

metamorphosis

MY grant

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un manuale per gli Operatori Giovanili

INDICE

1. Introduzione 4

2. Approccio multidisciplinare per operare con persone con un background migratorio 5

2. 1 Approccio psicologico 5

2. 2 Approccio educativo 8

2. 3 Approccio multiculturale 10

3. Apprendimento multimediale basato sull'arte 11

4. Scenari-workshop 13

4. 1 Audio workshop – MY24h 14

4. 2 Workshop sul gioco da tavolo – onMYboard 20

4. 3 Workshop sul fumetto – Schizzi 26

4. 4 Workshop sulla cucina – Cosa si cucina? 32

4. 5 Workshop scrittura creativa – Una carta alla volta 40

4. 6 Workshop sulla musica – Strimpella la tua mente 46

4. 7 Workshop sulla pittura – Dipingi la mia immagine 52

4. 8 Performance workshop – Il mio palcoscenico 58

4. 9 Foto workshop – Scatta una foto e falla parlare!! 66

4.10 Workshop sulla poesia – Poesie mixate 74

4.11 Workshop sul canto – Esercizi vocali 80

4.12 Video workshop – MYstory 86

5. Bibliografia 94


HELLO
my name is
Kostas

1. INTRODUZIONE

Si dice che l'Europa stia attraversando la cosiddetta "crisi migratoria"; sempre più persone, infatti, arrivano nei paesi dell'UE alla ricerca di un futuro migliore. Ora, osservando le tensioni derivanti dal flusso di persone che arrivano nei paesi dell'UE, risulta fondamentale per gli operatori giovanili, in accordo con quanto affermato nell'Agenda 2020, garantire alle persone di vivere insieme in società diverse e la "prevenzione della discriminazione su qualsiasi terreno". La migrazione è un fattore chiave che influenza lo sviluppo sostenibile nei paesi di tutto il mondo e i giovani integrati possono rappresentare una cura per i paesi con una popolazione sempre più anziana. L'operatore giovanile è chiamato costantemente ad adattarsi alle mutevoli circostanze, alla realtà e ai bisogni e ad affrontare nuove sfide. Deve offrire ai giovani uno spazio per incontrarsi, per creare opportunità, esperienze e interazioni - questi sono gli elementi della Seconda Dichiarazione Europea Sul Lavoro Giovanile. La Dichiarazione sottolinea anche la necessità di impegnarsi con le nuove tecnologie e i media digitali e con la crescente diversità culturale, due sfide chiave che richiedono risposte adattive che rimangano fedeli ai princìpi fondamentali del lavoro giovanile. Per svolgere questo ruolo, è necessario preparare le organizzazioni giovanili e gli operatori giovanili alla realizzazione di programmi complessi e multidimensionali pensati per giovani migranti e non, che affrontino i vari ambiti della vita per migliorare le competenze sociali, promuovere il dialogo interculturale, l'inclusione sociale e la solidarietà attraverso l'espressione artistica (mediale) e affrontare le implicazioni della digitalizzazione.

L'idea centrale di questo manuale è quella di creare un ambiente di lavoro di supporto (con una soglia bassa) per gli operatori giovanili che favorisca l'inclusione sociale dei giovani con un passato migratorio e rafforzi il loro ruolo di cittadini (europei). Questo obiettivo sarà raggiunto fornendo loro e alle organizzazioni giovanili una serie di metodi e strumenti che sostengano le attività professionali degli operatori giovanili in modo da sviluppare e migliorare le competenze di base degli immigrati, prendendo l'iniziativa ed estraendo il loro potenziale utilizzando l'arte come motore per l'istruzione e l'integrazione. Quanto più gli operatori giovanili sono preparati tanto più i risultati dell'adattamento sono visibili e nel futuro si sviluppano le capacità di creare immagini positive e una comprensione comune delle persone con un background migratorio.

Inoltre, questo manuale fornisce agli operatori giovanili una serie di scenari-workshop pronti all'uso, che spaziano su vari campi, ad esempio fumetti, cucina, canto o video. Poiché il fattore di integrazione è significativo, si raccomanda vivamente che i gruppi di lavoro siano misti e composti da persone con e senza background migratorio. Inoltre, ogni scenario è libero di essere sviluppato e adattato ad un gruppo target specifico; include anche alcuni consigli per gli operatori giovanili. Gli scenari-workshop possono essere utilizzati una sola volta, ad esempio per 1-2 giorni; tuttavia, si raccomanda di considerarli come parte di un processo. Pertanto, gli incontri regolari con i partecipanti sono il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace.

Una barriera linguistica, molto spesso presente, può portare a stress e delusione tra i partecipanti. Pertanto, il ruolo del formatore diventa cruciale e rilevante nel focalizzare l'attenzione ai bisogni dei partecipanti e consentire loro di divertirsi in maniera semplice.

2. APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE PER OPERARE CON PERSONE CON UN BACKGROUND MIGRATORIO

Il settore giovanile ha il difficile compito di sviluppare risposte a medio e lungo termine nei rapporti con persone con un passato migratorio, spesso anch'essi giovani, compresi quelli delle comunità, e di aiutarli a partecipare attivamente alla vita pubblica. Le attività di youth work solitamente sono di natura sociale, culturale, educativa e/o politica e si concentrano sia su singoli individui che su gruppi organizzati da, con e per i giovani. Per questo motivo, nel lavoro con persone con un background migratorio è essenziale combinare i punti di forza e le conoscenze di diversi professionisti; bisogna cioè lavorare insieme agli individui o alla comunità in modo efficace per rispondere ai bisogni identificati.
La costruzione di un'équipe multidisciplinare deve comprendere anche una figura di mediatore linguistico. Tale mediatore funge da ponte tra le parti, assistendo le persone coinvolte nella comprensione, orientandole adeguatamente, comunicando e rendendo valido un servizio.
Il termine multidisciplinare non si riferisce solo alla presenza di professionisti diversi, ma si basa anche sulla capacità dei membri di un team di rendere le loro conoscenze complementari e integrate in un sapere complesso e utile e di fornire un servizio efficace ai beneficiari, in particolare a quelli con un background migratorio. La costruzione dinamica di un team con queste caratteristiche riguarda un approccio cognitivo che integra la sua specificità con altri campi di indagine di natura interculturale. Inoltre, la metodologia include l'uso e il miglioramento dei dispositivi che aiutano il team a raccogliere informazioni, interpretarle, elaborarle e modellare i servizi senza distorcerle. In questo caso, l'esercizio quotidiano di briefing, incontri e supervisione permettono ai team di dotarsi di una struttura organizzativa, lavorando contemporaneamente su diversi livelli - da quello strutturale a quello simbolico, dalla forma al contenuto degli interventi. Un altro vantaggio del lavoro di squadra è che non si affronta la complessità da soli.

2.1 APPROCCIO PSICOLOGICO

Ogni esperienza di apprendimento è prima di tutto un'esperienza emotiva. Questo accade soprattutto perché l'esperienza di apprendimento può innescare ricordi più o meno buoni di qualcosa che abbiamo sperimentato o qualcosa di significativo nella nostra vita. L'esperienza non è sempre incentrata su un percorso di successo; al contrario, è spesso legata a emozioni contrastanti che, se non adeguatamente risolte, possono influenzare il processo di apprendimento limitandone l'efficienza.

Ad esempio, ti sei mai vergognato di ripetere ad alta voce una parola in una lingua straniera davanti ad altre persone, più o meno esperte, e di avere la sensazione di essere deriso? Questo sentimento quanto ha influenzato la tua performance in quel periodo? Pertanto, quando un operatore giovanile ha a che fare con un gruppo, deve tenere sempre in considerazione che chi ha deciso di imparare qualcosa può sentire un mix di emozioni e preoccupazioni legate ad altre emozioni che devono comunque sempre essere prese in esame. Le persone con un background migratorio sono

particolarmente esposte a questo tipo di sentimenti contrastanti. L'operatore giovanile dovrebbe lavorare sul processo di apprendimento in modo funzionale a tale relazione perché alcune emozioni possono agire come amplificatori di energia utile per svolgere un compito e, allo stesso tempo, possono limitare l'esperienza stessa di apprendimento. Come risultato, è importante che l'operatore giovanile gestisca e prevenga le emozioni negative prima che si intensifichino e che coinvolga i partecipanti in incarichi di lavoro collaborativi che richiedono un compromesso. Infatti, quando si allineano gli obiettivi personali di un partecipante agli obiettivi di un gruppo misto di partecipanti - quando appropriato – l'operatore giovanile può affrontare situazioni conflittuali da una prospettiva vantaggiosa per tutti, facendo in modo che i partecipanti traggano soddisfazione personale dal raggiungimento degli obiettivi del gruppo. In questo modo l'operatore giovanile valorizza l'esperienza di apprendimento perché offre ai partecipanti la buona sensazione di aver superato un limite che prima li aveva spaventati.

Per raggiungere questo obiettivo il formatore deve concentrarsi sull'accessibilità. Creare contenuti accessibili a tutti significa semplificare il linguaggio, rendere qualcosa più comprensibile. Semplificazione non significa banalizzazione dei contenuti, ma si riferisce ad una scelta consapevole dei "campi in cui ci muoviamo" e dei nomi che diamo alle cose e ai concetti. Torniamo all'esempio dell'apprendimento di una nuova lingua. Possiamo immaginare che i partecipanti diano un nome ad una particolare lezione, in modo che il contesto diventi familiare ogni qualvolta che questa verrà menzionata. Poi dovremmo lavorare sui "significati" delle scelte del gruppo. Se scegliamo un nome particolare, dobbiamo spiegare la scelta e descriverne il significato a tutti. Per esempio, "L'ultima lezione di inglese a cui ho partecipato si chiamava XY. Il nome significa XY. L'abbiamo scelto perché XY". Questo approccio promuove le capacità di leadership (alcuni partecipanti assumeranno un ruolo guida nell'organizzazione del gruppo per portare a termine il lavoro), le capacità di comunicazione (il gruppo deve concordare una decisione) e le capacità di problem solving (la parte finale della decisione).

Quando si ha a che fare con i giovani, un operatore giovanile deve ricordare che i giovani possono aver sperimentato varie forme di cambiamento che sconvolgono continuamente i termini della loro esistenza. Possiamo usare il labirinto come una grande metafora, specialmente per le persone con un background migratorio. Un labirinto rappresenta la difficoltà delle persone a trovare la loro strada in nuovi contesti, quante abilità/competenze hanno già avuto, quante di queste sono state perse per strada, o quante di loro sono state trasformate. Ogni nuovo contesto comporta la paura di "perdersi" e la paura di non adattarsi. La sfida è accettare la trasformazione naturale di cose/emozioni/idee/priorità. Per fare questo dobbiamo lavorare sul senso innato della relazione tra le persone. Ad esempio, Diallo non si è mai proposto come caposquadra, anche se la sua partecipazione è vivace. Anche se è motivato a partecipare alle attività, c'è qualcosa di cui ha paura, da cui si difende: sente di non essere un caposquadra. Nella sua cultura d'origine, esporsi significa avere un'esperienza sufficiente a giustificare l'espressione pubblica. La sua rigida educazione lo blocca, mettendogli una barriera di difesa inconscia. In questo caso, la drammatizzazione di alcuni ruoli può funzionare con successo; l'uso della finzione per esplorare identità sconosciute che vorremmo avere ma che sono difficili da raggiungere a causa di problemi socio-economici e di adolescenza. L'uso di un gioco di ruolo riduce l'ansia da prestazione e permette ai partecipanti di affrontare le proprie paure in uno spazio sicuro.
Dopo l'accessibilità, un'altra variabile che l'operatore giovanile deve tenere in considerazione è il

tempo. Oltre al tempo standard, c'è anche il tempo interno che usiamo per esplorare nuovi contesti. L'orientamento temporale può dipendere dalle culture che possono valutare e controllare il tempo in modi diversi. In un contesto di apprendimento (anche se informale) è importante dare a tutti la possibilità di costruire il proprio spazio per creare nuove esperienze. È fondamentale, quindi, che ogni attività debba opportunamente programmare in modo deduttivo i tempi dedicati alle azioni specifiche: dai momenti di riflessione condivisa con tempi ampi e distesi per capire le cose ad altri momenti più limitati nel tempo, in cui l'unico tempo concesso è quello di svolgere un compito. Il tempo è un quadro in cui orientarsi. L'operatore giovanile dovrebbe prendere in considerazione la dimensione temporale mentre parla con i partecipanti, permettendo al partecipante di utilizzare il "tempo interno" per recuperare i ricordi. Per esempio, c'è una differenza tra "descrivi la tua casa e la tua città" e "da dove vieni?". Nella prima domanda, per formulare la risposta devono essere attivati i ricordi e le emozioni (presente + passato); nella seconda domanda la risposta deve essere orientata all'informazione (solo presente), pertanto il tempo di risposta per strutturare il pensiero è quasi inesistente.

Un altro aspetto importante da prendere in considerazione sono le aspettative. Ogni essere umano ha delle aspettative. Influenzano le nostre azioni quotidiane producendo effetti sul nostro umore e sulle nostre scelte. I contesti di apprendimento devono considerare le possibili aspettative e devono realizzare attività basate su desideri e capacità per poi trasformarle in obiettivi. Se un'aspettativa si costruisce sulla realtà non spezza i sogni ma li aumenta. Questo è il motivo per cui i formatori devono lavorare sulla realtà dei partecipanti per aiutarli ad esprimere i loro sogni. I formatori devono prendere in considerazione i partecipanti nella loro interezza. L'impostazione deve essere focalizzata nel tempo presente, perché il tempo presente è l'unico possibile per la creazione di capacità. Il tempo presente include gli effetti del passato e le cause della costruzione del futuro.

2.2 APPROCCIO EDUCATIVO

L'istruzione e la formazione rappresentano un investimento nelle persone e ci sono modi importanti per mettere in pratica un approccio di capacity building. L'istruzione, anche quella non formale, è fortemente legata alla capacità di partecipare alla vita sociale, economica e politica. In un senso più ampio, l'istruzione (soprattutto sociale e non formale) è un modo per le persone emarginate di sviluppare il loro pensiero critico, le loro capacità organizzative e di contribuire alla società in cui vivono.

In particolare, l'educazione sociale risponde ad un'ampia gamma di bisogni, come l'offerta di forme alternative di educazione in risposta a bisogni non soddisfatti, l'aumento della capacità di stabilire collegamenti tra le condizioni di vita quotidiana e il più ampio contesto socio-politico. Dall'altro lato, è anche importante ricordare che il processo educativo ha sempre un impatto emotivo. Soprattutto negli allenamenti che mirano a sfidare il pregiudizio e la discriminazione possono sorgere sentimenti forti, come la rabbia, la paura, il dolore, la colpa, ecc. che possono essere espressi in forma di negazione, rifiuto, aggressività o colpa. Le questioni sollevate possono essere profondamente impegnative per gli individui che possono essere esposti a pregiudizi o ipotesi e le persone possono rendersi conto che il modo in cui vedono se stessi potrebbe essere diverso dal modo in cui sono percepiti dagli altri.

Le persone che crescono in una cultura gerarchica possono avere difficoltà a dare e ricevere critiche o a rispondere ai conflitti. In questo senso, il ruolo di un operatore giovanile esperto è fondamentale; può trasformare i sentimenti negativi in una possibilità di cambiamento positivo. Un buon operatore giovaniledeve ricordare che i costrutti sociali, che raccontano le nostre identità, hanno un impatto sui modi in cui percepiamo il mondo e sui modi in cui il mondo ci percepisce. In particolare per la definizione di cultura, è un modo di vivere che si tramanda di generazione in generazione, da un gruppo all'altro; questo stabilisce le regole scritte e non scritte per le nostre istituzioni sociali. Inoltre, la cultura aiuta a costruire norme sociali, le quali costituiscono i nostri comportamenti verso regole stabilite che creano il sistema in cui viviamo (Martinas, 1994). Anche se non ce ne rendiamo conto, l'impatto della colonizzazione europea ha lasciato una forte impronta in ogni aspetto della nostra vita. Ha stabilito standard e ideali per ogni aspetto della nostra società, comprese le norme sociali e la struttura istituzionale, compresa l'educazione. In altre parole, dobbiamo riconoscere che l'educazione non è un'eccezione all'estensione della colonizzazione. Pertanto, dobbiamo decolonizzare l'istruzione e l'approccio educativo mentre lavoriamo con i giovani. Solo in questo modo l'educazione può essere uno strumento efficace e potente per un cambiamento sociale. Andando più nello specifico, il processo di decolonizzazione dell'approccio educativo consiste in tre fasi:

1. Fase uno: Esame dell'impostazione del gruppo

Per poter subire un processo di trasformazione, dobbiamo prima di tutto esaminare le dinamiche in quello stesso spazio, prendendo nota in particolare di ciò che contribuisce a creare un setting di gruppo. In questo primo passo poniamo domande particolari: Quali sono le dinamiche e le influenze che rendono questo ambiente di apprendimento? Che effetto ha sulla cultura del gruppo? Che tipo di conoscenza/esperienza viene convalidata o valutata all'interno del setting di gruppo?

2. Fase due: Identificazione della cultura d'aula

Ci sono modelli specifici di comportamento e azioni in ogni gruppo che tendono a mostrare l'emarginazione di certe voci, contributi e quindi persone. In questa seconda fase ci si concentra sui seguenti aspetti: considerare il background e la diversità delle persone, considerando l'ambiente fisico dello spazio in cui si svolge l'attività con i giovani, che domina la discussione in gruppo mentre gli altri restano in silenzio.

3. Fase tre: Applicazione

Questa fase finale del processo di decolonizzazione ci porta ad applicare azioni e pratiche specifiche che espandono la diversità delle culture in questo spazio. Dobbiamo concentrarci su: opportunità per gli studenti di condividere la loro cultura e il loro background nel processo di apprendimento, forme alternative di apprendimento, un invito a parlare, la promozione della cultura del dialogo e un invito alle identità minoritarie all'interno del gruppo per dare l'opportunità di condividere. In questo modo tutti i partecipanti sono incoraggiati ad ascoltare e osservare le risposte.

Il processo di decolonizzazione riconosce la diversità di culture e prospettive all'interno di uno spazio di apprendimento. Come risultato della creazione di una cultura dell'apprendimento impegnato, il dialogo si allarga, si incoraggiano esperienze diverse e i partecipanti in questo ambiente sono stimolati ad ampliare la loro idea di conoscenza e apprendimento. Il mix sociale e culturale che i giovani hanno sperimentato in contesti di lavoro giovanile aperto ha permesso sia ai giovani che agli operatore giovanile di superare i confini percepiti, di creare nuove collaborazioni (ad esempio, per sviluppare uno scambio internazionale di giovani o lavorare efficacemente con le controparti in qualsiasi servizio) e di provare una sensazione di maggiore benessere.

Un approccio educativo decolonizzato significa anche creare un luogo sicuro e confortevole dove è possibile cambiare. Gli animatori giovanili devono tenere presente che in un incontro con altre persone si creano relazioni che portano gli attori coinvolti a conoscersi, all'arricchimento personale in un senso di reciprocità: entrambe le parti vivono un'esperienza di crescita significativa. Un operatore giovanile offre ai giovani uno spazio in cui possono sperimentare e il risultato dell'apprendimento è generativo e non emulativo. Essendo agenti per un cambiamento sociale, ogni formatore deve chiedersi: Sono pronto a disimparare, ascoltare ed essere sfidato nella struttura tradizionale del gruppo di apprendimento? Sono pronto a sviluppare una vera prospettiva mondiale dell'apprendimento? Dobbiamo guardare in noi stessi per essere coraggiosi, per fare i passi e per apportare i cambiamenti nell'ampliare le nostre prospettive di apprendimento e di conoscenza.

2.3 APPROCCIO MULTICULTURALE

A causa della crescente mobilità delle persone e di un più facile trasferimento di informazioni, i contatti tra le culture sono più stretti rispetto al passato. Grazie a trasporti più rapidi ed economici e alle nuove tecnologie di telecomunicazione, i collegamenti culturali con il paese d'origine non sono più difficili come in passato. Dobbiamo capire che la cultura è legata al vivere e al fare, e si evolve costantemente mentre interagisce con l'ambiente circostante; per esempio, internet e i social media possono influenzare e plasmare il comportamento umano. Un operatore giovanile deve tenere presente che queste variabili hanno un impatto significativo sulla cultura quando si avvicina ai giovani. Inoltre, gli operatori giovanili lavorando solitamente in un contesto in cui vi è una coesistenza di diversi gruppi etnici e culturali, devono adottare un approccio multiculturale nel loro lavoro. Devono altresì tenere presente che qualsiasi persona con un background migratorio porta con sé un "bagaglio", che è un capitale culturale/sociale di sua proprietà, e può intervenire (o meno) in nuovi contesti di approccio.

Le culture sono realtà complesse e dinamiche. Di conseguenza, gli operatori giovanili devono continuamente rispondere alla nuova realtà socioeducativa multiculturale e ai bisogni multiformi degli individui, tenendo presente che si cresce per differenze e non per corrispondenza e la crescita è un processo complesso e generativo, non schiacciato nel presente ma orientato al futuro. Gli operatori giovanilidevono ricordare che le persone non sono mai statiche, infatti, la loro identità e i loro bisogni sono esposti ad influenze (esterne ed interne) che cambiano nel tempo. Al centro del nostro lavoro ci sono esseri umani con la loro complessità e con le loro storie in cui, così spesso, vengono messi in discussione i diritti umani fondamentali. La diversità è complessa e affrontare

le sue esigenze è un approccio più flessibile e sfumato. Ad esempio, le categorie etniche possono anche nascondere molte altre differenze - come la classe, il sesso o l'istruzione. Pertanto, qualsiasi tentativo di spiegare la formazione dell'identità deve tener conto dell'importanza del contesto e della natura complessa e frammentata della società contemporanea. La prima "risposta" che permette di creare spazio per le connessioni umane, e aiuta a smantellare i pregiudizi può essere quella di conoscere gli altri. Comunicare con gli altri è essenziale per colmare il divario. Il bello di lavorare in questi contesti è incontrare l'umanità reale in tutte le sue forme.

Purtroppo, vivere in un mondo interconnesso e interdipendente non significa automaticamente che gli individui e le società siano attrezzati per vivere insieme in pace. Per agire in un contesto multiculturale in modo competente, un operatore giovanile deve fare affidamento su un insieme di valori, abilità, conoscenze e competenze per rispondere adeguatamente alle sfide e alle opportunità presentate dalle comunità multiculturali. Il primo passo è capire la diversità valorizzandola come opportunità di arricchimento per tutti i membri della società; le persone possono beneficiare delle prospettive, delle credenze e delle opinioni di altre persone. Riconoscere il valore intrinseco della diversità significa riconoscere i diritti umani universali e le libertà fondamentali degli altri. Il rispetto della diversità è quindi un imperativo etico, inscindibile dal rispetto della dignità umana. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario evitare gli stereotipi e identificare le influenze multiculturali che spesso operano inconsapevolmente nelle identità miste della maggior parte delle persone. Gli operatori giovanili devono ascoltare attivamente ed empaticamente, mettendosi nei panni dell'altra persona e al di fuori della propria zona di comfort.

Lavorando sulla diversità e sull'inclusione, gli operatori giovanili devono promuovere la creazione di un ambiente che consenta un'attività transfrontaliera sostanziale e orizzontale, un dialogo e un pensiero critico. Devono localizzare le conoscenze e le competenze non solo nelle loro mani, ma devono anche promuovere una visione dell'apprendimento basata sulla condivisione di informazioni tra funzioni e livelli diversi. La metodologia di lavoro deve essere condivisa e partecipata. Deve essere adottato un approccio dal basso verso l'alto, perché il contributo dei partecipanti si estende a tutte le attività di attuazione, contribuendo alla strategia, alla realizzazione degli obiettivi e al bilancio e all'apprendimento per il futuro.

L'approccio multiculturale ha molto a che vedere con il concetto di tolleranza intesa come rispetto della diversità, comprese le pratiche e le credenze altrui. Più alto è il livello di tolleranza, più si evitano fenomeni di esclusione ed emarginazione. Quando un formatore si occupa di un gruppo multiculturale, plurale e diversificato di partecipanti, deve utilizzare dispositivi e misure che promuovano e aiutino la comunicazione interculturale, la tolleranza e il dialogo. Il dialogo è uno strumento importante per promuovere nuovi modi di vivere insieme e nuovi modelli di pensiero contro pratiche tradizionali basate sull'etnocentrismo.

Un formatore dovrebbe sempre creare una sensazione di conforto e tranquillità tra i partecipanti, facendo in modo che tutti si sentano "sicuri" e in una posizione di uguaglianza, evitando paternalismo, volontariato o vittimismo. Un formatore deve creare uno spazio dove i partecipanti possono essere "diversi" con pari dignità. Poi può lavorare per relativizzare la nostra cultura e spiegare che ogni cultura è fondamentalmente pluriculturale, essendo il risultato di contatti con culture diverse

(fenomeni di ibridazione). Infine, un formatore deve incoraggiare i partecipanti a fare un passo avanti per esprimere la loro opinione e i loro sentimenti, anche dando il loro contributo in qualsiasi momento all'attività che si svolgerà.

3. APPRENDIMENTO MULTIMEDIALE BASATO SULL'ARTE

L'importanza della formazione artistica è sottolineata dalla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, che sottolinea che il diritto di espressione culturale e lo sviluppo di se stessi sono universali. Come spiegato nello studio del 2006 dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura (UNESCO), la formazione artistica può aiutare i giovani a sviluppare le loro capacità personali e le competenze trasversali necessarie nel campo del lavoro del XXI secolo. È importante tenere presente che le forme d'arte digitale fanno parte dell'apprendimento basato sull'arte e che l'uso multimediale viene incoraggiato nel campo della formazione artistica. Come Michael Simkins, Karen Cole, Fern Tavalin e Barbara Means (2002) mostrano, è importante fare uso delle tecnologie nell'apprendimento basato sull'arte, in quanto rende questa più accessibile e forma, oltre a familiarizzare, gli studenti nell'uso delle tecnologie che è una competenza importante nel XXI secolo [1].

Come dimostra lo studio dell'UNESCO (2006), l'uso dell'apprendimento basato sull'arte, in particolare in ambienti multiculturali, può promuovere la creatività, l'iniziativa e l'intelligenza emotiva. Inoltre, l'espressione culturale può coltivare l'entusiasmo per l'apprendimento e l'impegno con la comunità locale. Un fattore altrettanto importante è la transizione della conoscenza culturale, che promuove la diversità culturale, la consapevolezza culturale e l'incoraggiamento della diversità linguistica[2].

È scientificamente provato che le attività artistiche sono efficienti ed efficaci con i giovani nella promozione di:

1.) Attività accademiche, programmazione produttiva del doposcuola e senso di comunità [3]
2.) Responsabilizzazione nei campi profughi [4]
3.) Sviluppo dell'identità di gruppo, coesione di gruppo e cooperazione [5]
4.) Competenze professionali e sentimenti personali positivi [6]

[1] M. Simkins, K. Cole, F. Tavalin & Barbara Means. (2002). Increasing Student Learning Through Multimedia Projects http://www.ascd.org/publications/books/102112.aspx

[2] United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2006). Road Map for Arts Education The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century. Lisbon, 6-9 March 2006

[3] W. Boldt, Randal & Brooks, Catherine. (2006). Creative Arts: Strengthening Academics and Building Community with Students At-Risk. Reclaiming Children and Youth: The Journal of Strength-based Interventions.

[4] Nitin Sawhney. 2009. Voices beyond walls: the role of digital storytelling for empowering marginalized youth in refugee camps. In Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children (IDC ,09). ACM, New York, NY, USA, 302-305.aspx

[5]Judy Sutherland PhD, ATR-BC, LCPC, Gwenn Waldman MA, ATR-BC, LCPC & Carolyn Collins MA, ATR-BC, LCPC (2010)Art Therapy Connection: Encouraging Troubled Youth to Stay in School and Succeed, Art Therapy, 27:2, 69-74.

[7] Ezell, Mark & Levy, Michelle. (2003). An evaluation of an arts program for incarcerated juvenile offenders.

5.) Gioventù e sviluppo della comunità [7]

Inoltre, la letteratura dimostra che è possibile proporre con successo laboratori olistici alle persone con un background migratorio per facilitare la loro integrazione nella comunità che li ospita; alcuni esempi di progetti includono:

1.) The Graffiti Walls project[8]
2.) Art workshops for refugee children[9]
3.) Art Connects: Peace One Day[10]
4.) Art gallery guide education program for refugees[11]
5.) Kazzum Art Pathways[12]
6.) Migrant voices in London[13]
7.) Migrant Bodies: Moving Borders workshops[14]
8.) Mahalla Festival [15]
9.) RISKchange [16]

Le iniziative di cui sopra confermano che i laboratori artistici, che promuovono l'espressione di sé attraverso l'arte, possono portare benefici ai giovani e alle persone con un background migratorio. È anche dimostrato che questi gruppi non solo traggono profitto da tali attività, ma anche che si divertono a praticarle e a fare un'esperienza preziosa, ispiratrice e divertente.

Journal of Correctional Education. 54. 108-114.

[7] https://www.expandinglearning.org/expandingminds/article/community-based-afterschool-and-summer-arts-education-programs-positive

[8] https://scholarscompass.vcu.edu/jstae/vol32/iss1/10/

[9] https://www.migranthelpuk.org/blog/i-run-art-workshops-for-refugee-children

[10] http://www.birminghammuseums.org.uk/bmag/whats-on/art-connects-peace-one-day

[11] http://campcph.org/guide-program/

[12] https://www.kazzum.org/pathways/

[13] http://www.migrantvoice.org/

[14] http://www.danceweekfestival.com/en/35dwf/738-migrant-bodies-moving-borders

[15] http://mahalla.inenart.eu/

[16] http://www.riskchange.eu/

4. SCENARI-WORKSHOP

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili





audio
workshop

4.1 MY24h

PAROLE CHIAVE

#suono #audio #storia #24h #trama #smartphone #sentire #ascoltare #registrare #dittafono

OBIETTIVI

- presentare in una storia audio un giorno della vita di una persona utilizzando le nuove tecnologie - qui uno smartphone,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro

CONTENUTO

Questo workshop riguarda l'uso dei suoni in una storia audio. L'attività si compone di una parte teorica e una pratica. La parte teorica pone l'accento sull'importanza del suono e su come utilizzare efficacemente il microfono e il registratore di uno smartphone. Nella parte pratica si pone l'accento sul lavoro in gruppo, sul registrare un giorno della vita di una persona e poi modificare la storia audio.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 1 giorno; l'insegnante/formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo e della durata del workshop,
- 6 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti

INTRODUZIONE

Una storia audio significa raccontare una storia attraverso l'utilizzo dell'audio. Quando qualcuno parla o mentre ascoltiamo un po' di musica, il nostro cervello inizia ad elaborare tutti questi suoni per ottenere informazioni e interpretarli. Capire il valore dei suoni e come usarli è qualcosa di veramente importante. Creare storie attraverso i suoni ci aiuta non solo nell'apprendimento, ma apporta conoscenza anche alle persone che ascoltano il risultato finale del workshop. Si tratta di imparare la teoria e di utilizzarla per trasformare le informazioni ricevute in conoscenza per i nostri partecipanti.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	INTRODUZIONE	Il formatore spiega passo dopo passo il piano di lavoro per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• un proiettore • un computer • programma stampato • una lavagna
5 min	ENERGIZER	I partecipanti formano un cerchio. Si comincia a dire "pizza" a bassa voce. In seguito, uno dopo l'altro lo si dice sempre più forte.	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop. Questo energizer è collegato al tema del suono, quindi è anche una buona introduzione alla teoria dei workshop.	
10 min	VIDEO SULL' INQUINAMEN TO ACUSTICO	Il formatore presenta un video sull'inquinamento acustico. Questo video può essere trovato su YouTube. I partecipanti discuteranno il video in seguito. Un link al video può essere trovato su mygrant.world	La presentazione del video "Noise Pollution" è un buon inizio per la parte teorica del workshop. I partecipanti vedono come l'argomento può essere realizzato attraverso l'uso dei suoni.	• un computer portatile • un proiettore • oratori
15 min	INTRODUZIONE ALLA TEORIA DEL SUONO	Il formatore chiede ai partecipanti qual è la definizione di suono. Insieme creano la propria definizione. Il formatore presenta una scala dei parametri del suono. Sulla base dell'esperimento "Little Albert", il formatore spiega quanto sia importante il suono.	I partecipanti imparano cos'è il suono e quali sono i parametri dei suoni che l'orecchio umano può sentire. Imparano anche a conoscere il ruolo del suono nella nostra vita.	• un computer portatile • un proiettore • diagrammi stampati • una lavagna
15 min	ESERCIZIO NO. 1	Il formatore presenta diversi tipi di suoni (es. diversi strumenti, suoni della strada, suoni della natura, ecc.) Dopo ogni suono i partecipanti devono dare un nome al suono sentito. Successivamente il formatore da le risposte corrette.	I partecipanti hanno il compito di riconoscere i diversi tipi di suoni, semplicemente ascoltandoli. Questo li aiuta a realizzare ciò che dovrebbero prendere in considerazione durante la realizzazione del prodotto del workshop.	• computer portatile • oratori
30 min	ESERCIZIO NO. 2	I partecipanti (in gruppi di 2) devono preparare un breve piano che includa i suoni durante una certa parte della giornata (mattina, pomeriggio, sera), che insieme rappresentano una routine quotidiana di 24h. I partecipanti dovrebbero leggere il piano ad alta voce davanti agli altri.	Grazie a questo esercizio i partecipanti possono utilizzare le conoscenze acquisite nelle parti teoriche precedenti. Sono in grado di inventare una trama interessante. Grazie al fatto che l'argomento dell'esercizio è legato alla routine quotidiana 24 ore su 24, possono anche utilizzarlo per il loro prodotto finale (consigliato).	• fogli • penne

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE ALL'USO DI APPARECCHIATURE AUDIO**	Il formatore spiega che i partecipanti dovrebbero usare i loro smartphone per registrare le loro storie audio. Dà alcuni consigli su come usarlo in modo corretto.	È importante che i partecipanti si rendano conto che possono creare storie audio in futuro anche a casa. Per questo motivo è fondamentale incoraggiarli a utilizzare ciò che hanno: i loro smartphone. Grazie a questa parte del workshop possono usufruire di alcuni consigli pratici sull'utilizzo degli smartphone.	• smartphone • computer portatile • proiettore • oratori
2 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 1** **(lista di suoni)**	I partecipanti devono decidere quali suoni vogliono utilizzare nella loro storia audio. Ogni suono dovrebbe avere anche una posizione (dove poterlo registrare).	I partecipanti imparano che avere una storia non è sufficiente. Per renderlo più interessante hanno bisogno di combinarlo con i suoni della città. Per farlo accadere dovrebbero dividere la trama in parti. Questo permetterà loro di pianificare di che tipo di suoni hanno bisogno e dove trovarli. Grazie a questo, eviteranno il caos mentre registrano la storia.	• fogli • penne • computer portatili
2 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 2** **(registrazione di suoni)**	I partecipanti sono pronti per andare in città e registrare i suoni che avevano inserito nella lista (lavoro di gruppo parte 3). È importante che seguano il piano e sappiano quando e dove andare. Anche i suoni dovrebbero essere facilmente riconoscibili.	I partecipanti hanno la possibilità di seguire il piano che avevano precedentemente creato. Un buon piano permette loro di non dimenticare nessun tipo di suono e di renderlo più veloce di quanto non lo farebbero se facessero spontaneamente il giro della città.	• smartphones • lista stampata dei suoni e dei posti
2 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 3** **(editing)**	I partecipanti raccolgono tutto il materiale (la storia + i suoni). Lo ascoltano, controllano se le registrazioni sono corrette e poi tutti insieme decidono come modificarlo.	I partecipanti lavorano insieme. Con le loro decisioni comuni, imparano a raggiungere il consenso. Ora possono vedere cosa è stato fatto bene e cosa potrebbe essere fatto meglio. Si rendono conto anche dell'importanza dei rumori di fondo.	• materiale registrato • computer portatile • oratori
30 min	**PRESENTAZIONE**	I partecipanti presentano le loro storie audio al formatore e al pubblico - i partecipanti decidono se vogliono presentare il loro prodotto ad un pubblico più vasto, ad esempio amici o familiari.	I partecipanti e il formatore possono valutare il prodotto finale del workshop.	• computer portatile • oratori
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Siate preparati e siate umili. Avere un piano ben preparato sul vostro workshop è fondamentale. I partecipanti lo noteranno immediatamente. Tenete sempre a mente che non siete gli unici a sapere qualcosa. Insegnare, ma lasciare che anche gli altri insegnino. Tenete la mente aperta.
- Non affrettate il gruppo. Il silenzio è spesso segno che non sta succedendo nulla. Tuttavia, in un ambiente come può essere quello di un workshop potrebbe non star a significare questo. Esso potrebbe stare a significare "sto pensando" o "ho finito" a seconda del linguaggio del corpo delle persone. Siate pazienti e date ai vostri partecipanti il tempo di pensare.
- Dare la chiusura. Ai partecipanti dovrebbe essere fornita una sintesi dei risultati del workshop, informazioni su come saranno utilizzati i risultati dell'attività e su cosa ci si aspetta da loro in futuro.
- Affrontare il vero bisogno. Assicuratevi prima di tutto, prima per voi stessi e poi per i vostri partecipanti, che sia chiaro di che cosa tratta il workshop. Fornire informazioni chiare e dirette sul perché si svolge il workshop e sul suo esito. Evitare gli allenamenti superficiali.
- Rispettate i partecipanti. Vi imbatterete in diversi personaggi e storie di vita. Siate umili e pazienti. Comprendere e sostenere i partecipanti. Guidarli e concentrarsi sulla creazione di un'atmosfera piacevole durante i workshop e le pause.
- Divertitevi! Lavorare e divertirsi allo stesso tempo è una combinazione perfetta. Se i partecipanti vedono che vi state divertendo, le vostre vibrazioni positive influenzeranno anche il gruppo. Sorridete e concentratevi sul mantenere le cose in forma, e il tvostro workshop sarà piacevole sia per voi che per i partecipanti.

RIASSUNTO

I suoni giocano un ruolo cruciale nella nostra vita. Il progetto creato per questo workshop mostra come possono essere utilizzati in una storia audio. I partecipanti hanno l'opportunità di imparare un po' di teoria e poi utilizzarla nella pratica, oltre a sviluppare le loro capacità di lavorare in gruppo. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.2 WORKSHOP SUL GIOCO DA TAVOLO

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.1 AUDIO WORKSHOP



gioco da tavolo

workshop
sul

4.2 ONMYBOARD

PAROLE CHIAVE

#giocodatavolo #cooperazione #creazione #dado #partecipazione #intrattenimento #tempo libero #istruzione #manuale #moderatore #pedine

OBIETTIVI

- presentare gli strumenti di educazione informale (giochi da tavolo), i concetti più importanti relativi ai giochi da tavolo e la possibilità di una traduzione più efficiente dei giochi da tavolo,
- sviluppo della creazione dei partecipanti e sostegno allo sviluppo delle competenze sociali, ad esempio il lavoro di gruppo,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

La proposta del workshop permette la partecipazione di persone che non parlano una lingua comune e non hanno familiarità con i giochi da tavolo. Un partecipante al workshop acquisisce familiarità con i termini chiave e le regole del gioco. Il workshop ha lo scopo di presentare le possibilità di integrazione e sviluppo delle competenze sociali. Questo laboratorio di gioco da tavolo permette ai partecipanti di conoscersi meglio, di valutare gli altri giocatori (sensazione di avere qualcosa da dire), e di conoscere le loro opinioni e punti di vista che vengono apprese attraverso gli esercizi proposti.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 7 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 6-16 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Il workshop è composto da tre parti principali.

Parte 1: Introduzione e conoscenza reciproca attraverso l'uso di elementi di gioco.

Si tratta di un nuovo modo di introdurre i partecipanti utilizzando la possibilità di esprimersi a partire dalla possibilità di utilizzare giochi da tavolo/giochi di carte. Verrà utilizzato un gioco illustrato che insegna concetti - esprimere se stessi, codice culturale, l'ambiente circostante, ecc.

Parte 2: Introduzione ai giochi da tavolo. Le regole del gioco da tavolo. Gioco.

I partecipanti imparano le regole di base e gli elementi relativi al gioco da tavolo. Impareranno anche a conoscere proposte di giochi da tavolo internazionali dedicati alle persone con un background migratorio. I partecipanti giocano al gioco da tavolo sotto la supervisione del formatore che dice loro le soluzioni e il quale ha tempo per giocare in squadra/individualmente.

Parte 3: Realizzazione del gioco da tavolo (creazione).

Dopo aver appreso i termini di base del gioco, le sue regole e il suo utilizzo, i partecipanti hanno la possibilità di creare il proprio gioco da tavolo (adattato agli argomenti scelti) utilizzando le loro abilità, potenzialità, idee e modi di percepire il mondo.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
40 min	INTRODUZIONE	Il formatore sceglie un gioco da tavolo o un gioco con carte illustrate (che può essere conosciuto in altri paesi) adattato ai giocatori e con la minima quantità di testo. In alternativa, il formatore può utilizzare cartoline, disegni, icone. I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore si siede al centro e dispiega le carte o altri materiali con disegni e invita i partecipanti a scegliere 2-4 carte che esprimono l'argomento dato dal formatore (ad esempio, le vostre esperienze, sentimenti, punti di vista, le caratteristiche più caratteristiche di un dato paese). Ogni partecipante ha 2 minuti per parlare delle carte scelte.	Il formatore si assicura che tutti si presentino in due minuti e aiuta in caso di barriere linguistiche.	• carte di altri giochi (es. Dixit, Double, Double, gioco da tavolo fatto su misura per l'ambiente interculturale, persone con background migratorio) • carte con icone, simboli, paesaggi, paesaggi, cartoline
15 min	DISCUSSIONE	Il formatore inizia una discussione su ciò che il gruppo ha imparato, ciò che è stato notato, ciò che può essere migliorato, ciò che gli individui hanno imparato dagli altri.	I partecipanti possono esprimere le loro opinioni. Il formatore annota le questioni più importanti.	• un foglio di carta • penne
30 min	INTRODUZIONE AL GIOCO DA TAVOLO	Il formatore introduce i partecipanti ai concetti di base e alla terminologia associata ai giochi da tavolo (possono essere informazioni fornite ad esempio dalle regole di un gioco). Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti acquisiscono maggiore familiarità con alcuni termini usati nei giochi da tavolo. Il formatore mostra gli elementi di alcuni giochi da tavolo.	• un glossario del gioco da tavolo • elementi di base di un gioco (ad es. un dado, pedine, carte, un tabellone, ecc,) • regole di un gioco
15 min	SPIEGAZIONE DELLE REGOLE	Il formatore presenta come spiegare efficacemente un gioco da tavolo. Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti assisteranno ad una presentazione del formatore. Possono fare domande e offrire i loro suggerimenti per ogni parte della presentazione. Il formatore regola la lingua e la velocità di conversazione con i partecipanti.	• fogli di carta (è possibile utilizzare come consigli pratici quelli inclusi nel workshop) • Presentazione PowerPoint • una lavagna a fogli mobili
30 min	ESERCIZIO NO. 1 (simulazione del gioco da tavolo)	L'allenatore scompone il gioco da tavolo selezionato (a seconda dell'argomento e degli obiettivi). La scelta del gioco può essere dettata da diverse varianti, come suggeriamo: a) un gioco dedicato alle persone con background migratorio o provenienti da ambienti interculturali, b) un gioco da tavolo noto a tutti, c) un gioco da tavolo molto semplice, d) un gioco educativo che presenti un paese (basato sulla cultura, i costumi, i concetti di base di un dato paese, la cucina, le date più importanti, i costumi, la cultura, le leggende, i giorni festivi).	Sul percorso di prova, i partecipanti iniziano un gioco da tavolo in cui tutti sono incoraggiati ad aiutarsi a vicenda.	• un gioco da tavolo scelto dal formatore o dai partecipanti

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
90 min	**ESERCIZIO NO. 2** **(gioco)**	Il formatore introduce i partecipanti al gioco ed è attivamente coinvolto nella traduzione o nel gioco con i giocatori.	Il formatore può personalizzare le regole, ad esempio decide il metodo di gioco: in coppie/gruppi. I giocatori giocano un primo set all'inizio dello schema (ad esempio, il tempo è impostato fino al traguardo). Il formatore offre aiuto e reagisce alle esigenze dei partecipanti.	• un gioco da tavolo selezionato
2-3 h	**ESERCIZIO NO. 3** **(creazione del gioco da tavolo)**	Il formatore individua alcuni argomenti importanti per le persone con un background migratorio, ad esempio cucina, bandiere, strade, monumenti, punti di riferimento storici, lingua, istruzione, un viaggio da un paese all'altro. vTema: creare il proprio gioco, ad esempio essere in un dato paese; la percezione delle persone con e senza background migratorio. Il formatore propone di giocare al gioco da tavolo sviluppato. Il formatore dovrebbe incoraggiare i partecipanti a creare un semplice gioco da tavolo (fogli di carta, cerchi), domande, momenti di sosta, momenti che non permettono al giocatore di andare oltre, ecc. Sarà il trainer ad indicare quali elementi possono apparire nel gioco, ad esempio carte, domande. I giocatori si pongono domande sulla loro cultura, sui monumenti, ecc. Il formatore controlla e supporta i partecipanti. È fondamentale che presti attenzione a questioni importanti, come i problemi di comunicazione, le opinioni su diverse percezioni e pensieri.	I partecipanti sviluppano le loro abilità di lavorare in gruppo. Hanno la possibilità di creare un nuovo gioco da tavolo dall'inizio alla fine.	•un foglio di carta (min. A3), • matite colorate, altri materiali
30 min	**DISCUSSIONE** **(opportunità di sviluppare le nuove abilità acquisite)**	Il formatore modera una discussione e la riassume scrivendo alcune parole della presentazione data. Il formatore prepara anche una lista di possibili attività future a cui i giocatori possono partecipare e cosa potrebbero creare da soli o con l'aiuto di altre organizzazioni (idee ricavate dalla discussione).	I partecipanti ricevono un feedback sul loro gioco da tavolo. Inoltre, hanno la possibilità di conoscere possibili attività future per il loro sviluppo personale.	• un foglio di carta, • una lavagna a fogli mobili, • carta colorata, • fogli di carta (A4)

CONSIGLI PRATICI

- È bene iniziare con 2 squadre ognuna composta da 3 persone
- I gruppi devono essere divisi in base all'età: 17-21, 21-26 anni, ecc.
- Il formatore può scegliere giochi preferibilmente dedicati alla comunità interculturale, ad esempio DIXIT, Taboo, Activity, Hello in diverse lingue. Un link al materiale è disponibile all'indirizzo: mygrant. world
- Il formatore è colui che gestice il gioco, quindi dovrebbe essere pronto a rispondere a qualsiasi dubbio non appena si presenti e a rispondere alle domande dei giocatori, essere puntuale e di supporto.
- L'area delle abilità sociali può essere sviluppata attraverso un'attenta selezione dei singoli titoli e la selezione delle modalità di gioco tra competizione e cooperazione.
- Non importa dove si gioca (ambiente al chiuso o all'aperto), il trainer deve sempre fare attenzione ad avere molto spazio per giocare e per far spostare la squadra.
- Il formatore dovrebbe distribuire gli elementi del gioco prima dell'inizio della traduzione; gli elementi discussi dovrebbero essere mostrati ai partecipanti.
- All'inizio, il trainer stabilisce le regole del gioco con i giocatori: il tempo di gioco (tempo specifico o arrivo al traguardo).
- Il formatore si assicura che tutti i partecipanti comprendano il gioco (lettura attenta delle regole del gioco). Ai giocatori principianti devono essere presentate le regole più importanti e nel più breve tempo possibile. La velocità e il metodo di traduzione dipende dal pubblico. Vale la pena dare ai giocatori 2-3 possibili strategie prima di giocare.
- Il fine di questo laboratorio non è vincere il gioco ma divertirsi

RIASSUNTO

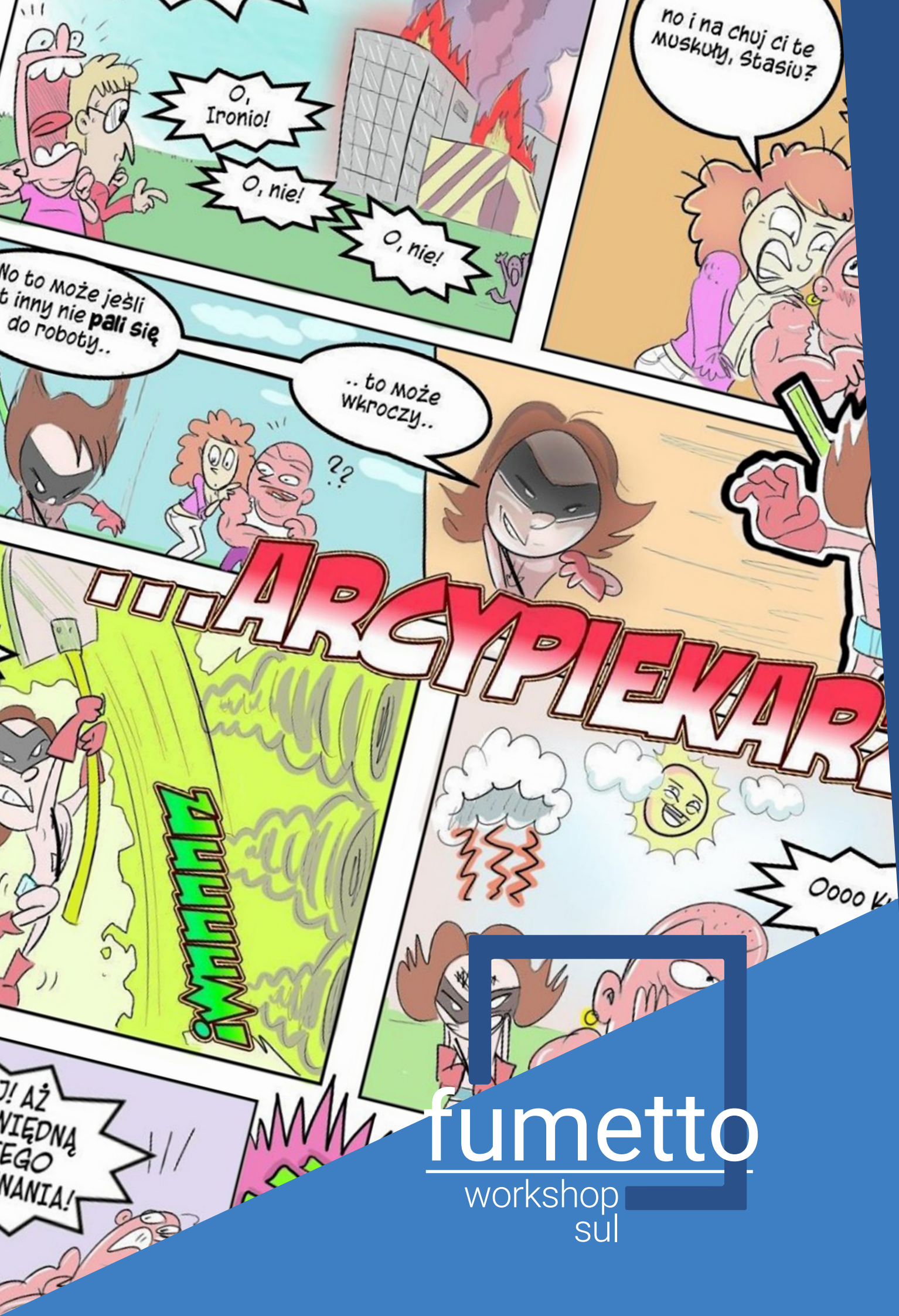
Questo workshop della durata di circa sei ore, è diviso in tre parti in modo da permettere ai partecipanti di familiarizzare con i principi più importanti del gioco da tavolo. Inoltre, permette di familiarizzare con i giochi da tavolo in modo da imparare ad utilizzare questa forma di intrattenimento in modo valido e prezioso. Dopo aver sentito parlare delle capacità dei giochi da tavolo, i partecipanti al workshop hanno la possibilità di potenziare le loro creazioni e creare i propri giochi. Il formatore e i partecipanti imparano a conoscere i loro talenti, il loro modo di pensare e di operare in un ambiente internazionale. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili





fumetto
workshop
sul

4.3 SCHIZZI

PAROLE CHIAVE

#creatività #immaginazione #divertimento #grafico-visivo #apprendimento #dialogo #inclusione #approcciodiapprendimentoconigiovani #giovani #fumetto

OBIETTIVI

- promuovere l'analisi e la riflessione su temi attuali e sensibili in modo da catturare l'interesse dei partecipanti,
- promuovere l'apprendimento, lo scambio di idee e la libera espressione,
- utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro e fornire loro uno strumento per superare una barriera linguistica.

CONTENUTO

Il workshop si propone di utilizzare il disegno come meditazione su diversi temi di attualità. Il workshop inizia con la spiegazione dell'attività. Vengono fornite alcune informazioni sul fumetto e sulla sua creazione. Ai partecipanti vengono fornite informazioni sull'importanza del disegno come mezzo per esprimere i loro sentimenti e la loro voce interiore su questioni specifiche e delicate. Grazie al lavoro di gruppo, i partecipanti si confrontano tra loro per creare un fumetto sul tema proposto.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 6 ore; il trainer dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 5 - 20 partecipanti, ma può essere flessibile; è un'attività da fare in gruppo, per un migliore successo dell'attività è consigliabile che ogni gruppo non superi i 6 membri,
- Si raccomanda di considerare il workshop come un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Fumetti, cartoni animati e caricature sono un buon modo per esplorare le percezioni stereotipate di altre culture. Forniscono anche percorsi che coinvolgono gli studenti in progetti e dialoghi collaborativi. La forza delle immagini stimola la fantasia dei partecipanti ed è utile anche per superare le barriere linguistiche per i giovani che hanno difficoltà a parlare la lingua del workshop. I fumetti collegano le persone: sono attraenti e facili da seguire perché consistono in immagini molto piacevoli da leggere. A volte la storia è fatta solo di disegni e a volte può avere anche parole scritte. I giovani sono abituati a leggere i fumetti, pertanto, dobbiamo considerarla una risorsa educativa e una strategia di apprendimento. Il suo utilizzo garantisce una migliore partecipazione perché i giovani si sentono al sicuro, possono esprimere le loro idee, i loro suggerimenti, le loro obiezioni ed è anche un modo per rendere visibile la loro presenza. Alcuni argomenti specifici saranno presentati ai giovani i quali saranno chiamati a riflettere su di loro e a farne un fumetto. La creazione di fumetti promuove il lavoro di ricerca, offre una forte motivazione e implica un apprendimento significativo all'interno di un processo di pensiero critico. Con questo workshop i partecipanti impareranno a discutere le loro idee, a capirle, a integrare tecniche di lavoro di gruppo e individuale e capacità di espressione orale o scritta.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	INTRODUZIONE	Il trainer spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni singolo giorno. E presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• un proiettore • un computer portatile • piani di lavoro stampati • una lavagna
15 min	ENERGIZER	Il formatore chiede al gruppo di muoversi nella stanza, facendo oscillare liberamente le braccia e rilassando delicatamente la testa e il collo. Dopo poco tempo, il formatore grida una parola. Il gruppo deve cercare di trasformarsi "in statue" in modo da descrivere la parola. Ad esempio, se il formatore grida "pace" tutti i partecipanti senza parlare devono unirsi in una posa che mostri cosa significa "pace" per loro. L'esercizio dovrebbe essere ripetuto un paio di volte.	L'energizzante permette di ricaricare l'energia e di catturare l'attenzione dei partecipanti.	
30 min	INTRODUZIONE SUL FUMETTO	Il formatore illustra ai partecipanti l'importanza del fumetto come metodo per spiegare sentimenti, stati d'animo, idee; e per mettere in atto la creatività e l'immaginazione come manifestazione delle nuove generazioni. Il formatore può usare un proiettore per mostrare cosa intende per fumetto, la sua struttura, le sue diverse fasi, ecc.) Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti ricevono informazioni generali sul workshop e sull'output; ricevono anche informazioni generali sul mondo dei fumetti.	• proiettore • computer portatile

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1 h	ESERCIZIO NO. 1	Il formatore inizia con il porre ai partecipanti una domanda: Come ottenere idee per una storia? Guardare gli articoli di giornale può essere un'ispirazione, o prendere una storia esistente e cambiare il genere o combinarlo con un'altra storia. I partecipanti possono usare un ricordo d'infanzia, un sogno o una storia ascoltata da qualcun altro. Dovrebbero cambiare gli elementi intorno e porsi la domanda "se" (e se questo succedesse a me, alla mia famiglia o ai miei amici?). Il formatore dovrebbe ricordare ai partecipanti la regola "Azione e reazione" Un link al materiale è disponibile all'indirizzo mygrant.world	Ai partecipanti vengono fornite alcune nozioni di base relative alla creazione di un fumetto. È anche la prima possibilità per i partecipanti di sviluppare una connessione.	• fogli • penne • matite colorate • giornali
2-3 h	ESERCIZIO NO. 2	I partecipanti iniziano la loro attività e creano il loro fumetto personale. Il formatore supporta e monitora il gruppo di lavoro.	I partecipanti sono liberi di scrivere e disegnare qualsiasi cosa vogliano.	• fogli • penne • matite colorate
1 h	PRESENTAZIONE	I partecipanti sono chiamati a presentare I loro fumetti. Gli altri partecipanti sono liberi di fare domande e di esporre le loro opinioni.	I partecipanti hanno la possibilità di esporre I risultati dei loro lavori.	
30 min	FEEDBACK	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• una pietra

CONSIGLI PRATICI

- Il lavoro sui fumetti può toccare questioni delicate o sconcertanti dal punto di vista dei partecipanti. Il formatore dovrebbe sempre tenerne conto.
- Se il laboratorio fumettistico è previsto come incontro regolare, potrebbe essere interessante a un certo punto chiedere ai partecipanti di creare un fumetto basato sulle loro storie/esperienze personali.
- Ogni partecipante ha la sua personalità e le sue esigenze particolari, per cui il tempo interiore personale deve essere sempre preso in considerazione.
- Sulla base dei lavori dei partecipanti, sarebbe interessante dare loro l'opportunità di preparare uno spettacolo teatrale; potrebbe essere un'opzione per i prossimi incontri o un incontro finale che riassume tutti i workshop.

RIASSUNTO

Un laboratorio sui fumetti è un'attività che può essere utilizzata dagli animatori giovanili mentre lavorano con persone con e senza background migratorio. Questo laboratorio permette ai partecipanti di riflettere su alcuni argomenti, di elaborare il loro processo cognitivo e di esprimere le loro idee supportate dalla loro immaginazione e creatività. Combinando i vantaggi delle immagini con i dialoghi scritti, i fumetti hanno il potenziale di rendere argomenti specifici più accessibili, coinvolgenti e comprensibili per il pubblico giovane. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.4 WORKSHOP SULLA CUCINA

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.3 WORKSHOP SUL FUMETTO



cucina

workshop
sulla

4. 4 COSA SI CUCINA?

PAROLE CHIAVE

#fusione #cucina #cucinare #lezionidicucina #divertimento #mescolare #piatti #tradizione #innovazione #speziare

OBIETTIVI

- promuovere l'integrazione tra le persone con e senza background migratorio utilizzando le competenze culinarie,
- inventare nuove ricette,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il workshop è incentrato sull'alimentazione e l'integrazione. Le attività saranno strutturate per gruppi, ciascuno composto da persone provenienti da culture diverse. I partecipanti presentano le loro spezie e i loro ingredienti nazionali e saranno incoraggiati a discutere e a pianificare un piatto cucinato insieme. I partecipanti imparano a collaborare tra loro, a conoscere nuove culture e a cercare di creare qualcosa di nuovo basato sul compromesso e sulla ricerca di basi comuni.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 5-8 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 5-10 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Molti articoli scientifici dimostrano che la cucina è un'attività efficace in grado di portare benefici alle persone e anche versatile per praticarla in diversi campi come attività organizzate (workshop, corsi e così via):

- Le analisi degli agricoltori hanno evidenziato che le attività culinarie possono produrre benefici più ampi, anche se il tema dovrebbe essere approfondito.[1]
- Attraverso un'indagine qualitativa, un progetto di cucina comunitaria canadese ha dimostrato come la cucina canadese possa affrontare questioni come la costruzione di amicizie, la rottura dell'isolamento sociale, l'aumento della partecipazione alle attività della comunità e l'utilizzo del gruppo come mezzo per condividere le risorse e le informazioni della comunità. [2]

[1] Farmer, N., Touchton-Leonard, K., & Ross, A. (2018). Psychosocial Benefits of Cooking Interventions: A Systematic Review. Health Education & Behavior, 45(2), 167–180.

[2] Engler-Stringer, Rachel & Berenbaum, Shawna. (2007). Exploring Social Support Through Collective Kitchen Participation in ThreCanadian

- Valutati dai pazienti, i gruppi di cucina terapeutica sono visti come una preziosa modalità di trattamento che combina efficacemente le attività funzionali con la socializzazione in grado di diminuire l'ansia legata alle ustioni e aumentare il movimento in un ambiente di supporto per i pazienti con ustioni.[3]

- Per i pazienti oncologici, un intervento culinario di gruppo sembra indirizzato ai bisogni fisici ed emotivi dei pazienti e promuoverne l'adattamento.[4]

- Esplorando i benefici delle attività di cucina, uno studio qualitativo ha confermato che la cottura ha molti benefici riconoscibili per gli utenti dei servizi che offrono un'occupazione flessibile e preziosa.[5]

- L'educazione alimentare e l'orientamento in combinazione con corsi di cucina possono migliorare la qualità della dieta degli anziani, l'assunzione di nutrienti e il PWB (benessere psicobiologico).[6]

- È stato riferito che per gli studenti delle scuole superiori e gli adolescenti le migliori abilità culinarie sono correlate a livelli più bassi di sintomi depressivi e a un maggiore benessere mentale rispetto a quelli con minori abilità culinarie. Tuttavia, una maggiore capacità di cottura era anche associata ad un più alto indice di massa corporea. Nel complesso, relazioni statisticamente significative simili sono state osservate con la frequenza di cottura, anche se non per i giovani che cucinano più giorni.[7]

È obbligatorio specificare che per ogni popolazione per la quale la cucina faceva parte di un trattamento (ad es. pazienti affetti da demenza), questa è stata definita come parte di una terapia occupazionale.

Come menzionato nell'ultimo articolo riportato, i benefici e i piccoli svantaggi negli adolescenti sono gli stessi riscontrati nella popolazione anziana. Applicando lo stesso ragionamento a tutte le prove raccolte, è possibile affermare che esiste una solida base di prove che confermano che le attività di cucina producono benefici nelle persone che le praticano.

---

[3] Kimberly H. Hill, Kimberly A. O'Brien, Roger W. Yurt; Therapeutic Efficacy of a Therapeutic Cooking Group from the Patients' Perspective, Journal of Burn Care & Research, Volume 28, Issue 2, 1 March 2007, Pages 324–327

[4] SAyelet Barak-Nahum, Limor Ben Haim, Karni Ginzburg, When life gives you lemons: The effectiveness of culinary group intervention among cancer patients, Social Science & Medicine, Volume 166, 2016, Pages 1-8, ISSN 0277-9536

[5] Haley, L., & McKay, E. A. (2004). 'Baking Gives You Confidence': Users' Views of Engaging in the Occupation of Baking. British Journal of Occupational Therapy, 67(3), 125–128

[6] S.K. Jyväkorpil , K.H. Pitkälä1 , H. Kautiainen2 , T.M. Puranen1 , M.L. Laakkonen1,2, M.H. Suominen1. Nutrition education and cooking classes improve diet quality, nutrient intake, and psychological well-being of home-dwelling older people – a pilot study. Journal of Aging Research & Clinical Practice© Volume 3, Number 2, 2014

[7] Jennifer Utter, Simon Denny, Mathijs Lucassen, Ben Dyson, Adolescent Cooking Abilities and Behaviors: Associations With Nutrition and Emotional Well-Being, Journal of Nutrition Education and Behavior,Volume 48, Issue 1, 2016, Pages 35-41.e1, ISSN 1499-4046.

PROGRAMMI ALIMENTARI DEI MIGRANTI

Sono molti i programmi e le attività realizzate con i migranti per quanto riguarda la cucina e il cibo. Ci sono diverse linee di esempi come i programmi televisivi, i progetti comunitari, quelli scolastici e così via. Ecco un breve campione rappresentativo dei programmi citati:

- **Migrateful** aiuta le persone con un background migratorio a integrarsi offrendo corsi di cucina guidati da chef migranti. I corsi di cucina permettono di imparare l'inglese e di costruire la fiducia in se stessi, oltre a promuovere i contatti e gli scambi culturali,[8]
- **The Migrant Kitchen** è una serie sul cibo vincitore degli Emmy® che esplora la scena alimentare californiana in forte espansione attraverso gli occhi di una nuova generazione di chef la cui cucina è ispirata dall'esperienza degli immigrati.[9]

[8] https://www.migrateful.org/

[9] https://www.kcet.org/shows/the-migrant-kitchen

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE**	Il trainer spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni singolo giorno. Sta presentando il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	
30 min	**ENERGIZER**	Sassi umani, carta e forbici: Il formatore chiede ai partecipanti di posare come una roccia (tutti arricciati), come una carta (braccia e gambe aperte) e come forbici (braccia aperte). Poi i partecipanti lavorano in coppia e vengono invitati a contare fino a tre e poi ogni coppia esegue una posa. Il vincitore viene dichiarato dopo il quinto turno. Un link a questo energizzante può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop.	
15 min	**SQUADRE**	Il formatore chiede a tutti di scrivere i loro nomi su un pezzo di carta, poi vengono messi in scatole diverse a seconda dell'origine della persona. Dopo di che un partecipante bendato formerà le squadre tirando fuori un nome alla volta. I nuovi membri della squadra scelgono il nome della squadra.	TI partecipanti sono divisi in squadre.	• scatole • penne • fogli
5 min	**INGREDIENTI**	Il formatore prepara una tavola con tutti gli ingredienti che i partecipanti potranno utilizzareliberamente.	I partecipanti stanno prendendo dimestichezza con gli ingredienti che verranno utilizzati durante il workshop.	• ingredienti
30 min	**ESERCIZIO NO. 1** **(a caccia di cibo)**	L'insegnante/formatore benda un partecipante per ogni squadra. Le persone bendate sono guidate dagli altri membri del team su come raggiungere il cibo in tavola e quale prendere. Una volta che il membro della squadra bendato ha un particolare oggetto, può provare ad ottenere quello successivo.	I partecipanti devono collaborare tra loro per ottenere gli ingredienti di cui hanno bisogno. Il team building è migliorato.	• ingredienti • benda per gli occhi
40 min	**ESERCIZIO NO. 2** **(scambio di cibi)**	Il formatore spiega che ogni squadra deve cucinare con il cibo che ha ottenuto nell'esercizio precedente. In seguito, i partecipanti sono informati che possono scambiare un oggetto della loro "spesa" con un'altra squadra se entrambe le squadre sono d'accordo.	I partecipanti partecipano ad un'attività di team building e pensano strategicamente alla fase di cottura.	• ingredienti

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1 h	ESERCIZIO NO. 3 (distribuzione di cibo)	Il trainer dà ai partecipanti un'ora per pensare e pianificare come e cosa cucineranno. I partecipanti devono anche scegliere un nome per la loro ricetta.	I partecipanti lavorano in Gruppo e decidono insieme come e cosa cucinare.	• penna • foglio
40 min	PRESENTAZI-ONE	Il formatore chiede ad ogni squadra di leggere ad alta voce il nome del nuovo piatto, gli ingredienti necessari per prepararlo e le fasi di cottura.	I partecipanti presentano il loro lavoro e condividono con gli altri la loro ricetta innovativa.	Partecipanti
30 min	FEEDBACK	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• una pietra

Se c'è la possibilità di avere attrezzature da cucina sufficienti e adeguate e spazio per tutti, l'attività può essere svolta come segue:

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
2 h	ESERCIZIO NO. 4 (cucinare)	I partecipanti utilizzano tutti gli ingredienti raccolti e preparano un piatto seguendo la ricetta che hanno creato.	Adesso i partecipanti possono mettere in pratica le loro idee.	• attrezzatura da cucina • ingredienti
10 min (per ogni squadra)	PRESENTAZI-ONE	Ogni squadra presenta il piatto e spiega come questo è stato preparato.	Le squadre mostrano le loro nuove ricette con gli altri gruppi.	Partecipanti
1 h	GIRO DI ASSAGGI	Il formatore e I partecipanti assaggiano ogni altro piatto.	L'intero gruppo può gustare i pasti preparati da particolari squadre e scambiare opinioni sul gusto dei piatti.	
30 min	FEEDBACK	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• una pietra

CONSIGLI PRATICI

- Il formatore responsabile del workshop fornisce ai partecipanti gli ingredienti per cucinare, sia che l'attività culinaria si svolga nel luogo del workshop sia nelle case dei partecipanti. Il cibo gratuito può essere raccolto nei negozi, perché per loro è obbligatorio buttarlo via anche se è buono ma troppo vicino alla sua data di scadenza. Alcune soluzioni alternative per fornire gli ingredienti potrebbero essere: dall'associazione o dall'istituzione che organizza il workshop, fornite dai partecipanti stessi, se possibile, o raccolte grazie alle donazioni.
- Il formatore dovrebbe incoraggiare i partecipanti a pensare a diversi modi di usare gli ingredienti nella loro cultura - in termini di sapori, salato o dolce e nei diversi modi di cucinarli.
- Il workshop può avere un tema; ad esempio, potrebbe essere organizzato come una serie di incontri con diversi argomenti: dolce/salato, carne/verdura, caldo/freddo, ecc.
- Se la cucina non è disponibile per il gruppo, la sessione di cucina può essere organizzata separatamente. Tuttavia, il cibo prodotto deve essere portato al secondo incontro per poter essere vissuto da tutti i partecipanti.
- Se il workshop ha successo, è possibile organizzare sessioni mensili con lo stesso gruppo di partecipanti.

RIASSUNTO

I partecipanti imparano le diverse tradizioni culinarie e lavorano in piccoli gruppi con la possibilità di collaborare e sperimentare le dinamiche di gruppo. Inoltre, i partecipanti produrranno il cibo, lo presenteranno e alla fine potranno assaggiare ogni creazione e confrontarsi con i risultati. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.5 Workshop scrittura creativa

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.4 Workshop sulla cucina



scrittura
creativa
workshop

4.5 UNA CARTA ALLA VOLTA

PAROLE CHIAVE

#scrittura #composizione #creatività #immaginazione #ispirazione #produttività #inclusione #esprimersi #esplorare #storia

OBIETTIVI

- promuovere l'inclusione, la coesione e la libera espressione attraverso la scrittura creativa,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Questo workshop parla dell'uso della scrittura creativa come metodo per promuovere la creatività, l'immaginazione e l'espressione dei sentimenti dei giovani. I partecipanti sono incoraggiati ad esprimere i loro sentimenti, i loro stati d'animo e la loro inventiva, ma anche a migliorare le loro capacità e il loro problem solving attraverso l'utilizzo di carte specifiche.

Il laboratorio consiste nell'inventare una storia sulla base di carte illustrate (preparate da un formatore) e suddivise in mazzi diversi: ad esempio un mazzo di carte riguardanti diversi personaggi di una storia futura o un mazzo di carte con un oggetto specifico che può influenzare il corso di una storia. Il formatore è libero di scegliere diversi elementi che faranno parte delle storie e, quindi, è il formatore che è responsabile della preparazione delle carte.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 6 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- il numero dei partecipanti varia: si può partecipare come singoli, in coppia o in gruppo (max 2 gruppi di 5 persone),
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

In generale, i giovani hanno spesso difficoltà a comprendere ed esprimere i loro sentimenti. Attraverso la scrittura creativa, hanno un luogo sicuro da esplorare, e questo può essere uno strumento molto utile per esprimere i loro sentimenti e la loro voce interiore. Inoltre, un pezzo ben scritto comporta un sacco di pensiero, pianificazione, organizzazione e uso del linguaggio per ottenere un punto attraverso. Questa pratica aiuta i partecipanti a condividere i loro pensieri e presentare i loro punti di vista. Il vantaggio di scegliere una lingua per la scrittura creativa può aiutare i partecipanti a sentirsi a proprio agio e, allo stesso tempo, sono incoraggiati a parlare la lingua di destinazione. La possibilità di riprodurre le storie potrebbe essere un valore aggiunto dell'attività: i partecipanti che hanno difficoltà a parlare la nuova lingua, in particolare le persone con un background migratorio, possono spiegare le loro capacità creative in modo diverso.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE**	Il trainer spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni singolo giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
30 min	**INTRODUZIONE ALLA SCRITTURA CREATIVA**	Il formatore spiega ai partecipanti l'importanza della scrittura creativa come metodo per spiegare sentimenti e stati d'animo. Un link al materiale è disponibile all'indirizzo mygrant.world.	Ai partecipanti vengono fornite informazioni generali sul workshop e sull'output; ricevono inoltre informazioni generali sulla storia della scrittura creativa.	
10 min	**ESERCIZIO NO. 1** **(carte)**	Il formatore informa i partecipanti che possono decidere come vogliono giocare - in gruppo, in coppia o individualmente. Poi, le carte sono divise in mazzi diversi. Ogni individuo, coppia o gruppo di partecipanti sceglie la propria carta attraverso un tiro di dadi per ciascun mazzo di carte presente (il numero del dado corrisponde al numero della carta da pescare dal mazzo).	I partecipanti imparano a conoscersi meglio e iniziano a costruire lo spirito di squadra.	• carte • dado
30 min	**ESERICIZIO NO. 2** **(brainstorming)**	Una volta che i partecipanti hanno le carte, il formatore dà loro 20 minuti per pensare ad esperienze o storie personali: questo passaggio sarà utile per annotare dieci parole legate alle carte e che costituiranno anche le basi per la storia.	I partecipanti sono incoraggiati e ispirati a raccogliere e organizzare idee per iniziare a scrivere.	• penne • fogli
10 min	**ESERCIZIO NO. 3** **(linguaggio)**	Il formatore spiega ai partecipanti che possono decidere la lingua più confortevole per loro da usare durante la scrittura.	I partecipanti si sentono a proprio agio, in quanto possono scegliere la lingua più appropriata per la loro scrittura.	• penne • fogli

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1 h	ESERCIZIO NO. 4 (scrittura creativa)	I partecipanti iniziano a scrivere le loro storie. Il formatore segue il loro lavoro e offre supporto. È significativo che ogni persona, indipendentemente dal fatto che lavori in gruppo, in coppia o individualmente, deve leggere una parte del testo.	I partecipanti sono liberi di scrivere qualsiasi cosa vogliono.	• penne • fogli
90 min	ESERCIZIO NO. 5 (sorpresa!)	Il formatore dona a ciascuna squadra una carta aggiuntiva – positive o negative. I partecipanti devono aggiungere nella loro storia l'idea legata alla nuova carta.	I partecipanti hanno l'opportunità di adattarsi ad una nuova situazione/sfida e di migliorare le loro capacità di problem solving.	• penne • fogli
40 min	PRESENTAZI-ONE	I partecipanti sono ora pronti a leggere I loro testi.	I partecipanti condividono con gli altri i loro lavori.	Partecipanti
30 min	DISCUSSIONE	Il formatore informa i partecipanti che ora in gruppo possono commentare ed esprimere le loro opinioni su tutte le poesie.	I partecipanti hanno l'opportunità di vedere come gli altri recepiscono le loro poesie. Inoltre, possono sentirsi liberi di esprimere i loro pensieri sulle poesie degli altri partecipanti.	
30 min	FEEDBACK	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• una pietra

CONSIGLI PRATICI

- In caso di mancanza di una lingua comune tra i partecipanti e il formatore, la storia può essere scritta sia nella lingua madre dei partecipanti che nella lingua del paese in cui si stanno integrando.
- Ogni partecipante ha la sua personalità e le sue esigenze particolari, per cui il tempo interiore personale deve essere sempre preso in considerazione.
- Sulla base dei lavori dei partecipanti, sarebbe interessante dare loro l'opportunità di preparare uno spettacolo teatrale; potrebbe essere un'opzione per i prossimi incontri o un incontro finale che riassume tutti i workshop.

RIASSUNTO

Questo laboratorio di scrittura creativa è uno dei tanti metodi che può essere utilizzato dagli animatori giovanili ed è rivolto a persone con e senza background migratorio. Questo scenario di laboratorio permette ai giovani di esprimere se stessi e le proprie emozioni. Le attività del team permettono ai partecipanti di esprimere liberamente i loro punti di vista.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili





musica

workshop
sulla

4.6 STRIMPELLA LA TUA MENTE!

PAROLE CHIAVE

#musica #composizione #creatività #acustica #comunicazione #inclusione #giovani #liberaespression #pensarecreativ#esprimeresestesso

OBIETTIVI

- analizzare alcuni temi specifici da una prospettiva diversa e con uno strumento diverso,
- promuovere l'apprendimento, lo scambio di idee, la libera espressione e il pensiero creativo sui temi,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il workshop ha lo scopo di promuovere la creatività, l'immaginazione e l'espressione dei sentimenti dei partecipanti attraverso la forza della musica. Grazie a questo tipo di laboratori, si sentono sicuri e a loro agio in un ambiente culturale. Come risultato, questo può essere uno strumento molto utile per esprimere i loro sentimenti e la loro voce interiore su questioni specifiche e delicate proposte. Inoltre, i partecipanti migliorano le loro capacità di realizzare un progetto musicale con informazioni e materiali limitati.

Il laboratorio è diviso in due giorni: il primo giorno i partecipanti creano una canzone e il secondo giorno costruiscono i propri strumenti che verranno poi utilizzati per eseguire la canzone. La fine del workshop offrirà una performance dal vivo della canzone.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 2 giorni; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- il numero dei partecipanti varia: i partecipanti possono partecipare in coppia o in gruppo (max 5 persone),
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

I giovani hanno difficoltà a comprendere ed esprimere le proprie emozioni. A volte, e per ragioni diverse, hanno anche difficoltà a spiegare il loro punto di vista su una questione specifica. La musica è un potente mezzo di comunicazione. Le persone possono condividere emozioni, intenzioni e significati anche se la lingua da loro parlata può risultare incomprensibile. La musica è anche un modo perfetto per conoscere se stessi e le proprie origini (ad esempio, la musica tradizionale), ma anche per conoscere e comprendere altre culture e altre prospettive. I giovani rifletteranno su alcuni argomenti specifici e la composizione musicale (musica e testi) sarà il prodotto finale della propria idea.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
		GIORNO 1		
10 min	**INTRODUZIONE**	Il trainer spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni singolo giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
10 min	**ENERGIZER**	Il formatore sceglie diverse frasi note e scrive metà di ogni frase su un pezzo di carta. Per esempio, scrive "Buon" su un pezzo di carta e "Compleanno" sull'altro. (Il numero di pezzi di carta dovrebbe corrispondere al numero dei partecipanti). I pezzi di carta piegati sono messi in un cappello. Ogni partecipante prende un pezzo di carta dal cappello e cerca di trovare il membro del gruppo con la metà della frase corrispondente.	Questo energizer permette di ricaricare le energie e di catturare l'attenzione dei partecipanti.	• un cappello • pezzi di carta • penne
1 h	**INTRODUZIONE ALLA MUSICA**	Il formatore spiega ai partecipanti l'importanza della musica come mezzo per spiegare sentimenti, stati d'animo e idee personali. Il formatore può utilizzare i seguenti link di YouTube: Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	Ai partecipanti vengono fornite informazioni generali sul workshop e sull'output; ricevono anche alcune informazioni sul valore della musica.	
2-3 h	**ESERCIZIO NO. 1** **(parole)**	I partecipanti vengono messi in gruppo e discutono su un determinato argomento dato (l'argomento sarà anche il titolo della futura composizione). Si confrontano per creare un testo che sarà lo specchio delle loro sensazioni sull'argomento.	I partecipanti hanno la possibilità di lavorare in gruppo e sono liberi di scrivere quello che vogliono.	• penne • fogli

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
		GIORNO 2		
2-3 h	**ESERCIZIO NO. 2** **(strumenti)**	I partecipanti sono invitati a costruire i loro strumenti con diversi tipi di materiali - cartoni, nastri, bottiglie di plastica, legno, vetro, etc.; tutto ciò che potrebbe diventare uno strumento secondo la fantasia dei partecipanti.	I partecipanti sono liberi di comporre musica con i propri strumenti.	Partecipanti
3-5 h	**ESERCITAZIONE**	I partecipanti praticano i loro nuovi strumenti e il testo della canzone. Il formatore controlla il lavoro di gruppo e supporta i partecipanti.	I partecipanti hanno la possibilità di provare la loro performance e rafforzare la loro fiducia in se stessi.	• strumenti
1 h	**PERFORMANCE**	I partecipanti si esibiscono davanti a un pubblico - i partecipanti decidono se vogliono presentare il loro prodotto a un pubblico più vasto, ad esempio amici o familiari.	I partecipanti possono presentare i risultati del loro lavoro.	Partecipanti
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• una pietra

CONSIGLI PRATICI

- Durante la creazione del testo del primo giorno, il formatore può aiutare i partecipanti ponendo loro domande sull'argomento: le risposte saranno la base, una sorta di guida durante la scrittura.

- L'insegnante/formatore può mettere a disposizione alcuni materiali per costruire gli strumenti artigianali, ma l'obiettivo principale è quello di permettere ai partecipanti di usare la loro immaginazione e fantasia.

- Al termine della performance, i partecipanti possono spiegare il processo di creazione della loro canzone e dei loro strumenti, l'idea alla base della loro composizione e come sono nati il testo e la musica.

RIASSUNTO

Questo workshop è uno dei metodi che gli operatori giovanili possono utilizzare quando lavorano con i giovani (con e senza background migratorio). Li incoraggia ad esprimere i loro sentimenti e le loro idee su un argomento utilizzando la comunicazione acustica - un modo perfetto e adatto alla loro giovane età. Con i suoi diversi tipi di musica, con le sue diverse sfaccettature e con i suoi molteplici benefici per la salute emotiva, la musica permetterà ai partecipanti di esprimere le loro idee senza barriere e senza filtri. Inoltre, i partecipanti impareranno ad acquisire nuove abilità e capacità di comunicazione e di espressione dei loro pensieri; impareranno a lavorare in gruppo, a parlare di argomenti che combinano musica e parole e ad adattare le loro idee a diversi modelli comunicativi. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.7 WORKSHOP SULLA PITTURA

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.6 WORKSHOP SULLA MUSICA



pittura

workshop
sulla

4.7 DIPINGI LA MIA IMMAGINE

PAROLE CHIAVE

#arte #artista #composizione #disegno #pittori #pittura #pitturaallaperto #tecnichedipittura #palette #artivisive

OBIETTIVI

- conoscere le tecniche di pittura (come disegnare a matita, acquerelli, pittura ad olio) e presentare le proprie opere artistiche alla presentazione/mostra (apprezzamento dei talenti),
- sviluppare attività per esprimere i propri sentimenti, la percezione del mondo; esprimere opinioni attraverso l'arte,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il valore aggiunto del workshop è l'opportunità di stimolare la creatività e di esprimere se stessi e le proprie emozioni presentando le opere d'arte. Il workshop incoraggia a mostrare il lavoro dei partecipanti e ad aprire un dibattito su ciò che è stato dipinto. Le attività artistiche svolte all'aperto consentono di sviluppare le capacità di esprimere sentimenti e opinioni, oltre a rendere più facile condividere con gli altri le varie percezioni del mondo che i partecipanti hanno.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per gli animatori giovanili.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 6 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 4-10 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Un laboratorio di pittura può essere effettuato all'aperto o in un edificio (a seconda della disponibilità e/o delle condizioni atmosferiche).

1. Attività all'aria aperta: i laboratori si svolgono nella città/paese ospitante come ambiente esterno. Il formatore sceglie un luogo gradevole e disponibile mentre mostra le bellezze della città; per esempio, un mercato, un bel palazzo, un museo, un parco, ecc..

2. I laboratori sull'identità e l'appartenenza possono essere realizzati in un edificio (in alternativa al laboratorio di un'ora).

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE**	Il trainer spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni singolo giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
20 min	**ENERGIZER**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore è al centro, dispiega le carte con i disegni e invita i partecipanti a scegliere una carta che li esprima. Ai partecipanti viene chiesto di dire cosa vedono e perché hanno scelto quella particolare carta.	Il formatore si assicura che tutti si presentino in un minuto e aiuta in caso di barriere linguistiche.	• carte con disegni • carte con dipinti
90 min	**TECNICHE DI PITTURA**	I partecipanti imparano le tecniche pittoriche di base e gli strumenti utilizzati per dipingere. Potrebbe essere: • disegnare qualcosa e poi spennellare con l'acqua, • disegnare con la matita in quattro semplici passi, • 15 tecniche di disegno di base per principianti (disegnare i capelli ricci; evitare le sbavature; disegnare il cielo e le nuvole; disegnare gli alberi passo dopo passo, ecc.) Un link al materiale è disponibile all'indirizzo mygrant.world	Il formatore indica gli strumenti, mostra i metodi di lavoro scegliendo gli strumenti per i partecipanti.	• fogli di carta • tempere e pennelli • penne • gomme • lavagna a fogli mobili • matite colorate
1 h	**ESERCIZIO NO. 1** **(identità ed appartenenza)**	I partecipanti sono invitati a dipingere oggetti significativi della loro terra d'origine. Può essere qualcosa di personale o qualcosa di direttamente connesso e caratteristico per il loro paese. Quando tutti i quadri sono pronti, il formatore li appende insieme su una parete.	I partecipanti sono supportati e monitorati dal trainer. Sono liberi di esprimere se stessi come vogliono usando la loro espressione artistica nella pittura.	• fogli di carta (A3) • matite colorate • gomme per cancellare • tele • colori ad olio

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1h	**ESERCIZIO NO. 2** **(identità ed appartenenza attuale)**	I partecipanti ricevono un altro pezzo di carta. Ora, utilizzando l'espressione artistica, devono dipingere qualcosa di legato al paese ospitante (esperienze, persone, oggetti, ecc.). Quando tutti i quadri sono pronti, il formatore li appende accanto ai quadri dell'esercizio n. 1.	I partecipanti sono supportati e monitorati dal trainer. Sono liberi di esprimere se stessi come vogliono usando la loro espressione artistica nella pittura.	
1 h	**ESPOSIZIONE**	Ogni partecipante presenta e spiega (se lo desidera) i due quadri che aveva realizzato negli esercizi 1 e 2. Il formatore e i partecipanti hanno l'opportunità di partecipare ad una discussione su tutti i dipinti. Il formatore modera la discussione.	Il formatore si assicura che tutti abbiano dipinto due quadri e abbiano l'opportunità di condividere le proprie opinioni e sentimenti riguardo a tutti i quadri.	• fogli di carta • lavagna a fogli mobili • cavalletti • colori ad olio
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra
10 min	**ULTERIORI STEP**	Il formatore può fornire ai partecipanti ulteriori informazioni con corsi aggiuntivi, lezioni o in istituzioni in cui possono sviluppare ulteriormente le loro capacità pittoriche.	I partecipanti hanno l'opportunità di sviluppare le loro abilità pittoriche in ulteriori corsi, lezioni, etc.	• lista di lezioni, corsi, etc (preparata dal formatore)

CONSIGLI PRATICI

- È importante che ogni partecipante al workshop abbia un luogo confortevole per dipingere.
- Se possibile, il formatore dovrebbe provare a noleggiare gli strumenti che verranno utilizzati una sola volta, ad esempio i cavalletti.

RIASSUNTO

Questo laboratorio di pittura è una proposta per persone provenienti da un ambiente internazionale. Il workshop è destinato in particolare ai principianti. Gli esercizi proposti aiutano i partecipanti ad esprimere come percepiscono il mondo, a mostrare di più usando immagini/dipinti (cosa che spesso non può succedere a livello verbale in una lingua straniera). Come risultato, i partecipanti impareranno a conoscersi (integrazione), a conoscere le tecniche di base e la storia dei monumenti/luoghi del territorio locale. Durante i workshop, i partecipanti possono scoprire un talento pittorico e ricevere possibilità di ulteriore sviluppo. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili

MY grant metamorphosis

www.mygrant.world



performance

workshop

4.8 IL MIO PALCOSCENICO

PAROLE CHIAVE

#performare #recitare #pensare #teatro #esprimersi #presentare #lavoro #storia #poema

OBIETTIVI

- utilizzare le tecniche di performance come metodo di espressione,
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il workshop parla dell'uso del teatro e delle tecniche di rappresentazione, analizzando una poesia e i metodi di espressione. I partecipanti imparano a lavorare in gruppo, ad esprimersi attraverso la recitazione, la danza e il movimento.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per i formatori.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 2-3 giorni: il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 10 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Tutti conoscono i benefici del teatro: aiuta a sviluppare la fiducia in se stessi, l'immaginazione, la concentrazione o le capacità sociali. Grazie al teatro possiamo imparare ad usare tutto il nostro corpo per comunicare idee e diventare sensibili all'ambiente circostante. Uno spettacolo teatrale è uno dei modi migliori, se non il migliore, per permettere a persone provenienti da diversi contesti di lavorare insieme. L'obiettivo è uno - esibirsi come un gruppo mentre ci si sostiene a vicenda. Il teatro ti mette nei panni degli altri e ti permette di capire i bisogni degli altri.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE**	Il formatore spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
10 min	**ENERGIZER**	Il gruppo è in piedi in cerchio. Un partecipante dal cerchio inizia a puntare il dito verso un altro partecipante, fa un contatto visivo e dice "Zip". La persona che riceve indica un'altra persona, instaura un contatto visivo e dice "Zap". La nuova persona che riceve il dito puntato dice "Zop". Il gioco continua con le parole passate in quest'ordine. I partecipanti dovrebbero cercare di passare la parola giusta senza intoppi. Se qualcuno sbaglia l'ordine, è fuori dal gioco.	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio e vengono anche spronati per il workshop.	
45 min	**CHE COS'E' UNA PERFOR-MANCE TEA-TRALE?**	Il formatore chiede ai partecipanti qual è la definizione di performance teatrale e qual è il suo ruolo nella nostra vita. Insieme si cerca di creare una definizione. Poi, in gruppi di tre e quattro, viene chiesto loro di preparare una breve scena che presenta la loro definizione di spettacolo teatrale.	I partecipanti imparano cosa sia una performance teatrale e quale può essere il suo ruolo nelle vite delle persone.	• fogli • evidenziatori
30 min	**ESERCIZIO NO. 1**	I partecipanti stanno in piedi in cerchio. Il loro compito è quello di dire il nome della persona in piedi alla loro sinistra e abbinare un gesto a lui/lei. Poi, quella persona fa lo stesso con un altro partecipante. L'attività termina quando ogni nome riceve un gesto.	I partecipanti si stanno conoscendo meglio.	
1 h	**ESERCIZIO NO. 2**	Il formatore divide i partecipanti in gruppi di quattro o cinque giocatori. Ogni giocatore del gruppo sceglie un animale che vuole diventare. Per un periodo di tempo, i partecipanti devono esplorare il loro animale e cercare relazioni con gli altri animali del loro gruppo. Dopo l'esercizio, il formatore discute di esso, della sua applicazione al lavoro con i personaggi, ecc.	Sull'esempio degli animali, i partecipanti imparano a svolgere determinati ruoli, e allo stesso tempo a come comportarsi sul palcoscenico quando gli altri hanno ruoli diversi - relazioni tra i personaggi.	

Tempo	Agromento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1 h	**POESIA PARTE 1** **(lingua madre)**	Ai partecipanti viene data una poesia. Si chiede loro di leggerla e analizzarla. In primo luogo, lo fanno nella loro lingua madre (è il modo migliore e più semplice di espressione per ogni persona). Poi tutti i partecipanti condividono il loro pensiero con il formatore e il gruppo.	I partecipanti analizzano una poesia per "recitarla" in seguito sul palco.	• poesie stampate
20 min	**ESERCIZIO NO. 3**	Un partecipante interpreta la nonna e si pone di fronte al muro. I partecipanti partono dal lato opposto della stanza, dovranno cercare di avvicinarsi alla nonna il più possibile in modo da toccarle la spalla. La nonna può girarsi all'improvviso. Se una volta girata vede qualcuno che si muove, lo indica e quella persona deve tornare all'inizio. A nessuno è permesso muoversi mentre lei li sta guardando. Chi riesce a toccarle la nonna sulla spalla vince e diventa un/a nuovo/a nonno/nonna.	I partecipanti sviluppano capacità di ascolto, coordinazione fisica e concentrazione mentale.	/opzionale/ • parrucca, vestiti da nonno/a
30 min	**ESERCIZIO NO. 4**	I partecipanti lavorano in gruppi di tre o quattro. Il formatore dice il nome di un oggetto, conta alla rovescia da dieci a zero, e in questo lasso di tempo i gruppi devono interpretare la parola con il loro corpo. Esempio di oggetti: un'auto, una colazione fritta, un orologio, una lavatrice, un fuoco.	I partecipanti sviluppano la creatività, la consapevolezza fisica e la cooperazione nel lavoro di gruppo.	
2h	**POESIA PARTE 2** **(esibizione)**	In questa seconda parte si chiede ai partecipanti di presentare la poesia in cinque immagini. Lavorano in gruppi di tre o quattro. Quando i quadri sono pronti, vengono messi alle pareti e inizia una mostra. Tutti i partecipanti e il formatore possono guardare e commentare tutte le immagini.	I partecipanti analizzano una poesia, la presentano in cinque immagini per "interpretarla" in seguito sul palco.	• poesie stampate • fogli • evidenziatori
30 min	**ESERCIZIO NO. 5**	I partecipanti si spargono nella stanza. Il formatore suona diversi pezzi di musica mentre i partecipanti esplorano come quella musica influisce sui loro corpi. Dopo pochi minuti, ingrandisci o rimpicciolisci questi movimenti. Dopo questo esercizio il formatore e i partecipanti discutono su come la musica sta/non sta influenzando il loro corpo.	I partecipanti imparano come "sentire" il tempo sia legato al lavoro di scena.	

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
30 min	**ESERCIZIO NO. 6**	Ad ogni partecipante è richiesto di imitare uno strumento (es. tromba o violino) con voce e corpo. Il direttore dirige l'orchestra utilizzando tutti i musicisti del gruppo.	I partecipanti imparano ad esprimere musica e strumenti musicali attraverso il proprio corpo e a sincronizzarsi con gli altri partecipanti.	
2h	**POESIA PARTE 3** **(musica e balli)**	Ai partecipanti viene chiesto di pensare alla musica e/o alla danza che potrebbe aiutare a comprendere e presentare la poesia. Prima lavorano individualmente e poi come un unico gruppo. Tutti insieme hanno bisogno di preparare una breve scena solo con musica e danza.	I partecipanti analizzano una poesia per "eseguirla" in seguito sulla scena.	• computer portatile • oratori
1h	**ESERCIZIO NO. 7**	Due partecipanti lavorano come "attori" in un film straniero, mentre altri due attori agiscono come "doppiatori". Gli attori recitano una scena e i doppiatori parlano per loro.	I partecipanti imparano ad analizzare e interpretare scene.	
40 min	**ESERCIZIO NO. 8**	A due partecipanti viene chiesto di improvvisare una scena e vengono indicati loro alcune informazioni, tipo il tipo di relazione tra i due, il contesto, il luogo e l'ora del giorno. Nel frattempo, un terzo partecipante aspetta fuori dalla stanza. A lei o a lui è stato detto solo chi sono i protagonisti, e quali informazioni o fatti porteranno in scena. Quando al terzo partecipante è permesso di entrare, gli "attori" nel bel mezzo della loro improvvisazione dovranno adattare la performance col nuovo entrato. Dopo questo esercizio il formatore inizia una discussione su come il terzo giocatore ha influenzato la scena.	I partecipanti imparano ad improvvisare e ad adattarsi a situazioni inaspettate sulla scena.	

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
	POESIA PARTE 4 **(performance teatrale)**	I partecipanti sono invitati a preparare uno spettacolo teatrale che presenterà la poesia. Possono combinare musica, danza, quadri/ fotografie, costumi. In questo step, il tempo non è previsto in quanto tutto dipende dal gruppo e dalla durata delle prove.	I partecipanti analizzano una poesia per "eseguirla" in seguito sulla scena.	Partecipanti
45 min	**PRESENTAZI-ONE**	I partecipanti presentano la loro performance teatrale, ad esempio uno spettacolo basato su una poesia dell'esercizio n. 7, al formatore e al pubblico - i partecipanti decidono se vogliono presentare il loro prodotto ad un pubblico più vasto, ad esempio amici o familiari.	I partecipanti e il formatore possono valutare il prodotto finale del laboratorio.	Partecipanti
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero work-shop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Siate preparati e siate umili. Avere un piano ben preparato sul vostro workshop è fondamentale. I partecipanti lo noteranno immediatamente. Tenete sempre a mente che non siete gli unici a sapere qualcosa. Insegnare, ma lasciare che anche gli altri insegnino. Tenete la mente aperta.
- Non affrettate il gruppo. Il silenzio è spesso segno che non sta succedendo nulla. Tuttavia, in un ambiente come può essere quello di un workshop potrebbe non star a significare questo. Esso potrebbe stare a significare "sto pensando" o "ho finito" a seconda del linguaggio del corpo delle persone. Siate pazienti e date ai vostri partecipanti il tempo di pensare.
- Dare la chiusura. Ai partecipanti dovrebbe essere fornita una sintesi dei risultati del workshop, informazioni su come saranno utilizzati i risultati dell'attività e su cosa ci si aspetta da loro in futuro.
- Affrontare il vero bisogno. Assicuratevi prima di tutto, prima per voi stessi e poi per i vostri partecipanti, che sia chiaro di che cosa tratta il workshop. Fornire informazioni chiare e dirette sul perché si svolge il workshop e sul suo esito. Evitare gli allenamenti superficiali.
- Rispettate i partecipanti. Vi imbatterete in diversi personaggi e storie di vita. Siate umili e pazienti. Comprendere e sostenere i partecipanti. Guidarli e concentrarsi sulla creazione di un'atmosfera piacevole durante i workshop e le pause.
- Divertitevi! Lavorare e divertirsi allo stesso tempo è una combinazione perfetta. Se i partecipanti vedono che vi state divertendo, le vostre vibrazioni positive influenzeranno anche il gruppo. Sorridete e concentratevi sul mantenere le cose in forma, e il tvostro workshop sarà piacevole sia per voi che per i partecipanti.

RIASSUNTO

Uno spettacolo teatrale è uno dei metodi che possono essere utilizzati dagli operatori giovanili nel lavoro con persone con un background migratorio. Questo scenario-workshop offre una varietà di attività di gruppo e ispira a esplorare ancora di più mentre si lavora con le persone.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili





foto

workshop

4.9 SCATTA UNA FOTO E FALLA PARLARE!

PAROLE CHIAVE

#fotografia #partecipazione #integrazione #barriere #faiunafoto #incorniciala #attaccala #poster

OBIETTIVI

- promuovere l'integrazione sociale, individuando gli ostacoli e i fattori trainanti di tali obiettivi,
- offrire nuove competenze alle persone con background migratorio in formazione fotografica (con smartphone),
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro

CONTENUTO

Il workshop si concentra sulla prospettiva di ogni partecipante. Verrà chiesto loro di avere uno smartphone con una fotocamera operativa o una macchina fotografica e un piccolo testo sulla loro esperienza di persone con background migratorio. Lo smartphone/ macchina fotografica sarà utilizzato per scattare fotografie per creare una storia sulla base dei brevi testi che preparano. Il testo sarà oggetto di conversazioni sul tema della storia fotografica.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per i formatori.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 2 giorni; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 5-10 partecipanti,
- si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

La fotografia è spesso utilizzata come tecnica di cui i partecipanti possono beneficiare in diversi settori. Questo workshop basa la sua struttura sul metodo Photovoice . Il Photovoice è stato introdotto da Caroline Wang nel 1992. Si tratta di uno strumento qualitativo per promuovere la rivelazione dei problemi della piccola realtà alla grande comunità in cui si trovano. Ci sono vari esempi di successo dell'impiego di Photovoice in diversi campi:

- **Salute delle donne**[1]
- **Malattie mentali croniche**[2]

[1] Wang, C.C. (1999). Photovoice: a participatory action research strategy applied to women's health. Journal of women's health, 8 2, 185-92.

[2] Thompson, N. C., Hunter, E. E., Murray, L. , Ninci, L. , Rolfs, E. M. and Pallikkathayil, L. (2008), The Experience of Living With Chronic Mental Illness: A Photovoice Study. Perspectives in Psychiatric Care, 44: 14-24.185-92.

- **Accesso per le donne al cibo sano**[3]
- **La percezione degli adulti anziani di una comunità a misura di anziano**[4]
- **Assistenti familiare** [5]
- **Donne migranti** [6]
- **Lavoratori migranti in zone rurali** [7]
- **Esperienze di vita dei migranti** [8]

Photovoice, tuttavia, è un metodo più complesso che richiede maggiori spese, lunghi periodi di implementazione e lo sforzo per la tempistica da parte di tutti i partecipanti e degli operatori coinvolti. Per questo motivo, il metodo proposto prende alcuni elementi di Photovoice, ma semplifica l'intero processo per un workshop quotidiano o una serie di eventi.

[3] Valera, P., Gallin, J., Schuk, D., & Davis, N. (2009). '"Trying to Eat Healthy"': A Photovoice Study About Women's Access to Healthy Food in New York City. Affilia, 24(3), 300–314.

[4] NOVEK, S., & MENEC, V. (2014). Older adults' perceptions of age-friendly communities in Canada: A photovoice study. Ageing and Society, 34(6), 1052-1072.

[5] Angelo, J., & Egan, R. (2015). Family caregivers voice their needs: A photovoice study. Palliative and Supportive Care, 13(3), 701-712.

[6] Cheryl Sutherland & Yang Cheng (2009) Participatory-Action Research with (Im)migrant Women in Two Small Canadian Cities: Using Photovoice in Kingston and Peterborough, Ontario, Journal of Immigrant & Refugee Studies,7:3, 290-307.

[7] Keung Wong, D. F., Li, C. Y. and Song, H. X. (2007), Rural migrant workers in urban China: living a marginalised life. International Journal of Social Welfare, 16: 32-40.

[8] K. Yefimova, M. Neils, B. C. Newell and R. Gomez, "Fotohistorias: Participatory Photography as a Methodology to Elicit the Life Experiences of Migrants," 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences, Kauai, HI, 2015, pp. 3672-3681.

PIANO DI LAVORO

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
		GIORNO 1		
10 min	**INTRODUZIONE**	Il formatore spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
15 min	**ENERGIZER**	Il link dell'energizer può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop.	• penne/ evidenziatori • lavagna a fogli mobili • fogli/lavagna bianca
45 min	**INTRODUZIONE SULLA FOTOGRAFIA**	Il formatore introduce il tema della fotografia mostrando ai partecipanti come intende utilizzare lo smartphone e spiegandone le ragioni. Per una migliore comprensione del workshop, il formatore dovrebbe presentare progetti simili per mostrare lo scopo e i benefici di questo tipo di workshop. Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	Ai partecipanti vengono date tutte le informazioni necessarie per quanto riguarda la fotografia. The participants are given all the necessary information concerning photography.	• smartphone
1h	**ESERCIZIO NO. 1** **(discussione – ostacoli e autisti)**	Il formatore dovrebbe condurre una discussione sulle immagini presentate nella parte precedente, in particolare identificando gli ostacoli e i driver del loro argomento. Poi, il formatore pone le seguenti domande al gruppo per ogni immagine (S.H.O.W.E.D): • Cosa vedi qui? • Cosa sta realmente accadendo qui? • In che modo ciò si collega alle nostre vite? • Perché esiste questa condizione? • Cosa possiamo fare al riguardo? Il formatore dovrebbe dare un feedback a tutti i commenti ricevuti dai partecipanti.	I partecipanti scoprono il significato e la descrizione di ciascuna foto. In più, capiscono l'argomento del workshop e I suoi obiettivi.	• lavagna • evidenziatori
1h	**TECNICHE DI FOTOGRAFIA**	L'insegnante/formatore fornisce ai partecipanti alcune tecniche di base mentre scatta foto con uno smartphone. Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti familiarizzano con alcune tecniche fotografiche basiche.	• smartphone • proiettori • slides

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
2h	**APPS**	Il formatore fornisce ai partecipanti l'accesso a una connessione Wi-Fi e presenta alcune applicazioni per telefonini facili e gratuite per l'editing di foto. I partecipanti sono pregati di scaricare le applicazioni e di esercitarsi nell'editing con le loro foto. I video di formazione su YouTube possono essere utilizzati per presentare l'applicazione selezionata e i suoi strumenti. Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	DI partecipanti impareranno le abilità necessarie per usare alcune app per telefoni cellulari per modificare foto, per esempio *Photolab, Snapseed, Photomania, Facesnap.*	• connessione Wi-Fi • smartphones • TV o proiettore (se si può usare YouTube)
3h	**ESERCIZIO NO. 2** **(facendo foto)**	I partecipanti lavorano in gruppi di 2 o 3. Ogni gruppo discute le idee che la quinta domanda (Cosa possiamo fare al riguardo?) ha generato, in modo che possano ispirare un argomento per le immagini del gruppo (ad esempio, lavoro, trasporti, vita sociale, ecc.). I gruppi escono e scattano foto seguendo il tema scelto.	I partecipanti utilizzano le tecniche fotografiche per scattare foto.	• smartphones
		GIORNO 2		
4 h	**ESERCIZIO NO. 3** **(brainstorming e modifica delle foto)**	Ogni partecipante sceglie una delle migliori foto che ha scattato per dare il suo contributo al gruppo. Ogni partecipante modifica l'immagine selezionata in base all'argomento del gruppo e al proprio stile personale. Ogni gruppo prepara una breve presentazione sulle foto scelte e modificate, nonché sull'argomento stesso, seguendo le 5 domande (S.H.O.W.E.D).	I partecipanti praticano le modifiche alle foto e sviluppano la loro idea sull'argomento scelto.	• smartphones • proiettore • post-it • fogli • evidenziatori
1h	**PRESENTAZIONE**	Ogni squadra è invitata a presentare il proprio argomento e le foto modificate. Gli altri partecipanti sono liberi di porre domande e condividere le loro opinioni.	I partecipanti hanno la possibilità di condividere i risultati del loro lavoro.	• computer portatile • proiettore
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Se una serie di incontri devono avere luogo, allora la chiave potrebbe essere quella di assegnare ad ogni incontro un tema (ad es. trasporti, vita sociale, ecc.). Ad ogni partecipante potrebbe essere richiesto di fornire due foto, una che rappresenti un autista e una che rappresenti un ostacolo per ogni tema. Il resto del workshop può essere eseguito come descritto.

- Il formatore dovrebbe sottolineare che ci sono infinite possibilità su come modificare un'immagine, quindi i partecipanti dovrebbero procedere con quello che più gli piace, e allo stesso tempo trasmettere esattamente quello che vogliono.

- Il workshop può portare alla produzione di un album di Photo Story che può essere utilizzato come esempio di dialogo pubblico sul tema della migrazione. I vantaggi di una tale pubblicazione sono la voce che viene data alle persone con un background migratorio e la possibilità di ottenere visibilità. Questo potrebbe anche costituire il punto di partenza per la creazione di altri workshop sullo stesso argomento.

RIASSUNTO

Nel complesso, la fotografia ha dimostrato di essere efficiente come attività per responsabilizzare le persone con un background migratorio e per promuovere la loro integrazione nella comunità. Il workshop può essere realizzato con un budget ridotto - non sono necessari strumenti mediatici. Tutto il materiale creato durante il workshop dovrebbe essere disponibile e condiviso con la comunità locale. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.10 WORKSHOP SULLA POESIA

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.9 FOTO WORKSHOP



poesia

workshop
sulla

4.10 POESIE MIXATE

PAROLE CHIAVE

#poesia #scambiointerculturale #unione #composizione #esperienza #emozioni #workshop #lingue #scrittori #poesiemixate

OBIETTIVI

- promuovere l'integrazione delle persone con un background migratorio nella comunità ospitante, lo scambio di esperienze, la narrazione e la libera espressione,
- per essere utilizzati dagli operatori giovanili nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il workshop spiega come scrivere poesia in diverse lingue aiuta ad esprimere esperienze in diversi contesti in cui la lingua parlata varia. Il risultato finale - una poesia - mostra come sia possibile combinare insieme due lingue o due culture. I partecipanti possono lavorare individualmente o in un gruppo e produrre una poesia; miglioreranno le loro capacità di scrittura poetica, di auto esplorazione e di espressione dei propri sentimenti con le parole.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per i formatori.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 9 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 12 partecipanti - o un gruppo (max 8) o diversi gruppi contemporaneamente (max 4 gruppi di 2 o 3 persone),
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Il workshop mira a facilitare l'integrazione dei giovani con un background migratorio insegnando loro a fondere le loro esperienze utilizzando entrambe le lingue che conoscono. I partecipanti impareranno una nuova forma di espressione: la poesia o altre forme di espressione scritta (romanze, canzoni) in più di una lingua rappresentano unione e mescolanza culturale e rispecchiano l'esperienza di persone con un background migratorio. La poesia multilingue è una forma d'arte che promuove la diversità linguistica che coltiva la comprensione culturale e l'inclusione sociale. La connessione delle lingue promuove il senso di appartenenza, ma allo stesso tempo mantiene la propria identità culturale distinta. Tutto questo può aumentare la consapevolezza delle esperienze altrui. L'uso di più lingue nelle arti non è una nozione nuova, è stato usato per secoli ed è chiamato "linguaggio maccheronico".

PIANO DI LAVORO

Tempo	Agromento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	INTRODUZIONE	Il formatore spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piani di lavoro stampati • lavagna
20 min	ENERGIZER	Il link dell'energizer può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop.	
30 min	POESIA INTER-CULTURALE	Il formatore spiega cosa sia la poesia interculturale e la creazione di una poesia usando due o più lingue. I partecipanti sono informati che creeranno un testo poetico, mescolando più di due lingue.	I partecipanti apprendono ulteriori informazioni su un testo poetico scritto in due lingue.	
90 min	ESERCIZIO NO. 1 PARTE 1 (linguaggio maccheronico - poesia)	Il formatore fornisce ai partecipanti esempi di poesie scritte in due lingue (linguaggio maccheronico); se necessario, dovrebbe essere fornita una traduzione. I partecipanti discutono delle poesie e si ispirano a scrivere i propri brani. Un collegamento al materiale è disponibile all'indirizzo mygrant.world	I partecipanti apprendono ulteriori informazioni su un linguaggio maccheronico.	• esempi di poesie stampate
90min	ESERCIZIO NO. 1 PARTE 2 (linguaggio maccheronico – canzone)	Il formatore fornisce ai partecipanti esempi di brani scritti in due lingue (linguaggio maccheronico); se necessario, dovrebbe essere fornita una traduzione. I partecipanti discutono delle canzoni e si ispirano a scrivere i propri pezzi. Un collegamento al materiale è disponibile all'indirizzo: mygrant.world	I partecipanti apprendono ulteriori informazioni su un linguaggio maccheronico.	• esempi di canzoni stampati

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
1-2 h	ESERCIZIO NO. 2 (brainstorming)	Il formatore istruisce i partecipanti che lavoreranno in gruppo. Possono scegliere (1) un argomento fornito dallo stesso e scriverlo o (2) elencare le cose di cui vogliono scrivere. (1) Il formatore dovrebbe mostrare immagini / disegni, riprodurre musica, mostrare video, ecc. - tutto ciò che riguarda gli argomenti scelti. (2) I partecipanti trasferiscono le loro idee e pensieri su una lavagna; è significativo che ogni membro del gruppo sia coinvolto nella fase di brainstorming. Il trainer offre supporto e monitora il lavoro di gruppo. Un collegamento al materiale è disponibile all'indirizzo mygrant.world	I partecipanti raccolgono idee da diverse fonti di stimoli.	• penna • fogli • lavagna • evidenziatori
30 min	ESERCIZIO NO. 3	Il formatore spiega ai partecipanti che: ora devono scegliere le due lingue che verranno usate per scrivere la poesia. Dovrebbero seguire il loro istinto: cercare di associare l'argomento scelto a parole, suoni, odori, visioni o ricordi e quindi utilizzare il linguaggio in cui sono state raccolte quelle esperienze. Il formatore offre supporto e monitora il lavoro di gruppo.	I partecipanti migliorano le loro abilità nel lavoro di gruppo e decidono sulle lingue più convenienti da usare durante la scrittura delle poesie.	• penna • fogli • lavagna • evidenziatori
2 h	ESERCIZIO NO. 4 (scrittura)	I partecipanti entrano nella parte più cruciale dei seminari: scrivere la poesia. Il formatore offre supporto e monitora il lavoro di gruppo.	I partecipanti migliorano le loro abilità nella scrittura e nel lavoro di gruppo.	• penna • fogli • lavagna • evidenziatori
30 min	PRESENTAZIONE	I partecipanti presentano i risultati del loro lavor. Sarebbe ottimale se tutti i membri leggessero una parte della poesia.	I partecipanti e il formatore possono valutare il prodotto finale del workshop.	partecipanti
30 min	FEEDBACKS	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Si consiglia al formatore di utilizzare questo capitolo come linee guida e di adeguarlo a ciò che desidera ottenere. Il formatore dovrebbe sentirsi sicuro con il contenuto della metodologia.
- Se il formatore decide di tenere riunioni settimanali, deve prendere in considerazione quanto segue:

1) Ogni settimana un argomento diverso.
2) Ogni riunione dovrebbe terminare con una discussione riguardo la poesia creata
3) Se i partecipanti sono d'accordo e se è possibile, la raccolta di poesie create durante il workshop potrebbe essere stampata, pubblicata e disponibile per la vendita.
4) Al termine degli incontri, sarebbe un'ottima idea organizzare un evento finale insieme ai partecipanti, ove possano presentare le migliori poesie scelte da loro stessi.
5) I partecipanti dovrebbero essere informati che possono usare un soprannome come delle loro poesie o mantenere.
6) I partecipanti dovrebbero avere la possibilità di divenire guide per le persone che visitano l'esposizione delle poesie.
7) Se disponibile e i partecipanti lo desiderano, le poesie dovrebbero essere supportate da musica o luci in sottofondo, ecc. - ciò potrebbe aiutare e supportare la trasmissione del messaggio nascosto nelle poesie.

RIASSUNTO

Questo workshop utilizza la poesia come strumento per le persone con background migratorio per esprimere le proprie emozioni nonché per produrre una poesia che riflette se stessi e le loro esperienze di vita. I partecipanti sono guidati, nel loro processo di scrittura di una poesia, mediante una fase di riflessione introspettiva in cui raccoglieranno ciò che vogliono esprimere e come. Il seminario può essere praticato in gruppo o individualmente. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli operatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di uno specifico target di gruppo.

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili





canto

workshop
sul

4.11 ESERCIZI VOCALI

PAROLE CHIAVE

#bodywork #strumento #concerto #linguaggio #parole #musica #non-verbale #comunicazione #cantare #voce

OBIETTIVI

- introdurre i metodi di base del canto e scoprire nuove competenze e desideri (costruire la fiducia e sostenere lo sviluppo personale),
- imparare a cantare in una lingua straniera (comunicazione non verbale e comprensione interculturale espressa dalla musica),
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il laboratorio di canto contiene esercizi che mirano a migliorare le abilità di canto tra i partecipanti. Al fine di preparare al meglio, un formatore dovrebbe effettuare un riconoscimento di base dei partecipanti prima che il workshop sia condotto. Il workshop stesso richiede il coinvolgimento di un formatore e delle sue capacità vocali (i musicisti professionisti possono anche essere invitati a fornire l'apprendimento della voce). Il formatore crea un'atmosfera di cordialità, si prende cura degli elementi di integrazione e coinvolge le persone a cantare. Il formatore prepara i materiali per il workshop, osserva i partecipanti e facilita l'espressione delle emozioni.

Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per i formatori.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 5 ore; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 5-20 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Il laboratorio di canto permette di coinvolgere facilmente i partecipanti, in quanto sono strutturati in modo da potersi esibire indipendentemente dalle loro capacità musicali. Inoltre, non esclude le persone che hanno problemi linguistici.

Il workshop non è solo una forma di divertimento e intrattenimento, ma permette anche di liberare emozioni e di integrare i partecipanti. Avranno l'opportunità di sviluppare le loro capacità ritmiche.

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
10 min	**INTRODUZIONE**	Il formatore spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piano di lavoro stampati • lavagna
20 min	**ESERCIZIO NO. 1** **(rilassamento)**	I partecipanti partecipano ad un riscaldamento preparato dal formatore. Può essere un semplice layout di danza ad un ritmo di musica, ad esempio un cerchio o altro modo integrativo con elementi di esercizi ritmici e fisici.	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop.	• apparecchiature musicali • musica ritmica • Lettore CD
10 min	**ESERCIZIO NO. 2** **(esprimere emozioni)**	I partecipanti sono invitati a disegnare. Cinque persone dipingono sullo stesso foglio di carta, e ogni partecipante ha il diritto di interferire nel disegno del vicino, ad esempio qualcuno disegna una finestra, e la persona accanto dipinge le tende (a seconda delle emozioni causate dalla musica). Il disegno deve essere associato alla musica che i partecipanti ascoltano in sottofondo.	I partecipanti sviluppano la comunicazione non verbale.	• musica (1 canzone selezionata) • 2 fogli di carta (min. A3) • matite
1 h	**EXERCISE NO. 3** **(controllo del respiro e del timbro)**	Il formatore incoraggia i partecipanti a iniziare a cantare in un volume basso e morbido con un solo respiro. Poi, i partecipanti dovrebbero gradualmente aumentare il loro volume fino a raggiungere quello massimo confortevole. In seguito, dovrebbero gradualmente tornare al loro volume originale, più morbido. Il formatore chiede ai partecipanti di fare il do-re-mi e qualche trillo con le labbra. Un link al materiale può essere trovato su mygrant.world	Il formatore deve assicurarsi che tutti i partecipanti siano coinvolti equamente negli esercizi.	
30 min	**ESERCIZIO NO. 4** **(canzoni popolari)**	Ai partecipanti vengono forniti i testi di canzoni popolari in tutto il mondo o con una comune linea melodica. Insieme al formatore cantano le canzoni.	Il formatore verifica la disponibilità dei partecipanti a cantare. Grazie a questo esercizio i partecipanti si divertono e migliorano le loro capacità vocali.	• canzoni popolari o con linee melodiche • lettore CD

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
30 min	**ESERCIZIO NO. 5** **(cantare)**	I partecipanti imparano una canzone in una lingua totalmente differente, ad esempio spagnolo (il formatore dovrebbe fare una piccola ricerca prima del workshop e trovare una lingua che non sia familiare a nessun partecipante). Il trainer si assicura che tutti siano in grado di cantare.	Grazie a questo esercizio nessuno percepisce la barriera linguistica e tutti risultano sullo stesso piano. Si conoscono le possibilità di esprimersi e di concentrarsi sui valori musicali.	• canzoni in lingua straniera • musica di sottofondo o strumenti • testo stampato delle canzoni scelte
1 h	**ESERCIZIO NO. 6** **(canzone)**	I partecipanti imparano le parole di una canzone del paese ospitante. Il trainer procura le parole della canzone.	Il formatore si assicura che I partecipanti siano in grado di cantare la canzone senza nessun problema.	• parole • musica di sottofondo o strumenti • proiettore / testo stampato delle canzoni scelte
30 min	**PRESENTAZI-ONE**	I partecipanti presentano le abilità acquisite e I risultati del lavoro del workshop. Faranno un breve concerto.	I partecipanti e il formatore valuteranno insieme il prodotto finale del workshop.	partecipanti
20 min	**ULTERIORI STEP**	Il formatore può fornire ai partecipanti ulteriori informazioni con corsi aggiuntivi, lezioni o di istituzioni in cui possono sviluppare ulteriormente le loro capacità di canto.	I partecipanti hanno l'opportunità di sviluppare le loro abilità pittoriche in ulteriori corsi, lezioni, etc.	• elenco di lezioni, corsi, etc (preparato dal trainer)
30 min	**FEEDBACK**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Il formatore dovrebbe essere appassionato di musica e utilizzarla come strumento di integrazione; grazie alla passione e alla creatività, può coinvolgere le persone e migliorare la comprensione interculturale.

- Il workshop stesso può richiedere il coinvolgimento di musicisti professionisti, che possono supportare il formatore.

- La sala da canto deve essere ben ventilata, dotata di sedie e il laboratorio non deve disturbare persone non coinvolte (es. vicini di casa).

RIASSUNTO

I partecipanti al workshop imparano a conoscersi meglio utilizzando il ritmo e la musica. Si tratta di un'opportunità unica per l'integrazione interculturale. Diversi esercizi presentati in questo workshop permettono di familiarizzare con i partecipanti con i metodi di base dell'uso del canto e dell'apprendimento delle canzoni, anche in lingua straniera. Il laboratorio offre intrattenimento, insegna canto, permette di liberare emozioni positive, supporta la comunicazione verbale, e sono un'occasione per scoprire o utilizzare il talento dei partecipanti. Inoltre, questo scenario può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è ovviamente libero di essere sviluppato e adattato alle esigenze di un gruppo target specifico.

4.12 VIDEO WORKSHOP

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili

MY grant metamorphosis

www.mygrant.world

4.11 WORKSHOP SUL CANTO



video

workshop

4.12 MYSTORY

PAROLE CHIAVE

#video #tecnichedicomposizione #registrazione #immagine #primaimpressione #giudizio #smartphone #storia #percezione

OBIETTIVI

- utilizzando un video (registrato con uno smartphone), mostrare come le prime impressioni che abbiamo sulle persone possono differire dalla realtà
- essere utilizzato dagli animatori socioeducativi nel loro lavoro.

CONTENUTO

Il workshop parla dell'uso del video come strumento utile a far capire come la prima percezione che abbiamo delle persone può differire dalla realtà. I partecipanti imparano a lavorare in gruppo, cos'è una composizione di immagini e come registrare un video con uno smartphone. Grazie al video, affrontano il problema di percepire le persone attraverso gli stereotipi. Inoltre, sono elencati alcuni consigli pratici per i formatori.

DURATA E NUMERO DI PARTECIPANTI

- 2 giorni; il formatore dovrebbe sempre includere pause (caffè e/o pranzo) a seconda delle esigenze del gruppo,
- 10 partecipanti,
- Si raccomanda di considerare il workshop come parte di un processo. Pertanto, incontri regolari con i partecipanti sarebbero il metodo di insegnamento-apprendimento più efficiente ed efficace, prendendo in considerazione anche il feedback e le idee dei partecipanti.

INTRODUZIONE

Uno degli scopi principali dei video è quello di trasmettere messaggi. I video registrati con uno smartphone sono diventati sempre più popolari. Se scelti con saggezza, i video digitali possono influenzare efficacemente il processo di apprendimento. Evocano curiosità, attirano l'attenzione e danno valore ai contenuti del corso, mostrano esempi di vita reale, creano discussioni e interazioni tra i partecipanti guidati dal formatore

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
		GIORNO1		
10 min	**INTRODUZIONE**	Il formatore spiega passo dopo passo il piano del workshop per ogni giorno e presenta il programma. Il formatore informa cosa deve essere fatto e quanto tempo i partecipanti hanno a disposizione per ogni compito.	Il formatore deve chiarire qual è il piano del workshop e cosa deve essere fatto. Grazie a ciò i partecipanti sanno cosa aspettarsi e come essere coinvolti in ogni fase dell'incontro.	• proiettore • computer portatile • piano di lavoro stampati • lavagna
15 min	**ENERGIZER NO. 1**	Il formatore prepara una serie di domande con due possibili risposte. Le domande dovrebbero riguardare la personalità dei partecipanti: ad esempio, preferite il caffè o il tè? Il formatore pone le domande a tutto il gruppo. Chi sceglie la prima risposta dovrebbe andare a sinistra e chi sceglie la seconda dovrebbe andare a destra. Dopo aver risposto alla prima domanda, il formatore fa le domande successive.	I partecipanti stanno imparando a conoscersi meglio. Essi sono anche spronati per il workshop. Sarebbe sempre meglio fare l'energizer di mattina in modo che i partecipanti abbiano la possibilità di muoversi. Grazie alle domande, che riguardano la vita dei partecipanti, il formatore può conoscerli meglio. Anche i partecipanti possono trovare altri che sono simili a loro.	• serie di domande stampate
30 min	**INTRODUZIONE ALL'USO DEL VIDEO**	Il formatore spiega i 3 grandi fenomeni del video making di oggi: a) la popolarità dei youtubers (i youtubers sono spesso scelti per contribuire ai programmi televisivi), b) il potere di pubblicità e anti-pubblicità, c) i video degli smartphone utilizzati nei notiziari (oggi i cittadini possono contribuire anche nelle emittenti di notizie). Poi una discussione di gruppo.	I partecipanti imparano quanto può essere potente un semplice video.	• computer portatile • proiettore
30 min	**INTRODUZIONE ALLA COMPOSIZIONE DELL'IMMAGINE**	I partecipanti imparano le regole di base della composizione dell'immagine - la regola dei terzi, il punto di vista, simmetria e modelli, sfondo, cornici, profondità, esperimenti e alcuni trucchi. Il formatore presenta esempi concreti. Il materiale relativo alla composizione dell'immagine può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti riconoscono le tecniche essenziali e sono in grado di seguirle per creare un video.	• computer portatile • proiettore • lavagna a fogli mobili
40 min	**INTRODUZIONE ALLA TEORIA DELLE DIMENSIONI DEI PALLINI E DEGLI ANGOLI DI RIPRESA**	Il formatore presenta esempi di diverse dimensioni di scatto e angoli di ripresa. Egli spiega che tipo di emozioni provocano dal punto di vista dello spettatore. Il materiale relativo alle dimensioni e agli angoli di ripresa può essere trovato su mygrant.world	È importante che i partecipanti sappiano di dover utilizzare una varietà di dimensioni di ripresa, perché questo rende il loro video più interessante. Si rendono anche conto che angoli diversi della fotocamera possono causare emozioni diverse.	• computer portatile • proiettore

Tempo	Agromento	Metodo	Obiettivi	Supporti
20 min	**ESERCIZIO NO. 2**	I formatore ha 6 foto diverse. Sono tutte stampate e raffigurano qualcosa in modo diverso (primo piano, panorama, long shot, ecc). Il formatore ha anche i nomi stampati dei vari tipi di scatti. Un gruppo riceve le foto, un altro i nomi. I partecipanti stanno in piedi in due righe, non uno di fronte all'altro. I partecipanti con le foto devono descrivere ciò che vedono. L'altro gruppo deve decidere, che tipo di foto è. Possono fare domande.	I partecipanti imparano diverse dimensioni di scatto utilizzando le foto. Si rendono conto che le cose possono essere mostrate in vari modi e che le prospettive fanno la differenza.	• foto stampate • nomi stampati delle dimensioni degli scatti
15 min	**TEORIA SULL'USO DELLO SMARTPHONE**	Il formatore incoraggia i partecipanti ad utilizzare le videocamere dei loro smartphone. Presenta loro le basi e spiega che il telefono deve essere sempre tenuto in posizione orizzontale e non verticale (durante la registrazione di un video).	I partecipanti realizzano che non è necessario avere telecamere costose per il video making. Imparano a conoscere le possibilità dei loro smartphone.	• smartphone
1h	**ESERCIZIO NO. 3**	I partecipanti hanno il compito (in piccoli gruppi) di registrare un breve video con il proprio smartphone. Dovrebbero scegliere una persona dal gruppo e registrare una breve scena che pubblicizzerà questa persona. (ad esempio, potrebbe essere un video per una candidatura).	I partecipanti fanno pratica con i loro smartphone.	• smartphone
20 min	**PRESENTAZI-ONE DEI VIDEO**	Ogni gruppo presenta il video dell'esercizio n. 3 e decide quale persona otterrebbe il lavoro e perché (come il video ha eventualmente aiutato).	Grazie al feedback round in cui confrontano i video degli altri gruppi, i partecipanti possono vedere come un video può influenzare il processo decisionale.	• computer portatile • proiettore • oratori
1 h	**PIANIFICARE IL VIDEO**	Il formatore presenta il concetto di video di MYstory che i partecipanti dovrebbero registrare. I partecipanti devono decidere l'ambientazione e tutto il necessario per la creazione del loro video. L'idea: due persone sono sedute una di fronte all'altra e tacciono. Vengono dati loro documenti con frasi con lacune riguardanti la seconda persona. Le risposte si basano sulle prime impressioni. Poi, le risposte vengono lette ad alta voce e confrontate con le risposte vere. Durante la lettura delle risposte, la coppia può porre ulteriori domande. Il materiale con le frasi con le lacune può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti vengono a conos-cenza dei dettagli relativi al video di MYstory. Lo scopo della regis-trazione è quello di vedere come le prime impressioni che abbiamo sulle persone possono essere di-verse dalla realtà.	• fogli • penne
2 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 1** **(registrazione)**	I partecipanti preparano l'ambientazione e registrano il video di MYstory. Il formatore controlla e supporta il lavoro di gruppo.	I partecipanti hanno la possibilità di seguire il piano che hanno precedentemente creato.	• smartphone

PIANO DI LAVORO

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
15 min	**FEEDBACK NO. 1**	Il formatore ha 3 documenti. Ogni foglio ha una stampa diversa - su uno c'è scritto 100%, su un altro 50% e sull'ultimo 0%. Mette ogni foglio sul pavimento. Sinistra 100%, destra 0%, nel mezzo 50%. Legge ad alta voce le domande relative alla giornata di workshop (ad esempio, ti è piaciuta la parte teorica? Ti è piaciuto l'esercizio? Ti è piaciuto il lavoro di gruppo, ecc.). I partecipanti devono rispondere alla domanda decidendo la loro posizione. Se gli è piaciuto molto qualcosa andranno a sinistra, se non gli è piaciuto, vanno a destra.	Il formatore capisce quanto è piaciuta la giornata del workshop ai partecipanti. Capisce cosa è andato bene e cosa è andato storto. Prende anche i consigli dei partecipanti per le prossime parti del workshop. I partecipanti possono riflettere sulle loro opinioni.	• numeri stampati
GIORNO 2				
20 min	**ENERGIZER NO. 2**	I partecipanti stanno in piedi in cerchio. Una persona deve lasciare la stanza. I partecipanti nella sala decidono chi sarà il leader delle azioni. Il capo fa delle mosse. Gli altri devono ripetere le sue mosse. La persona che ha lasciato la stanza, ritorna. Questa persona (in base alle azioni che gli altri stanno facendo) deve decidere chi è il leader. Il leader deve cambiare costantemente i movimenti in modo che la persona che è entrata nella stanza non se ne accorga.	I partecipanti imparano a conoscersi meglio.	
6 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 2** **(registrazione)**	I partecipanti preparano l'ambientazione e registrano il video di MYstory.	I partecipanti hanno la possibilità di seguire il piano che hanno creato precedentemente.	• smartphone
30 min	**FEEDBACK NO. 2**	Il formatore dà ad ogni partecipante una forma stampata di una mano. Su ogni dito i partecipanti sono invitati a scrivere i loro commenti. Ogni dito risponde ad un diverso aspetto della giornata ("Mi piace", "deve essere migliorato", "punti deboli", "suggerimenti", "punti di forza"). In seguito, i partecipanti presentano le loro "mani". I partecipanti dovrebbero sedersi in cerchio.	Il formatore capisce i bisogni dei partecipanti. Capisce cosa è andato bene e cosa è andato storto. Prende anche i consigli dei partecipanti per le parti successive dei workshop. I partecipanti hanno un ruolo attivo nel plasmare i laboratori.	• mani stampate

Tempo	Argomento	Metodo	Obiettivi	Supporti
		GIORNO 3		
15 min	**ENERGIZER NO. 3**	Insalata di frutta. I partecipanti formano un cerchio. Una persona è in piedi al centro, il resto dei partecipanti è seduto. La persona nel mezzo dice: "A chi non piace il caffè". Chiunque sia d'accordo si alza in piedi e cerca di trovare una sedia gratuita per loro. La persona che non trova un posto a sedere ora è nel mezzo. Questo processo può essere ripetuto un paio di volte - con affermazioni diverse, ad esempio: "Chi indossa qualcosa di blu".	I partecipanti sono eccitati per il workshop. Sarebbe sempre bene fare la mattina, in modo che i partecipanti abbiano la possibilità di muoversi e di "svegliarsi".	• sedie
2-3 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 3**	Il gruppo continua a registrare (se necessario).	I partecipanti hanno la possibilità di seguire il piano che hanno creato precedentemente.	• smartphone
2-3 h	**LAVORO DI GRUPPO PARTE 4** **(montaggio)**	I partecipanti scelgono gli scatti migliori. Li hanno messi insieme. Se necessario, possono correggere gli scatti. I partecipanti dovrebbero prima guardare un tutorial di editing. Il formatore dovrebbe essere sempre presente in caso di domande. Il materiale relativo al montaggio video può essere trovato su mygrant.world	I partecipanti imparano a lavorare insieme agli altri durante la fase decisionale. Sviluppano le loro competenze nel montaggio video.	• computer portatile • oratori
30 min	**PRESENTAZI-ONE**	I partecipanti stanno presentando la loro storia audio al formatore/al pubblico - i partecipanti decidono se vogliono presentare il loro prodotto ad un pubblico più vasto (amici, famiglia, ecc.).	I partecipanti e il formatore possono valutare il prodotto finale del workshop.	• computer portatile • oratori
1h	**FEEDBACK NO. 3**	I partecipanti si siedono in cerchio. Il formatore inizia la discussione. Riassume l'intero workshop. Ciascun partecipante, a turno, fa lo stesso. L'unica persona autorizzata a parlare è quella che tiene la pietra nelle sue mani. La pietra viene consegnata ad un altro partecipante non appena colui che la tiene finisce la sua dichiarazione.	I partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback e condividere la loro opinione sull'intero workshop. Il formatore ascolta i consigli e li prende in considerazione nella preparazione dei futuri workshop. Il metodo della "pietra" aiuta ad evitare il caos (molte persone che parlano allo stesso tempo).	• pietra

CONSIGLI PRATICI

- Siate preparati e siate umili. Avere un piano ben preparato sul vostro workshop è fondamentale. I partecipanti lo noteranno immediatamente. Tenete sempre a mente che non siete gli unici a sapere qualcosa. Insegnare, ma lasciare che anche gli altri insegnino. Tenete la mente aperta.
- Non affrettate il gruppo. Il silenzio è spesso segno che non sta succedendo nulla. Tuttavia, in un ambiente come può essere quello di un workshop potrebbe non star a significare questo. Esso potrebbe stare a significare "sto pensando" o "ho finito" a seconda del linguaggio del corpo delle persone. Siate pazienti e date ai vostri partecipanti il tempo di pensare.
- Dare la chiusura. Ai partecipanti dovrebbe essere fornita una sintesi dei risultati del workshop, informazioni su come saranno utilizzati i risultati dell'attività e su cosa ci si aspetta da loro in futuro.
- Affrontare il vero bisogno. Assicuratevi prima di tutto, prima per voi stessi e poi per i vostri partecipanti, che sia chiaro di che cosa tratta il workshop. Fornire informazioni chiare e dirette sul perché si svolge il workshop e sul suo esito. Evitare gli allenamenti superficiali.
- Rispettate i partecipanti. Vi imbatterete in diversi personaggi e storie di vita. Siate umili e pazienti. Comprendere e sostenere i partecipanti. Guidarli e concentrarsi sulla creazione di un'atmosfera piacevole durante i workshop e le pause.
- Divertitevi! Lavorare e divertirsi allo stesso tempo è una combinazione perfetta. Se i partecipanti vedono che vi state divertendo, le vostre vibrazioni positive influenzeranno anche il gruppo. Sorridete e concentratevi sul mantenere le cose in forma, e il tvostro workshop sarà piacevole sia per voi che per i partecipanti.

RIASSUNTO

I video sono un aspetto significativo della nostra vita quotidiana, soprattutto grazie allo sviluppo della tecnologia e al fatto che quasi tutti hanno un cellulare e possono fare un video in qualsiasi momento. Il progetto creato per questo workshop mostra che un video può essere utilizzato per parlare e imparare gli stereotipi e percepire gli altri attraverso le prime impressioni. Inoltre, questo scenario pronto può essere facilmente utilizzato dagli animatori giovanili nel loro lavoro.

Lo scenario stesso è liberamente sviluppabile e adattabile alle esigenze di un gruppo target specifico.

BIBLIOGRAFIA

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili



4.12 VIDEO WORKSHOP

Bibliografia

Abell, S. (1998): *The Use of poetry in play therapy: A Logical integration. The Arts in Psychotherapy*, 25(1), 45-49.

Angelo, J., & Egan, R. (2015): *Family caregivers voice their needs: A photovoice study. Palliative and Supportive Care*, 13(3), 701-712.

Ayelet Barak-Nahum, Limor Ben Haim, Karni Ginzburg (2016): *When life gives you lemons: The effectiveness of culinary group intervention among cancer patients, Social Science & Medicine, Volume 166*, Pages 1-8, ISSN 0277-9536

Brillantes-Evangelista, G. (2013): *An evaluation of visual arts and poetry as therapeutic interventions with abused adolescents. The Arts in Psychotherapy*, 40(1), 71-84.

C, Beth & Castillo, Linda (2008): *The use of poetry therapy with domestic violence counselors experiencing secondary posttraumatic stress disorder symptoms. Journal of Poetry Therapy.* 21. 3-14. 10.1080/08893670801886865.

Cheryl Sutherland & Yang Cheng (2009): *Participatory-Action Research with (Im)migrant Women in Two Small Canadian Cities: Using Photovoice in Kingston and Peterborough, Ontario, Journal of Immigrant & Refugee Studies*,7:3, 290-307

Croom, Adam (2015): *The practice of poetry and the psychology of well-being. Journal of Poetry Therapy*. 28. 21-41. 10.1080/08893675.2015.980133.

Engler-Stringer, Rachel & Berenbaum, Shawna (2007): *Exploring Social Support Through Collective Kitchen Participation in Three Canadian Cities. Canadian Journal of Community Mental Health.* 26. 91-105. 10.7870/cjcmh-2007-0030.

Farmer, N., Touchton-Leonard, K., & Ross, A. (2018): *Psychosocial Benefits of Cooking Interventions: A Systematic Review. Health Education & Behavior*, 45(2), 167–180.

Faulkner, S. (2009). *Poetry as Method. New York: Routledg*, https://doi.org/10.4324/9781315422411

Fitzsimmons, S. & Buettner, L. (2003): *Therapeutic cooking for older adults with dementia: effects on agitation and apathy. American Journal of Recreational Therapy*, Fall, 23-33.

Haley, L., & McKay, E. A. (2004): *'Baking Gives You Confidence': Users' Views of Engaging in the Occupation of Baking. British Journal of Occupational Therapy*, 67(3), 125–128.

Ingrid Tegnér, John Fox, Robin Philipp & Pamela Thorne (2009): *Evaluating the use of poetry to improve well-being and emotional resilience in cancer patients, Journal of Poetry Therapy*, 22:3, 121-131, DOI: 10.1080/08893670903198383

Jennifer Utter, Simon Denny, Mathijs Lucassen, Ben Dyson (2016): *Adolescent Cooking Abilities and Behaviors: Associations With Nutrition and Emotional Well-Being, Journal of Nutrition Education and Behavior*, Volume 48, Issue 1, Pages 35-41.e1, ISSN 1499-4046.

K. Yefimova, M. Neils, B. C. Newell and R. Gomez (2015): *"Fotohistorias: Participatory Photography as a Methodology to Elicit the Life Experiences of Migrants," 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences*, Kauai, HI, pp. 3672-3681.

Keung Wong, D. F., Li, C. Y. and Song, H. X. (2007): *Rural migrant workers in urban China: living a marginalised life. International Journal of Social Welfare*, 16: 32-40.

Kimberly H. Hill, Kimberly A. O'Brien, Roger W. Yurt (2007). *Therapeutic Efficacy of a Therapeutic Cooking Group from the Patients' Perspective, Journal of Burn Care & Research*, Volume 28, Issue 2, 1 March ,Pages 324–327

Lori I. Kidd & Kathleen R. Tusaie (2004): *Disconfirming Beliefs: The Use of Poetry to Know the Lived Experience of Student Nurses in Mental Health Clinicals, Issues in Mental Health Nursing*, 25:4, 403-414, DOI: 10.1080/01612840490432934

Mazza, N. (1981). *The use of poetry in treating the troubled adolescent. Adolescence*, 16(62), 403-408.

NOVEK, S., & MENEC, V. (2014): *Older adults' perceptions of age-friendly communities in Canada: A photovoice study. Ageing and Society*, 34(6), 1052-1072.

S.K. Jyväkorpi1, K.H. Pitkälä1, H. Kautiainen2, T.M. Puranen1, M.L. Laakkonen1,2, M.H. Suominen1. (2014): *Nutrition education and cooking classes improve diet quality, nutrient intake, and psychological well-being of home-dwelling older people – a pilot study. Journal of Aging Research & Clinical Practice©* Volume 3, Number 2.

Thompson, N. C., Hunter, E. E., Murray, L., Ninci, L., Rolfs, E. M. and Pallikkathayil, L. (2008): *The Experience of Living With Chronic Mental Illness: A Photovoice Study. Perspectives in Psychiatric Care*, 44: 14-24.

Tufford, Lea (2009): *Healing the pain of infertility through poetry. Journal of Poetry Therapy*. 22. 1-9. 10.1080/08893670802708068.

Valera, P., Gallin, J., Schuk, D., & Davis, N. (2009): *"'Trying to Eat Healthy'": A Photovoice Study About Women's Access to Healthy Food in New York City*. Affilia, 24(3), 300–314.

Wang, C.C. (1999): *Photovoice: a participatory action research strategy applied to women's health. Journal of women's health*, 8 2, 185-92.

Wang, C., & Burris, M. A. (1997): *Photovoice: Concept, Methodology, and Use for Participatory Needs Assessment. Health Education & Behavior*, 24(3), 369–387.

Youkhabeh Mohammadian, Shahriar Shahidi, Behzad Mahaki, Ali Zadeh Mohammadi, Alireza Akbarzadeh Baghban, Farid Zayeri (2011): *Evaluating the use of poetry to reduce signs of depression, anxiety and stress in Iranian female students, The Arts in Psychotherapy*, Volume 38, Issue 1, Pages 59-63, ISSN 0197-4556, https://doi.org/10.1016/j.aip.2010.12.002.

PAGINA WEB

AUDIO WORKSHOP

https://www.verywellmind.com/the-little-albert-experiment-2794994

WORKSHOP SUL GIOCO DA TAVOLO

https://www.boardgamespub.com/terms/

https://www.boardgamemechanics.com/blog/board-game-terminology

https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_board_games

http://www.wilderdom.com/games/MulticulturalExperientialActivities.html

WORKSHOP SUL FUMETTO

https://youtu.be/xpWBcDgH6Uo

https://youtu.be/XHtVJdaqdqU

https://comicsforbeginners.com/write-comics/

https://comicsforbeginners.com/how-to-generate-ideas-comics-for-beginners-podcast-episode-6/

https://www.pixton.com/

http://stripgenerator.com/strip/create/

https://marvelcreateyourown.taptapcomics.com/

WORKSHOP SULLA CUCINA

https://www.kcet.org/shows/the-migrant-kitchen

http://www.funretrospectives.com/human-rock-paper-scissors/

WORKSHOP SCRITTURA CREATIVA

https://youtu.be/7STtGXGTZwA

https://youtu.be/Ln1ggxYoh2g

https://youtu.be/lwhOd65gGoY

https://writingcenter.mcdaniel.edu/the-benefits-of-creative-writing/

https://www.stuckonwords.com/benefits.html

https://www.researchgate.net/publication/326031001_Write_here_sanctuary_Creative_writing_for_refugees_and_people_seeking_asylumhttps://writingcenter.mcdaniel.edu/the-benefits-of-creative-writing/

https://www.researchgate.net/publication/326031001_Write_here_sanctuary_Creative_writing_for_refugees_and_people_seeking_asylum

WORKSHOP SULLA MUSICA

https://youtu.be/eRkgK4jfi6M

https://www.noteflight.com/

https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/

https://onlinesequencer.net/

WORKSHOP SULLA PITTURA

https://www.diys.com/basic-drawing-techniques/

https://www.mybluprint.com/article/4-watercolor-pencil-techniques-that-will-change-your-art-game

https://www.mybluprint.com/article/art-of-the-sketch-a-beginners-guide-to-drawing-with-pencil

PERFORMANCE WORKSHOP

http://www.stageworkstheatrearts.com/benefits-of-theatre.html

http://www.wilderdom.com/games/MulticulturalExperientialActivities.html

FOTO WORKSHOP

http://toolbox.hyperisland.com/rollercoaster-check-in

http://toolbox.hyperisland.com/pass-the-clap

WORKSHOP SULLA POESIA

https://www.lyrikline.org/en/poems/cest-la-vie-6256

http://toolbox.hyperisland.com/shake-down

WORKSHOP SUL CANTO

https://www.wikihow.com/Warm-Up-Your-Singing-Voice

https://www.musicnotes.com/now/tips/determine-vocal-range/

https://www.livestrong.com/article/157520-voice-training-exercises-for-beginners/

VIDEO WORKSHOP

http://www.irismasters.com/l04-what-is-picture-composition/

RISORSE MULTIMEDIALI E ARTISTICHE PER L'INCLUSIONE SOCIALE

Un Manuale per gli Operatori Giovanili

MY grant metamorphosis

BENNOHAUS

gus
gruppo umana solidarietà

VITECO
elearning solutions

FOPSIM
FOUNDATION FOR THE PROMOTION OF SOCIAL INCLUSION MALTA

DEMOKRITOS

POLSKIE GRY PLANSZOWE

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union