Compilazione di linee guida e metodi

Prefazione

La democrazia, la partecipazione, la dignità umana e l'uguaglianza sono tra i valori fondamentali su cui si fonda l'Unione europea. Eppure, per molti giovani, soprattutto per coloro che affrontano esclusione sociale, discriminazione o difficoltà legate alla migrazione, questi valori sono spesso vissuti non come concetti astratti, ma come questioni che emergono dalla vita quotidiana.

Il progetto Erasmus+ WAVE II – What about Democracy Education, Participation and the Transfer of European Values in the Context of Intercultural Youth Social Work è stato sviluppato per esplorare come questi valori possano essere affrontati in modo significativo nel lavoro con i giovani. Riunendo sette organizzazioni partner provenienti da Germania, Italia, Grecia e Serbia, il progetto ha creato uno spazio di scambio, sperimentazione e apprendimento reciproco tra operatori giovanili, educatori, professionisti del sociale e giovani.

Nel corso di due anni, i partner hanno realizzato workshop nazionali, laboratori sperimentali, formazioni internazionali e attività locali. Insieme hanno sviluppato e sperimentato metodi innovativi, partecipativi e a bassa soglia che aiutano i giovani a riflettere su democrazia, dignità, uguaglianza e cittadinanza attiva attraverso esperienze pratiche, anziché mediante la sola istruzione teorica.

Questa Raccolta di Linee guida e metodi è uno dei principali risultati del progetto WAVE II. Riunisce le esperienze, gli insegnamenti appresi e i metodi sviluppati nel corso del progetto e li traduce in strumenti pratici per operatori giovanili, educatori e professionisti del sociale. La pubblicazione mira a sostenere i professionisti nella creazione di ambienti di apprendimento inclusivi, nei quali i valori europei possano essere esplorati, discussi e vissuti in modo significativo.

I metodi presentati in questo manuale non sono intesi come ricette fisse. Sono piuttosto strumenti adattabili, che possono essere adeguati a diversi contesti locali, gruppi destinatari e ambienti di apprendimento. Ciò che li accomuna è un impegno condiviso per la partecipazione, il dialogo, la creatività e il rispetto delle esperienze e delle prospettive dei giovani.

Ci auguriamo che questa raccolta ispiri i professionisti in tutta Europa a rafforzare ulteriormente l'educazione alla democrazia, l'inclusione e il dialogo interculturale nel loro lavoro quotidiano e contribuisca a costruire comunità più aperte, democratiche e coese.

On behalf of the WAVE II Partnership
Alexander Hauser
Project Coordinator
BAG KJS –Bundesarbeitsgemeinschaft
Katholische Jugendsozialarbeit

Germany, June 2026

Indice

Prefazione ... 1
1. Introduzione ... 4
1.1 Contesto di progetto ... 4
1.2. Contesto delle Linee Guida ... 4
1.3. I valori europei nella pratica del lavoro con i giovani ... 5
Democrazia e partecipazione ... 5
Dignità umana ... 5
Uguaglianza e non discriminazione ... 6
1.3.1 Dai valori alla pratica ... 6
2. Contesto, Finalità e Destinatari ... 7
2.1 Contesto ... 7
2.2 Finalità ... 7
2.3 Destinatari ... 7
3. Quadro di riferimento normativo e metodologico ... 8
3.1 I valori come standard di pratica applicabili ... 8
3.2 Ciclo di apprendimento esperienziale ... 8
4. Garanzie trasversali e standard di qualità ... 9
4.1 Non nuocere e facilitazione informata sul trauma ... 9
4.2 Responsabilità di tutela e invio ... 9
4.3 Inclusione, accessibilità e supporto linguistico ... 9
4.4 Protezione dei dati, consenso ed etica della documentazione sulla base del quadro giuridico nazionale ... 9
5. Raccolta dei metodi ... 10
5.1 Autoritratto come percorso verso la dignità ... 10
5.2 Democracy Theater Direkt ... 13
5.3 Laboratorio sperimentale per l'uguaglianza e la dignità ... 17
5.4 Lo sport come chiave della dignità ... 22
5.5 Metodo del progetto ... 25
6. Pacchetto di formazione e trasferimento alla pratica ... 29
6.1 Percorso formativo ... 29

6.2 Formazione dei formatori internazionale (ToT) 29
6.3 Formazioni Locali 30
7.Monitoraggio, valutazione e apprendimento (MEL) 31
7.1 Strumenti principali 31
7.2 Struttura della valutazione 31
7.3 Governance dei dati 31
8. Distribuzione multiformato e risorse visive 31
Allegati 32

1. Introduzione

1.1 Contesto di progetto

In tutta Europa, gli operatori giovanili e i professionisti del sociale si confrontano sempre più con sfide legate alla partecipazione democratica, all'inclusione sociale, alla discriminazione, alla migrazione e alla coesione sociale. Al tempo stesso, valori europei quali dignità umana, uguaglianza, partecipazione, democrazia e solidarietà sono spesso discussi a livello politico, ma rimangono difficili da tradurre nella pratica quotidiana del lavoro con i giovani.

Il progetto Erasmus+ WAVE II – What about Democracy Education, Participation and the Transfer of European Values in the Context of Intercultural Youth Social Work è stato avviato per affrontare questa sfida. Basandosi sulle esperienze di un precedente progetto di cooperazione, sette organizzazioni partner di Germania, Italia, Grecia e Serbia hanno unito le proprie forze per esplorare approcci innovativi e pratici all'educazione alla democrazia nel lavoro con i giovani e nel lavoro sociale con i giovani.

Tra settembre 2024 e agosto 2026, il partenariato ha realizzato workshop, laboratori sperimentali, formazioni internazionali, eventi moltiplicatori e attività locali che hanno coinvolto operatori giovanili, educatori, professionisti del sociale e giovani. Particolare attenzione è stata dedicata alla partecipazione dei giovani con background migratorio e di altri gruppi in situazione di svantaggio sociale.

Il progetto mirava non solo a discutere i valori europei, ma a renderli tangibili e sperimentabili attraverso metodi di apprendimento creativi, partecipativi e non formali. I metodi e le raccomandazioni presentati in questo manuale sono il risultato di questo processo europeo di apprendimento collaborativo.

1.2. Contesto delle Linee Guida

La Raccolta si basa sui risultati dei workshop nazionali e dei laboratori sperimentali condotti e sperimentati dalle organizzazioni partner. Integra principi operativi comuni, esperienze pratiche e strumenti di valutazione sviluppati durante l'attuazione del progetto WAVE II.

Linee guida digitali aggiuntive

Per migliorare accessibilità, usabilità e diffusione, il partenariato ha sviluppato anche una serie complementare di Linee guida digitali. Mentre la presente pubblicazione costituisce le "Linee guida formali" del progetto, le "Linee guida digitali" offrono una presentazione più intuitiva e interattiva dei metodi, degli strumenti e dei principali risultati.

Le Linee guida digitali completano questa Raccolta offrendo una panoramica concisa, accessibile e orientata alla pratica dei metodi e degli approcci sviluppati nell'ambito di WAVE II. Comprendono materiali visivi, risorse digitali, collegamenti al video-corso del progetto e ulteriori strumenti progettati per facilitare il trasferimento dei valori europei nella pratica quotidiana del lavoro con i giovani.

Entrambe le risorse sono accessibili tramite il sito web del progetto WAVE II: www.wave4youthwork.euwww.wave4youthwork.eu

1.3. I valori europei nella pratica del lavoro con i giovani

I valori europei sono spesso discussi come principi politici o fondamenti giuridici dell'Unione europea. Tuttavia, per gli operatori giovanili, gli educatori e i professionisti del sociale, questi valori diventano significativi solo quando vengono tradotti nella pratica quotidiana e nelle esperienze vissute.

I giovani apprendono la democrazia, la dignità, l'uguaglianza e la partecipazione non solo attraverso le informazioni, ma anche attraverso le relazioni, le interazioni e le opportunità di partecipare attivamente. Il lavoro con i giovani svolge quindi un ruolo cruciale nella creazione di spazi in cui questi valori possano essere vissuti, rielaborati e messi in pratica.

Il progetto WAVE II ha individuato quattro valori fondamentali particolarmente rilevanti in tutti i Paesi partner e per tutti i gruppi destinatari. Questi valori costituiscono la base dei metodi e degli approcci presentati in questo manuale.

Democrazia e partecipazione

La democrazia è più di un sistema politico. Nel lavoro con i giovani significa creare opportunità affinché i giovani possano esprimere le proprie opinioni, influenzare le decisioni e contribuire attivamente a dare forma alle attività che incidono sulla loro vita.

La partecipazione rafforza il senso di appartenenza, la responsabilità e l'impegno civico. I giovani che sperimentano che la loro voce conta hanno maggiori probabilità di diventare membri attivi delle proprie comunità e delle società democratiche.

I metodi presentati in questo manuale incoraggiano il coinvolgimento attivo, il processo decisionale condiviso e la risoluzione collaborativa dei problemi, consentendo ai partecipanti di sperimentare la democrazia nella pratica anziché limitarsi ad apprenderla teoricamente.

Dignità umana

La dignità umana è un valore europeo fondamentale e la base di tutti i diritti umani. Riconosce il valore intrinseco di ogni persona, indipendentemente dal suo background, status, convinzioni o circostanze.

Nel lavoro con i giovani, rispettare la dignità umana significa creare ambienti sicuri, rispettosi e inclusivi in cui ogni partecipante si senta valorizzato e ascoltato. Significa anche riconoscere esperienze personali, identità e prospettive senza giudizio.

Molti dei metodi sviluppati nell'ambito di WAVE II incoraggiano l'autoriflessione, l'espressione di sé e il riconoscimento reciproco, aiutando i giovani a esplorare il significato della dignità sia per se stessi sia per gli altri.

Uguaglianza e non discriminazione

L'uguaglianza significa garantire a tutte le persone pari opportunità di partecipare e sviluppare il proprio potenziale. La non discriminazione richiede di affrontare attivamente gli ostacoli, i pregiudizi e l'esclusione che possono impedire alle persone di partecipare pienamente alla società.

I giovani con background migratorio, i rifugiati e altri gruppi vulnerabili sperimentano spesso discriminazioni o un accesso diseguale alle opportunità. Il lavoro con i giovani può svolgere un ruolo importante nel mettere in discussione gli stereotipi, promuovere l'inclusione e favorire la comprensione reciproca.

I metodi inclusi in questo manuale incoraggiano i partecipanti a riflettere sulle esperienze di equità, esclusione, privilegio e solidarietà, sviluppando al contempo strategie pratiche per creare comunità più inclusive.

1.3.1 Dai valori alla pratica

I valori europei diventano significativi quando vengono tradotti in azioni quotidiane, comportamenti e pratiche professionali.

Il progetto WAVE II si è quindi concentrato non solo sulla discussione dei valori, ma sulla creazione di esperienze pratiche di apprendimento che consentano ai partecipanti di esplorare, mettere in discussione e applicare questi valori in situazioni di vita reale. Attraverso arte, teatro, sport, narrazione, dialogo e progetti collaborativi, giovani e professionisti possono sperimentare come democrazia, dignità e uguaglianza plasmino le interazioni quotidiane.

I metodi presentati in questa raccolta sono progettati per sostenere questo processo. Offrono strumenti pratici per trasformare valori astratti in esperienze vissute e aiutare i giovani a diventare partecipanti attivi in società democratiche e inclusive.

2. Contesto, Finalità e Destinatari

2.1 Contesto

L'indagine condotta nell'ambito del progetto ha individuato **Democrazia, Dignità umana e Uguaglianza/Non discriminazione** come i valori più frequentemente prioritari per gli operatori giovanili nei Paesi partner. Approcci partecipativi e non formali alla trasmissione di questi valori sono stati sperimentati attraverso workshop e laboratori con professionisti del lavoro con i giovani, giovani migranti e coetanei locali. La Raccolta WP3 traduce questi approcci in una risorsa strutturata per i professionisti.

2.2 Finalità

La Raccolta fornisce un insieme consolidato e sottoposto a verifica della qualità di linee guida e metodi, per consentire ai professionisti di facilitare processi di apprendimento che trasferiscano i valori europei nella pratica, negli atteggiamenti e nei comportamenti.

2.3 Destinatari

Le Linee guida sono destinate principalmente ai professionisti che operano nel lavoro con i giovani e nel lavoro sociale, tra cui operatori giovanili, educatori, formatori, assistenti sociali e personale di programma che facilitano processi di apprendimento non formale, partecipazione, inclusione e coinvolgimento della comunità con i giovani.

3. Quadro di riferimento normativo e metodologico

3.1 I valori come standard di pratica applicabili

In questa Raccolta, i valori europei sono operazionalizzati come standard che guidano la condotta professionale, la facilitazione e l'erogazione dei servizi.

- Democrazia e partecipazione: partecipazione significativa dei giovani e titolarità condivisa dell'apprendimento.
- Dignità umana: coinvolgimento rispettoso, consenso informato e comunicazione attenta al trauma.
- Uguaglianza e non discriminazione: prevenzione e contrasto della discriminazione diretta e indiretta e, ove pertinente, accomodamento ragionevole.

Responsabilità e trasparenza: documentazione, procedure prevedibili, invii conformi alla legge e chiara attribuzione dei ruoli.

3.2 Ciclo di apprendimento esperienziale

In coerenza con la metodologia applicata nei laboratori WP2, la Raccolta adotta un ciclo di apprendimento esperienziale in quattro fasi: ancoraggio, esperienza, riflessione e trasferimento. Il debriefing è una componente obbligatoria per la garanzia della qualità.

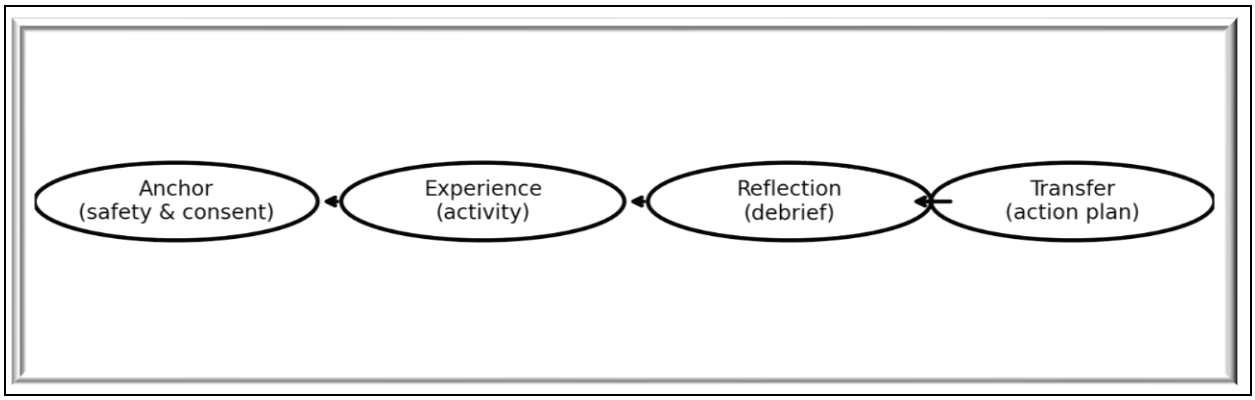


Figura 1. Ciclo di apprendimento esperienziale utilizzato nei diversi metodi (Fonte: elaborazione propria del partenariato WAVE II basata su Kolb (1984).

Funded by the European Union

4. Garanzie trasversali e standard di qualità

4.1 Non nuocere e facilitazione informata sul trauma

La facilitazione dovrebbe evitare danni prevedibili e la ri-traumatizzazione mediante una progettazione prevedibile delle sessioni, consentendo ai partecipanti di controllare ciò che desiderano condividere e utilizzando tecniche di grounding.

4.2 Responsabilità di tutela e invio

Quando emergono rivelazioni o indicatori di rischio, i facilitatori devono seguire il protocollo di tutela applicabile, garantendo un invio tempestivo e una documentazione sicura.

4.3 Inclusione, accessibilità e supporto linguistico

I metodi dovrebbero essere adattati per rispondere alle esigenze linguistiche, compresi interpretariato e materiali in linguaggio semplice, nonché alla diversità nell'apprendimento, all'inclusione delle persone con disabilità e a una pratica culturalmente responsiva.

4.4 Protezione dei dati, consenso ed etica della documentazione sulla base del quadro giuridico nazionale

La documentazione fotografica e video, così come i dati di valutazione, dovrebbero essere raccolti solo quando necessario, sulla base del consenso informato, e conservati in modo sicuro in linea con i principi di minimizzazione dei dati.

5. Raccolta dei metodi

La Raccolta dei metodi riunisce i metodi di workshop e laboratorio riportati nel WP2, compresi i laboratori di arte e musica in Serbia, il teatro d'improvvisazione e la narrazione collettiva in Germania, i laboratori sulla dignità basati sullo sport e l'indagine basata su progetti in Italia, nonché metodi trasversali per la co-creazione, la valutazione e l'apprendimento basato sui video.

Modello standard per i metodi

Per garantire coerenza e trasferibilità, tutti i metodi della Sezione 5 utilizzano il seguente modello:

1) Finalità e valori affrontati; 2) Durata; 3) Materiali necessari; 4) Preparazione; 5) Fasi di facilitazione; 6) Debriefing strutturato; 7) Adattamenti per l'inclusione; 8) Note sui rischi e sulla tutela; 9) Risultati e indicatori suggeriti; 10) Note per la replicazione. (Vedere Allegato 1)

5.1 Autoritratto come percorso verso la dignità

Di cosa si tratta

Questo è un metodo di workshop sperimentale basato sull'arte, incentrato sull'autoritratto come strumento di esplorazione dell'identità e di riflessione sulla dignità umana. Combina pratica creativa, discussione guidata e ispirazione culturale (ad es. visita a un museo o esposizione a opere d'arte). Il metodo può essere realizzato in musei, centri culturali, scuole, centri giovanili o spazi comunitari.

Finalità

Favorire consapevolezza di sé, espressione di sé e riflessione sulla dignità umana attraverso la creazione artistica, consentendo ai partecipanti di:

- Esplorare l'identità attraverso l'autorappresentazione visiva,
- Sviluppare consapevolezza emotiva e autoriflessione,
- Rafforzare il pensiero critico attraverso il dialogo sui valori (ad es. la dignità),
- Sperimentare l'arte come strumento di empowerment e inclusione,
- Migliorare la comunicazione sociale e interculturale attraverso lo scambio di gruppo
- Rafforzare la fiducia nell'esprimere pensieri ed emozioni personali attraverso un processo strutturato basato sull'arte

Valori affrontati

Dignità umana (principale); inclusione; uguaglianza; partecipazione; dialogo culturale.

Durata

Minimo: 180 minuti. Massimo: 240–300 minuti. Il metodo può essere adattato anche in moduli più brevi di 90–120 minuti, quando necessario.

Materiali

Fotografie personali (stampate), carta carbone, carta da disegno A3, matite e gomme, acquerelli, pennelli, pastelli o matite colorate, materiali per collage (riviste, forbici, colla), coperture protettive per i tavoli e una fotocamera o uno smartphone per la documentazione. Per le attività di replicazione può essere utilizzata una stampante.

Ambientazione

- Si raccomanda un ambiente interno (aula, centro comunitario)
- Ambiente tranquillo e sicuro che consenta concentrazione e discussione
- Tavoli per il lavoro individuale e spazio per il dialogo di gruppo
- Può essere adattato a eventi culturali all'aperto se il clima e i materiali lo consentono

Facilitazione

- Dimensione ideale del gruppo: 10–15 partecipanti
- Massimo raccomandato: 20 partecipanti
- Facilitatori necessari:
- 1 facilitatore artistico formato (con esperienza in metodi espressivi o basati sull'arte)
- 1 educatore/operatore giovanile di supporto (soprattutto in presenza di minori)
- Rapporto suggerito: 1 facilitatore ogni 10–12 partecipanti
- Si raccomanda un assistente o osservatore per la documentazione e la tutela, in particolare con gruppi vulnerabili.

Fasi di facilitazione

- Accoglienza e introduzione: presentare gli obiettivi, stabilire regole di base sul rispetto e la riservatezza e introdurre i temi della dignità e dell'identità.
- Auto-osservazione e primo schizzo: i partecipanti ricalcano le linee essenziali delle fotografie utilizzando la carta carbone come base dell'autoritratto.
- Ispirazione culturale (facoltativa ma raccomandata): ove possibile, facilitare una visita guidata a opere d'arte o presentare esempi selezionati di ritrattistica per ampliare i riferimenti visivi e le interpretazioni dell'identità.
- Sperimentazione creativa: i partecipanti sviluppano i propri autoritratti utilizzando materiali diversi, come acquerello, pastello o collage, concentrandosi sull'espressione personale piuttosto che sulla perfezione tecnica.
- Riflessione tematica (dialogo sulla dignità umana): facilitare una discussione sul significato della dignità, comprese le associazioni con arte, identità, cultura e lingue utilizzate dai partecipanti.
- Integrazione della riflessione nell'opera: i partecipanti inseriscono nei propri ritratti parole, simboli o concetti collegati alla dignità.
- Condivisione collettiva e documentazione: i partecipanti presentano il proprio lavoro, scattano fotografie con i propri ritratti se è stato fornito il consenso e possono registrare brevi riflessioni.
- Cerchio conclusivo: concludere con una riflessione finale e, ove appropriato, una foto di gruppo.

Domande di riflessione (domande minime)

- Che cosa significa per te la dignità?
- Come esprimi la tua identità attraverso il tuo ritratto?
- La realizzazione del tuo autoritratto ha cambiato il modo in cui ti vedi?
- In che modo l'arte può dare visibilità e valore alle persone?
- Quali connessioni hai individuato tra dignità e creatività?
- Come possiamo promuovere la dignità nelle nostre comunità?

Adattamenti per l'inclusione e l'accessibilità

- I partecipanti possono ritrarre una persona cara anziché se stessi se l'autorappresentazione risulta scomoda.
- Ove necessario, dovrebbero essere forniti discussione multilingue, esempi visivi e materiali alternativi per i partecipanti con difficoltà motorie.
- La facilitazione dovrebbe rimanere informata sul trauma e la condivisione personale deve essere sempre volontaria.

Note sui rischi e sulla tutela

- Quando è prevista la documentazione, devono essere ottenuti moduli firmati di consenso per foto e video, soprattutto per i minori.
- I facilitatori dovrebbero evitare di fare pressione sui partecipanti affinché rivelino esperienze sensibili, monitorare le reazioni emotive legate ai temi dell'identità, garantire un adeguato rapporto di supervisione e conservare in modo sicuro tutti i materiali multimediali in conformità alle norme sulla protezione dei dati.

Risultati e indicatori suggeriti

- I risultati comprendono autoritratti individuali, riflessioni dei partecipanti e documentazione fotografica e/o video, laddove sia stato ottenuto il consenso.
- Gli indicatori suggeriti includono il numero di opere completate, il livello di partecipazione attiva alla discussione, il feedback dei partecipanti e il coinvolgimento, l'interazione e la collaborazione osservabili durante il processo.

5.2 Democracy Theater Direkt

Di cosa si tratta

Democracy Theater Direkt è un metodo partecipativo di teatro d'improvvisazione per l'educazione alla cittadinanza e alla democrazia, adattato e ulteriormente sviluppato in Germania dagli educatori teatrali Eva e Lorenz Hippe. Si basa sul metodo "Instant Theater", una forma di narrazione e performance improvvisata sviluppata originariamente nel 1968 da R. G. Gregory e dal gruppo Word & Action nel Dorset, in Inghilterra.

Instant Theater è stato concepito sia come forma pubblica di teatro d'improvvisazione sia come metodo educativo volto a promuovere la creatività collettiva. Nel tempo si è diffuso a livello internazionale, in particolare nell'apprendimento linguistico, nell'educazione politica e nella pedagogia teatrale.

Su questa base, Theater Direkt applica la narrazione improvvisata specificamente all'educazione alla democrazia e alla cittadinanza. I partecipanti partono da una situazione aperta — senza un copione predefinito — e creano collettivamente personaggi, trama, conflitti e soluzioni. Attraverso il gioco di ruolo e la riflessione, i processi democratici vengono sperimentati in modo concreto, incarnato e creativo.

Il metodo è stato implementato con successo in contesti di lavoro con i giovani, anche con gruppi eterogenei di giovani con background migratorio.

Finalità/obiettivi di apprendimento

Il metodo consente ai partecipanti di:

- Sperimentare nella pratica il processo decisionale democratico
- Rafforzare le competenze di comunicazione, negoziazione e ascolto
- Riflettere su valori universali quali dignità umana e solidarietà
- Esercitare la risoluzione collettiva dei problemi
- Sperimentare le emozioni associate alla partecipazione civica
- Collegare scenari fittizi alla partecipazione civica nella vita reale
- Acquisire fiducia nell'esprimere opinioni nonostante le barriere linguistiche

I partecipanti apprendono che la democrazia non è astratta: è qualcosa che sperimentano emotivamente e socialmente, ma anche un processo che possono contribuire attivamente a plasmare.

Valori affrontati

Rispetto della dignità umana; empatia e solidarietà; partecipazione attiva e responsabilità condivisa; ascolto e rispetto reciproco; inclusione e uguaglianza.

Durata

Minimo: 120 minuti. Il metodo può essere realizzato anche in più sessioni distribuite su diversi giorni, ad esempio sei ore in due sessioni, comprese preparazione e riflessione.

Facilitazione

- Dimensione raccomandata del gruppo: 8–20 partecipanti

- Almeno 1 moderatore formato con esperienza nel lavoro con i giovani e/o nella facilitazione teatrale
- Idealmente 1 operatore giovanile/sociale aggiuntivo ogni 8–10 partecipanti
- Si raccomandano vivamente assistenti multilingue o interculturali quando si lavora con gruppi eterogenei
- I facilitatori guidano il processo, ma non ne definiscono il contenuto. I partecipanti guidano la trama e le soluzioni.

Materiali

- Una stanza con spazio sufficiente, sedie disposte in cerchio ove possibile, penne e carta per gli appunti, un flipchart facoltativo per la visualizzazione e la documentazione e un'eventuale documentazione video. È possibile utilizzare anche un laptop per documentare la trama e, ove appropriato, generare semplici dialoghi.

Ambientazione

- Si raccomanda un ambiente interno (sala seminariale, spazio comunitario, centro giovanile).
- Un secondo spazio per la performance (se disponibile) è utile ma non obbligatorio.

Fasi di facilitazione

1. Introduzione e inquadramento

- Introdurre il tema (ad es. democrazia, partecipazione, elezioni).
- Stabilire le regole di gruppo per la facilitazione:
  Comunicazione rispettosa:
- Nessuna affermazione offensiva o discriminatoria
- Rispondere solo alle domande poste dal facilitatore
- Ogni risposta è vera, ogni voce conta
- Non si torna indietro (non è possibile modificare le risposte precedenti)
- La partecipazione è volontaria e non può essere imposta

2. Sviluppo della storia

Fornire una frase introduttiva per aprire una situazione senza influenzare eccessivamente l'ambientazione, lasciando la definizione ai partecipanti.
Guidare il gruppo con domande semplici:
Chi? (Cerchiamo 3 personaggi.)

- Come si chiamano?
- Quanti anni hanno?
- Qual è il loro genere?

Qual è il rapporto tra loro?
Qual è la loro situazione professionale o personale?
Quando?

- In quale stagione siamo? (Chiedere informazioni sul tempo.)

Funded by the European Union

- Che giorno della settimana è?
- A che ora del giorno?

Dove?

- Partire dall'esterno e procedere verso l'interno.
- Dove si svolge esattamente la situazione?

Che cosa è successo?

Qual è l'evento scatenante?

- Mettere in discussione la storia in modo giocoso.
- Chiedere informazioni sulle possibili contraddizioni nella storia.

Sviluppare collettivamente una trama condivisa: l'obiettivo è co-creare una situazione iniziale condivisa e vivida.

3. Lavoro in piccoli gruppi

- Dividere i partecipanti in piccoli gruppi.
- Ogni gruppo sviluppa i personaggi e una scena con brevi dialoghi.
- Incoraggiare la negoziazione e il processo decisionale collettivo.

Un'alternativa al lavoro in piccoli gruppi, se il tempo è troppo breve, consiste nell'utilizzare l'IA per scrivere semplici dialoghi sulla base dello scenario sviluppato collettivamente.

4. Performance

- I gruppi mettono in scena le proprie scene.
- Il pubblico osserva e prende nota delle dinamiche collettive e dei valori espressi.

5. Riflessione e uscita dai ruoli

"Uscire dai ruoli" esplicitamente per garantire una distanza emotiva.

Riflessione strutturata (vedere le domande di riflessione sotto):

Come sono state prese le decisioni?

Quali valori erano visibili?

Come ti sei sentito nel tuo ruolo?

Collegare lo scenario fittizio alle situazioni della vita reale.

Domande di riflessione (domande minime)

- Come abbiamo preso insieme le decisioni?
- La voce di chi è stata ascoltata e quale è mancata?
- Quali valori hanno guidato la nostra soluzione?
- Che cosa è successo che ci ha portati a scegliere questo percorso?
- Come ci si è sentiti a negoziare un disaccordo o un conflitto?
- In che modo questa situazione si collega alla vita reale?
- Che cosa potremmo fare diversamente al di fuori di questo workshop?

Adattamenti per l'inclusione e l'accessibilità

- Utilizzare un linguaggio semplice e chiaro
- Consentire supporto multilingue e traduzione

- Incoraggiare l'espressione non verbale (movimento, gesto)
- Fornire visivamente le domande guida (flipchart)
- Offrire ulteriori chiarimenti ove necessario
- Adattare il ritmo alle esigenze del gruppo
- Integrare, ove pertinente, tradizioni narrative radicate nelle culture

Note sui rischi e sulla tutela

Rischi:

- Il gioco di ruolo può suscitare forti emozioni legate alle esperienze personali
- I conflitti all'interno delle scene possono richiamare traumi della vita reale
- I partecipanti possono identificarsi fortemente con i propri ruoli

Misure di tutela:

- Stabilire all'inizio regole chiare di comunicazione rispettosa
- Sottolineare la partecipazione volontaria, senza costringere a fare nulla
- Consentire ai partecipanti di lasciare la stanza in qualsiasi momento se non si sentono bene
- Garantire una moderazione attenta e sensibile
- Monitorare le reazioni emotive durante le scene
- Prevedere pause, se possibile con le finestre aperte o all'aria aperta tra le fasi di lavoro
- Includere una riflessione strutturata e un'esplicita uscita dai ruoli alla fine
- Ricordare ai partecipanti che i ruoli sono fittizi
- Offrire un colloquio di follow-up se necessario
- La sicurezza emotiva è garantita attraverso una facilitazione rispettosa e una conclusione chiara.

Risultati e indicatori suggeriti

- Scene teatrali co-create che mostrano processi democratici (mantenere una traccia scritta)
- Partecipazione attiva di tutti o della maggior parte dei membri del gruppo
- Articolazione verbale dei valori democratici durante la riflessione
- Maggiore fiducia e disponibilità a parlare
- Partecipanti che collegano gli scenari alla partecipazione civica nella vita reale (ad es. elezioni)
- Riflessioni documentate (appunti, citazioni, video facoltativo). Indicatori di successo:
- Partecipazione equilibrata
- Negoziazione rispettosa
- Capacità di identificare i valori che guidano le decisioni
- Aumento osservabile del coinvolgimento e del senso di appartenenza

5.3 Laboratorio sperimentale per l'uguaglianza e la dignità

Di cosa si tratta

Questo metodo è un laboratorio creativo partecipativo che combina dialogo, arti visive e musica per esplorare valori europei quali dignità umana, uguaglianza e lotta alla discriminazione.

Il laboratorio utilizza l'espressione artistica e la riflessione di gruppo per consentire ai giovani di tradurre valori astratti in prodotti creativi come murales e musica. L'approccio enfatizza l'apprendimento esperienziale, il dialogo interculturale e la creazione collaborativa.

I partecipanti riflettono sulle proprie esperienze di dignità e uguaglianza mentre lavorano insieme per produrre messaggi artistici collettivi che promuovono inclusione e solidarietà.

Approccio metodologico

Il laboratorio combina tre componenti di apprendimento:

1. 1. Esplorazione dei valori attraverso discussione guidata e riflessione
2. 2. Espressione creativa attraverso attività di arti visive e musica
3. 3. Produzione collettiva di elaborati artistici che comunicano messaggi sociali

Questo approccio esperienziale consente ai partecipanti di esplorare questioni sociali sensibili attraverso la pratica creativa anziché soltanto attraverso la discussione teorica.

Finalità/obiettivi di apprendimento

La finalità del metodo è acquisire conoscenze e competenze che contribuiscano alla comprensione e all'affermazione dei valori europei, nonché sviluppare il dialogo interculturale e la partecipazione giovanile.

- Aumentare la comprensione da parte dei giovani dei valori europei: dignità umana, uguaglianza e non discriminazione.
- Creare uno spazio sicuro per il dialogo interculturale tra giovani migranti, rifugiati, richiedenti asilo e persone rientrate.
- Incoraggiare l'espressione creativa (arte, musica e lavoro visivo) come strumento per promuovere i valori europei.

Consentire ai partecipanti di creare i propri messaggi e contenuti che promuovano uguaglianza, solidarietà e non discriminazione

Valori affrontati

- Non discriminazione
- Uguaglianza
- Dignità umana

- Importanza nella costruzione di società inclusive e democratiche

Durata

- Minimo: 240 minuti
- Massimo (preferibile): 2 sessioni in 2 giorni (360 minuti al giorno)

Facilitazione

- Dimensione raccomandata del gruppo (per workshop): 8–10 partecipanti
- Facilitatori necessari:
  - 1 facilitatore artistico formato che fornisca guida professionale nelle componenti creative + 1 educatore/operatore giovanile con esperienza nel lavoro con la popolazione migrante che guidi il processo
  - 1 facilitatore musicale formato che fornisca guida professionale nelle componenti creative + 1 educatore/operatore giovanile con esperienza nel lavoro con la popolazione migrante che guidi il processo
  - Facoltativo: mediatori culturali nel caso in cui l'educatore/operatore giovanile non abbia esperienza nel lavoro con la popolazione migrante

Questa struttura consente un adeguato supporto individuale e un coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti durante l'attività.

La metodologia è flessibile e può essere facilmente replicata con gruppi più numerosi, a condizione che il rapporto facilitatore-partecipanti venga adeguato di conseguenza per preservare il carattere partecipativo e inclusivo.

Materiali

- Carta per flipchart e supporto
- Grande rotolo di carta (minimo 2 × 3 metri) o fogli di flipchart combinati (come base per il murale)
- Pennarelli di vari colori
- Colori a tempera, acquerelli e pennelli
- Nastro colorato e nastro adesivo (per fissare la carta alla parete o al pavimento)
- Note adesive
- Attrezzatura musicale (altoparlante e telefono/laptop; semplici strumenti musicali)
- Fotocamera o telefoni cellulari per documentare il processo

Ambientazione

- Ambiente interno, in uno spazio comunitario adattato a sessioni partecipative e laboratori artistici/musicali

- Idealmente un secondo spazio, in modo che entrambi i metodi possano essere realizzati simultaneamente

Fasi di facilitazione

1. **1. Introduzione e creazione di uno spazio sicuro**
    - Accogliere i partecipanti e presentare gli obiettivi del workshop
    - Stabilire accordi di gruppo (rispetto, riservatezza, partecipazione volontaria)
    - Realizzare un breve rompighiaccio per creare fiducia: ogni partecipante dice il proprio nome e sceglie un colore che rappresenta come si sente quel giorno, spiegando brevemente la propria scelta
2. **Esplorazione dei valori europei**
    - Introdurre i concetti di dignità, uguaglianza e non discriminazione
    - Utilizzare carte con termini chiave
    - Incoraggiare i partecipanti a condividere la propria comprensione di questi valori
3. **Riflessione e dialogo**
    - I partecipanti discutono esperienze legate alla dignità o alla discriminazione
    - Guidare la discussione con domande aperte
4. **Lavoro creativo di gruppo**
    - Dividere i partecipanti in gruppi
    - Ogni gruppo sceglie un mezzo creativo (arti visive o musica)
    - I partecipanti creano una rappresentazione artistica dei valori europei
        - Definire e perfezionare le proprie idee
        - Sviluppare il messaggio artistico/musicale
        - Collaborare alla struttura del proprio lavoro
        - Preparare il lavoro per la presentazione
5. **Presentazione degli elaborati creativi**
    - I gruppi presentano le proprie opere d'arte e i propri brani musicali
    - I partecipanti spiegano il messaggio alla base del loro lavoro
6. **Riflessione e valutazione**
    - Metodo Hot–Cold per la riflessione: i partecipanti si avvicinano alla parete "calda" se ritengono che l'attività sia stata utile

Per la valutazione viene utilizzato il metodo del messaggio su post-it: ogni partecipante esprime "Il mio contributo all'uguaglianza" e lo colloca sulla bacheca

Risultati e indicatori suggeriti

Risultati:

- Un murale collettivo che esprima i valori di dignità umana, uguaglianza e non discriminazione
- Una canzone collettiva che esprima i valori di dignità umana, uguaglianza e non discriminazione
- Maggiore consapevolezza e comprensione dei valori europei tra i partecipanti
- Documentazione fotografica e video del processo
- Messaggi generati dai partecipanti che promuovono uguaglianza e solidarietà

Indicatori suggeriti:

- Numero di partecipanti (8–10 per workshop)
- Numero di elaborati creativi prodotti (almeno 2 elaborati di gruppo)
- Percentuale di partecipanti che riferiscono una maggiore comprensione dei valori affrontati (misurata attraverso attività di riflessione e valutazione)
- Livello di partecipazione attiva durante discussioni e workshop

Numero di materiali documentati (foto, elaborati visivi)

Adattamenti per l'inclusione e l'accessibilità

- Utilizzare un linguaggio chiaro, semplice e non tecnico durante discussioni e spiegazioni
- Metodi interattivi ed esperienziali che non si basino esclusivamente sull'espressione verbale
- Attività creative (arte e musica) che consentano ai partecipanti di esprimersi oltre le barriere linguistiche
- Formato in piccoli gruppi per garantire attenzione e supporto individuali
- Approccio flessibile alla facilitazione, adattando ritmo e metodi alle esigenze dei partecipanti
- Creazione di accordi di gruppo per favorire un'atmosfera rispettosa e non giudicante, il rispetto reciproco e la partecipazione paritaria di tutti i membri del gruppo

Note sui rischi e sulla tutela

- Ottenere moduli firmati di consenso per foto e video in linea con gli standard di protezione dei dati e di tutela
- Benessere emotivo: poiché temi come discriminazione e dignità possono evocare esperienze personali o sensibili, garantire un ambiente di condivisione solidale e

volontario. Evitare la condivisione di storie personali e garantire la possibilità di ritirarsi dalle discussioni, se necessario.

- Principi dello spazio sicuro: rispetto, riservatezza e comunicazione non giudicante

Supervisione e supporto: garantire una supervisione continua e la capacità di rispondere tempestivamente a eventuali criticità emergenti

Domande di riflessione

- Che cosa significa per te la dignità umana nella vita quotidiana?
- Ricordi un momento in cui ti sei sentito rispettato o non rispettato? Che cosa ha fatto la differenza?
- Perché l'uguaglianza è importante in una società diversificata?
- Come possiamo rispondere alla discriminazione quando ne siamo testimoni?

Qual è un'azione che puoi intraprendere per promuovere uguaglianza e dignità nella tua comunità?

Funded by the European Union

5.4 Lo sport come chiave della dignità

Di cosa si tratta
Questo metodo esplora lo sport come strumento esperienziale e simbolico per attivare una riflessione sulla dignità umana. Anziché spiegare il concetto in modo teorico, i partecipanti sono guidati a sperimentare la dignità attraverso il corpo, l'interazione e il gioco.
Il metodo è progettato per contesti educativi non formali (centri giovanili, scuole, spazi comunitari) e funziona particolarmente bene con gruppi che non sono facilmente coinvolti attraverso approcci tradizionali.
Può essere realizzato utilizzando qualsiasi sport, adattando regole, strumenti e dinamiche.
In questo documento, la struttura generale è presentata insieme a esempi basati su un laboratorio di tennis da tavolo, in cui lo sport diventa uno strumento per esplorare disuguaglianza, riconoscimento, frustrazione, cooperazione e autostima.
L'idea principale è che modificare le condizioni di gioco (regole, strumenti, ruoli, accesso alle risorse) consenta ai partecipanti di percepire differenze di opportunità, limitazione e riconoscimento, attivando così una comprensione più profonda della dignità.

Finalità/obiettivi di apprendimento
La finalità principale di questo metodo è promuovere una riflessione sperimentale sulla dignità umana, intesa come valore intrinseco.
Attraverso attività basate sullo sport, i partecipanti:

- Sperimenteranno la dignità in situazioni concrete e talvolta diseguali
- Rifletteranno sul valore proprio e altrui
- Riconosceranno disuguaglianze, stereotipi e privilegi invisibili
- Svilupperanno collaborazione, ascolto reciproco e rispetto
- Si esprimeranno e costruiranno una connessione significativa all'interno del gruppo

Valori affrontati
Dignità umana e individuale; ascolto e rispetto reciproco; inclusione e uguaglianza; riconoscimento e autostima; diritto alla partecipazione e all'espressione.

Durata
Minimo: 60 minuti. Massimo: 120 minuti. La durata può essere adattata in base al numero di partecipanti, al numero di turni o attività, alla profondità della riflessione e allo sport o alla disciplina selezionata.

Facilitazione
Per garantire un'esperienza significativa e inclusiva, il gruppo dovrebbe comprendere un massimo di 20 partecipanti.

Facilitazione raccomandata:

- educatori per gruppi fino a 12 partecipanti
- educatori per gruppi più numerosi. Il loro ruolo non è insegnare, ma:
  - guidare l'esperienza
  - regolare l'intensità e l'inclusione
  - osservare le dinamiche del gruppo
  - attivare la riflessione nei momenti opportuni

Materiali

I materiali dipendono dallo sport scelto e possono includere palline, racchette, coni o porte. Materiali aggiuntivi possono comprendere oggetti di uso quotidiano utilizzati per modificare il gioco, bende per gli occhi, messaggi codificati stampati o scritti a mano, penne o pennarelli

Ambientazione

Flessibile:

- Ambiente interno (palestre, centri giovanili, aule)
- Ambiente esterno (campi, cortili, spazi aperti)

L'elemento importante è la possibilità di muoversi liberamente e creare squadre.

Fasi di facilitazione

1. Accoglienza e introduzione

Gli educatori avviano l'attività con un rompighiaccio basato sullo sport per creare un'atmosfera rilassata e informale. I partecipanti sono invitati a presentarsi attraverso una semplice interazione dinamica collegata allo sport scelto.

- Questa fase sviluppa: fiducia, coinvolgimento iniziale, attivazione del gruppo

Esempio (tennis da tavolo): i partecipanti si passano la pallina da ping-pong; chi la riceve condivide il proprio nome, la propria età e lo sport preferito.

2. Il messaggio codificato

- I partecipanti vengono divisi in squadre e invitati a risolvere un messaggio codificato in cui numeri o simboli corrispondono a parole.
- I messaggi riguardano la dignità (definizioni, citazioni, parole chiave). Le squadre possono chiedere aiuto, ma con una penalità (ad es. perdita di punti).
- Il risultato determina condizioni diverse nella fase successiva.

Esempio (tennis da tavolo): le squadre decodificano un messaggio sulla dignità; la squadra che impiega più tempo o chiede più aiuto giocherà il turno successivo con uno svantaggio (ad es. attrezzatura non standard).

3. Sfide sbilanciate

- Le squadre competono nello sport scelto in condizioni diverse e intenzionalmente diseguali.
- Lo squilibrio è progettato per generare un'esperienza corporea di: limitazione e frustrazione, adattamento e creatività, ingiustizia percepita, cooperazione

Esempio (tennis da tavolo): una squadra utilizza racchette normali, mentre l'altra usa strumenti alternativi come un cucchiaio di legno, un coperchio di pentola o un guanto da forno.

Domande di riflessione (domande minime)

- Quando ti sei sentito riconosciuto dagli altri?
- In che modo le diverse condizioni hanno influenzato il modo in cui vedevi te stesso e gli altri?
- Il tuo senso del valore è cambiato a seconda della tua prestazione o del risultato? Perché?
- Che cosa significa per te la dignità dopo questa esperienza?

Adattamenti per l'inclusione e l'accessibilità

- L'intensità fisica dovrebbe essere adattata alle capacità e alle vulnerabilità dei partecipanti.
- Dovrebbero essere offerti ruoli alternativi come osservatore, sostenitore o stratega; dovrebbero essere utilizzati un linguaggio semplice e strumenti non verbali e la competizione dovrebbe essere bilanciata con la cooperazione.
- Lo sport selezionato dovrebbe essere scelto tenendo conto delle esigenze specifiche e dei livelli di comfort dei partecipanti.

Note sui rischi e sulla tutela

I facilitatori dovrebbero monitorare le dinamiche competitive per evitare l'escalation dei conflitti, prevenire l'umiliazione legata agli svantaggi imposti, proteggere la sicurezza emotiva durante le fasi di riflessione, evitare di riprodurre disuguaglianze reali senza un'adeguata facilitazione e garantire che tutti i partecipanti si sentano visti e rispettati.

Risultati e indicatori suggeriti

I risultati possono comprendere la partecipazione attiva dell'intero gruppo, riflessioni spontanee su equità, valore e rispetto, espressioni verbali o non verbali di autostima e una forte coesione di gruppo e un riconoscimento reciproco. Gli indicatori suggeriti includono coinvolgimento attivo, capacità di collaborare in condizioni diseguali ed evidenze di apprendimento riflessivo emerse dall'attività.

5.5 Metodo del progetto

Di cosa si tratta
Tipo di attività: un processo di indagine collaborativa e centrato sul discente, focalizzato sulla risoluzione dei problemi e sull'"imparare facendo". Si riferisce all'apprendimento guidato dai partecipanti: è in linea con la filosofia del Project Method (spesso attribuita a William Heard Kilpatrick), che pone l'accento sugli interessi dei discenti, sulla collaborazione e sulla risoluzione di problemi del mondo reale.

Contesto/Ambientazione: un ambiente flessibile, non formale o formale, in cui l'operatore giovanile svolge la funzione di facilitatore anziché di docente e il lavoro si estende alla comunità locale per la presentazione finale.

Il "Project Method" è una pratica di insegnamento/apprendimento che consente a un gruppo di discenti di lavorare insieme per creare o sviluppare qualcosa come risultato di un'indagine e di una ricerca (NCSALL, 2005) su una questione del mondo reale che il gruppo considera importante. Il punto di partenza è la decisione del gruppo di affrontare collettivamente la questione, cercando risposte o soluzioni. Il gruppo si impegna quindi nell'esplorazione, nella ricostruzione della conoscenza e nel lavoro di gruppo: utilizza metodi di ricerca (interviste, raccolta di "evidenze" o dati ecc.), fa uso delle informazioni esistenti, interagisce, coopera e prende decisioni, giudicando e valutando i propri "risultati" fino a formulare una risposta al problema individuato come punto di partenza. Il processo è in realtà un percorso che sviluppa l'apprendimento di ciascun partecipante e, allo stesso tempo, produce un risultato collettivo (come un libro, un podcast, un volantino, una mostra ecc.) che riflette la risposta alla questione posta all'inizio. Questo risultato viene poi presentato nella comunità (quartiere, scuola, centro giovanile) per sensibilizzare, informare e persino influenzare il processo decisionale. Durante questo processo, l'operatore giovanile/consulente/docente agisce come organizzatore del lavoro del gruppo piuttosto che come docente tradizionale o coordinatore principale di un'attività di gruppo: in questo metodo l'educatore è visto più come facilitatore che come fornitore di conoscenze e informazioni (NCSALL, 2005).*

Finalità/obiettivi di apprendimento
La finalità è aumentare la comprensione da parte dei giovani dei valori europei: dignità umana, uguaglianza e non discriminazione. In dettaglio:
L'applicazione del Project Method nell'ambito del progetto WAVE fornisce ai partecipanti un quadro strutturato per esplorare problemi sociali del mondo reale, come disuguaglianze, discriminazione o violazioni della dignità umana, così come vengono vissuti dai discenti nelle situazioni quotidiane, analizzarli criticamente e sviluppare soluzioni o risposte pratiche. Partecipando alle attività del Project Method, i partecipanti individueranno specifiche questioni sociali di loro interesse, ne analizzeranno manifestazioni e cause e le collegheranno a ciò che considerano giusto o sbagliato, cioè ai valori. Motivati dalla propria preoccupazione per ciò che riconoscono come problematico nella vita quotidiana,

collaboreranno per cercare risposte e soluzioni al "problema" individuato. Attraverso questo processo, i partecipanti acquisiranno:

- Conoscenza normativa: comprensione dei fenomeni esplorati e del modo in cui le normative dell'UE e nazionali affrontano tali questioni.
- Comprensione basata sui valori: una conoscenza più approfondita dei valori fondamentali, dei diritti e delle tutele giuridiche nazionali ed europee che proteggono le persone e contrastano gli impatti sociali negativi.
- Potenziamento delle competenze: le applicazioni del Project Method sono riconosciute come contributive allo sviluppo di competenze quali pensiero critico e riflessione (Mezirow 1998), attribuzione di significato a una situazione o a un oggetto (Dewey [1916] 1966), automotivazione ed empowerment (Wrigley 1998, p.5), impegno civico (Freire).

*Desideri saperne di più sul Project Method?

"Il Project Method deriva dalle teorie pedagogiche di J. Dewey (1968) e dal lavoro di Vygotsky sulla psicologia cognitiva (edizione greca, 1997). Presentato per la prima volta in un articolo di Kilpatrick nel 1918 (NCSALL, 2005), è fortemente legato al "movimento progressista nell'educazione" dei primi decenni del XX secolo, che sottolineava l'importanza dell'"indagine pratica
- della risoluzione dei problemi quotidiani - e della ricerca di significato come parte dell'interazione sociale" (Wrigley 1998, p.2). È definito come una pratica che consente a un gruppo di discenti di lavorare insieme per creare o sviluppare qualcosa come risultato di indagine e ricerca (NCSALL, 2005). Nel farlo acquisiscono conoscenze perché raccolgono e applicano informazioni, fanno ricerca e sperimentano il proprio ambiente e infine creano o ricostruiscono l'oggetto del loro apprendimento, cioè il risultato della loro ricerca (si veda anche la problematica dell'imparare facendo nell'opera classica di Dewey "Democracy and Education", pubblicata originariamente nel 1916). A differenza dell'educazione tradizionale, i sostenitori del Project Method cercano di consentire allo studente di risolvere i problemi con il minor intervento possibile dell'insegnante. Il docente è visto più come facilitatore che come fornitore di conoscenze e informazioni (NCSALL, 2005). Le pratiche del Project Method e l'apprendimento basato sui progetti furono introdotti nell'educazione degli adulti da Freire (1970) e dai suoi seguaci nel tentativo di istituire modelli educativi partecipativi ed emancipatori collegati all'azione collettiva e ai movimenti orientati alla comunità (Wrigley 1998, p.3). Teorici più recenti nel campo dell'educazione degli adulti hanno evidenziato altri aspetti, meno politici, del potenziale del Project Method nell'apprendimento, come crescita individuale, autorealizzazione ed espressione di sé (Wrigley 1998, p.3). È stato inoltre collegato alla corrente della pedagogia critica, che richiede all'educazione degli adulti di fornire "servizi culturalmente rilevanti, guidati dai partecipanti e socialmente emancipatori" (Degener 2001)." Materiale del progetto Grundtvig: Training the trainers, www.nostos.org.gr

Valori affrontati

Il Project Method offre un quadro per l'esplorazione di una varietà di circostanze sociali sostenute da valori dell'UE quali dignità della persona, non discriminazione, uguaglianza

ecc. La scelta del valore da affrontare nel processo del Project Method dipende dalle preoccupazioni o dalle domande che il gruppo di partecipanti condivide e decide di esplorare ulteriormente fino al punto di creare collaborativamente una risposta.

Durata
Min–max minuti: la durata dipende dalla decisione dei membri del gruppo e dei facilitatori in merito al piano di lavoro e all'assegnazione dei compiti. Può consistere in almeno 3 incontri più l'"evento finale" e la relativa preparazione (presentazione pubblica dei risultati e degli elaborati, ad esempio il lancio di un podcast), oppure in una serie di incontri di gruppo distribuiti su settimane o mesi per condividere e rivedere il lavoro svolto tra gli incontri.

Facilitazione
Non esiste un numero massimo di partecipanti; il minimo è comunque di 6–10 persone. Il numero di operatori sociali/giovanili o educatori necessari dipende dal numero di partecipanti e dalla complessità del tema esplorato dal gruppo. Di norma vi è un educatore/operatore giovanile o sociale ogni 20 persone.

Materiali
Materiali per scrivere, lavagna bianca/nera e flipchart, affinché il gruppo possa prendere appunti, descrivere il piano e il suo sviluppo, redigere verbali ecc. Gli altri materiali eventualmente necessari dipendono dal piano formulato dal gruppo. Ad esempio, se il risultato del progetto è un volantino da distribuire nel quartiere o nella comunità locale, saranno necessari PC e stampante, carta ecc.

Ambientazione
Non sono previste specifiche particolari. L'aspetto più importante è che il luogo degli incontri debba costituire un ambiente sicuro per tutti i partecipanti.

Fasi di facilitazione
Le fasi comuni del Project Method, sebbene i gruppi possano determinare le modalità di realizzazione di un progetto, sono le seguenti: "identificazione di un problema o di una questione; indagini preliminari; pianificazione e assegnazione dei compiti; ricerca sul tema; realizzazione del progetto; elaborazione e sviluppo di un prodotto finale; diffusione e valutazione di ciò che ha funzionato" (NCSALL, 2005, p.2). Più in dettaglio, un'applicazione del Project Method comprende le seguenti fasi o tappe:

1. identificazione di un problema o di una questione:
Il Project Method è un quadro pedagogico che facilita l'apprendimento. Il suo contenuto è definito dall'iniziativa dei partecipanti. I partecipanti sono tenuti

- a formare un gruppo di propria iniziativa perché interessati a un problema e decidono di cercarne una soluzione.
- a impegnarsi nel compito da svolgere e ad assumersi la responsabilità

2. indagini preliminari, pianificazione e assegnazione dei compiti:

L'indagine iniziale e preliminare sul tema scelto, attraverso brainstorming, raccolta di informazioni di base ecc., consente ai partecipanti di farsi un'idea di ciò che comporta il progetto. A questo punto i partecipanti decidono:

- di lavorare in squadra, in modo che i compiti siano condivisi e tutti i membri contribuiscano al risultato finale
- di decidere (e concordare!) il contenuto e la struttura del loro lavoro come gruppo
- di lavorare in modo strutturato
  1. di fare ricerca sul tema, equivalente alla realizzazione del progetto,
  2. di elaborare e sviluppare un prodotto finale che costituisca il risultato del progetto
  3. di presentare e diffondere il prodotto finale, ad esempio organizzando un evento locale
  4. di valutare il lavoro svolto, i risultati raggiunti e gli ostacoli

Risultati e indicatori suggeriti
Il prodotto finale del lavoro collettivo del gruppo, che esprime le loro opinioni sulla questione indagata, la soluzione o risposta raggiunta e i valori che la sostengono.
Documentazione fotografica e video del processo.

Indicatori: numero di partecipanti rimasti fino alla fine del processo; livello di partecipazione e coinvolgimento; misure di follow-up adottate per riallineare il processo se qualcosa va storto; numero di materiali documentati (verbali, bozze di interviste ecc.).

Adattamenti per l'inclusione e l'accessibilità

- Consentire contributi scritti/disegnati; fornire interpretariato e indicazioni in linguaggio semplice.
- Offrire cerchi in piccoli gruppi ai partecipanti che preferiscono una minore esposizione.

Note sui rischi e sulla tutela
In quanto metodo di apprendimento guidato dai partecipanti, l'applicazione del Project Method si basa sulla motivazione e sull'impegno dei partecipanti. A tal fine, è utile predisporre un "contratto" tra tutti i membri, compresi i facilitatori, che definisca il piano, gli obiettivi e alcune regole di base di condotta e interazione.
Inoltre, il Project Method è inclusivo per definizione perché

- promuove il coinvolgimento attivo dei partecipanti e ne garantisce la partecipazione
- consente a ciascun partecipante di contribuire con i propri interessi e competenze all'obiettivo condiviso; costituisce una combinazione di interessi o conoscenze personali per raggiungere il risultato previsto. Pertanto, l'esito del progetto è la sintesi delle competenze, delle conoscenze e del contributo di tutti
- è particolarmente efficace con partecipanti che appaiono riluttanti, intimiditi o persino resistenti perché combina il lavoro di squadra con l'azione individuale sulla

base degli interessi personali e garantisce che ciascun partecipante acquisisca una posizione paritaria rispetto a ogni altro membro del gruppo.

6. Pacchetto di formazione e trasferimento alla pratica

Un elemento centrale della seconda fase del progetto è stato il trasferimento dei metodi sviluppati e sperimentati in contesti pratici di lavoro con i giovani. A tal fine, il progetto ha combinato una formazione internazionale per operatori giovanili ed educatori con una serie di formazioni locali organizzate dai partner di progetto nei rispettivi Paesi.

Partendo dalla formazione internazionale, ciascuna organizzazione partner ha organizzato attività formative locali coinvolgendo professionisti delle proprie reti e comunità. Queste formazioni hanno costituito una fase di sperimentazione e trasferimento, consentendo ai partecipanti di adattare i metodi alle realtà locali, ai gruppi destinatari e ai contesti istituzionali. Il feedback raccolto durante le formazioni locali ha contribuito all'ulteriore perfezionamento dei metodi e delle linee guida.

6.1 Percorso formativo

I rapporti e i risultati della valutazione confermano che workshop e laboratori hanno raggiunto un maggiore coinvolgimento quando gli operatori giovanili erano supportati da una facilitazione esperta, dalla prospettiva di un "osservatore muto" e da una documentazione strutturata, comprese interviste video soggette a consenso. Il concetto formativo integra questi elementi in un percorso coerente di formazione e replicazione.

6.2 Formazione dei formatori internazionale (ToT)

La Training-of-Trainers (ToT), un evento internazionale, è raccomandata come meccanismo principale per garantire coerenza metodologica e conformità alle misure di tutela. La ToT combina basi sui valori e sui relativi standard, competenze di facilitazione, pratica diretta dei metodi, tutela ed etica e pianificazione della replicazione. La ToT è destinata agli operatori giovanili di quattro Paesi che, durante una formazione di due giorni, hanno acquisito conoscenze che applicheranno nelle formazioni locali nei rispettivi Paesi.

La formazione internazionale tenutasi ad Atene il 10–11 marzo 2026 ha riunito operatori giovanili e organizzazioni partner provenienti da diversi Paesi europei per esplorare come valori europei quali democrazia, uguaglianza, non discriminazione e dignità umana possano essere promossi attraverso il lavoro interculturale con i giovani. Il programma ha combinato presentazioni, discussioni ed esercizi interattivi, consentendo ai partecipanti di riflettere sul significato di questi valori nella vita quotidiana e di scambiare esperienze dei rispettivi contesti nazionali. Particolare attenzione è stata dedicata alla dimensione pratica dell'educazione alla democrazia e ai modi in cui i giovani possono essere incoraggiati a partecipare attivamente alle proprie comunità.

Una parte significativa della formazione si è concentrata su metodi innovativi per insegnare e promuovere i valori europei. Le organizzazioni partner hanno presentato una serie di approcci, tra cui Project Method, Democracy Theatre Direkt, Autoritratto come

percorso verso la dignità, Espressione artistica e musicale e Sport come chiave della dignità. Attraverso sessioni World Café e workshop approfonditi, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di sperimentare direttamente questi metodi, discuterne l'efficacia e valutarne il potenziale di adattamento in diversi contesti.

La formazione si è conclusa con una riflessione collettiva sul processo di apprendimento, evidenziando risultati chiave, insegnamenti appresi e opportunità di trasferire e adattare i metodi attraverso le formazioni locali, consentendo così agli operatori giovanili e agli altri professionisti di applicare questi approcci nel lavoro quotidiano con i giovani in tutta Europa.

La formazione internazionale ha costituito la base per le successive formazioni locali, fornendo ai partecipanti esperienza pratica dei metodi educativi del progetto e un quadro metodologico comune. Attraverso l'esplorazione, la sperimentazione e la riflessione sui diversi approcci, i partecipanti hanno rafforzato la propria capacità di trasferire questi metodi nei contesti nazionali e di adattarli alle esigenze degli operatori giovanili e dei giovani a livello locale. Questo processo di trasferimento ha garantito che conoscenze, valori e pratiche sviluppati a livello internazionale potessero essere ulteriormente diffusi e applicati in modo sostenibile attraverso le attività formative locali.

6.3 Formazioni Locali

Le formazioni locali realizzate in quattro diversi Paesi fungono da meccanismo per l'applicazione pratica, l'adattamento al contesto e l'ulteriore diffusione della struttura metodologica stabilita durante la formazione internazionale. Queste formazioni mirano a fornire a operatori giovanili, educatori, assistenti sociali, formatori e altri professionisti pertinenti dei Paesi partecipanti le competenze necessarie per applicare le conoscenze, i metodi partecipativi e gli approcci basati sui valori acquisiti nei rispettivi contesti locali di lavoro con i giovani. L'obiettivo principale è rafforzare le capacità professionali dei partecipanti nell'utilizzo di metodi efficaci di educazione non formale per l'educazione alla democrazia e la promozione dei valori europei, con particolare attenzione a democrazia, uguaglianza, non discriminazione, dignità umana e partecipazione significativa. La formazione locale può essere organizzata come evento di un giorno e mezzo o di due giorni, basato sui metodi introdotti durante la formazione internazionale, tra cui Project Method, Democracy Theatre Direkt, Autoritratto come percorso verso la dignità, Espressione artistica e musicale e Sport come chiave della dignità. Questi approcci sono riconosciuti come strumenti educativi pratici e trasferibili che sostengono l'esplorazione, l'esperienza e la riflessione critica sui valori democratici nella vita quotidiana del lavoro con i giovani. Ogni organizzazione partner può selezionare i metodi più pertinenti al proprio contesto locale, a condizione che venga preservata la struttura metodologica comune della formazione internazionale. Questa struttura comprende obiettivi di apprendimento espliciti, attuazione partecipativa, processi di riflessione e debriefing, misure di tutela, strategie di inclusione e accessibilità e pianificazione delle modifiche. Di conseguenza, la formazione locale sostiene la replica e la continuità nell'uso delle linee guida e dei metodi sviluppati, contribuendo all'obiettivo generale del progetto di rafforzare la capacità di organizzazioni e professionisti di promuovere cultura democratica, inclusione sociale e partecipazione attiva dei giovani a livello locale (vedere Allegato 2).

7.Monitoraggio, valutazione e apprendimento (MEL)

7.1 Strumenti principali

L'attuazione dei workshop e dei laboratori ha dimostrato il valore operativo della combinazione di questionari ai partecipanti, osservazione strutturata da parte di un "osservatore muto" e interviste video che rilevano utilità percepita e soddisfazione, sviluppate nell'ambito del WP2. (Vedere Allegati 3–5)

7.2 Struttura della valutazione

L'approccio di monitoraggio, valutazione e apprendimento (MEL) combina elementi quantitativi e qualitativi e per i laboratori è stato sviluppato uno specifico questionario di valutazione qualitativa (Allegato 4). Il questionario di valutazione per il workshop fa parte dell'Allegato 2 (linee guida per la realizzazione del workshop).

7.3 Governance dei dati

La raccolta dei dati dovrebbe rispettare i principi di minimizzazione dei dati, essere conservata in modo sicuro e utilizzata esclusivamente per l'apprendimento e la rendicontazione del progetto, in conformità alla legislazione nazionale e ai requisiti del GDPR.

8. Distribuzione multiformato e risorse visive

Per garantire accessibilità e coinvolgimento, la Raccolta sarà diffusa in più formati complementari:

1. Linea guida formale con Raccolta dettagliata dei metodi (multilingue)
2. Strumenti digitali – Linee guida digitali e video-corso per professionisti (multilingue)
3. Sito web del progetto (multilingue)

I formati, gli strumenti e le risorse sono tutti disponibili sul sito web www.wave4youthwork.eu nelle seguenti lingue: EN, GE, GR, IT, SRB.www.wave4youthwork.eu

Le risorse visive incluse in questa Raccolta saranno elementi grafici originali del progetto, materiali di proprietà dei partner o risorse di terze parti utilizzate in conformità ai requisiti applicabili in materia di licenze e attribuzione.

Allegati

Allegato 1: Modello standard per i metodi

Allegato 2: Il concetto di formazione locale

Allegato 3: Questionario

Allegato 4: Valutazione dei workshop da parte degli osservatori muti

Allegato 5: Domande del workshop per l'intervista (video)

Utilizzo e diffusione dei materiali WAVE II

I materiali didattici sviluppati nell'ambito del progetto Erasmus+ WAVE II sono disponibili gratuitamente per scopi educativi non commerciali. Operatori giovanili, assistenti sociali, educatori, organizzazioni della società civile e altri soggetti interessati sono invitati a scaricare, utilizzare, condividere e adattare queste risorse per l'educazione alla democrazia, l'apprendimento interculturale e la partecipazione giovanile.

Quando si utilizzano o si condividono i materiali, si prega di citare il progetto WAVE II e il cofinanziamento dell'Unione europea attraverso Erasmus+.

Risultati del progetto:

www.wave4youthwork.eu

I materiali sono disponibili anche sulla piattaforma Erasmus+ Project Results Platform e sui siti web delle organizzazioni partner.

Attribuzione consigliata:

«Basato su materiali sviluppati nell'ambito del progetto Erasmus+ WAVE II – What about Democracy Education, Participation and the Transfer of European Values in the Context of Intercultural Youth Social Work (2024-1-DE04-KA220-YOU-000255357), cofinanziato dall'Unione europea.»