



## **Il Curriculum CIVACT:**

*Metodi per promuovere la partecipazione e l'impegno  
civico dei giovani*



Erasmus+



## Contenuti

<b>Introduzione</b>	3
<b>Obiettivi formativi</b>	4
<b>Moduli di apprendimento</b>	5
<b>Osservare</b>	6
Metodo 1: Perception Mapping	7
Metodo 2: Instawalks	9
Metodo 3: Go-Along	11
Metodo 4: Sketching	13
<b>Interagire</b>	15
Metodo 5: Peer Methodology	16
Metodo 6: Role Play Using Personas	18
Metodo 7: Feeling Cards	21
Metodo 8: Person Behind the Uniform	22
<b>Proporre</b>	24
Metodo 9: Prototyping Solution Workshop	25
Metodo 10: Youth Forum	27

## Introduzione

L'esclusione sociale è un fenomeno con un forte impatto sui giovani, in particolare su coloro che vivono in aree di disagio urbano. I giovani socialmente esclusi non hanno accesso alle stesse risorse e poche opportunità di contribuire alla società. Ciò determina la sensazione di non poter influenzare la propria comunità e di avere un impatto minimo o nullo sulle decisioni che incidono direttamente sulla loro vita.

[CIVACT](#), è un progetto ERASMUS+ Key Action 2 che mira a contrastare questi problemi e a promuovere l'impegno civico dei giovani a rischio di esclusione sociale in Europa. Il progetto, realizzato da Ottobre 2018 a Settembre 2020, prevede un partenariato formato da organizzazioni con esperienza di lavoro in progetti socio-educativi con i giovani: la fondazione [Lawaetz](#) di Amburgo, Germania, la cooperativa sociale, [Bond of Union](#) di Palermo, Italia, l'organizzazione [Mapping for Change](#) di Londra, Inghilterra, il settore politiche giovanili del Comune svedese di Gothenburg in Svezia [Young East](#), e l'organizzazione [APDES](#) di Porto, Portogallo.

Obiettivo del progetto è quello di coinvolgere giovani a rischio di esclusione sociale spingendoli a porsi domande sul miglioramento dei loro quartieri e della loro città come inizio di un processo di impegno civico. I metodi sviluppati dai partner (e raccolti nella piattaforma digitale [CIVACT methods database](#)) si focalizzano sul rafforzamento dei processi decisionali democratici, della cooperazione, dell'impegno attivo, delle esperienze positive di confronto con gli organi istituzionali e sullo sviluppo di soluzioni creative per risolvere problemi da loro identificati. Queste esperienze cercano di dare ai giovani coinvolti la sensazione di essere veramente ascoltati, che le loro opinioni e punti di vista sono importanti e possono essere utilizzati per cambiare le strutture che influenzano la loro vita.

Il curriculum CIVACT fornisce indicazioni per la formazione di educatori, insegnanti e tutti coloro che lavorano con ragazzi a rischio di esclusione sociale sui metodi partecipativi e di promozione dell'impegno civico. I metodi sono stati selezionati da una raccolta di buone pratiche realizzate dai partner per coinvolgere e fare partecipare i giovani nell'ambito dello sviluppo urbano.

La selezione dei metodi è stata fatta in base ad un'analisi dei bisogni condotta nelle cinque città partner. Dai dati raccolti è emerso che i giovani a rischio di esclusione sociale sono molto differenti. Nonostante le differenze però tutti i giovani in questione affrontano molteplici sfide nel loro ambiente sociale, inclusi problemi con la famiglia, la droga, l'attività criminale, la scuola, la formazione, l'occupazione lavorativa e l'alloggio. I giovani analizzati, generalmente, dimostrano bassi livelli di istruzione ed alfabetizzazione, alti livelli di disoccupazione ed una disconnessione generale dalla società civile. Inoltre in tutti e cinque i contesti analizzati si è registrata un'alta percentuale di giovani migranti.

Le offerte educative disponibili in molti dei paesi partner di fatto escludono i giovani a rischio di esclusione sociale. Si è rilevato uno scarso coinvolgimento dei giovani da parte delle istituzioni. Inoltre i giovani dei contesti esaminati mancano di modelli di ruolo positivi ed esperienze positive con le

autorità. Questi fattori portano a considerare con maggiore attenzione il ruolo dell'educatore giovanile. Gli educatori possono infatti fornire tali esperienze ma devono essere formati per farlo.

In generale i giovani si mostrano motivati quando sono coinvolti, ma purtroppo si sentono spesso ignorati ed esclusi dai canali ufficiali. Utilizzare i social media per coinvolgerli può funzionare per alcuni gruppi ma può dimostrarsi difficile nel caso di gruppi con difficoltà linguistiche.

Infine, mentre esistono strumenti generici per lavorare con i giovani, la maggior parte dei partner riferisce che mancano strumenti specifici per lavorare con i giovani a rischio di esclusione.

Alla luce delle sfide e delle esigenze sopra condivise i metodi qui presentati sono stati scelti tenendo conto delle seguenti esigenze:

1. I giovani a rischio di esclusione sociale sono molto motivati quando direttamente coinvolti ma devono vedere dei risultati per sentirsi capaci e presi sul serio;
2. Il gruppo analizzato ha poca esperienza con strutture di apprendimento e formazione formali e con il mondo del lavoro;
3. I giovani possono avere barriere linguistiche e problemi di alfabetizzazione;
4. I giovani mancano di modelli positivi e di esperienze positive con le autorità;
5. Il gruppo target presenta sfide molteplici; dovrebbero quindi essere utilizzati metodi di coinvolgimento formali e non formali per riuscire ad ottenere maggiori benefici

## Obiettivi formativi

Per realizzare il proprio lavoro quotidiano con i giovani gli educatori necessitano di differenti competenze<sup>1</sup>. In genere tali competenze possono essere suddivise in quattro categorie principali:

1. **Competenze cognitive:** la giusta applicazione di teorie e conoscenze ottenute attraverso presentazioni frontali, letture o esperienze
2. **Competenze funzionali:** le capacità che una persona che lavora in un determinato settore dovrebbe conoscere e saper mettere in atto
3. **Competenze personali:** sapere come agire o reagire in una determinata situazione
4. **Competenze etiche:** valori personali e professionali

Il curriculum CIVACT mira a formare gli educatori ed i responsabili dell'amministrazione dei quartieri in nuove metodologie per facilitare l'osservazione attiva e l'interazione dei giovani con il loro ambiente, la formulazione di idee e la relazione con figure autorevoli per proporre le proprie idee. Per raggiungere tali obiettivi gli educatori hanno bisogno di un'ampia gamma di competenze.

---

<sup>1</sup> La seguente sezione è stata adattata da CEDEFOP. 2009. *Professionalising career guidance Practitioner competences and qualification routes in Europe*. Cedefop Panorama Series Number 164. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities. Pp. 74-87.

Il curriculum CIVACT parte dall'idea che gli educatori e gli amministratori di quartiere che lo leggeranno possiedono una base generica di abilità sociali, civiche e digitali, una conoscenza professionale (formale e/o non formale) del lavoro con i giovani ed una comprensione del territorio in cui operano. Sulla base di tali premesse il curriculum cerca di rafforzare le seguenti competenze degli educatori che lavorano con giovani a rischio di esclusione:

1. Riconoscere e rispondere ai differenti bisogni dei giovani
2. Competenze comunicative e di facilitazione necessarie al lavoro con ragazzi a rischio di esclusione
3. Permettere l'accesso a spazi, situazioni, strutture e persone che, altrimenti, i ragazzi non incontrerebbero o al contrario sarebbero per loro una sfida
4. Apprendimento attivo e competenze di apprendimento esperienziale in modo da facilitare l'acquisizione di competenze civiche.

## Moduli di apprendimento

Il curriculum raccoglie tre tipi di metodi collegati in base al loro grado di attività:

1. **Osservare:** In questi metodi i ragazzi osservano un selezionato spazio urbano, le sue principali caratteristiche, risorse e limiti come primo passo per acquisire consapevolezza della comunità in cui vivono dal punto di vista fisico e sociale.
2. **Interagire:** In questi metodi i giovani fanno un passo avanti nello sviluppo del processo di coinvolgimento attraverso l'interazione con il proprio ambiente. Questi metodi possono includere focus group, interviste, raccolta di memoria e tutto ciò che permette loro di ascoltare attivamente la comunità.

**Proporre:** Infine, in questi metodi, i giovani sviluppano nuove proposte ed idee per la comunità. In questa fase i partecipanti iniziano a stabilire relazioni tra i dati osservati e raccolti e pensano a nuove possibilità e soluzioni a problematiche locali.

## Osservare

## Perception Mapping

Osservare

### Obiettivi formativi:

I partecipanti imparano ad utilizzare una mappa per raccogliere e registrare a livello locale dati qualitativi dell'area quali, ad esempio, la storia del luogo, le memorie o i sentimenti legati ai luoghi che sono significativi per loro (luoghi pericolosi, sgradevoli, posti preferiti, ecc). Alla fine del modulo i partecipanti sapranno come rappresentare il loro punto di vista sull'area analizzata in una mappa che potrà essere condivisa con altri o utilizzata per identificare i luoghi in cui realizzare degli interventi.

### Contenuti:

La mappatura partecipativa si concentra sulla raccolta delle percezioni dei giovani partecipanti raggruppate in una mappa collettiva. Questa mappa può essere utilizzata per:

- Raccogliere e condividere informazioni e conoscenze locali
- Creare mappe nuove/alternative
- Educare e comunicare con differenti attori, fornitori di servizi e decision-makers
- Identificare questioni chiave per pianificare le azioni
- Assistere alla raccolta dei dati per l'implementazione delle azioni politiche

Il modulo è strutturato nel seguente modo:

1. Inizia con un'introduzione sul concetto di mappatura e la presentazione di esempi di come le mappe possono essere utilizzate
2. In coppie i partecipanti prendono una mappa in formato A3 e camminano nella loro area per identificare:
  - a. Cose che gli piacciono - dimostrazioni dei punti di forza della comunità
  - b. Cose che non gli piacciono - aree per possibili sviluppi/questioni da risolvere
  - c. Cambiamenti che vorrebbero vedere - aree per sviluppare azioni
3. Le informazioni raccolte possono essere caricate sulla piattaforma digitale di community mapping
4. Ogni coppia dovrebbe presentare il materiale prodotto al gruppo e spiegare il senso di ciò che è stato raccolto
5. L'intero gruppo riflette sulle percezioni condivise e identifica insieme i punti in comune e le idee da sviluppare in azioni future.



### Materiali:

- Presentazione power point per introdurre il concetto di mappatura

- Proiettore
- La mappa digitale dell'area selezionata

Per le coppie:

- una mappa in formato A3 dell'area
- fogli per raccogliere informazioni
- Lavagna mobile
- 3 pennarelli di colori differenti
- Macchina fotografica, telefono o tablet
- Accesso al computer per caricare il materiale sulla piattaforma digitale

### Metodologia:

Questo modulo prevede la presenza fisica dei partecipanti.

Gli esercizi di questo modulo includono:

- la mappatura fisica del territorio
- la digitalizzazione dei dati raccolti
- la riflessione e la sintesi

### Bisogni identificati:

Questo modulo è indicato per giovani partecipanti, inclusi coloro con un basso livello educativo o di alfabetizzazione.

I partecipanti necessitano di competenze tecniche di base come ad esempio l'utilizzo di un telefono per fotografare.

Il modulo è anche utile per rendere i giovani in grado di condividere le proprie osservazioni ed i propri desideri per la comunità locale secondo la loro prospettiva.

### Risultati:

Il principale risultato è la mappa digitale che rappresenta le percezioni dei ragazzi e le idee per pianificare interventi nell'area osservata.





## Instawalks

Osservare

### Obiettivi formativi:

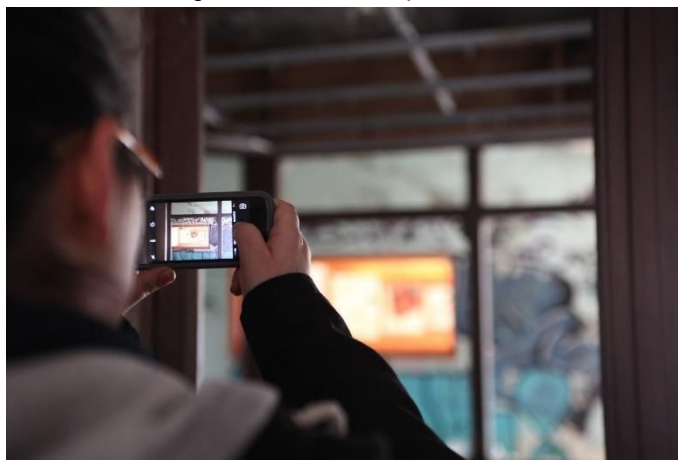
Il metodo Instawalk è indirizzato a formare i giovani nell'osservare in maniera dettagliata, nel formulare e verbalizzare emozioni e desideri, e nel comunicare le proprie idee. I partecipanti acquisiscono confidenza nell'osservare luoghi nuovi o poco familiari o ad esaminare luoghi conosciuti da un punto di vista critico. Se il metodo viene utilizzato per coinvolgere i ragazzi come "formatori alla pari", gli viene anche insegnato come comunicare in maniera persuasiva e come insegnare agli altri utilizzando una varietà di tecniche verbali e visive. Il metodo inoltre rafforza le competenze digitali.

### Contenuti:

Il luogo di realizzazione ed il contenuto del metodo viene stabilito insieme dai giovani e dagli educatori, attraverso la scelta di un argomento, un problema o uno spazio specifico. Il metodo può essere utilizzato ad esempio per raccogliere opinioni rispetto ad una strada che deve essere rinnovata o per fare familiarizzare i ragazzi con uno spazio in cui altrimenti non andrebbero, ad esempio il municipio.

Il metodo è organizzato in diverse fasi:

1. Prima della camminata gli educatori ed i ragazzi decidono lo spazio da analizzare, il contenuto, il tempo e la data dell'evento, si assicurano che lo spazio sia accessibile per tutti i partecipanti previsti e che siano disponibili per tutti macchine fotografiche o telefoni per realizzare foto.
2. Nel giorno e nell'orario stabilito il gruppo si incontra nel luogo di incontro e gli educatori spiegano il metodo ai ragazzi. I giovani possono realizzare la camminata da soli o in coppia. Gli educatori dovrebbero fornire ai ragazzi delle domande da seguire o argomenti su cui concentrarsi durante la camminata. Ad esempio: come descriveresti questo luogo ad un'altra persona? Cosa senti mentre cammini attraverso questo spazio? Quali simboli o testi vedi mentre cammini attraverso lo spazio e cosa ti dicono? Se i giovani sono divisi in coppie potrebbero alternarsi nella raccolta degli appunti e nella realizzazione delle fotografie. La camminata può essere guidata o non, in base alla complessità e dimensione dello spazio ed all'obiettivo della camminata.
3. Uno o più ragazzi dovrebbero essere incaricati di tenere il tempo e sono responsabili di assicurare che tutti i partecipanti ritornino nel punto di incontro finale nell'orario concordato.
4. I giovani sono autorizzati ad esplorare lo spazio liberamente, a scattare fotografie con la camera digitale o con il telefono e a prendere nota delle loro impressioni e delle risposte alle domande. Questa parte dell'esercizio richiede la metà del tempo a disposizione.



5. Dopo la camminata i giovani incontrano il gruppo nel luogo prestabilito, ad esempio in uno spazio giovani o in un posto all'aperto, Gli educatori spiegano ai ragazzi i passaggi successivi: ciascuno di loro o ciascun gruppo presenterà una selezione delle foto scattate (ad esempio tre) e spiegherà il collegamento con l'argomento scelto. I ruoli anche in questo caso saranno alternati: uno dei ragazzi scrive ciò che è stato detto, l'altro intervista i presenti ed un giovane/una coppia di giovani presenta i propri risultati.
6. Le foto possono essere raccolte dagli educatori ed unite ai commenti in modo da poter essere utilizzate per altri metodi (come ad esempio lo youth forum).

**Materiali:**

- Sufficienti apparecchi digitali per i partecipanti/coppie
- Un luogo adatto (controllando ad esempio l'accesso per ragazzi disabili)
- Uno spazio tranquillo per la discussione dopo la camminata
- Un block note per scrivere le osservazioni durante e dopo la camminata

**Metodologia:**

Questo metodo è pratico/attivo e partecipativo

**Bisogni identificati:**

- Può costituire un input per lo sviluppo di proposte concrete
- Sviluppo di competenze di peer education
- I giovani possono esprimere le loro esperienze con le proprie parole (il metodo si adatta alla realtà dei giovani)

**Risultati:**

- Foto
- Appunti/note



## Go-Along

## Osservare

### Obiettivi formativi:

I partecipanti imparano ad osservare l'ambiente fisico familiare ai giovani, ad identificare i luoghi emotivamente significativi in relazione alle abitudini quotidiane e alle memorie, sia positive che negative, degli individui. Usando l'intervista i partecipanti imparano come instaurare l'ascolto attivo e dialoghi empatici.

Alla fine del modulo i partecipanti apprendono a fare osservare ai giovani gli spazi facendo riferimento alle loro esperienze ed interpretazioni personali.

### Contenuti:

Il metodo Go-Along permette di esplorare il processo di esperienza dei giovani durante l'interazione con il loro ambiente fisico e sociale. Go-Along richiede che l'educatore assuma una posizione più attiva rispetto all'acquisizione di informazioni ed interpretazioni. Ciò che rende unico questo metodo - rispetto al metodo Instawalk o alle interviste - è che il formatore è in grado di osservare le pratiche informative esplorando, nello stesso tempo, le esperienze e le interpretazioni dei giovani.

Il metodo Go-Along dovrebbe avvenire come "accompagnamento naturale" - che ha luogo nel normale percorso del partecipante. Questo metodo mira a catturare il flusso di percezioni, emozioni e interpretazioni che i partecipanti normalmente mantengono per sé. La durata del percorso è dettata dal partecipante e dal suo percorso. Se necessario l'educatore può porre dei limiti di tempo.

La conversazione può essere registrata o l'educatore può prendere appunti. Questo dovrebbe rappresentare l'accesso dell'educatore al punto di vista del giovane, tenendo presente che la sua presenza non dovrebbe interferire con la passeggiata spontanea del ragazzo.

Se il partecipante insiste sulle direzioni della passeggiata l'operatore può porre alcune domande, come "cosa significa per te quel giardino", "commenta tutto ciò che ti viene in mente quando cammini davanti a ..." e condividere la propria esperienza durante i propri percorsi quotidiani.

Kusenbach identifica cinque argomenti per cui il metodo Go-along è adatto ad esplorare e comprendere: (1) percezione (ovvero conoscenza e valori degli informatori che guidano le loro esperienze degli ambienti sociali e fisici quotidiani); (2) pratiche spaziali (ovvero i modi in cui le persone interagiscono con il proprio ambiente); (3) collegamenti tra biografia e luogo; (4) l'architettura sociale dei contesti naturali (cioè i vari tipi o forme di relazioni tra le persone e il modo in cui gli informatori si situano all'interno di questo contesto sociale; e (5) i regni sociali (cioè i modelli di interazione e come il luogo influenza la natura dell'interazione).

Il modulo è strutturato come segue:

- Il formatore inizia presentando il metodo Go-Along che include concetti come: osservazione, interviste, ascolto attivo e dialogo empatico, percorsi quotidiani;
- Dopo aver introdotto l'argomento, i partecipanti effettuano una esplorazione in coppia del quartiere della durata di 15 minuti.

Il modulo termina con l'analisi dei dati raccolti che include l'identificazione dei punti e delle esperienze significative, e delle emozioni e dei ricordi ad essi associati.

**Materiali:**

- Computer e proiettore;
- Presentazione ;
- Notebook e penne per ciascun partecipante;
- Stanza ampia (che permetta di posizionare le sedie a cerchio);
- Registratore audio (cellulare)

**Metodologia:**

Il corso è prevalentemente d'aula ed in presenza. L'esercizio fisico consiste in una passeggiata all'aperto e nella successiva analisi dei dati raccolti. Il metodo prevede una piccola valutazione alla fine del modulo.



**Bisogni identificati:**

Questo modulo è adeguato per giovani partecipanti che sviluppano attività quotidiane all'interno propria comunità. Grazie al fatto che il metodo è sviluppato all'aperto, i giovani sono particolarmente inclini ad esplorare e ad accedere alle caratteristiche territoriali e sociali della propria comunità. Infine, il modulo consente l'identificazione di luoghi sensibili significativi in cui poter realizzare un'azione.

**Risultati:**

Il risultato principale è la creazione di una mappa cognitiva della comunità in cui si trovano i luoghi ritenuti importanti. La mappa può anche essere disegnata.



## Sketching

Osservare

### Obiettivi formativi:

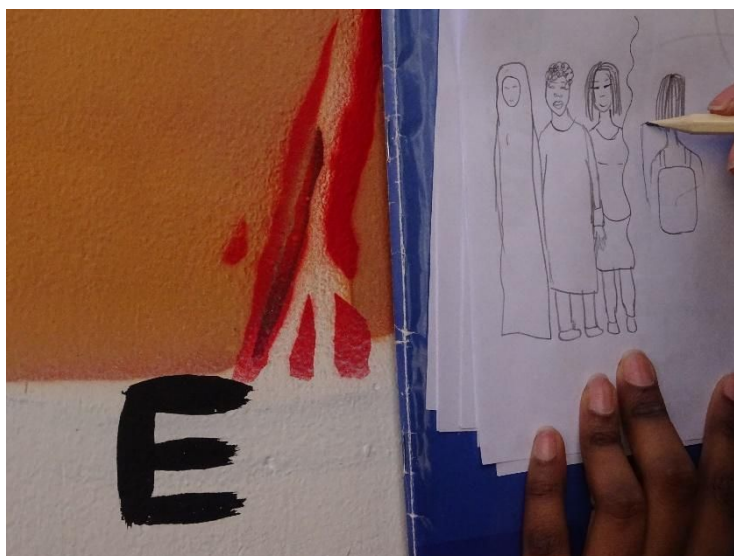
Lo sketch è un metodo che consente di trasformare i dati raccolti in un prodotto visivo. L'obiettivo principale è far sì che i partecipanti imparino ad interpretare un contesto urbano, sintetizzando le informazioni raccolte, attraverso il processo di sketch. Alla fine del corso i partecipanti imparano a progettare la legenda di una mappa, creata da loro stessi, e a classificare le informazioni raccolte utilizzando segni e simboli. Il metodo stimola il processo di apprendimento attivo e interdisciplinare, il concatenamento associativo, il pensiero creativo e le competenze digitali.

### Contents:

Il metodo sketching si basa principalmente sulla concettualizzazione dei simboli e sulla raccolta di dati da parte di un gruppo di giovani partecipanti. L'obiettivo principale è la creazione di una legenda di una mappa urbana che includa segni e simboli da loro abbozzati. Il metodo è pensato per un gruppo composto di massimo 15 partecipanti.

Il corso è strutturato nel seguente modo:

- Nella prima fase il formatore, dopo una breve presentazione dei partecipanti del gruppo, introduce il concetto di simbolo e segno e come vengono utilizzati per identificare graficamente le principali caratteristiche di uno spazio urbano.
- Nella seconda fase i partecipanti si dedicano a un'esplorazione urbana, al fine di raccogliere dati visivi per lo sviluppo di simboli/icone, ed iniziano a disegnare sugli sketchbook forniti dal formatore. Lo sketchbook include anche una mappa del quartiere in cui viene svolta l'esplorazione urbana. I partecipanti possono disegnare in modo rapido ed istintivo ciò che vedono o ciò che immaginano sul loro sketchbook.
- Dopo l'esplorazione il gruppo torna nell'aula di formazione per lavorare sulla definizione degli schizzi e progettare la propria mappa con la legenda descrittiva.
- La fase finale del corso è la trasformazione dei simboli disegnati dai partecipanti in icone digitali. Il formatore aiuta i partecipanti a digitalizzare i simboli. Le icone possono essere utilizzate anche per una piattaforma digitale di mappatura di comunità.



**Materiali:**

- uno sketchbook con all'interno una mappa dello spazio urbano e pagine bianche per i disegni in formato A2
- una presentazione powerpoint per introdurre il concetto di simbolo e segno e per mostrare esempi di mappe con legende
- un'aula con un grande tavolo, sedie e, come requisito tecnico, un proiettore e un laptop per lavorare alla digitalizzazione delle icone.

**Metodologia:**

Il corso è prevalentemente in aula. Ai partecipanti è inoltre richiesto di aggiungere i simboli prodotti nella piattaforma di mappatura di comunità. L'esercizio principale incluso nel corso è lo sketch all'aperto.

**Bisogni identificati:**

Il corso è indicato per giovani partecipanti con un basso livello educativo e di alfabetizzazione. Grazie allo sketching tutti i partecipanti possono esprimersi in modo alternativo (ed in particolare coloro con scarse competenze linguistiche). Il corso è anche indirizzato a contrastare la disconnessione dei giovani partecipanti dalla società civile, fornendo loro un esempio pratico di come osservare e definire il loro quartiere creando una propria legenda descrittiva.

**Risultati:**

La creazione dello sketchbook con i simboli della mappa.



# Interagire

## Peer Methodology

Interagire

### Obiettivi formativi:

Attraverso questa metodologia i partecipanti saranno in grado di promuovere fiducia e vicinanza tra i giovani e gli educatori. I ragazzi impareranno a coordinarsi con gli educatori ed i diversi attori della società civile rispetto agli obiettivi del progetto, saranno in grado di sostenerli coinvolgendo i giovani, ed in particolare i ragazzi con situazioni difficili, facendogli esprimere le loro opinioni e decisioni.

Alla fine del modulo ci si aspetta che i partecipanti abbiano imparato: come lavorare in partnership; come difendere i diritti altrui; ascolto empatico; dinamiche di gruppo.

### Contenuti:

La Peer methodology copre tre principali settori: l'educazione, il supporto ed il patrocinio. Il facilitatore alla pari dovrebbe trasferire conoscenza (attraverso strategie di insegnamento adattate a ciascun contesto ed ai suoi bisogni) ai giovani che condividono esperienze e background simili (YouthRise, 2014). Si tratta anche di comprendere gli altri in maniera empatica attraverso l'esperienza condivisa, come parte dello stesso gruppo sociale. Il peer può essere visto come qualcuno allo stesso livello degli altri, un amico, un collega, coinvolto nella stessa attività (Svenson, 2002, cit in Dias, 2006), in questo caso il lavoro con i giovani.

Pertanto il modulo dovrebbe coprire tre aree principali:

1. Educazione – in cui il concetto di peer dovrebbe essere utilizzato;
2. Supporto – dove dovrebbero essere affrontati i meccanismi di risoluzione dei conflitti, empatia e comunicazione
3. Patrocinio – esaminando il concetto di patrocinio e difesa dei diritti

Settore	Obiettivi specifici
Educazione	Definire il concetto di educazione alla pari; identificare le principali caratteristiche di un peer
Supporto	Conoscenze delle tecniche di risoluzione del conflitto, postura/ascolto empatico, gestione delle emozioni e tecniche di comunicazione
Patrocinio	Partecipare attivamente e responsabilmente alle azioni collettive volte a trovare risposta ai problemi dei giovani, promuovendo il dialogo e la discussione condivisa di idee e problemi. La promozione della cittadinanza giovanile dovrebbe essere promossa dal pari in modo costruttivo e condiviso e mai imposta..

Nota: Tutte queste aree sono adattabili alle esigenze specifiche del contesto. Tutti questi settori possono essere discussi in un ambiente informale.



### Materiali:

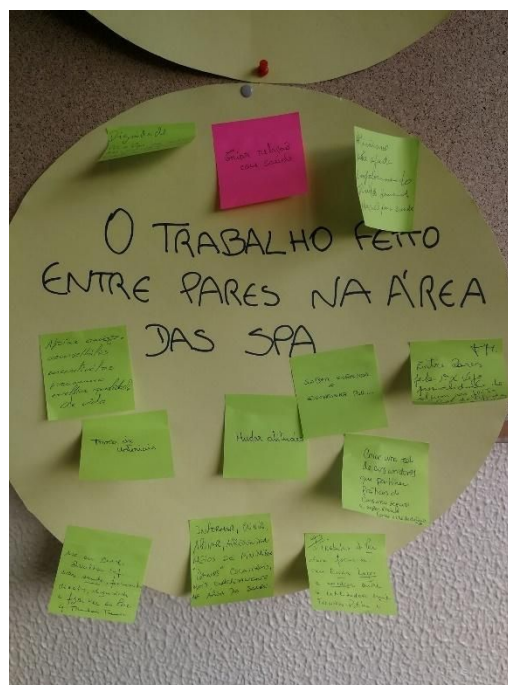
Per il metodo è necessario uno spazio per le sessioni di formazione dove incontrarsi una volta alla settimana per osservare il lavoro degli educatori con i loro pari.

Materiali specifici:

- Computer e proiettore;
- Presentazione power point;
- Block note e penne per ciascun partecipante
- Registratore audio (telefono)

### Metodologia:

- Il corso si svolge prevalentemente di presenza.
- Favorisce le dinamiche di gruppo.
- E' prevista una valutazione alla fine del modulo



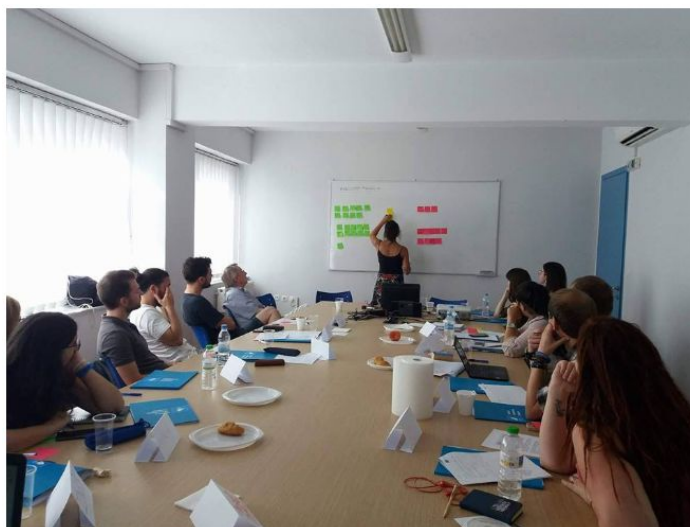
### Bisogni identificati:

I giovani, specialmente all'interno di aree svantaggiate, possono essere difficilmente raggiungibili. Utilizzare questa metodologia consentirà nuovi processi di comunicazione e ottimizzerà gli obiettivi del progetto, allargando la partecipazione, lo scambio e la collaborazione tra tutta la potenziale comunità.

### Risultati:

La peer methodology è riconosciuto un approccio efficace in quanto ha effetti molto positivi nel migliorare la qualità del processo e dei suoi risultati, modificando profondamente le relazioni, le posizioni e le regole tra le parti; avere educatori giovanili come pari faciliterà il processo di partecipazione, scambio e collaborazione tra tutti, mobilitando le risorse della comunità e sviluppando relazioni di fiducia reciproca tra tutti gli attori coinvolti.

I pari promuoveranno l'allargamento dell'intervento ed i livelli di valutazione del progetto.



## Role Play Using Personas

Interagire

### Obiettivi formativi:

Questo metodo è basato sull'empatia. I partecipanti imparano a mettersi nella posizione altrui, con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza su questioni specifiche (ad esempio percorsi stradali accessibili, luoghi sicuri, ecc.), sulle necessità e sulle aspettative di differenti persone. L'uso di "personas" proviene dal settore della progettazione di software e fornisce un potente strumento per comunicare le esigenze di diversi tipi di utenti o gruppi. Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di capire come gli altri membri della comunità sperimentano lo spazio e potranno fornire feedback per identificare i punti di azione che potrebbero non essere immediatamente evidenti osservando lo spazio da una prospettiva personale o individualistica.

Alla fine del modulo si prevede che i partecipanti imparino a:

- entrare in empatia con altri attori della comunità locale
- leggere le mappe
- essere consapevoli dello spazio che li circonda
- esplorare gli spazi con una visione critica
- sviluppare capacità di osservazione
- comunicare esperienze ed interpretazioni dell'esplorazione spaziale

### Contenuti:

Il metodo Role play using 'personas' si concentra sullo sviluppo di una comprensione più profonda di come lo spazio viene utilizzato e vissuto da individui e gruppi differenti. L'esercizio dovrebbe essere eseguito con un focus specifico su un'area locale e su un argomento o tema specifico.

Prima di svolgere l'esercizio pratico, il formatore dovrebbe introdurre il concetto dei personaggi e del gioco di ruolo per mostrare ai partecipanti come immergersi nei ruoli e negli scenari forniti. Inoltre, l'argomento/tema principale dovrebbe essere introdotto per predisporre il contesto formativo.

In secondo luogo, dovrebbero essere creati una serie di personaggi modellati attorno ai gruppi i cui problemi devono essere affrontati, insieme a compiti/scenari specifici da svolgere individualmente o in gruppo. Lo sviluppo di "personas" può essere fatto insieme dagli educatori e dai giovani durante la sessione oppure, se il tempo è limitato, possono essere sviluppati in anticipo dagli educatori.

Ogni "personas" dovrebbe rappresentare un personaggio credibile all'interno della comunità locale al quale deve essere associato:

- Un nome
- Una categoria di "persona"
- Situazioni specifiche che riguardano l'individuo rappresentato
- Comportamenti
- Bisogni e obiettivi

Per esempio: *Josh è il capitano della sua società locale di basket su sedia a rotelle. È molto appassionato di basket ed è entusiasta di vedere un famoso giocatore di basket che parla nel campus durante una lezione all'ora di pranzo nel Darwin Biochemistry Lecture Theater.*

Ogni attività o scenario dovrebbe chiedere all'individuo di spostarsi da un luogo dell'area locale ad un'altro e potrebbe includere trascorrere del tempo in uno spazio specifico, come una panchina del parco o una piazza.

Per esempio:

*Volete incontrare alcuni amici per un drink nel bar della Print Room in Greek St. Dovete spostarvi dalla biblioteca del campus al Print Room Café. Il tuo viaggio è accessibile agli utenti su sedia a rotelle? Registra eventuali barriere che incontri.*

Negli esempi forniti sopra, il tema è l'accessibilità su sedia a rotelle e l'area di interesse è all'interno e attorno un campus universitario.

Dopo l'introduzione del concetto e, se del caso, lo sviluppo delle "personas" e dei compiti, ogni partecipante dovrebbe scegliere un personaggio e un compito da svolgere tra quelli forniti. L'esercizio può essere svolto singolarmente o in coppia. Dovrebbe essere concesso ai partecipanti tempo sufficiente per ogni esercizio per consentire loro di comprendere il problema quando esplorano l'area di pertinenza della persona scelta.

A ciascun partecipante, o coppia, dovrebbe essere fornita una mappa stampata dell'area e dovrebbe essere chiesto di tracciare il percorso sulla mappa che intendono intraprendere per svolgere il compito specifico assegnato.

Durante l'esercizio, i partecipanti devono annotare/registrarle le proprie osservazioni e sentimenti ed utilizzare la mappa stampata per identificare dove sono state fatte queste osservazioni e perché.

Al termine dell'esercizio all'aperto i partecipanti dovrebbero tornare al luogo di formazione in cui il facilitatore coordina una sessione di feedback per consentire a ciascun partecipante, o coppia, di condividere le proprie esperienze. Infine, i feedback dovrebbero essere raccolti per poter discutere i possibili passi successivi o la pianificazione dell'azione basandosi sui risultati ottenuti.

### Materiali:

- Uno spazio al chiuso per presentare gli obiettivi dell'esercizio, i concetti e per svolgere, successivamente, discussioni facilitate dal formatore.
- Informazioni sul progetto e gli obiettivi dell'esercizio, che possono essere fornite sotto forma di presentazione o di un volantino stampato.
- Un minimo di cinque carte "personas", cinque fogli attività, se questi sono già predisposti. In caso contrario, le carte bianche e i materiali per creare le "personas" e le attività.
- Mappe A3 del luogo identificato
- Appunti e penne
- Rinfresco, se possibile.



## Metodologia:

Questo metodo è pratico/attivo e partecipativo.

## Bisogni identificati:

A seconda del contesto e degli obiettivi stabiliti prima di svolgere l'attività questo metodo mira a:

- Pianificazione urbana locale con i giovani capaci di guardare attraverso prospettive diverse l'uso, la mancanza d'uso o l'uso potenziale di differenti spazi urbani
- Costruire una comprensione migliore e più empatica della comunità demografica, dei bisogni e punti di vista in relazione a luoghi e spazi.
- I giovani imparano a comunicare ed esprimere le proprie esperienze con le proprie parole acquisendo una comprensione delle esperienze delle altre persone.

Il corso fornisce anche ai giovani partecipanti un esempio pratico di come osservare e definire il proprio quartiere da più angolazioni.

## Risultati:

- Documentazione/Note (può essere utilizzato come base di informazioni/dati per altri metodi, come la perception mapping, il prototyping)
- Le serie di mappe create dai giovani possono essere utilizzate per creare una mappa della comunità che può costituire la base per altre attività e piani d'azione



## Feeling Cards

Interagire

### Obiettivi formativi:

Ispirato dalla comunicazione non violenta, Feeling cards è un gioco di carte che può essere utilizzato in gruppo o singolarmente per promuovere l'intelligenza sociale ed emotiva, favorire la coesione e la connessione di gruppo, incoraggiare le capacità di ascolto ed empatia, creare una migliore comprensione delle relazioni, chiarire obiettivi/visione del gruppo, celebrare i risultati ottenuti, migliorare la comunicazione ed aiutare a risolvere i conflitti.

### Contenuti:

Ogni carta contiene una parola che si riferisce ad un sentimento. Lo scopo è aiutare i giocatori ad esprimere meglio i propri stati emotivi. C'è una versione illustrata del gioco che può essere utilizzata con ragazzi con difficoltà linguistiche o basso livello di alfabetizzazione.

Le carte possono essere uno strumento utile per iniziare un processo partecipativo. Il gioco contiene un manuale con informazioni su come utilizzare le carte. Il manuale fornisce diversi esempi su come utilizzare le carte sia in gruppo che individualmente. Questi esempi danno una chiara immagine di come utilizzare le carte in base allo scopo.



### Materiali:

- Carte da gioco
- Manuale di istruzioni
- Un luogo tranquillo con tavoli e sedie
- Un facilitatore

### Metodologia:

Questo metodo è partecipativo e attivo.

### Bisogni identificati:

Comunicazione, interazione ed impegno per promuovere l'intelligenza sociale ed emotiva, favorire la coesione e la connessione di gruppo, incoraggiare le capacità di ascolto ed empatia, creare una migliore comprensione delle relazioni, chiarire gli obiettivi e la visione/missione del gruppo, celebrare i risultati, migliorare la comunicazione e aiutare a risolvere i conflitti.

### Risultati:

Lo scopo è di aiutare i giocatori ad esprimere meglio i propri stati emotivi. Le carte possono essere uno strumento utile per iniziare un processo partecipativo.

## Person Behind the Uniform

Interagire

### Obiettivi formativi:

L'obiettivo del metodo "Person Behind the Uniform" (PBU) è di accrescere il coinvolgimento dei giovani nella società, ridurre il crimine e creare incontri fruttuosi tra giovani e personale in divisa.

Il metodo porta ad una migliore comprensione tra i giovani e le professioni di chi indossa una divisa. Quando giovani e adulti lavorano insieme in questo modo, si crea infatti una migliore comprensione del lavoro di ciascuno ed una maggiore comprensione di ognuno come individuo. Questo processo crea delle buone relazioni in entrambe le direzioni.

I giovani incontrano i differenti rappresentanti delle professioni in divisa nel loro ambiente lavorativo. Hanno l'opportunità di provare alcune delle mansioni del loro lavoro, per esempio salire una scala antincendio. Questi esercizi creano un buon terreno per il dialogo e la discussione che portano ad una migliore comprensione e conoscenza di ciascuno. Ogni sessione è della durata di tre ore e contiene sempre una parte pratica ed una parte teorica che termina con una breve valutazione.

### Contenuti:

Il metodo Person Behind the Uniform è un programma di 10 settimane che consiste in 10 sessioni, una per settimana, come segue:

- 1) Incontro di lancio: presentazione dei giovani e del personale in divisa.
- 2) Centro di comunicazione SOS
- 3) Vigili del Fuoco
- 4) Stazione di polizia
- 5) Pronto soccorso medico
- 6) ispettori di controllo biglietti
- 7) Visita al memoriale di un incendio in discoteca nel 1994
- 8) Formazione al dipartimento antincendio
- 9) Incidente stradale organizzato
- 10) Cena finale



### Materiali:

Il programma può svolgersi in un centro giovanile, dove è garantito l'accesso ad una grande sala. Seguono alcune sessioni nel luogo di lavoro del personale in divisa che prende parte al programma.

Il programma di 10 settimane deve essere pianificato in collaborazione con le organizzazioni che ne prendono parte (es. vigili del fuoco, polizia, servizi di emergenza e agenti di sicurezza).

### **Metodologia:**

Gli esercizi sono pratici e consistono nel far provare ai giovani alcuni degli elementi del lavoro del personale in divisa. Per esempio un incidente stradale organizzato, salire una scala antincendio, ecc. Ogni sessione dura tre ore e contiene una parte pratica e una parte teorica che si conclude con una breve valutazione.

### **Bisogni identificati:**

Inclusione ed esperienze positive tra i giovani e le autorità

Bisogni dei ragazzi: Accrescere il coinvolgimento dei giovani, la partecipazione e la capacità di influenzare la società con i loro bisogni. Prevenire la criminalità giovanile e l'affiliazione a bande.

Bisogni del personale in divisa: Promuovere la fiducia nella professione in divisa all'interno della comunità locale (specialmente in aree vulnerabili). Promuovere il coinvolgimento e la migliore comprensione dei giovani.

Bisogni della comunità locale (specialmente in aree a rischio): Creare fiducia nella società e verso le professioni in uniforme.

### **Risultati:**

Dopo le 10 settimane di programma i giovani ricevono un certificato di presenza. Possono poi diventare ambasciatori per il PBU al fine di continuare a lavorare e condividere lo spirito del concetto.



# Proporre



## Prototyping Solution Workshop

Proporre

### Obiettivi formativi:

Prototyping solution workshop è un metodo che consente ai giovani partecipanti di proporre una soluzione su piccola scala ad una sfida del territorio in cui vivono. Il metodo mira a stimolare nei partecipanti un processo di apprendimento attivo che li coinvolga direttamente nella creazione di una soluzione e nella risoluzione dei problemi. Questo processo coinvolge i partecipanti nell'uso delle capacità cognitive e nello scambio reciproco di visioni, punti di vista, idee. Il metodo inoltre stimola i giovani a riflettere sul proprio ambiente socio-economico, su argomenti quali i processi di trasformazione urbana, le sfide ambientali, la povertà urbana, il multiculturalismo, l'identità del quartiere e le sue potenzialità. Alla fine di questo percorso di apprendimento i partecipanti del corso visualizzano le loro soluzioni creando un modello su piccola scala che rifletta la loro visione del futuro.

Attraverso la creazione di un prototipo fisico si può determinare come i partecipanti creano nuove soluzioni ai problemi o scoprire se le soluzioni ideate potrebbero avere successo. I risultati generati da questi test possono essere utilizzati dai partecipanti per ridefinire, insieme ai partecipanti del workshop, una o più delle sfide identificate nella prima fase e per comprendere maggiormente i problemi che gli utenti potrebbero incontrare attuando la soluzione nel loro ambiente.

Questo metodo stimola la capacità di problem solving, la capacità di lavorare in gruppo e motiva i partecipanti a collegare il contenuto astratto a un'applicazione concreta.

### Contenuti:

Il prototyping solution workshop è realizzato da un gruppo di partecipanti guidati da un facilitatore esperto. I partecipanti sono residenti del quartiere o studiano/lavorano nelle vicinanze.

Il workshop è strutturato in sette fasi principali:

1. La prima fase del workshop include la presentazione dei partecipanti e del facilitatore, la spiegazione degli obiettivi e del piano di lavoro, l'introduzione al concetto di prototipo, la creazione dei gruppi di lavoro. I partecipanti sono divisi in gruppi (composti da un massimo di 4 persone) per discutere e concordare un argomento (o massimo due interconnessi) che riconoscono come sfida urbana del quartiere.
2. La seconda fase include il disegno della soluzione identificata. I partecipanti sono liberi di esprimersi in differenti modi ad esempio tracciando la struttura del prototipo, disegnando le diverse fasi della sua costruzione, rappresentando parole chiave o concetti. I partecipanti dovrebbero anche identificare i principali attori locali ed il gruppo beneficiario della soluzione.
3. Nella fase tre i partecipanti scelgono i materiali che vogliono utilizzare per costruire il prototipo. In un angolo della stanza il facilitatore posiziona cartone, pezzi di lego, carta, penne, scatole, pezzi di legno e qualsiasi altro materiale che può essere utile per rappresentare graficamente la soluzione alle sfide urbane del quartiere identificato.
4. Nella fase quattro i partecipanti realizzano il prototipo della soluzione creata utilizzando una mappa del quartiere come sfondo per poter indicare il luogo esatto in cui realizzare il prototipo.

5. Nella quinta fase i partecipanti presentano il prototipo all'intero gruppo prendendo nota dei loro commenti.
6. Nella fase sei, opzionale, i partecipanti possono iniziare a valutare la realizzabilità del prototipo nella realtà..
7. Nella settima fase, opzionale, i partecipanti pianificano come trasformare il prototipo in un'azione reale. In questo caso preparano un piano di azione che include tempi di realizzazione, risorse necessarie, costi, attori da coinvolgere.

#### Materiali:

- Materiali per il prototipo (lego, carta, pietre, cartoncino, etc.)
- Una mappa del quartiere in grande formato
- Tavoli, una stanza ampia, sedie
- block notes

E' consigliata una presentazione in powerpoint del concetto di prototipo.



#### Metodologia:

Il metodo è presenziale. I principali esercizi includono il prototipo, l'uso della mappa e l'eventuale creazione dei piani di azione. E' previsto un workshop preparatorio di esplorazione urbana.

#### Bisogni identificati:

Questo metodo contrasta il senso di esclusione nella presa delle decisioni, aiuta a sviluppare fiducia in se stessi, ascolto attivo, senso di iniziativa, partecipazione attiva e capacità di pensare e agire in maniera collettiva per il bene comune

#### Risultati:

Il principale risultato è il prototipo di una soluzione ad una sfida urbana. Inoltre il metodo può prevedere un piano di azione per realizzare il prototipo.



## Youth Forum

Proporre

### Obiettivi formativi:

Lo youth forum è un metodo partecipativo utilizzato per consentire la partecipazione democratica attraverso un impegno limitato, per rendere familiari ai giovani le strutture democratiche e utilizzare le proposte in canali ufficiali come i consigli di pianificazione locali. I giovani imparano come discutere in modo costruttivo e persuasivo argomenti specifici e a praticare il compromesso.

### Contenuti:

Gli Youth forum si riuniscono per discutere di argomenti specifici, ma generalmente si incontrano in uno stesso luogo con gli stessi partecipanti. Ogni incontro prevede le seguenti fasi:

1. In primo luogo l'educatore sceglie un argomento con i giovani. L'argomento può essere un'esigenza che i giovani hanno espresso o un potenziale cambiamento proposto dal quartiere o dal governo municipale.
2. Successivamente l'educatore coordina la ricerca dell'argomento, seleziona i metodi adeguati per facilitare la partecipazione (ad esempio world café, future forum, planning for real, etc.) e pianifica l'incontro. Inoltre, insieme ai giovani, dovrebbe cercare incontri politici o amministrativi in cui possono essere presentati i risultati (gli incontri, ad esempio del comitato di pianificazione locale) e suggerisce di visitare questi incontri per proporre i risultati del forum giovani.
3. Per ottenere i migliori risultati lo Youth forum dovrebbe svolgersi contemporaneamente nello stesso giorno della settimana, soprattutto se ci sono più riunioni per lo stesso argomento. È necessario tenere presente che è probabile che la composizione del gruppo cambi nel tempo se ci sono più riunioni per lo stesso argomento.
4. I social media vengono utilizzati per coordinare e attivare i giovani su un determinato argomento (ad esempio WhatsApp, Facebook). È inoltre possibile utilizzare poster e altri volantini o passaparola.
5. Durante l'incontro, i giovani dovrebbero essere responsabili della moderazione, di prendere note e della gestione dell'incontro in base alla fascia d'età e al livello di competenze (sempre sotto la supervisione di un moderatore esperto).
6. Alla fine della riunione i giovani che sono responsabili del protocollo presentano le note al gruppo, che concorda ciò che è stato scritto e/o propone cambiamenti.



7. L'educatore assiste i giovani nel registrarsi per prendere la parola all'incontro politico o amministrativo (lo stesso che gli operatori hanno individuato nello step 2) e scelgono quale meeting è il più adatto per presentare i risultati.
8. Infine, l'operatore giovanile e i giovani partecipano alla riunione in questione, dove i giovani presentano i loro risultati.

**Materiali:**

- Sala conferenze
- Carta, bacheca, pennarelli, ecc.

**Metodologia:**

Lo Youth Forum è un metodo attivo e partecipativo che genera empowerment. Si consiglia di realizzarlo in un luogo attrattivo (ad esempio uno spazio giovani) e di associarlo ad attività ricreative come un barbecue

**Bisogni identificati:**

- Input per una pianificazione concreta
- Non necessita di elevate competenze iniziali
- Approccio affermativo; Incoraggia i giovani a impegnarsi con le autorità in modo positivo
- Apprendimento delle strutture decisionali democratiche e discussione costruttiva
- Costruire capitale sociale in gruppo di pari
- Il metodo è collegato a un argomento che influenza direttamente i giovani

**Risultati:**

- Suggerimenti concreti per ulteriori passaggi documentati in un protocollo
- Documentazione di passaggi intermedi (ad esempio foto di bacheche e disegni)

