th>MACRO - AREA 3</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.</td><td>1.</td><td>1.</td></tr><tr><td>2.</td><td>2.</td><td>2.</td></tr><tr><td>3.</td><td>3.</td><td>3.</td></tr></tbody></table> <p>Poi un rappresentante di ogni squadra presenta brevemente le idee e il motivo per cui le ha scelte.</p>	MACRO - AREA 1	MACRO - AREA 2	MACRO - AREA 3	1.	1.	1.	2.	2.	2.	3.	3.	3.
MACRO - AREA 1	MACRO - AREA 2	MACRO - AREA 3												
1.	1.	1.												
2.	2.	2.												
3.	3.	3.												
20 min	Votazione	<p>Chiedete ai gruppi di discutere e poi votare l'idea che preferiscono e che vogliono sviluppare nelle sessioni successive.</p>												
10 min	Debriefing	<p>Riassunto della sessione: qual è una cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Ritenete di aver individuato un argomento su cui vorreste sviluppare un'iniziativa? Qual è la vostra motivazione principale?</p>												

SESSIONE 6: Formulazione dell'idea (2 ore)

La sesta sessione è finalizzata alla formulazione dell'idea

TEMPO	Attività	Dettagli																									
10 min	Definire l'idea	In plenaria, riassumete l'idea in una frase e scrivetela su una lavagna flipchart.																									
1h 40 min	Le 5 W	<p>In plenaria e con l'ausilio di lavagne a fogli mobili, rispondete alle seguenti domande sull'idea del progetto con il gruppo:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Perché?</td> <td>Obiettivo generale</td> <td>A quale macro obiettivo voglio contribuire con questo progetto? Quali benefici a lungo termine produrrà? Cosa ci spinge a realizzarlo? Perché è importante per noi?</td> </tr> <tr> <td>Obiettivi specifici</td> <td>Quali sono gli obiettivi che il progetto persegue direttamente? Cosa vogliamo ottenere attraverso le attività del progetto? Dovrebbero essere SMART: specifici, misurabili, realizzabili, realistici e legati al tempo.</td> </tr> <tr> <td>Dove?</td> <td>Contesto</td> <td>In quale contesto (fisico e sociale) operiamo? Ci sono limiti imposti dal contesto?</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Chi?</td> <td>Gruppo/Partnership</td> <td>Chi siamo e cosa sappiamo fare? Ci sono competenze che non abbiamo? Chi è responsabile di cosa? Come dividiamo i ruoli?</td> </tr> <tr> <td>Gruppi target</td> <td>Chi vogliamo raggiungere con questo progetto? Chi beneficerà indirettamente del nostro progetto? Chi sarà coinvolto marginalmente?</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Cosa?</td> <td>Attività</td> <td>Quali azioni intraprenderò per raggiungere il mio obiettivo? Quali passi devo compiere?</td> </tr> <tr> <td>Metodologie</td> <td>Quali metodologie utilizzerò nell'implementazione delle mie attività? (Ad esempio, l'educazione non formale, il Design Thinking, il supporto peer to peer, ecc.)</td> </tr> <tr> <td>Risultati</td> <td>Cosa ci aspettiamo di ottenere dalle attività svolte? Competenze ottenute, materiali prodotti, ecc.</td> </tr> <tr> <td>Risorse</td> <td>Di quali materiali e/o risorse umane abbiamo bisogno per svolgere le attività?</td> </tr> <tr> <td>Quando?</td> <td>Tempistica</td> <td>Qual è la tempistica generale del progetto? (inizio e fine)</td> </tr> </tbody> </table>	Perché?	Obiettivo generale	A quale macro obiettivo voglio contribuire con questo progetto? Quali benefici a lungo termine produrrà? Cosa ci spinge a realizzarlo? Perché è importante per noi?	Obiettivi specifici	Quali sono gli obiettivi che il progetto persegue direttamente? Cosa vogliamo ottenere attraverso le attività del progetto? Dovrebbero essere SMART: specifici, misurabili, realizzabili, realistici e legati al tempo.	Dove?	Contesto	In quale contesto (fisico e sociale) operiamo? Ci sono limiti imposti dal contesto?	Chi?	Gruppo/Partnership	Chi siamo e cosa sappiamo fare? Ci sono competenze che non abbiamo? Chi è responsabile di cosa? Come dividiamo i ruoli?	Gruppi target	Chi vogliamo raggiungere con questo progetto? Chi beneficerà indirettamente del nostro progetto? Chi sarà coinvolto marginalmente?	Cosa?	Attività	Quali azioni intraprenderò per raggiungere il mio obiettivo? Quali passi devo compiere?	Metodologie	Quali metodologie utilizzerò nell'implementazione delle mie attività? (Ad esempio, l'educazione non formale, il Design Thinking, il supporto peer to peer, ecc.)	Risultati	Cosa ci aspettiamo di ottenere dalle attività svolte? Competenze ottenute, materiali prodotti, ecc.	Risorse	Di quali materiali e/o risorse umane abbiamo bisogno per svolgere le attività?	Quando?	Tempistica	Qual è la tempistica generale del progetto? (inizio e fine)
Perché?	Obiettivo generale	A quale macro obiettivo voglio contribuire con questo progetto? Quali benefici a lungo termine produrrà? Cosa ci spinge a realizzarlo? Perché è importante per noi?																									
	Obiettivi specifici	Quali sono gli obiettivi che il progetto persegue direttamente? Cosa vogliamo ottenere attraverso le attività del progetto? Dovrebbero essere SMART: specifici, misurabili, realizzabili, realistici e legati al tempo.																									
Dove?	Contesto	In quale contesto (fisico e sociale) operiamo? Ci sono limiti imposti dal contesto?																									
Chi?	Gruppo/Partnership	Chi siamo e cosa sappiamo fare? Ci sono competenze che non abbiamo? Chi è responsabile di cosa? Come dividiamo i ruoli?																									
	Gruppi target	Chi vogliamo raggiungere con questo progetto? Chi beneficerà indirettamente del nostro progetto? Chi sarà coinvolto marginalmente?																									
Cosa?	Attività	Quali azioni intraprenderò per raggiungere il mio obiettivo? Quali passi devo compiere?																									
	Metodologie	Quali metodologie utilizzerò nell'implementazione delle mie attività? (Ad esempio, l'educazione non formale, il Design Thinking, il supporto peer to peer, ecc.)																									
	Risultati	Cosa ci aspettiamo di ottenere dalle attività svolte? Competenze ottenute, materiali prodotti, ecc.																									
	Risorse	Di quali materiali e/o risorse umane abbiamo bisogno per svolgere le attività?																									
Quando?	Tempistica	Qual è la tempistica generale del progetto? (inizio e fine)																									
10 min	Debriefing	Riassunto della sessione: qual è la cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Vi sentite sicuri di poter sviluppare un'idea basata sulle fasi proposte? Potete descrivere le diverse fasi?																									

SESSIONE 7: Tempistica e budget (2 ore)

La settima sessione è finalizzata alla creazione del budget e del calendario del progetto, e quindi alla conclusione della fase di formulazione.

TEMPO	Attività	Dettagli																		
55 min	La linea del tempo	<p>In plenaria create un diagramma di Gantt dell'iniziativa a partire dal calendario individuato nella sessione precedente.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Attività</th> <th>M1</th> <th>M2</th> <th>M3</th> <th>M4</th> <th>...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Attività 1:</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Attività	M1	M2	M3	M4	...	Attività 1:					
Attività	M1	M2	M3	M4	...															
Attività 1:																				
....																				
55 min	Bilancio	<p>Partendo dall'elenco delle risorse creato durante la sessione precedente e dalle attività previste dalla timeline, il gruppo dovrebbe iniziare a creare il budget come gruppo. Possono ricercare costi e fornitori online.</p> <p>Potete facilitare il processo ponendo delle domande, oppure possono farlo da soli.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Articolo</th> <th>Quantità</th> <th>Costo</th> <th>Link al fornitore, se disponibile</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOT</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Articolo	Quantità	Costo	Link al fornitore, se disponibile	Note						TOT							
Articolo	Quantità	Costo	Link al fornitore, se disponibile	Note																
TOT																				
10 min	Debriefing	<p>Riassunto della sessione: qual è una cosa che avete imparato? Cosa cambiereste? Vi sentite sicuri di sviluppare il diagramma di Gantt e il budget? Qual è la parte più impegnativa per voi?</p>																		

SESSIONE 8: Pianificazione di una campagna sui social media (2 ore)

L'ottava sessione è finalizzata alla pianificazione di una campagna sui social media legata all'iniziativa. Dovrebbe basarsi sugli stessi argomenti e coprire la stessa tempistica.

TEMPO	Attività	Dettagli																														
40 min	Delineare la campagna	<p>In plenaria definire:</p> <table border="1"> <tr> <td>Messaggio principale della campagna: cosa vogliamo comunicare?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Obiettivo della campagna</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Canali e strumenti dei social media (Vlog, Post, Reel, ecc.)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Titolo/Slogan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hashtag</td> <td></td> </tr> </table>	Messaggio principale della campagna: cosa vogliamo comunicare?		Obiettivo della campagna		Canali e strumenti dei social media (Vlog, Post, Reel, ecc.)		Titolo/Slogan		Hashtag																					
Messaggio principale della campagna: cosa vogliamo comunicare?																																
Obiettivo della campagna																																
Canali e strumenti dei social media (Vlog, Post, Reel, ecc.)																																
Titolo/Slogan																																
Hashtag																																
30 min	Brainstorming	<p>Fate un brainstorming e scrivete su lavagne flipchart:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alcuni concetti e frasi che daranno forma al contenuto della campagna - Alcuni aggettivi che caratterizzeranno il tono e i colori della campagna. 																														
40 min	Calendario della campagna	<p>Create un calendario della campagna che indichi in quale mese dell'implementazione del progetto pubblicherete quale tipo di contenuto. Date un titolo/argomento chiaro a ogni contenuto.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Attività</th> <th>M1</th> <th>M2</th> <th>M3</th> <th>M4</th> <th>...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Preparazione</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Titolo/Attività/Contenuto 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Titolo /Argomento/Contenuto 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Ricordate di prevedere anche un po' di tempo di preparazione all'inizio per creare la grafica e finalizzare i testi.</p>	Attività	M1	M2	M3	M4	...	Preparazione						Titolo/Attività/Contenuto 1						Titolo /Argomento/Contenuto 2										
Attività	M1	M2	M3	M4	...																											
Preparazione																																
Titolo/Attività/Contenuto 1																																
Titolo /Argomento/Contenuto 2																																
....																																
10 min	Debriefing	Riassunto della sessione: qual è la cosa che avete imparato? Cosa cambiereste?																														

Seguito-Follow up

Una volta che il gruppo ha progettato l'iniziativa e la campagna, può riassumere tutto il nucleo in questa Scheda di presentazione che può essere utilizzata come base per presentare l'iniziativa al pubblico.

Nome dell'iniziativa	
Creato da	
Sintesi <i>(Riassumere il progetto in un paio di frasi)</i>	
Scopo <i>(L'obiettivo generale - Perché state realizzando questo progetto, l'intenzione essenziale, il motivo).</i>	
Obiettivi del progetto <i>(Gli obiettivi specifici - si riferiscono agli obiettivi concreti che devo raggiungere per raggiungere lo scopo).</i>	
Attività <i>1. Contenuto (spiegare i diversi argomenti su cui si lavorerà durante l'attuazione del progetto)</i> <i>2. Metodologia (principi fondamentali della metodologia che si intende utilizzare)</i> <i>3. Passo dopo passo (commentare ogni attività e le fasi di attuazione).</i> <i>4. Risultati delle attività (cosa otterrete con le vostre attività)</i>	
Durata (durata totale dell'iniziativa)	
Caratteristiche del gruppo coinvolto (includere informazioni sia sul gruppo che attua l'iniziativa sia sui gruppi target)	
Strumenti e materiali	
Ambiente e contesto	
Link utili <i>(Qui dovrete includere tutti i link ai vostri canali di comunicazione: social media, sito web, Vlog).</i>	
Hashtag (ad esempio #RebuildEU #RebuildPalermo)	
Documentazione di supporto (allegati)	

Suggerimenti per condurre un workshop di progettazione

Quando si lavora con i giovani è importante che gli operatori giovanili e gli altri professionisti scelgano i modi migliori per coinvolgere e motivare i loro gruppi. Ecco alcuni suggerimenti che possono aiutarvi a pianificare, organizzare e realizzare un workshop in modo da rispondere alle esigenze dei partecipanti:

Fase di preparazione

1. Adattare la struttura del workshop e le sessioni alle caratteristiche di ciascun gruppo. Pensate soprattutto a: età, lingua, livello di istruzione. Tutti possono ideare un progetto solo se le attività che utilizzate per facilitare sono appropriate.
2. Adattate il calendario alle esigenze del gruppo. Ad esempio, potete fornire diverse opzioni che includono i giorni feriali, i fine settimana, le mattine e i pomeriggi e chiedere loro di votare. Questo li farà sentire coinvolti fin dall'inizio.
3. Scegliete una stanza adatta alle attività che intendete svolgere e allestitela in base ad esse. Lasciate spazio sufficiente per muoversi e utilizzare le pareti. Pensate alla temperatura e al rumore. Uno spazio confortevole offrirà loro condizioni migliori per utilizzare il loro pensiero creativo.
4. Preparate il materiale in anticipo e prevedetene un po' in eccesso.

Fase di implementazione

1. Lasciare un po' di tempo ai partecipanti per presentarsi e conoscersi: ad esempio, attraverso attività per rompere il ghiaccio e concedendo pause più lunghe per chiacchierare in modo informale. È importante che si sentano a proprio agio tra loro e con il facilitatore per poter pensare liberamente e in modo creativo.
2. Dare istruzioni chiare e semplici. Magari chiedete al gruppo di ripetere per verificare che abbiano capito il compito.
3. Utilizzate degli esercizi "energizzanti" a metà dei workshop per mantenere alto il coinvolgimento e la motivazione del gruppo.
4. Quando è possibile, assegnate delle responsabilità ai partecipanti. Ad esempio, potreste nominare un custode del tempo o chiedere a qualcuno di assistervi durante un'attività specifica. Questo li responsabilizzerà e permetterà loro di esercitare le loro competenze di cittadinanza attiva.
5. Alla fine delle sessioni riservate un po' di tempo per le attività di debriefing:

riassumete le attività svolte, chiedete cosa hanno imparato, cosa hanno apprezzato, cosa faranno di diverso. Questo vi permetterà di capire meglio il gruppo e di adattare ulteriormente le sessioni successive, e allo stesso tempo permetterà loro di riflettere su ciò che hanno imparato e di interiorizzarlo meglio.

6. Assicuratevi di lasciare le sessioni con un piano chiaro per le fasi successive. Questo può essere complesso come un piano dettagliato per l'attuazione del progetto o semplice come un incontro di follow-up programmato, ma è importante che i giovani sappiano come andare avanti.

Potrebbe essere necessario condurre le sessioni online. La pandemia Covid-19 ci ha insegnato che è possibile, anche se non ideale, svolgere molte attività di formazione online. Se lo fate, troverete utili alcuni di questi strumenti per presentare o condurre attività interattive e tenere impegnati i partecipanti.

➔ Tools

Mentimeter - [menti.com](https://www.menti.com)

consente di coinvolgere i giovani utilizzando nuvole di parole, quiz, domande a scelta multipla e altro ancora, di monitorare l'apprendimento e la comprensione ponendo domande e scaricando i risultati.

Kahoot - [Kahoot.com](https://www.kahoot.com)

simile a mentimeter, si può usare per creare giochi e quiz.

Google Slides - <https://www.google.com/slides/about/>

come un Powerpoint, consente di creare presentazioni dei punti principali del workshop.

Miro - <https://miro.com/>

è uno strumento utile per creare mappe mentali, calendari e molte altre visualizzazioni di dati. Può essere utilizzato nelle fasi di brainstorming, progettazione e implementazione di un progetto.

Strumenti simili sono:

Conceptboard - <https://conceptboard.com/>

Stormboard - <https://stormboard.com/>

Jamboard - <https://workspace.google.com/products/jamboard/> - permette di avere una lavagna digitale condivisa con tutti i partecipanti: si possono scrivere post-it, creare tabelle, aggiungere caselle di testo e immagini.

Il ruolo del facilitatore

Il ruolo del facilitatore è molto complesso e sfaccettato. Innanzitutto, il facilitatore è la persona che ha la responsabilità di pianificare e realizzare il workshop. Un buon facilitatore è in grado di innescare e accompagnare un processo di crescita e apprendimento tra i partecipanti. Nel caso dei workshop di Project Design, in particolare, il ruolo del facilitatore si concentra sulla sua capacità di generare un processo creativo e di incanalarlo in un progetto completo, coerente, innovativo, rilevante e realistico. Potremmo dire che il facilitatore ha molti ruoli:

- **Motivatore:** dall'entusiasmante dichiarazione di apertura alle parole di incoraggiamento finali, accende il fuoco all'interno del gruppo, stabilisce lo slancio e mantiene il ritmo.
- **Guida:** conosce le fasi del processo dall'inizio alla fine e guida attentamente i partecipanti attraverso ogni fase.
- **Questioner:** ascolta attentamente la discussione e analizza rapidamente i commenti per formulare domande che aiutino a guidare una discussione di gruppo produttiva e a sfidare il gruppo quando è opportuno.
- **Costruttore di ponti:** crea e mantiene un ambiente sicuro e aperto per la condivisione delle idee. Laddove gli altri vedono delle differenze, voi trovate e utilizzate le somiglianze per gettare le basi per costruire ponti verso il consenso.
- **Peacemaker:** anche se in genere è meglio evitare gli scontri diretti, se dovessero verificarsi, intervenite rapidamente per ristabilire l'ordine e indirizzare il gruppo verso una risoluzione costruttiva.
- **Taskmaster:** è il responsabile ultimo di mantenere la sessione sul binario giusto. Ciò significa tagliare con tatto le discussioni irrilevanti, evitare le deviazioni e mantenere un livello di dettaglio costante per tutta la durata della sessione.

In tutte le fasi della conduzione di un workshop, è utile riflettere sui molti ruoli che svolgete. Alcuni vi ver

ranno più facili, altri richiederanno più lavoro ed esperienza, ma essere consapevoli di quali sono è il primo passo verso una facilitazione eccellente!



Parte 2 - Kit di attività non formali utili

La seguente parte del toolbox è un elenco di attività non formali che potete utilizzare come facilitatori con gruppi di giovani. Potrebbero essere utili per adattare le sessioni del workshop al vostro gruppo target o per rendere il workshop più lungo e approfondito.

Si tratta di attività basate su metodologie di learning by doing e mirate a incoraggiare il lavoro di squadra, a superare ostacoli e conflitti, a guidare i giovani nella progettazione e nella realizzazione delle loro iniziative.

Metodologia del World Café

Durata:

1 ora

Numero di partecipanti:

Minimo 6-8 / Massimo - nessun limite

Obiettivi dell'attività:

Coinvolgere tutti a partecipare e a discutere, facendo un brainstorming di quante più idee e soluzioni possibili.

Materiale necessario:

Tavoli, sedie, carta da macellaio, penne colorate, “bastone parlante”, musica di sottofondo, altoparlanti.

Descrizione dell'attività:

La metodologia del World Café è un modello semplice, efficace e flessibile per ospitare il dialogo tra grandi gruppi.

Il World Café può essere modificato per soddisfare un'ampia varietà di esigenze. Le specificità del contesto, del numero di partecipanti, dello scopo, del luogo e di altre circostanze che vengono prese in considerazione nell'invito, nella progettazione e nella scelta delle domande di ogni evento, ma le cinque componenti seguenti costituiscono il modello di base:

1) Impostazione:

Creare un ambiente “speciale”, spesso ispirato a un caffè, ossia piccoli tavoli rotondi coperti da una tovaglia di lino a scacchi o bianca, carta da macellaio, penne colorate, un vaso di fiori e un “bastone parlante” opzionale. Ogni tavolo dovrebbe avere quattro sedie (in modo ottimale) e non più di cinque.

2) Benvenuto e introduzione:

Il conduttore inizia con un caloroso benvenuto e un'introduzione al processo del World Café, definendo il contesto, condividendo l'etichetta del Café e mettendo i partecipanti a proprio agio.

3) Turni in piccoli gruppi:

Il processo inizia con il primo di tre o più turni di conversazione di venti minuti per il piccolo gruppo seduto attorno a un tavolo. Al termine dei venti minuti, ogni membro del gruppo si sposta a un altro tavolo. Si può scegliere o meno di lasciare una persona come “padrone di casa” per il turno successivo, che dà il benvenuto al gruppo successivo e lo aggiorna brevemente su quanto accaduto nel turno precedente.

4) Domande:

Ogni turno è preceduto da una domanda creata appositamente per il contesto specifico e lo scopo desiderato del World Café. Le stesse domande possono essere utilizzate per più di un turno, oppure possono essere costruite l'una sull'altra per focalizzare la conversazione o guidarne la direzione.

5) Raccolta:

Dopo i piccoli gruppi (e/o tra un turno e l'altro, se necessario), i singoli sono invitati a condividere con il resto del grande gruppo le intuizioni o altri risultati delle loro conversazioni. Questi risultati si riflettono visivamente in vari modi, il più delle volte utilizzando una registrazione grafica nella parte anteriore della stanza.

Il processo di base è semplice e facile da imparare, ma le complessità e le sfumature del contesto, dei numeri, della formulazione delle domande e dello scopo possono rendere ottimale l'intervento di un conduttore esperto. In questo caso, servizi di consulenza professionale e host senior sono disponibili presso World Café Services e saremo lieti di parlare con voi delle vostre esigenze.

Domande di debriefing legate agli argomenti trattati:

- Quali sono i risultati dell'insediamento per i rifugiati (ad esempio, partecipazione al mercato del lavoro, uso del sostegno al reddito provinciale, impatto del requisito linguistico per la cittadinanza, impatto della religione/spiritualità)?
- Quali problemi di salute devono affrontare i rifugiati?
- La discriminazione basata sullo status di rifugiato ha un ruolo nel mercato immobiliare?
- Qual è l'impatto del ritardo nel ricongiungimento familiare sui rifugiati?
- Come si possono affrontare le discriminazioni/pregiudizi e gli stereotipi sui rifugiati nelle comunità ospitanti?
- Quali strumenti si possono creare per educare le comunità a sfatare gli stereotipi e a prepararsi all'arrivo dei nuovi arrivati?

Albero dei problemi

Durata:

15-20 min

Numero di partecipanti:

Da soli o in gruppo

Obiettivi dell'attività:

L'albero dei problemi è una rappresentazione grafica di un problema esistente, delle sue cause e dei suoi effetti che mira a ottenere una comprensione chiara e condivisa del problema.

Materiale necessario:

Lavagna a fogli mobili o fogli più piccoli, penne colorate

Descrizione dell'attività:

Bisogna disegnare un semplice albero su carta (o anche online) con:

- le radici dell'albero
- tronco d'albero
- I rami dell'albero (con le foglie)

Assicuratevi di evidenziare bene le tre diverse parti.

I partecipanti devono scrivere le cose su di esso di conseguenza:

- le radici dell'albero: quali sono le cause del problema?
- tronco d'albero: qual è il problema?
- rami di alberi (con foglie) - quali sono gli effetti del problema?

In seguito, viene presentato all'intero pubblico di altri gruppi.

<https://urbact.eu/problem-tree>

Domande per il debriefing:

- Quali sono gli effetti diretti o indiretti che il problema principale ha creato?
- Qual è l'insieme di effetti diversi creati dal problema principale?

Mappe mentali

Durata:

15-20 min

Numero di partecipanti:

Da soli o in gruppo

Obiettivi dell'attività:

Fare un brainstorming di quante più idee possibili senza giudicarle.

Materiale necessario:

Lavagna a fogli mobili o fogli più piccoli, penne colorate

Descrizione dell'attività:

Durante lo sviluppo di un'idea è importante lasciarsi pensare senza restrizioni.

Questo metodo aiuta a farlo, perché fondamentalmente funziona in modo semplice: basta scrivere QUALSIASI tipo di parole che si associano l'una all'altra e che si riferiscono al vostro problema o alla vostra idea.

Le parole che si susseguono possono essere collegate tra loro per vedere meglio le connessioni.

Deve essere fatto in fretta e senza pensare a lungo.

Domande per il debriefing:

- Quali sono i collegamenti da fare?
- Quali domande abbiamo sollevato?

La regola delle 5 W

Durata:

30 minuti o più

Numero di partecipanti:

Da soli o in gruppo

Obiettivi dell'attività:

La Regola delle 5 W deve essere una categoria a cui pensare quando si crea un'idea, un'iniziativa, un evento, un'attività, qualsiasi cosa - per dare corpo all'idea.

Materiale necessario:

Lavagna a fogli mobili o fogli più piccoli, penne colorate

Descrizione dell'attività:

Questo metodo viene solitamente utilizzato dopo che l'idea è già stata discussa e sviluppata fino a un certo punto. Aiuta a capire cosa manca, cosa non è stato pensato e a rendere l'idea più specifica.

Il metodo consiste in 5 W a cui bisogna rispondere:

- Cosa?
 - Perché?
 - Chi?
 - Quando?
 - Dove?
-

Domande per il debriefing:

- Cosa stavamo cercando di ottenere?
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?

Affrontare i propri pregiudizi

Durata:

90 min.

Numero di partecipanti:

20 - 25

Obiettivi dell'attività:

Scoprite cos'è il pregiudizio, come si forma e come funziona.

Comprendere l'impatto negativo di un pregiudizio inconscio non controllato.

Imparare a identificare, riconoscere e affrontare i pregiudizi personali.

Materiale necessario:

2 lavagne a fogli mobili / 2 penne

Descrizione dell'attività:

Esercizio di visualizzazione (15')

Ai partecipanti viene chiesto di chiudere gli occhi e di partecipare a un esercizio di visualizzazione inserendosi in una storia narrata dal facilitatore. Viene chiesto loro di visualizzare la storia con il maggior numero di dettagli possibile. La storia fa sì che i partecipanti incontrino e interagiscano con vari personaggi, tutti presentati con pronomi neutri.

“Immagina di essere all'aeroporto di prima mattina per prendere un volo per una formazione. Lasci il tuo bagaglio registrato, passi i controlli di sicurezza e aspetti al gate. Infine, sali sull'aereo, mentre l'assistente di volo controlla la tua carta d'imbarco, ti dice “buon viaggio”. Prendi posto, allacci la cintura di sicurezza e vedi che il pilota è uscito per salutare tutti prima del decollo. Il volo procede senza intoppi, arrivi a destinazione e, dopo aver fatto il check-in in hotel, incontri gli altri partecipanti e i padroni di casa vi portano in un ristorante locale dove consumate il miglior pasto della vostra vita. Vi state davvero divertendo. Al tavolo accanto a voi c'è una coppia che vi chiede di scattare una foto con il suo smartphone. Ti spiegano che stanno festeggiando il loro anniversario e si offrono di scattare una foto anche al vostro gruppo. La mattina dopo inizia la formazione. Per sbaglio sali sull'autobus sbagliato, ma l'autista dell'autobus è super disponibile, così arrivate solo con qualche minuto di ritardo. Quando finalmente arrivi, entri nella sala della formazione e prendi posto accanto a un altro partecipante”.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di tornare lentamente alla realtà e di aprire gli occhi quando sono pronti.

“Ora vorrei farvi alcune domande e voglio che prima pensiate alle risposte nella vostra testa, e alla fine ne parleremo”.

L'assistente di volo era un uomo? Il pilota era nero? La coppia era composta da due uomini? L'autista dell'autobus era una donna? L'altro partecipante era su una sedia a rotelle? Dopo aver posto tutte le domande, si chiede ai partecipanti di condividere ad alta voce le loro risposte.

(Risposta prevista: ci si aspetta che l'identità dei personaggi tenda a conformarsi alle norme sociali, quindi la risposta dovrebbe essere negativa per la maggior parte dei partecipanti e per la maggior parte delle domande).

I risultati vengono discussi con il gruppo:

- Notate uno schema?
- Cosa ne pensate?
- Secondo voi, qual è il motivo di questa situazione?

Domande/Discussione (15')

Che cos'è il pregiudizio?

Ai partecipanti viene chiesto di elaborare le proprie risposte prima che venga mostrata e letta una definizione:

“Un pregiudizio è una tendenza, un'inclinazione o un pregiudizio verso o contro qualcosa o qualcuno” (psychologytoday.com).

Che cos'è il pregiudizio esplicito/implicito ?

I pazienti sono incoraggiati a rispondere se lo sanno. Se sono in difficoltà, vengono fornite le rispettive descrizioni di conscio e inconscio. Si chiede poi ai partecipanti di fornire alcuni esempi di ciascuno di essi.

(Pregiudizio consapevole: “Odio i film d'amore”.

Pregiudizio inconscio: Non mi piace un film se il trailer contiene elementi romantici).

Va sottolineato che questo workshop è stato progettato per concentrarsi sui pregiudizi impliciti e inconsci.

Poi viene chiesto ai partecipanti: I pregiudizi sono giusti o dannosi? La domanda viene discussa, auspicabilmente con argomentazioni da entrambe le parti. Ci si aspetta che almeno una persona sostenga che i pregiudizi possono essere sia positivi che negativi. I partecipanti sono incoraggiati a fornire esempi per entrambe le parti. (Positivo: può aiutarvi a evitare un film che non vi piacerà. Negativo: Può impedirvi di guardare un film che in realtà vi piacerebbe).

Ingresso teorico (20')

I pregiudizi si formano attraverso le nostre esperienze e le informazioni che ci vengono fornite.

New experience

Seeing another mosquito



Analysis

This looks like the first mosquito



New Category

This mosquito will bite me, so I don't like it

1. La prima volta che ci troviamo di fronte a una situazione, una persona o una cosa nuova, non siamo sicuri di cosa fare. (Esempio 1: si vede una zanzara per la prima volta. Esempio 2: si incontra un matematico per la prima volta).

2. Dobbiamo prendere in considerazione tutte le informazioni disponibili, elaborarle attentamente e prendere una decisione consapevole. (Esempio 1: una zanzara ti punge. Non ti piace. Esempio 2: il matematico è molto scortese. Non ti piace). Sfortunatamente, questo tipo di elaborazione e di valutazione richiede molto tempo e molta energia mentale, quindi il nostro cervello si è evoluto in un modo per aggirare il problema.

3. *Tutte le informazioni raccolte da questa prima esperienza vengono salvate come una nuova "categoria" nel nostro cervello, con un atteggiamento o un sentimento assegnato ad essa. Quando la categoria è un tipo di persona, diventa uno stereotipo. (Esempio 1: non vi piacciono le cose che assomigliano alle zanzare perché vi pungono. Esempio 2: non si apprezzano i matematici perché sono maleducati).*

Similar experience

Seeing another mosquito



Categorisation

This looks like the first mosquito



Conclusion

This mosquito will bite me, so I don't like it

La volta successiva che incontriamo una situazione simile

- 1) il nostro cervello riconosce le somiglianze con l'esperienza precedente,
- 2) categorizza la situazione e
- 3) prende una decisione istantanea e inconscia in base all'atteggiamento predeterminato. (Esempio 1: questa cosa sembra una zanzara, quindi non mi piace. Esempio 2: questa persona è un matematico, quindi non mi piace).

Nota: naturalmente, il nostro pregiudizio non è informato solo dal primo contatto con una "categoria", ma si rafforza ogni volta che la incontriamo o riceviamo informazioni su di essa.

Questo tipo di categorizzazione può essere molto utile perché:

- Ci aiuta a prendere decisioni più velocemente e ad evitare la stanchezza decisionale.
- Ci impedisce di ripetere i vecchi errori
- Ci aiuta a capire il mondo semplificandolo.
- Tuttavia, questo sistema ha un grande difetto, che può creare effetti negativi. (Chiedi ai partecipanti quale sia il difetto prima di svelarlo) Le cose che vengono raggruppate insieme non sono sempre uguali.

Domande/metodi di debriefing

Brainstorming (20')

La lavagna viene divisa in due e ai partecipanti viene chiesto di elaborare risposte specifiche alle seguenti domande:

- In quali modi i pregiudizi personali possono influenzare negativamente le altre persone (Come?) (Risposte attese: discriminazione sul posto di lavoro, trattamento ingiusto, esclusione, minori opportunità, opinioni non ascoltate, non prese sul serio, discriminazione abitativa)
- Quali gruppi di persone possono essere colpiti da pregiudizi (Chi?) (Risposte attese: persone di minoranza/diversa razza, gender, classe, età, religione, background culturale, disabilità, professione, taglia, affiliazione politica)

Domanda supplementare: quali di questi temi sono rilevanti per le organizzazioni giovanili e in che modo? (reclutamento, esclusione, opinioni inascoltate, alloggio, ...) Le risposte possono essere cerchiare/ evidenziate sulla lavagna.

Alla ricerca di soluzioni (15')

Ai partecipanti vengono presentati 4 passi per combattere i pregiudizi e vengono incoraggiati a fare brainstorming su modi/tecniche/strumenti per implementare ciascuno di essi:

1. Riconoscimento

Imparare, educare, riconoscere il problema.

2. Identificazione

Individuare i propri pregiudizi e gli stereotipi che ne sono alla base, guardando dietro gli impulsi inconsci (consultare i test di associazione implicita).

3. Creazione di abitudini

Mettere regolarmente e metodicamente in discussione le nostre opinioni istintive (è vero? è sempre vero? quali prove ho?), visualizzare e notare le situazioni che contraddicono i pregiudizi. I partecipanti scoprono come minimizzare l'impatto dei pregiudizi impliciti.

4. Sensibilizzazione

Discutere di pregiudizi, aiutare gli altri a riconoscere il problema e ad educarsi.

Domande per il debriefing:

Ai partecipanti viene chiesto di indicare su una scala da 0 a 100 su una linea retta quanto sono d'accordo con le seguenti affermazioni:

- “So cos'è il pregiudizio e da dove viene”.
- “Comprendo l'impatto negativo di lasciare i pregiudizi inconsci senza controllo”.
- “So come affrontare i pregiudizi personali”.

Barzellette sugli stereotipi: è bene riderne?

Durata:

90 min.

Numero di partecipanti:

20 - 25

Obiettivi dell'attività:

Acquisire familiarità nell'affrontare le differenze tra le culture senza derisioni o discriminazioni. Conoscere le battute che possono derivare dai cliché culturali e imparare a rispondere positivamente a certe battute che potrebbero essere percepite come aggressive.

- I partecipanti impareranno una definizione molto completa di cultura, compresi alcuni aspetti invisibili a prima vista.
 - Impareranno a identificare le componenti della loro cultura e i diversi livelli di visibilità.
 - Impareranno a conoscere le informazioni, gli stereotipi, i pregiudizi e i preconcetti.
 - Acquisiranno una conoscenza di base dei diversi tipi di umorismo: aggressivo e affiliativo.
 - Acquisiscono una comprensione di base dell'impatto negativo dell'umorismo degli stereotipi.
 - Acquisiscono una comprensione di base su come affrontare le battute sugli stereotipi in situazioni interculturali
-

Materiale necessario:

Fogli/foglietti con le informazioni sui tipi di umorismo, informazioni, stereotipi, pregiudizi e preconcetti e i modelli iceberg/cipolla.

Descrizione dell'attività:

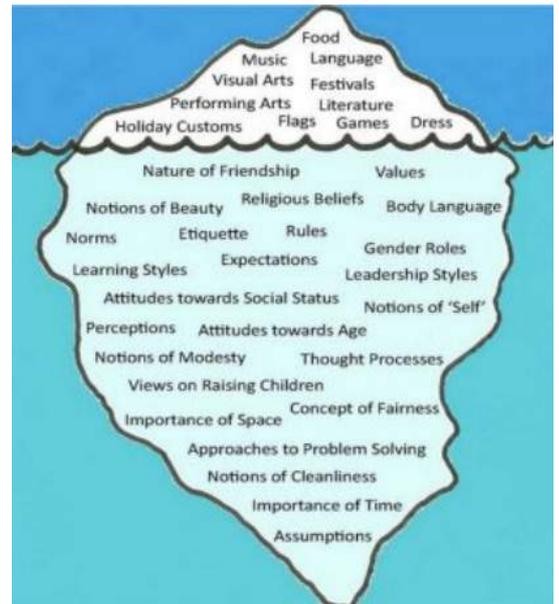
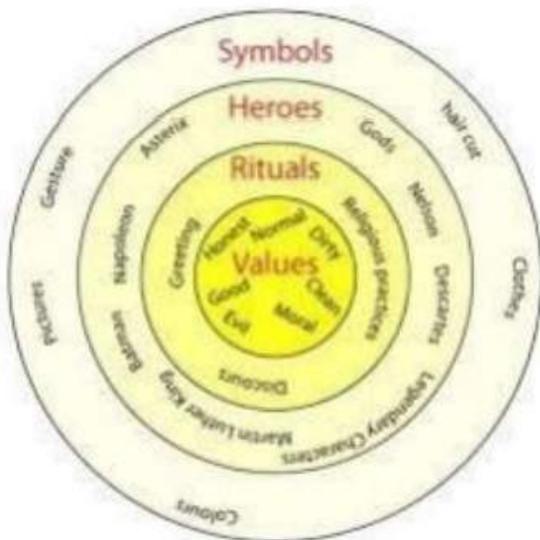
Mappatura mentale partecipativa (10')

Faremo un mind-mapping partecipativo con la parola "cultura". I partecipanti condivideranno con i facilitatori le parole che pensano siano collegate alla parola "cultura", poi i facilitatori riassumeranno i risultati e completeranno alcune parole mancanti (se è il caso) per dare un significato ampio di cultura.

Cultura, i modelli iceberg e cipolla (20')

Chiedete ai partecipanti se conoscono i modelli e, in caso affermativo, lasciate che li spieghino. Poi i facilitatori completeranno i concetti, se necessario.

I facilitatori presentano una lavagna/flipchart con cerchi già disegnati che rappresentano gli strati del modello della cipolla. I partecipanti penseranno alla propria cultura (nazionalità, lavoro, hobby, volontariato, ecc.) e troveranno gli elementi che la definiscono per ogni strato, li scriveranno su un post-it e li attaccheranno nel cerchio corrispondente.



Se i partecipanti hanno difficoltà a trovare questi elementi, i facilitatori possono aiutarli ponendo domande o spiegando nuovamente il modello. Dopo 10 minuti condivideranno i loro risultati. Dopo aver letto e discusso gli elementi culturali, ai partecipanti verrà chiesto di classificare questi elementi come visibili o invisibili, secondo il modello dell'iceberg.

Spiegate ai partecipanti che ogni livello nella costruzione della cultura potrebbe essere diverso, quindi ogni persona potrebbe avere una cultura diversa. E se trovano qualcuno con una cultura diversa, forse potrebbero sperimentare stereotipi, pregiudizi e preconcetti.

Informazioni, stereotipi, pregiudizi e preconcetti (15')

Spiegare i concetti di informazione, stereotipo, pregiudizio e parzialità mostrando i grafici del Signor Gatto e del Signor Pollo.



I facilitatori spiegheranno che l'interpretazione di questi concetti può concretizzarsi in barzellette, che riflettono gli stereotipi che abbiamo nella nostra mentalità.

Inventare battute sugli stereotipi (10')

I partecipanti scriveranno individualmente dei post-it su Mural scrivendo 2 battute sugli stereotipi in 5 minuti. Le battute saranno poi lette ad alta voce. In sottofondo viene diffusa una musica calma. Dopo la scrittura si terrà una breve sessione di debriefing.

Come ci si sente a scrivere queste battute? (mirare a provare senso di colpa, rabbia, tristezza, ecc.)

Tipo di metodo: Clustering / Esercizi di gruppo

Teoria dell'umorismo (10')

Vengono presentati i quattro stili di umorismo (affiliativo, autocelebrativo, aggressivo e autolesionistico).

L'umorismo autocelebrativo e autolesionistico consiste in affermazioni che la persona che fa la battuta intende rispettivamente sollevare o abbattere. Non ci concentreremo su questi tipi di umorismo perché sono autoreferenziali e non ci aiutano a capire l'impatto delle battute sugli altri, che è l'obiettivo di questo workshop.

L'umorismo affiliativo è definito come l'umorismo che mira a suscitare risate e/o altre forme di divertimento nei destinatari. Le funzioni proposte per questo tipo di umorismo includono la riduzione della tensione e del conflitto tra gli interagenti, la raccolta di sostegno sociale e la fornitura di una prospettiva sui problemi della vita. I temi fondamentali di questo tipo di umorismo sono l'integrazione, l'uguaglianza

e l'inclusione. L'umorismo aggressivo è un umorismo che fornisce informazioni negative su qualcuno o qualcosa. Sono state proposte diverse funzioni per questo tipo di umorismo, tra cui lo sfogo di sentimenti di ostilità, l'invio di un messaggio "correttivo" a coloro che violano le norme del gruppo e il rafforzamento dei sentimenti di superiorità nei confronti degli altri. I temi fondamentali di questo tipo di umorismo aggressivo sono la divisione, la gerarchia e il controllo.

Teoria della sicurezza dell'umorismo: L'umorismo affiliativo è incentrato sui temi dell'inclusione e dell'uguaglianza. Dato che un basso grado di etnocentrismo dovrebbe implicare apertura e tolleranza nei confronti di chi appartiene a culture diverse, si prevede che esista una relazione negativa tra etnocentrismo e umorismo affiliativo.

L'umorismo aggressivo, per definizione, implica l'uso dell'umorismo per mettere in difficoltà gli altri. L'uso di discorsi denigratori è un modo per creare distanza tra i membri della cultura. Poiché l'umorismo etnico può essere considerato una forma di denigrazione, ci si aspetta che l'etnocentrismo sia positivamente associato all'umorismo aggressivo.

Categorizzazione delle battute (15')

I partecipanti prenderanno i post-it sul Mural inserendo 1 con le barzellette dell'attività precedente e penseranno individualmente in quale tipo di umorismo collocheranno ciascuna barzelletta. Successivamente, i partecipanti presenteranno le loro battute, le collocheranno sul Mural 2 (diviso in due: battute affiliative e battute aggressive) e spiegheranno perché hanno scelto quella categoria.

Domande per il debriefing:

- Perché queste barzellette sono classificate come affiliative mentre quelle sono aggressive (l'idea che le barzellette affiliative creino un'immagine positiva della cultura mentre quelle aggressive negativa)?
- Come pensate che si senta una persona appartenente alla cultura presa in giro?
- Come pensate che le battute aggressive influenzino la cultura di riferimento?
- Come pensate che le battute sugli stereotipi influenzino le opinioni di chi non appartiene a quella cultura?

Missione Impossibile

Durata:

60 min.

Numero di partecipanti:

20-30

Obiettivi dell'attività:

I partecipanti si conosceranno meglio

I partecipanti saranno in grado di ricordare i nomi degli altri.

I partecipanti conosceranno la “mentalità” dell'evento. Il team building darà il tono ai giorni successivi.

Materiale necessario:

Carte stampate con i compiti

Descrizione dell'attività:

Mission Impossible (30')

Le coppie hanno 26 compiti da completare in 45 minuti. I compiti sono stampati su fogli appesi in modo visibile in tutta la stanza. Alcuni compiti sono per una persona, altri per una coppia, altri per piccoli gruppi e altri ancora per tutti i partecipanti contemporaneamente. I facilitatori osservano e si assicurano che i compiti siano completati correttamente. Una volta completati, i facilitatori li segnano come svolti. (controllare l'elenco sottostante)

Domande/metodi di debriefing

Mappa del mondo (30')

Il facilitatore si mette al centro della stanza (su una sedia per vedere tutti): questa è una mappa del mondo. Io sono a Bratislava. Dovrete spostarvi nel mondo in base alle domande.

1. Qual è il Paese in cui vorresti andare la prossima volta?

Quando si sono spostati, il facilitatore può chiedere ad alcune persone dove si trovano per vedere le differenze e il divertimento.

Dopodiché: trovate tre persone vicine a voi. Discutete insieme: “Qual è il vostro posto preferito e perché?”.

Il facilitatore pone un'altra domanda su un Paese; i partecipanti si risistemano e discutono un'altra domanda in gruppi diversi.

2. In quale paese vorresti vivere?

Dopo di che: Trovate tre persone a voi più vicine e discutete: “Qual è uno dei migliori consigli di vita che qualcuno vi abbia mai dato?”.

3. Qual è stato l'ultimo paese in cui ha viaggiato, oltre a Bratislava?

Dopo di che: Trovate tre persone a voi più vicine e discutete: “Se scrivessi un libro, di cosa parlerebbe?”.

4. Andate in un paese da cui proviene il vostro cibo preferito.

Dopodiché: Trovate tre persone più vicine a voi e discutete: “Cosa vi dà motivazione quando vi sentite giù?”.

5. Qual è stato il primo paese in cui ha viaggiato?

Dopo di che: Trovate tre persone a voi più vicine e discutete: “Quali sono i ruoli che avete nella vita?”.

Il passo del giorno

Durata:

5 minuti per partecipante

Numero di partecipanti:

minimo 5

Obiettivi dell'attività:

Pitching, capacità di parlare al pubblico, abilità di presentazione

Materiale necessario:

Proiettore

Descrizione dell'attività:

Il partecipante ha 5 minuti per parlare di una foto con cui è legato. L'argomento può essere qualsiasi cosa. Ma deve avere a che fare con la comunità. Il partecipante deve convincerci del perché questa foto è importante per lui e presentarla in modo creativo.

- Domande per il debriefing:
- Cosa stavamo cercando di ottenere?
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?

Legato all'azione - Actionbound

Durata:

10 minuti - 4 ore

Numero di partecipanti:

Minimo 2

Obiettivi dell'attività:

Utilizzare la nuova metodologia per sviluppare le competenze e le conoscenze dei partecipanti e favorire la loro dinamica di gruppo.

Materiale necessario:

Smartphone, connessione internet

Descrizione dell'attività:

Actionbound è un'applicazione che permette di giocare a cacce al tesoro interattive e digitali per guidare l'allievo in un percorso di scoperta. Chiamiamo queste cacce multimediali "Bounds".

Il programma aumenta letteralmente la nostra realtà, migliorando l'interazione tra le persone nella vita reale e utilizzando i loro smartphone e tablet. Create il vostro escape-game fai-da-te basato su un'app, una linea temporale digitale di eventi o un tour di luoghi di interesse, con l'uso di coordinate GPS, codici e misteri preposti.

Eccellente per esercizi di icebreaker, siti storici o archeologici, o più semplicemente per presentare una visione del futuro. Sfruttate appieno l'enorme potenziale della gamification con gli ampi elementi e strumenti di gioco di Bound Creator, come posizioni GPS, indicazioni stradali, mappe, bussole, immagini, video, quiz, missioni, tornei, codici QR e molto altro ancora, per creare avventure divertenti ed emozionanti basate su app mobili.

Pubblicate la vostra fantastica gara e fatela giocare nell'app con un dispositivo mobile come tour su tablet, caccia al tesoro, inseguimento di carta o caccia al tesoro per gli amici o gestita professionalmente come tour guidato, in occasione di eventi di incentivazione, per il team building o la formazione dei dipendenti.

Domande per il debriefing:

- Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Le caratteristiche dei miei migliori amici

Durata:

20-25 minuti

Numero di partecipanti:

2-10

Obiettivi dell'attività:

Consentire la riflessione su relazioni sane

Materiale necessario:

PC, laptop, smartphone o tablet - connessione internet, carta e penne/matite

Descrizione dell'attività:

L'obiettivo di questa attività è far riflettere i partecipanti su come scelgono i loro amici e su quali sono le caratteristiche principali di una relazione sana. Attraverso l'elenco delle caratteristiche dei loro amici e la discussione aperta, i partecipanti saranno in grado di identificare le caratteristiche fondamentali di una buona amicizia.

Domande per il debriefing:

- Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Perché mi chiamo così?

Durata:

15 minuti

Numero di partecipanti:

12-20

Obiettivi dell'attività:

Creare una buona atmosfera di gruppo, rompere il ghiaccio e conoscere i membri del gruppo.

- Conoscere i nomi di tutti i partecipanti e la loro provenienza.
 - Riflettere sulla nostra origine e identità.
 - Iniziare a presentarsi a un nuovo gruppo di persone.
-

Materiale necessario:

Questa tecnica può essere eseguita sia in spazi aperti che chiusi, poiché non sono necessari materiali per realizzarla. Se lo si ritiene necessario o favorevole, si può dare loro un adesivo su cui scrivere il proprio nome e attaccarlo, in modo da rendere più facile per gli altri partecipanti ricordare tutti i nomi.

Descrizione dell'attività:

Il facilitatore chiede ai partecipanti di formare un cerchio e di mettersi in piedi.

Chiederà se qualcuno vuole iniziare volontariamente e, in caso contrario, inizierà dicendo il proprio nome e spiegando l'origine del nome, il significato o il motivo per cui i genitori hanno scelto quel nome per lui.

Quando tutti hanno detto il proprio nome e la propria argomentazione, il facilitatore chiederà chi può ricordare qualche nome nuovo, generando un momento in cui ci si chiede quanti nomi dei membri del gruppo si conoscono già.

Domande per il debriefing :

Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.

- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Il futuro è oggi

Durata:

1 ora

Numero di partecipanti:

12-20

Obiettivi dell'attività:

Visualizzare noi stessi personalmente e vedere cosa possiamo migliorare sulla base della nostra situazione desiderata nei prossimi anni.

- Incoraggiare la consapevolezza personale dei punti di forza che possediamo.
 - Riconoscere le qualità e le capacità che abbiamo e che ci permettono di raggiungere i nostri obiettivi.
 - Identificare le azioni che compio o che mi propongo di compiere per guidare lo stile di vita che desidero.
-

Materiale necessario

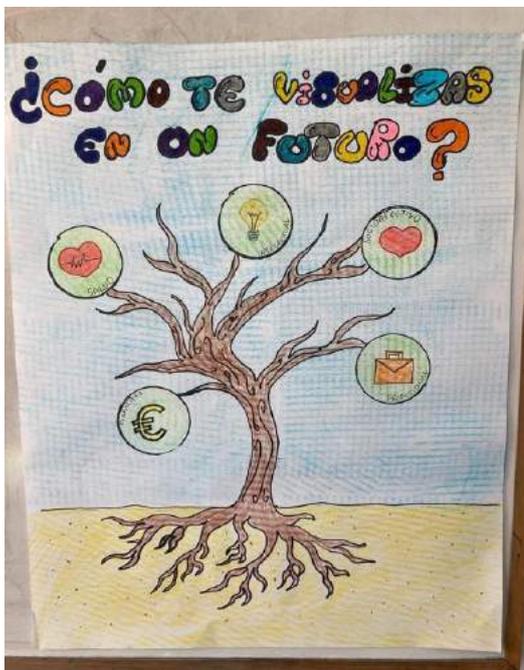
- Fogli di carta o quaderno
 - Matite e/o penne
 - Ampio spazio per sviluppare l'attività e la sua successiva discussione
-

Descrizione dell'attività:

Questa attività consiste nel visualizzare il proprio futuro ideale. È un esercizio molto potente perché permette di stabilire un contatto con le reali possibilità di trasformare la propria vita. In questo modo, possono identificare ciò che devono cambiare, migliorare o mantenere per raggiungere il futuro che desiderano.

Offrire ai partecipanti uno spazio di fiducia e di cura per esprimersi liberamente. Il facilitatore chiederà ai beneficiari di pensare ed esprimere, in qualsiasi modo (parole, storie, disegni, ecc.), su un foglio di carta dove vorrebbero essere seduti nei prossimi 15 anni. Alcune domande che potrebbero essere poste sono:

- Chi sarebbero le persone che li accompagneranno in questo ideale?
- Come sarebbe il vostro ambiente?
- Che aspetto avrebbe?
- Quali sarebbero le attività che potreste svolgere durante il giorno?



Per realizzarlo, dovrete evocare l'immagine del vostro futuro e sentirvi al suo interno. Dovranno esprimere liberamente ciò che immaginano.

Dopo qualche tempo, si dovrebbe aprire uno spazio di riflessione per condividere parte della loro visione.

Una volta fatto questo, insieme alla loro analisi SWOT, (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats), saremo in grado di estrarre tutti i punti di forza della persona e di guidarla nell'elaborazione di un progetto migliore.

Domande/metodi di debriefing:

- Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Analisi SWOT

Durata:

1 ora

Numero di partecipanti:

Può essere svolto individualmente o in gruppo.

Obiettivi dell'attività:

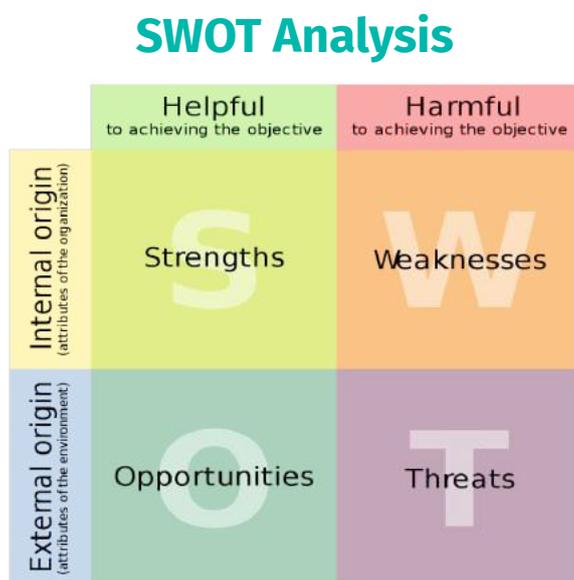
Guidare i partecipanti a riflettere sui propri punti di forza, debolezze, opportunità e punti di forza prima di iniziare a creare un nuovo progetto, sia a livello individuale che di gruppo.

Materiale necessario

Penne e carta

Descrizione dell'attività:

Prima di creare un nuovo progetto, è importante sapere che:



Il facilitatore chiederà ai partecipanti, individualmente o in gruppo, a seconda che si tratti di un progetto individuale o di gruppo, di riflettere sui punti di forza, le debolezze, le opportunità e le minacce che possono identificare in merito alla creazione di un nuovo progetto, utilizzando un foglio di lavoro SWOT (vedi sotto).

Incoraggiateli a scavare nel profondo di loro stessi per estrarre tutti i loro punti di forza. Dovrebbero esprimere liberamente ciò che immaginano.

Dopo qualche tempo, si dovrebbe aprire uno spazio di riflessione per condividere parte delle loro scoperte.

Questa attività aiuterà il partecipante a sentirsi più preparato a iniziare la creazione di un nuovo progetto, poiché avrà un quadro visivo di tutti i punti di forza che già possiede e delle opportunità che deve affrontare, il che lo renderà più fiducioso nelle sue capacità. Riconoscere i propri punti deboli e prevedere le minacce li aiuterà anche a sentirsi più forti quando pianificheranno un nuovo progetto, perché sapranno già cosa evitare.

Esempio di analisi SWOT per la creazione di un nuovo progetto:

FOGLIO DI LAVORO SWOT	
Punti di forza	Punti di debolezza
Quali vantaggi ho/abbiamo? Cosa stiamo facendo di giusto? Quali risorse ho/abbiamo a disposizione? Quali sono le virtù o i punti di forza che gli altri dicono che io/noi abbiamo?	Cosa potrei/dovremmo fare di sbagliato? Cosa devo/dobbiamo evitare? Cosa mi/ci trattiene? Cosa devo/dobbiamo migliorare?
Opportunità	Minacce
Chi può aiutarmi? Quali sono le opportunità che ho? Tra tutte le opportunità, quale potrei sfruttare al meglio?	Cosa considero/consideriamo una minaccia? Quali sono i miei/nostri ostacoli? Cosa devo/dobbiamo cambiare nel mio/nostro ambiente?

Domande per il debriefing:

- Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Come creare un piano passo dopo passo: PIANO D'AZIONE

Durata:

1 ora

Numero di partecipanti:

minimo 2 persone

Obiettivi dell'attività:

Creare un piano per il progetto che definisca obiettivi, scadenze e risorse.

Materiale necessario:

- Penne e carta
- Cartelli stampati o disegnati con le domande principali

Descrizione dell'attività:

Che cos'è il Piano d'azione?

È una strategia per realizzare un'idea, un progetto, un'attività commerciale, ecc. in cui si fissano gli obiettivi da raggiungere, si stabiliscono le scadenze e si calcolano le risorse da utilizzare. È necessario che questi tre concetti siano ben definiti, in modo da poter verificare in seguito se si stanno raggiungendo o meno gli obiettivi che ci si era proposti fin dall'inizio. Per questo motivo è necessario essere costanti in ciò che si fa e non arrendersi.



Come elaborare un piano d'azione?

Se lavorate in gruppo, insieme ad altre persone, dovete raggiungere un consenso in cui la maggioranza sia d'accordo su quali obiettivi, finalità e idee volete portare avanti per realizzare il Piano d'azione. Nel caso in cui non abbiate un gruppo e siate solo voi, dovrete cercare di sfruttare al meglio tutte le idee che avete in mente e, se avete qualcuno di fiducia che può aiutarvi, non esitate a chiedere aiuto e consigli. Un modo semplice per elaborare il piano di sviluppo della vostra idea, progetto o attività è rispondere a queste 9 domande:

1. CHE COSA?

Brainstorming, per scoprire cosa volete fare realmente e concretamente?

2. PERCHÉ?

Definite perché ritenete che la vostra idea, prodotto o attività sia importante e necessaria, cioè giustificate la necessità di crearla mostrandone l'aspetto innovativo e genuino.

3. PER COSA?

Definite lo scopo e gli obiettivi che volete raggiungere.

4. COME?

Sviluppate le fasi che dovete compiere, fino a creare il vostro prodotto, implementare la vostra attività, il vostro progetto, ecc.

5. QUANTO?

Definite le risorse di cui avete bisogno, siano esse materiali, economiche o professionali...

6. DOVE?

Pensate al luogo in cui volete sviluppare la vostra idea e definite gli spazi e la posizione.

7. QUANDO?

Stilate un calendario, descrivendo le scadenze che dedicherete a ciascuna azione.

8. PER CHI?

Definite il vostro cliente e i beneficiari della vostra idea o progetto.

9. HO AVUTO SUCCESSO?

Valutate se avete raggiunto i risultati che vi eravate prefissati. Se sì, congratulatevi con voi stessi e festeggiate, se no, rivedete il vostro piano e modificate ciò che è necessario per raggiungerlo!

Domande/metodi di debriefing:

CREAZIONE DI UN PIANO

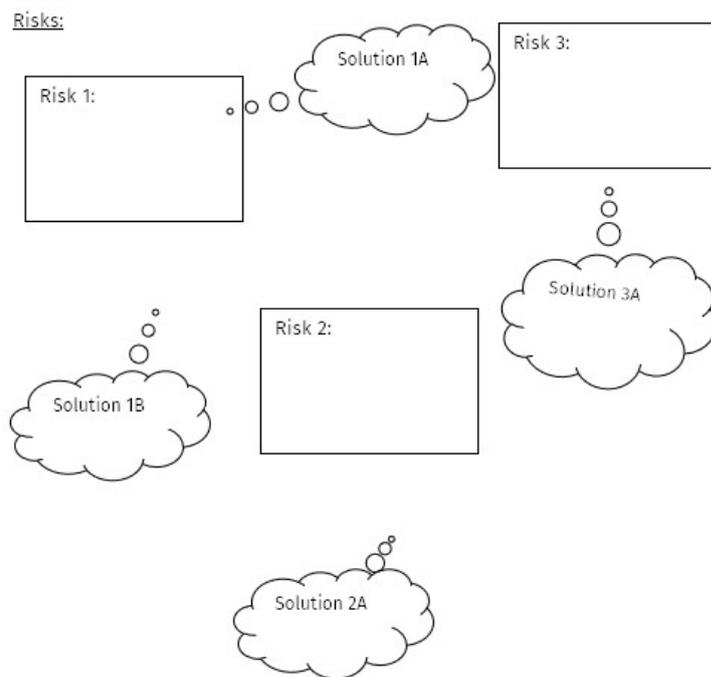
(Strumenti utili per il facilitatore)

Nome del gruppo/ attività:	
-------------------------------	--

Obiettivi principali:	

Orario generale:	Tempo:	Attività:	Responsabile/i:

Rischi:



Lego Serious Plan

Durata:

2-3-4 ore

Numero di partecipanti :

Min. 4

Obiettivi dell'attività:

Fare un brainstorming delle idee per l'attività

Materiale necessario:

Mattoncini Lego

Descrizione dell'attività:

Introduzione al metodo: cos'è e a cosa serve? Chi lo usa e per cosa (ad esempio, le grandi aziende per la creazione di strategie o i partecipanti alle sedute di terapia per condividere ciò che stanno vivendo).

Il piccolo compito per sperimentare il metodo: dare il compito di costruire una torre per 2 minuti e poi dare il tempo di raccontarla e agli altri partecipanti di chiedere.

Provate il metodo un paio di volte con altre sfide/domande diverse. Approfondite lo sviluppo dell'idea domande/sfide. Può essere svolto individualmente, a coppie di 2 persone, in gruppo, oppure può essere svolto passo dopo passo, passando dal lavoro individuale a quello di gruppo.

Il moderatore (colui che tiene traccia del tempo e si preoccupa che tutti possano dire la loro, colui che incoraggia gli altri a chiedere) del gruppo può continuare a cambiare.

Domande per il debriefing :

- Cosa stavamo cercando di ottenere? Iniziate con il ribadire gli obiettivi che stavate cercando di raggiungere.
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi? Esaminate i risultati e assicuratevi che il gruppo sia allineato.
- Cosa ha causato i nostri risultati?
- Cosa dovremmo iniziare, smettere o continuare a fare?
- E adesso?
- Dove abbiamo raggiunto (o mancato) i nostri obiettivi?

Riferimenti

Strategie di leadership

<https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/>

Metodi di erogazione degli aiuti - Linee guida per la gestione del ciclo di progetto

https://international-partnerships.ec.europa.eu/system/files/2020-09/methodology-aid-delivery-methods-project-cycle-management-200403_en.pdf

Guida Europrogettazione

<https://www.guidaeuroprogettazione.eu/guida/al-lavoro-progettazione-europea/come-strutturare-un-progetto-il-processo-e-gli-strumenti/>

DoOneBraveThink

<https://onebravething.eu/>

Conclusione

È innegabile che la pandemia di Covid-19 abbia diviso persone e società. Tuttavia, ha anche creato legami e ha evidenziato un senso di appartenenza a un mondo comune e la volontà di contribuire insieme a renderlo migliore.

I giovani sono spesso i più motivati a rendere il mondo un posto migliore e hanno anche le idee più creative e aggiornate per raggiungere i loro obiettivi. Tuttavia, spesso mancano le conoscenze e gli strumenti per trasformare le loro idee in realtà.

Questa guida è un condensato di esempi, metodologie e azioni che realizzeranno concretamente le iniziative dei giovani identificati e realizzeranno l'obiettivo del Progetto Rebuild: coinvolgere i giovani sottorappresentati nella partecipazione civica mettendoli in grado di svolgere un ruolo chiave nell'affrontare le nuove sfide sociali e ambientali.



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

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

624760-EPP-1-2020-1-IT-EPPKA3-EU-YTH-TOG



Coordinator

CESIE

Italy

cesie.org



DA&DA - D'ANTILLES ET D'AILLEURS

Fort-de-France, Martinique

www.dantillesetdailleurs.org



KMOP - SOCIAL ACTION AND INNOVATION CENTRE

Athens, Greece

www.kmop.gr



AIIJ - INICIATIVA INTERNACIONAL JOVEN

Malaga, Spain

aijj.org



ACTIVE YOUTH ASSOCIATION

Vilnius, Lithuania

activeyouth.lt



CARDET - CENTER FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH & DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

Nicosia, Cyprus

www.cardet.org



OTB - OUT OF THE BOX INTERNATIONAL

Brussels, Belgium

outofthebox-international.org

rebuild-europe.net



This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



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

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.