



Co-funded by
the European Union



EUth Compass

E-toolkit con buone pratiche e strumenti utili



Introduzione

Questo manuale è il risultato di una collaborazione biennale tra cinque ONG europee, sostenuta dal programma Erasmus+ (12/2023 – 12/2025). L'obiettivo comune alla base del progetto è stato quello di condividere esperienze di lavoro con i giovani, sviluppare le competenze di cittadinanza attiva delle nuove generazioni e rafforzare i valori democratici in tutta Europa. In questa guida metodologica abbiamo raccolto le lezioni più preziose apprese durante il progetto: qui condividiamo ciò che può essere utile a te, alla tua organizzazione e ai tuoi giovani anche oltre la fine del nostro percorso.

Cosa troverai nel manuale

1. **Buone pratiche** tratte dal nostro lavoro – strumenti efficaci per coinvolgere i giovani nella vita civica.
2. **Scenari di attività** provenienti da **Youth Bridge** (scambi internazionali) e **Youth Voice** (laboratori realizzati in ciascun Paese partecipante), che rafforzano la leadership, la cittadinanza attiva e mettono i giovani in contatto con attivisti e politici.
3. **Raccomandazioni** dai giovani che hanno co-progettato e testato le attività.
4. **Suggerimenti pratici** su come adattare le nostre esperienze al tuo contesto. Il manuale include strumenti digitali che i giovani comunicatori digitali possono usare per raggiungere il pubblico o interagire con i decisori politici.

Come usare la guida

A pagina 5 trovi una panoramica delle attività suddivise per tematiche. I temi principali sono sei e corrispondono agli argomenti chiave trattati nel progetto:

- Partecipazione civica
- Democrazia e diritti umani
- Competenze digitali
- Unione Europea
- Identità e rispetto
- Media e pensiero critico

Nella stessa tabella troverai indicata anche la durata di ciascuna attività proposta, che può variare da 30 minuti fino a un massimo di 2 giorni di tempo. I singoli capitoli del manuale offrono maggiori dettagli sull'implementazione delle attività: la dimensione del gruppo e la fascia d'età consigliata, i materiali necessari, e se l'attività è più adatta a uno spazio chiuso o all'aperto.

Segue poi una descrizione dettagliata dell'attività, che si conclude con una proposta di riflessione, consigli pratici e – dove presenti – allegati utili (schede, riferimenti, materiali di supporto).

Il nostro invito

Per noi questa guida non è solo un punto di arrivo, ma la prima tappa di un percorso più lungo: è un invito a continuare a lavorare insieme per una partecipazione giovanile reale e significativa in tutta Europa, dove le voci dei giovani vengono ascoltate e rese partecipi della costruzione del nostro futuro comune.

Sui Partner



Agora Central Europe (Agora CE) è un'associazione civica fondata nel 1998 con l'obiettivo di promuovere la democrazia. La sua missione è quella di stimolare l'interesse dei cittadini per la cosa pubblica, orientare le giovani generazioni verso atteggiamenti civici attivi e migliorare la comunicazione e la cooperazione tra cittadini e amministrazioni locali. L'obiettivo di Agorà è quello di aumentare il livello della cultura politica e dell'impegno civico nella Repubblica Ceca e oltre.

Le principali attività di Agorà sono progetti partecipativi volti a migliorare il processo decisionale a livello locale e attività educative rivolte ai giovani nella Repubblica Ceca e all'estero. Dal 2001, Agorà CE si concentra in particolare sul lavoro con i giovani.



Association Euni Partners è un'organizzazione non governativa con sede in Bulgaria, attiva principalmente nei settori dell'istruzione e della formazione, dell'inclusione sociale delle persone appartenenti a gruppi vulnerabili e dello sviluppo sostenibile.

Euni Partners conta oltre 80 membri provenienti da diversi ambiti professionali, tra cui il mondo accademico, quello della formazione, i media e le nuove tecnologie, il settore imprenditoriale e le ONG. È membro del Consiglio Regionale per l'Apprendimento Permanente, dove partecipa ai processi decisionali nel campo dell'educazione e agisce come ambasciatore dell'apprendimento permanente (LLL – Lifelong Learning). Euni Partners è anche membro del Consiglio Regionale per la Cooperazione sulle Politiche Etniche e di Integrazione, dove contribuisce allo sviluppo della strategia regionale per l'integrazione e partecipa a gruppi di lavoro sull'inclusione tramite l'educazione, gli scambi interculturali e la mediazione sociale.



L'Associazione per lo Sviluppo del Lavoro Volontario di Novo Mesto (Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto) è un'organizzazione non governativa e umanitaria slovena che opera nell'interesse pubblico nei settori dell'assistenza sociale, della gioventù e della cultura. La sua missione è contribuire a una società più inclusiva e aperta per tutti. I due programmi principali dell'organizzazione riguardano l'inclusione dei gruppi socialmente esclusi e la promozione dello sviluppo delle ONG e del dialogo civile. Le attività all'interno di questi programmi si svolgono grazie al lavoro professionale e volontario. L'associazione promuove i valori della solidarietà, della tolleranza, del volontariato, di uno stile di vita attivo, del rispetto per l'ambiente, della consapevolezza civica, del dialogo interculturale e della partecipazione dei cittadini.



European Expression (Evropaiki Ekfrasi) è un think tank greco attivo da 35 anni. Ekfrasi ha organizzato eventi di dialogo pubblico e portato avanti azioni di attivismo per un'Europa unita, coordinando per 28 anni la pubblicazione della propria rivista (102 numeri). Porta avanti iniziative politiche per promuovere l'idea europea, l'unità mondiale, la difesa dei diritti dei cittadini europei, la protezione dei gruppi vulnerabili, il volontariato e il terzo settore, la tutela dell'ambiente, la lotta alla crisi climatica, lo sviluppo sostenibile, l'occupazione e la modernizzazione della società e dell'economia. Negli ultimi anni, Ekfrasi ha partecipato all'integrazione di giovani immigrati e rifugiati minorenni nella società greca. Recentemente ha assunto la gestione di un'unità di riabilitazione psicosociale per persone con disturbi dello spettro autistico, contribuendo così anche alla promozione della salute mentale.



Il Movimento Europeo Italia – CIME, fondato nel 1948 e ricostituito nel 1956 come sezione italiana del Mouvement Européen, rappresenta le forze democratiche, i partiti, i sindacati e le associazioni impegnate per l'unità europea. Tale unità si ispira allo spirito del Manifesto di Ventotene: una federazione di Stati europei democratici, uniti da pari diritti e responsabilità. Il Movimento considera l'attuale struttura istituzionale dell'UE – di cui l'unione economica e monetaria ha rappresentato la prima importante tappa – come il nucleo della futura federazione. Lavora per l'allargamento dell'UE, per una maggiore integrazione tra gli Stati membri, per l'evoluzione democratica delle istituzioni e per un contributo attivo dell'Unione alla promozione di un ordine internazionale fondato sulla pace. A tal fine, coordina i membri, elabora proposte, fa attività di advocacy e lobbying presso il Parlamento, il Governo nazionale e le istituzioni internazionali, attraverso il Movimento Europeo Internazionale (MEI).

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Sommario

Partecipazione civica 01

- Video Voice** 07
2 ore | AGORA CE (Repubblica Ceca)
- Gli studenti creano la città** 11
3-4 ore | AGORA CE (Repubblica Ceca)
- Simulazione di una riunione del Consiglio comunale** 16
2 giorni | AGORA CE (Repubblica Ceca)

Competenze digitali 03

- Video Voice** 41
2 ore | AGORA CE (Repubblica Ceca)
- Cos'è e Perché la Democrazia?** 45
20 min. | DRPDNM (Slovenia)

Identità e rispetto 05

- Safe Space Building** 73
30 min. | CIME (Italia)
- Scultura dell'oppressione** 75
2 ore | EUNI (Bulgaria)
- Trovami se ci riesci!** 77
2 ore | EVROPAIKI EKFRASI (Grecia)

Democrazia e diritti umani 02

- Cos'è e Perché la Democrazia?** 28
20 min. | DRPDNM (Slovenia)
- Linea di pensiero** 32
30-45 min. | DRPDNM (Slovenia)
- Diritti umani e Leadership** 34
1 giorno | DRPDNM (Slovenia)

Unione Europea 04

- L.I.E.? Living in Europe – Vivere in Europa** 50
1 ora | EVROPAIKI EKFRASI (Grecia)
- Trovami se ci riesci!** 53
2 ore | AGORA CE (Repubblica Ceca)
- RescEU Escape Room** 61
2-4 ore | CIME (Italia)
- Europa: Essere o non essere** 65
3-4 ore | EVROPAIKI EKFRASI (Grecia)

Media e pensiero critico 06

- Laboratorio sul pensiero critico** 86
2 giorni | EUNI (Bulgaria)
- Diritti umani e Leadership** 89
1 giorno | DRPDNM (Slovenia)
- Fake Hunting** 95
4-6 ore | CIME (Italia)

01

Partecipazione civica

NOME DELL'ATTIVITÀ**Video Voice****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Le competenze digitali e comunicative incoraggiano l'interesse per le questioni pubbliche, le capacità di dibattito, l'autonomia e la creatività.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Registrare brevi video è un'attività naturale per i giovani. Video Voice è un metodo progettato per motivare gli studenti a riflettere sulle questioni che percepiscono intorno a loro e su argomenti che li interessano e li preoccupano ma che non sono valorizzati nel dibattito pubblico. I ragazzi sviluppano le loro idee in brevi video che possono servire come messaggi, ad esempio, a politici, dirigenti scolastici, coetanei, ecc.

**DURATA**

2 ore

**PARTECIPANTI**

Illimitato

**ETÀ**

13-20

**MATERIALI NECESSARI**

Telefono cellulare, grandi fogli bianchi di carta, pennarelli colorati.

**LUOGO**

L'attività può essere svolta al chiuso, all'aperto o in una combinazione dei due spazi.

**ISTRUZIONI**

Introduzione: Rifletti su quali temi siano importanti per te come giovane e su quali problemi ti trovi ad affrontare. Che cosa vorresti dire ai politici e ai vertici decisionali, al pubblico, alla dirigenza scolastica o ai tuoi coetanei?

1. Definire regole sicure: Nessuno è obbligato ad apparire nel video se non lo desidera. La presentazione del video alla classe o la sua condivisione online o sui social media è facoltativa.
2. Dividi i partecipanti in gruppi da 4-5 persone. A ogni gruppo va consegnata la scheda "Video Voice". La scheda è una guida per aiutare i partecipanti a riflettere sui temi che li interessano. Non è obbligatorio compilarla.
3. Ogni gruppo ha il compito di realizzare un video seguendo le indicazioni sopra riportate. La lunghezza consigliata del video è di 60-90 secondi, ma non è un requisito obbligatorio.
4. I video possono essere realizzati in qualsiasi formato. I partecipanti possono usare carta e pennarelli per illustrazioni e slogan. Possono registrare una breve scenetta, un dibattito, un'intervista, ecc.
5. La preparazione, la registrazione e il montaggio richiedono almeno 60 minuti.
6. Alla fine, i video possono essere guardati insieme, a condizione che i partecipanti e i creatori del video siano d'accordo.



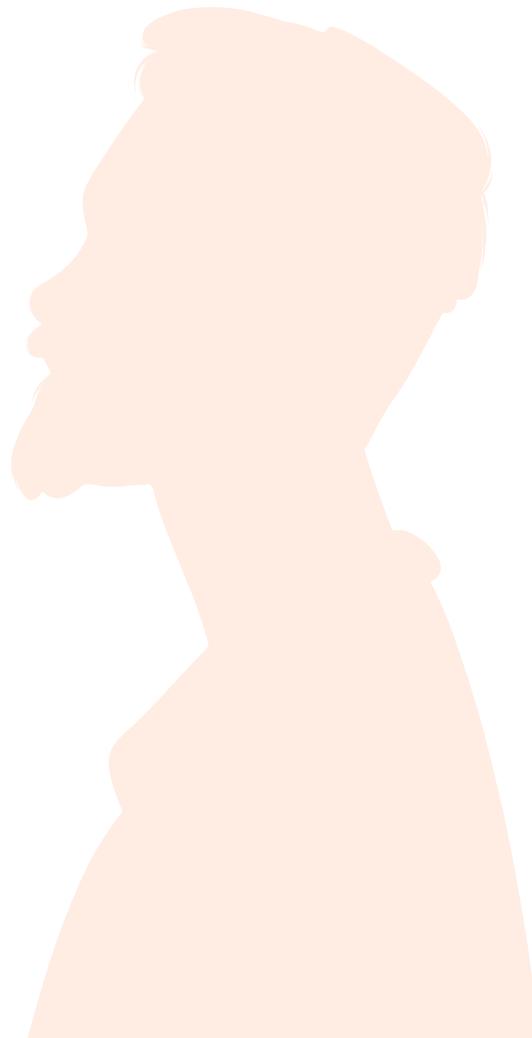
RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Siediti in cerchio con i partecipanti. Chiedi loro come si sono sentiti durante l'attività, quali impressioni hanno avuto e come hanno lavorato insieme nel gruppo. Domanda come hanno trovato il loro tema e come hanno realizzato il video. Il tempo a disposizione è stato sufficiente? Hanno scoperto qualcosa di nuovo durante l'attività? Ci sono altri temi che vorrebbero esplorare?



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

- Video voice è un'attività molto efficace per motivare i giovani a riflettere su temi e questioni che li interessano o li riguardano.
- L'attività è adatta anche ai partecipanti più passivi, che non amano parlare in pubblico e che solitamente non partecipano ai dibattiti.
- Non limitare troppo i partecipanti né dare istruzioni eccessive: in genere sono molto creativi e autonomi.
- Assicurati di creare uno spazio sicuro prima dell'attività e concorda con loro le regole per la pubblicazione dei video.
- È importante che i partecipanti abbiano a disposizione spazi adeguati (ad esempio un'aula, una sala, un corridoio scolastico, una biblioteca, ecc.). Una sola stanza non è sufficiente per ospitare tutti i gruppi. Possono anche lavorare all'aperto.
- Assicurati di avere la possibilità di guardare insieme i video in un secondo momento, ad esempio utilizzando un proiettore.
- I partecipanti possono condividere i video con te via email, WhatsApp o Instagram.





ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Pensate a un problema o a un argomento che vi preoccupa o vi interessa.

Poi realizzate un video sulla questione.

Registrate un breve messaggio per le persone responsabili della questione (politici, funzionari, dirigenti scolastici, ecc.). Potete svilupparlo sotto forma di scenetta, intervista, slogan, ecc.

1. Qual è il problema?

Descrivete brevemente cosa vi preoccupa, cosa pensate che non funzioni o cosa potrebbe essere migliorato.

Esempi: Non ci sono piste ciclabili sicure nel centro della città, il che ci costringe a pedalare sulla strada mentre gli automobilisti ci suonano il clacson / L'UE sta discutendo sul divieto dei motori a benzina: cosa comporterebbe questo divieto per gli automobilisti italiani?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Come è nato questo problema?

Cercate di pensare al motivo per cui esiste questo problema e alle cause che lo hanno generato.

Esempi: Le piste ciclabili nelle città non sono una priorità, perché in passato il trasporto urbano si basava principalmente sulle automobili / L'UE vuole ridurre le emissioni, ma l'Italia è un Paese in cui molte persone utilizzano ancora auto con motore a combustione, spesso vecchie, e non tutti possono permettersi di passare a veicoli elettrici o ibridi.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Cosa si otterrebbe cambiando questo aspetto?

Ogni problema è anche un'occasione per cambiare le cose in meglio! Quali sarebbero i vantaggi di risolvere questo problema?

Esempio: Piste ciclabili sicure provocherebbero meno incidenti e un incremento delle persone che vanno in bicicletta invece di guidare / Un sostegno più forte alle auto elettriche potrebbe significare trasporti pubblici più economici e aria più pulita nelle città.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Cosa e chi può aiutare a risolvere il problema?

Cercate di definire cosa sarebbe necessario fare per risolvere il problema e chi dovrebbe essere coinvolto nello sviluppo di una soluzione.

Esempio: Creare una petizione per chiedere nuove piste ciclabili e contattare i consigli comunali, i club di ciclismo e il pubblico / Involgersi con lo Stato, le case automobilistiche e le aziende che costruiscono le stazioni di ricarica.

.....
.....
.....
.....

NOME DELL'ATTIVITÀ**Gli studenti creano la città****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Valori democratici, partecipazione civica, bilancio partecipativo, lavoro di gruppo, capacità di dibattito

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Questa attività è pensata per studenti dai 14 ai 19 anni e si concentra sull'introduzione dei principi della democrazia partecipativa e dell'amministrazione locale. Il workshop dura circa 4 ore e comprende varie attività in cui gli studenti imparano a impegnarsi attivamente nella loro comunità attraverso il bilancio partecipativo.

Gli studenti lavorano in gruppi per elaborare idee per progetti che potrebbero migliorare la loro città. I loro progetti vengono poi discussi con i rappresentanti del governo locale (facoltativo).

L'obiettivo è ispirare i giovani a migliorare l'ambiente circostante proponendo cambiamenti pratici che rientrino nel bilancio partecipativo della città o della scuola.

**DURATA**

3-4 ore

**PARTECIPANTI**

20-30

**ETÀ**

14-19

**MATERIALI NECESSARI**

Lavagna a fogli mobili con cartelloni bianchi, foglietti adesivi, penne, pennarelli, matite colorate e moduli per la proposta di progetti (possono essere progettati in base ai requisiti della scuola o dell'amministrazione locale).

**LUOGO**

Al chiuso, all'aperto, a scuola, località informale

**ISTRUZIONI****Introduzione (10 min):**

- Introduzione: Facilitatori, enti finanziatori, rappresentanti della città/comune.
- Motivazione e agenda – cosa succederà oggi e perché è importante.
- Presentazione degli studenti e delle studentesse partecipanti.
- L'obiettivo è creare un'atmosfera collaborativa e accogliente.
- Adattare lo spazio: spostare i tavoli e disporre le sedie in cerchio – tutti e tutte devono sedersi insieme all'interno del cerchio.

1. Attività nel cerchio (15 min): Presentazioni

- Ognuno (partecipanti e facilitatori) dice il proprio nome, si descrive in tre parole e condivide qualcosa di inaspettato su di sé.

2. Attività nel cerchio (5-10 min): Approvazione democratica delle regole del workshop

- Durante il workshop ci saranno lavori di gruppo e molte discussioni... quindi decidiamo insieme le regole da seguire.
- I facilitatori chiedono al gruppo quali regole dovrebbero essere rispettate (es. non interrompere, rispettare le opinioni altrui, ecc.).
- I facilitatori scrivono tutte le proposte su un foglio grande e possono aggiungere alcune regole pratiche (es. è possibile mangiare o bere quando se ne ha bisogno, purché non si disturbi l'attività).
- Una volta raccolte tutte le regole, si chiede ai partecipanti di approvarle per alzata di mano e si possono aggiungere ulteriori regole se necessario. Le regole restano visibili per tutta la durata del workshop, appese al muro o alla lavagna.

3. Attività nel cerchio (5-10 min): Cittadini attivi

- Ogni partecipante scrive su un post-it cosa fa o come si comporta un cittadino attivo.
- Breve momento di condivisione: i partecipanti leggono ciò che hanno scritto e attaccano i loro post-it su un grande foglio comune.

4. Attività (5-10 min): Domande di riscaldamento sulla partecipazione giovanile

- L'obiettivo è stimolare una riflessione sulla partecipazione dei giovani alla vita civica.
- Spiegare ai partecipanti che verranno poste 2-3 domande: in base alla loro risposta, si posizioneranno in parti diverse della stanza (es. a sinistra se sono d'accordo, al centro se sono neutrali, a destra se sono in disaccordo).
- Dopo ogni domanda e spostamento, chiedere ai gruppi di spiegare perché hanno scelto quella posizione.

Esempi di domande:

- Pensi che i giovani siano attivi nella nostra società?
- Ti consideri un cittadino attivo?
- I giovani sono sostenuti nel diventare cittadini attivi?

È possibile aggiungere altre domande secondo il contesto.

PARTE 2

1. Attività (15 min): Strumenti di partecipazione civica (non solo a livello locale)

- L'obiettivo è mostrare ai giovani come possono essere coinvolti nella propria comunità e avere un impatto reale.
- Iniziare chiedendo come agirebbero per cambiare qualcosa nella loro comunità, ad es. costruendo un parco giochi.
- Dopo alcune risposte e una breve discussione, distribuire delle carte con esempi di strumenti di partecipazione civica. Spargile sul pavimento e lascia che i partecipanti le osservino liberamente (5 min).

- In seguito, chiedere a ciascun partecipante di posizionarsi accanto allo strumento di partecipazione che personalmente userebbe. I gruppi si formeranno naturalmente intorno agli strumenti, e si potrà chiedere come userebbero quello strumento e per quale scopo.

Elenco di strumenti di partecipazione civica:

- Partecipazione alla vita comunale (assemblee pubbliche, bilancio partecipativo)
- Manifestazioni
- Presentazione di proposte o reclami alle autorità
- Campagne per una causa
- Adesione a un'associazione civica
- Organizzazioni giovanili dei partiti politici
- Partecipazione a una seduta del consiglio comunale
- Utilizzo della legge sulla libertà d'informazione
- Proposta e firma di una petizione
- Scrittura di una lettera aperta (online/offline)
- Ricerca di finanziamenti per un progetto
- Piattaforme di informazione o iniziative sui social media
- Volontariato
- Scrittura di articoli d'opinione
- Parlamenti studenteschi / club di dibattito
- Organizzazione di un evento

2. Attività (30 min): Percezione del proprio comune (punti di forza, criticità, elementi mancanti)

- L'obiettivo è far emergere possibili idee per proposte da inserire in un bilancio partecipativo.
- Dividere i partecipanti in gruppi più piccoli (max. 5-6 persone) e spiegare che ora lavoreranno in autonomia. Se necessario, chiarire come funziona il lavoro di gruppo: tutti devono partecipare, ognuno può avere un ruolo (uno prende appunti, un altro presenta, ecc.).
- A ciascun gruppo viene consegnato un grande foglio (preferibilmente da blocco a fogli mobili) da dividere in tre colonne, dove annoteranno la loro percezione del comune:
 - Aspetti positivi / Aspetti negativi / Cosa manca
- I partecipanti hanno 10 minuti per fare un brainstorming su tutto ciò che viene loro in mente rispetto al proprio comune.
- Successivamente, i gruppi presentano quanto hanno scritto e discutono tra loro (es. partendo dagli aspetti positivi della città – ogni gruppo condivide un punto, poi passa la parola al successivo, evitando ripetizioni).
- Al termine dell'attività, esporre in modo ben visibile i fogli realizzati dai gruppi (es. usando pasta adesiva tipo "Patafix") così che rimangano consultabili anche durante le attività successive.

PAUSA

PARTE 3

1. Attività (15 min): Brainstorming e selezione delle idee per il bilancio partecipativo

- A questo punto, dividere di nuovo i partecipanti in gruppi (massimo 5-6 membri per gruppo). I gruppi possono essere gli stessi della precedente attività "Percezione del proprio comune (pro / contro / cosa manca)".
- Fornire a ciascun gruppo un cartellone bianco e spiegare che lo utilizzeranno per sviluppare la loro proposta progettuale per il bilancio partecipativo, su cui lavoreranno durante il resto del workshop.
- Mettere a disposizione diversi strumenti per scrivere e disegnare (pennarelli, penne, matite colorate ecc.) e incoraggiare i partecipanti ad essere creativi, senza porsi limiti.
- È il momento di assegnare il primo compito: ogni gruppo deve proporre un tema per il proprio progetto di bilancio partecipativo. È importante che sappiano che devono prima discutere insieme (nessuna idea è sbagliata) e successivamente selezionare o votare internamente quale tema sviluppare.

2. Attività (30 min): Completamento delle proposte

- Fornire ai gruppi i moduli cartacei per la presentazione dei progetti di bilancio partecipativo, oppure dar loro una struttura da seguire, ad esempio: nome del progetto, descrizione del progetto, beneficio per il comune o per la scuola, costo stimato, localizzazione, immagini o schizzi.
- Usando questa struttura, i gruppi lavoreranno nuovamente in modo autonomo sul proprio tema, sul grande foglio da lavagna a fogli mobili ricevuto nell'attività precedente.

Nota: Durante il lavoro di gruppo, i formatori visitano i gruppi e si confrontano con loro sulle idee emerse. Se necessario, dovrebbero guidare i gruppi delicatamente nella giusta direzione.

3. Attività (25 min): Presentazione delle proposte progettuali

- L'obiettivo è presentare tutte le proposte.
- Ogni gruppo presenta la propria idea, mentre gli altri partecipanti costituiscono il pubblico.
- Il pubblico (partecipanti, formatori, rappresentanti politici, ecc.) può porre domande di approfondimento.
- Ogni gruppo presenta:
- La propria idea
- Perché è importante e in che modo aiuterà la città / il comune

4. Conclusione (5-10 min)

- Incoraggiare i partecipanti a presentare concretamente le loro proposte all'amministrazione comunale e a promuoverle durante la fase di voto.
- Feedback: ogni partecipante scrive cosa si porta a casa dal laboratorio, insieme ad eventuali altri commenti, su un post-it (oppure compilando un breve questionario tramite QR code).
- Ringraziamenti e saluti finali.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

- Cosa hai imparato sull'essere un cittadino attivo?
- Come puoi applicare questi strumenti nella tua comunità?
- Quale strumento di partecipazione ti è sembrato più efficace, e perché?
- Quali ostacoli potresti incontrare nell'implementare il tuo progetto, e come potresti affrontarli?



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

- Si suggerisce di proporre il più possibile lavori di gruppo, discussioni e attività simili, evitando lezioni frontali troppo lunghe.
- È possibile svolgere anche solo la prima parte del workshop.
- Rappresentanti della città o insegnanti possono essere presenti durante il workshop. Possono discutere con gli studenti delle loro proposte.
- Tuttavia, è importante assicurarsi che gli adulti non parlino troppo a lungo, non cerchino di imporre le proprie opinioni agli studenti e non scoraggino la partecipazione degli studenti.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Simulazione di una riunione del Consiglio comunale****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Valori democratici, partecipazione civica, bilancio partecipativo, lavoro di gruppo, capacità di dibattito

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Questo laboratorio si concentra sull'introduzione della democrazia partecipativa e sulla capacità degli studenti di diventare cittadini attivi nelle loro comunità locali. Inizia con una panoramica sulla democrazia, incoraggiando gli studenti a riflettere sulle sfide e le opportunità che percepiscono all'interno della loro città. I partecipanti si impegnano in discussioni e attività interattive, imparando a conoscere la divisione dei poteri e il funzionamento dell'amministrazione locale. Nella seconda parte, gli studenti sviluppano le proprie proposte di bilancio partecipativo con la guida dei facilitatori e dei rappresentanti della città. Gli studenti presentano le loro idee a un rappresentante politico e ricevono un feedback, stimolando l'impegno civico e le capacità di risoluzione dei problemi. Alla fine del laboratorio, gli studenti sono incoraggiati a presentare e promuovere proposte per la propria comunità.

**DURATA**

2 giorni – 5+7 ore

**PARTECIPANTI**

25-30

**ETÀ**

13-19

**MATERIALI NECESSARI**

3 blocchi di carta per lavagna a fogli mobili, matite colorate, pennarelli colorati, pennarelli indelebili, penne, adesivi bianchi/etichette adesive (circa 40), post-it di vari colori, pezzetti di carta rossa e verde per le attività di feedback (in gran quantità), forbici, nastro adesivo, pasta adesiva riutilizzabile (tipo "Patafix"), adesivi rotondi rossi/verdi (in quantità sufficiente), circa 200 fogli bianchi di carta.

**LUOGO**

Al chiuso, a scuola, nella sala del municipio.



ISTRUZIONI

Preparazione:

La simulazione di una riunione del Consiglio comunale richiede una preparazione anticipata: il team di formatori che condurrà il laboratorio deve riunirsi in anticipo, preparare gli strumenti, studiare le informazioni sulla città in cui si implementa l'attività e sulla simulazione e dividersi i ruoli.

Studio preliminare: ottenere una panoramica della politica comunale locale

- Fare ricerca sulla composizione del Consiglio comunale e dell'amministrazione cittadina (conoscere i partiti, il nome del sindaco, ecc.)
- Se possibile, informarsi su:
 - Vita civica della città (associazioni importanti e loro attività, eventi pubblici, ecc.)
 - Questioni importanti su cui si discute in città.

Giorno 1 (5 ore - circa 8:00 - 13:00)

Preparazione:

- Disporre le sedie in cerchio
- Attaccare i primi poster alla parete/lavagna
- Chiedere agli studenti di preparare i cartellini con il proprio nome (ad es. scrivere il proprio nome su adesivi bianchi o etichette adesive)
- Ottenere il consenso degli studenti ad essere fotografati

Inizio della simulazione e introduzione (circa 30 min)

Premessa: "Non vediamo l'ora di trascorrere i prossimi due giorni insieme. Vorremmo darvi il coraggio e l'aspirazione di impegnarvi nella vita pubblica e di contribuire allo sviluppo del vostro quartiere. Sappiamo che l'interesse e la voglia di impegnarsi non sono sufficienti: servono anche conoscenze e competenze. In questo workshop imparerete alcune informazioni di base sulla politica municipale locale e su come potete impegnarvi attivamente. Imparerete anche a formulare e presentare le vostre opinioni e proposte e ad argomentare e discutere in modo costruttivo con gli altri per raggiungere un consenso. Conoscerete anche alcuni veri rappresentanti comunali, cosa che potrebbe tornarvi utile in futuro e, per un breve periodo, sarete nei panni delle persone - i nostri rappresentanti - che hanno il potere di cambiare le cose in meglio".

Presentazione dei relatori e di eventuali ospiti, dell'organizzazione e degli studenti:

- **Giro di presentazioni.** Tutti, compresi i formatori, dicono il loro nome e almeno una cosa su di loro (ad esempio, sono interessati alla politica, leggono i giornali, ecc.)
- **Presentazione del programma del laboratorio, compresa la simulazione di una riunione del consiglio comunale, i suoi obiettivi, come si svolgerà e chi parteciperà** (il coordinatore ha scritto tutto su una lavagna a fogli mobili in anticipo)
- **Giorno 1:** nozioni di base sulla politica comunale, modi per essere coinvolti nella vita civica, dibattito sui problemi della città percepiti da voi e dagli studenti (o visita a una vera riunione del Consiglio)

- **Giorno 2:** Breve riepilogo di come funziona una vera riunione del Consiglio comunale, preparazione della riunione simulata (suddivisione in partiti, preparazione di mozioni e domande cooperando con i veri consiglieri); simulazione della riunione del Consiglio comunale (pubblica, guidata da un funzionario del Comune)
- **Obiettivo:** Guidare gli studenti dalla teoria su come funzionano le cose nella politica comunale alla pratica, facendo loro sperimentare attivamente come influenzare la politica comunale e gli eventi della città

Definizione delle regole (circa 10 min)

- **È stata preparata in anticipo una lavagna a fogli mobili intitolata „Regole del workshop“**
- **Invitare gli studenti a** “ideare le regole che tutti noi seguiremo nei giorni a venire”.
- **Se gli studenti non le trovano stimolanti, i docenti possono aggiungere ad es:**
 - È consentito mangiare e bere
 - Usare i cellulari preferibilmente solo durante le pause o se necessario durante un'attività specifica
 - Ascoltare quando gli altri parlano, non polemizzare, lasciare che le persone parlino, rispettarsi a vicenda
 - Fare delle pause
 - Non sminuire le opinioni degli altri e non avere paura di esprimere la propria opinione
 - Non litigare solo per il gusto di farlo
- **Valutazione: riassunto delle regole, votazione di ogni regola per alzata di mano** (o apposizione di adesivi rossi/verdi accanto a ogni regola) per rendere davvero l'accettazione delle regole una decisione condivisa - questo è il primo momento di partecipazione attiva - e alla fine chiedere il rispetto delle regole decise.

Cartelloni (circa 40 min)

- **Appendere 3 cartelloni alla parete:** 'Cosa significa per me la democrazia', 'Mappa della città', 'Cosa mi piace/non mi piace della città'.
- **Istruzioni:** presentare ogni poster, dividere gli studenti in 3 gruppi e invitarli a lavorare autonomamente nei loro gruppi (i membri del gruppo scrivono tutto ciò che viene loro in mente, usano gli adesivi colorati per valutare se sono d'accordo o meno con ogni affermazione; nel cartellone della mappa, annotano se hanno impressioni positive o negative di determinati luoghi). I gruppi si alternano sui cartelloni, lavorando su ciascuno per circa 7 minuti.
- **Valutazione dei poster:**
 - "Cosa significa per me la democrazia": Il coordinatore esamina ogni affermazione, se del caso chiede chiarimenti al gruppo e risponde alle opinioni, ad esempio: nel caso di un'enfasi unilaterale sulla libertà, il coordinatore ricorda che la democrazia si basa anche sulla responsabilità (ad es. per rispondere all'opinione che la democrazia è corrotta e non funziona, facciamo notare che è nelle nostre mani cercare di cambiare tali condizioni – la politica comunale e la nostra città sono il livello più vicino a noi).
 - "Cosa mi piace/non mi piace della città" + "Mappa della città": Indagine preliminare su ciò che agli studenti piace della città e su ciò che percepiscono come problemi, in vista di un futuro dibattito. Valutare entrambi i cartelloni insieme. ATTENZIONE: la valutazione di questi due

poster tende ad andare per le lunghe, quindi assicuratevi di discutere con gli studenti solo alcuni dei punti più rilevanti. Questa sezione dovrebbe essere rapida.

Pausa (10 min)

Separazione dei poteri nello Stato (circa 10-15 minuti)

- **Premessa:** "Il laboratorio si concentrerà principalmente sulla politica locale nella città, ma è bene ricordare che la città è solo uno dei livelli di governo nello Stato. Per questo motivo, inizieremo osservando come è distribuito il potere all'interno dello Stato".
- **I formatori introducono il concetto di separazione dei poteri e chiedono se gli studenti ne hanno mai sentito parlare e, in caso affermativo, cosa ne pensano.** I formatori ascoltano le risposte e, se gli studenti non menzionano i concetti di potere legislativo, esecutivo e giudiziario, li presentano loro stessi.
- I formatori pongono delle domande e riassumono brevemente cosa significano le diverse componenti e livelli di potere. Si chiede quindi agli studenti: "In uno Stato democratico, perché il governo è diviso in tre poteri indipendenti?" e "Perché il potere è suddiviso anche su livelli territoriali?"

Esempi:

- Potere legislativo (Parlamento): approva le leggi, decide sul bilancio nazionale, dichiara lo stato di guerra, controlla il governo (es. interrogazioni parlamentari, mozioni di sfiducia).
- Potere esecutivo (Governo, Presidente, ministeri e uffici): emette regolamenti e decreti, garantisce la sicurezza interna ed esterna dello Stato, gestisce l'amministrazione di istruzione, sanità, trasporti, ecc. Il Presidente firma le leggi e nomina i membri del governo.
- Potere giudiziario (tribunali, Corte Suprema, Corte Costituzionale): emette sentenze e pene nei casi penali, risolve controversie civili (es. dispute di proprietà, divorzi), verifica la conformità delle leggi alla Costituzione (Corte Costituzionale), garantisce un processo equo e tutela i diritti dei cittadini.

Politica municipale – istituzioni e organismi – lavoro di gruppo (circa 40 minuti)

- **Gli studenti vengono divisi in 3-5 gruppi**, a seconda del numero totale di partecipanti.
- **Spiegazione del compito:** ogni gruppo lavorerà su un diverso organo politico municipale (**consiglio, giunta, sindaco, autorità comunale, bilancio**). Riceveranno cartelloni bianchi, pennarelli, cartoncini e una panoramica della politica municipale (preparata in anticipo). Il compito è quello di presentare le diverse istituzioni e il loro funzionamento in modo che chiunque possa capirle ("Immaginate che io non sappia nulla su come funziona la politica nel nostro paese e ho bisogno che qualcuno me lo spieghi..."). Dare agli studenti massimo 30 minuti per prepararsi.
- Durante il lavoro, i formatori supervisionano e offrono qualche consiglio se necessario.
- Ogni gruppo presenta a turno il proprio cartellone. Gli altri studenti fanno delle domande; se non toccano i seguenti punti, i formatori pongono queste domande:
 - **Rappresentanza:** Chi elegge questo organo? Per quanto tempo? Quali sono i suoi compiti e poteri? Il Consiglio può essere sciolto? Con quale frequenza si riunisce? Chi convoca e presiede le riunioni? Quando è presente il quorum?

- **Consiglio:** Cosa significa che il Consiglio è l'organo esecutivo del comune? A chi risponde? Può essere destituito? Da chi è eletto? Quando non è eletto? Chi lo compone? Quali sono le funzioni del Consiglio?
 - **Sindaco:** Quali sono i compiti del sindaco? Chi elegge il sindaco e il vicesindaco? Quali sono i compiti del vicesindaco?
 - **Autorità comunale:** È un organo eletto o no? Chi ne è a capo? Quali sono i suoi compiti?
 - **Gestione del comune:** Da dove provengono i fondi del comune? Cosa gestisce il comune? Può andare in debito? In cosa spende di più?
- Queste domande dovrebbero condurre alla comprensione della sequenza: Elettori – Rappresentanti della città – Consiglio comunale – Giunta comunale.
- Alla fine (o durante), i formatori mostrano e commentano un cartellone preparato in anticipo su Consiglio, giunta e amministrazione della città specifica:
- Consiglio: durata del mandato, numero dei membri, frequenza delle riunioni, numero di consiglieri eletti e partiti
 - Giunta: numero dei membri, frequenza delle riunioni, sindaco, vicesindaci, numero di incaricati per partito
 - Autorità comunale: numero dei dipartimenti, con alcuni elencati come esempio
 - Bilancio: importo totale

Pausa (20 min)

Visione della registrazione di una vera riunione del Consiglio (30 minuti)

- **Premessa:** "Come cittadino, posso partecipare alle riunioni del Consiglio per sapere cosa sta succedendo e anche per porre domande su ciò che mi interessa del Consiglio e della città. Per familiarizzare con il modo in cui si svolgono le riunioni e prepararci a domani, guarderemo ora un breve estratto da una riunione."
- **Distribuire agli studenti l'ordine del giorno della riunione.** Istruire gli studenti a osservare come l'ordine del giorno proceda secondo il piano stabilito e a cercare di completare le risposte sulla scheda di lavoro in base a ciò che vedono.
- 15 min – **Visione del video**
 - 10 min – **Dibattito e analisi della sessione**

Possibilità di coinvolgimento dei cittadini in una situazione ipotetica (circa 35 minuti)

- **Premessa:** "Ora analizziamo la politica comunale dal punto di vista dei cittadini, non dei politici. Perché nella pratica, per voi, questo è più importante."
- **Opzione 1 (Scuola secondaria): dividere gli studenti in 3-4 gruppi e assegnare loro un compito di lavoro autonomo** (ogni gruppo riceve un foglio che descrive una situazione specifica da risolvere come cittadini della città):
1. "Si vocifera che i consiglieri comunali vogliono creare un parcheggio su una grande parte della piazza storica della città. Originariamente era una bella area pedonale. Pare che la decisione definitiva verrà presa tra circa tre mesi. Immaginate di essere un gruppo di cittadini contrari alla proposta. Cosa fareste dal vostro punto di vista di cittadini? Cercate di trovare un accordo e formulate una strategia di azione. Quali azioni intraprendereste? In che ordine, e perché?"

2. "Si vocifera che i consiglieri vogliano approvare la costruzione di un altro supermercato in città, anche se ce ne sono già cinque. La questione dovrebbe essere discussa nella prossima riunione del consiglio."
3. "Si vocifera che i consiglieri non abbiano intenzione di costruire nuovi alloggi comunali, nonostante vi sia carenza di appartamenti e un bisogno crescente."
4. "Si vocifera che verrà costruita una discarica alla periferia della città, dove verranno scaricati i rifiuti dei comuni vicini. La decisione non è ancora stata presa, ma l'argomento è già stato sollevato in consiglio e i consiglieri si sono mostrati favorevoli."

I gruppi poi presentano le loro strategie. I formatori lasciano spazio alle domande da parte degli altri gruppi e alla discussione.

I formatori dovrebbero sottolineare alcuni punti nella valutazione delle strategie dei partecipanti:

- I cittadini dovrebbero iniziare con metodi concilianti e collaborativi, passando poi a metodi più conflittuali e coercitivi se necessario.
- I cittadini dovrebbero raccogliere quante più informazioni possibili sul problema.
- I cittadini dovrebbero cercare di capire cosa pensano gli altri abitanti, se sono interessati al problema, ecc.

Si possono fare anche esempi concreti, chiedere agli studenti se conoscono ONG presenti nella città, se hanno esperienze di volontariato, ecc. L'obiettivo è presentare le diverse possibilità di coinvolgimento dei cittadini in modo interessante (meglio se basato sulla situazione reale della città in questione).

Pausa (10 min)

Brainstorming e dibattito su problemi e tematiche della città (circa 20-40 minuti)

- Ogni studente riceve due post-it (o di più se necessario). Hanno 5 minuti per proporre due problemi o temi che ritengono più urgenti nella loro città. Possono anche scrivere suggerimenti di azioni o proposte positive.
- Gli studenti presentano ciò che hanno scritto:
 - Uno si alza, legge il problema/tema, attacca il post-it su un cartellone bianco predisposto e spiega più in dettaglio il tema.
 - I formatori chiedono se qualcun altro ha scritto lo stesso tema. In tal caso, i post-it vengono attaccati sullo stesso cartellone.
 - Segue un dibattito che mira a definire meglio il problema e a riflettere sulle possibili soluzioni.
- **ATTENZIONE:** Può essere presente un ospite per chiarire alcune informazioni, ecc.
- È utile lasciare i temi più urgenti alla fine del dibattito per discutere più temi possibili nel tempo disponibile (spesso questi includono convivenza con minoranze nazionali, migranti, sicurezza, ambiente o altri temi specifici localmente).

Conclusione e feedback

- **I formatori studiano l'ordine del giorno per il giorno successivo.** Se opportuno, possono suggerire agli studenti di pensare a vestirsi in modo diverso dal solito per interpretare il ruolo di rappresentanti.
- **Ogni studente riceve un foglietto rosso e uno verde.** "Sul verde scrivete tutto ciò che vi è piaciuto o che avete trovato interessante oggi nel laboratorio, e sul rosso ciò che non vi è piaciuto o vi ha sorpreso in modo negativo, ecc.". Possono anche scrivere un momento positivo e uno negativo che si portano via dall'esperienza.
- I foglietti vengono raccolti in un contenitore, un cappello, ecc. Se c'è tempo e gli studenti hanno voglia, i formatori possono estrarne alcuni, leggerli ad alta voce e commentarli con la classe. Altrimenti, i foglietti con i feedback restano a disposizione dei formatori.

Giorno 2 (4 + 2 ore, circa 8:00-12:00, 13:00-15:00)

Quiz di riscaldamento (20 min)

- In gruppi – riepilogo del giorno precedente
- Se non siete riusciti a coprire tutti gli argomenti del Giorno 1, potete saltare questa parte e completare invece i compiti del Giorno 1.

Presentazione del programma della mattinata (5 min)

- **Spiegazione del lavoro delle due ore successive:** l'intera mattinata sarà dedicata alla preparazione della simulazione della riunione del Consiglio comunale, che avrà luogo nel pomeriggio. (La simulazione sarà presieduta dal sindaco o dal vicesindaco. Gli studenti, nel ruolo di consiglieri, saranno suddivisi in partiti politici e presenteranno e difenderanno le proprie opinioni, ponendo domande alle guide della città su temi o problemi di loro interesse).

Durante la mattinata, lavoreranno con Consiglieri comunali o dipendenti del Comune. (È importante incoraggiare gli studenti a non lasciarsi intimidire dai consiglieri, ma a mostrarsi sicuri di sé e a difendere con convinzione le proprie proposte se i consiglieri cercano di dissuaderli).

➤ Selezione degli argomenti e divisione in partiti politici

- I formatori affiggono il cartellone "Temi e problemi nella mia città", creato durante la sessione di brainstorming del giorno precedente.
- Ogni persona dice ad alta voce uno o più argomenti che vorrebbe affrontare. I formatori li annotano e cercano di formare circa 4 o più gruppi di dimensioni simili durante la pausa successiva.
- Se non è possibile dividere gli studenti in base agli interessi per argomenti diversi, i formatori li dividono in gruppi arbitrari, che poi sceglieranno a quale tema dedicarsi.

Pausa (15 min)

Assegnazione del lavoro al partito politico e lavoro indipendente prima dell'arrivo dei rappresentanti (30 min)

- **Assegnazione dei compiti al gruppo – partito politico:** (I formatori spiegano prima tutto ciò che gli studenti dovranno fare, poi distribuiscono i moduli di lavoro, sottolineando che saranno a disposizione per fornire supporto in ogni fase.)

- Gli studenti scelgono il nome del loro partito, i nomi dei membri, le funzioni, ecc.
- Gli studenti preparano un documento dettagliato che descriva la loro proposta di soluzione al problema/tema scelto.

➤ **Invito al lavoro:** prima dell'arrivo dei rappresentanti, i gruppi devono scegliere un nome e iniziare a discutere il tema da affrontare (cercando di suggerire soluzioni potenziali).

➤ **I partiti lavorano in autonomia.**

Accoglienza e presentazione dei rappresentanti (10 min)

➤ **Informazioni per i rappresentanti:**

- Introduzione: 3 minuti, includendo nome, partito o movimento, area di attività.
- I gruppi di studenti presentano brevemente i temi su cui stanno lavorando e per cui prepareranno una proposta per la riunione del consiglio.
- Il loro ruolo: sono soprattutto consulenti, aiutano su aspetti tecnici, descrivono il problema più precisamente, stimano costi e fonti di finanziamento, ecc.
- Enfasi: Devono mettersi nei panni di un insegnante che aiuta gli studenti a precisare il problema e trovare soluzioni adatte. Non è questione di dire che non si può fare o che è già stato risolto, ma di accompagnarli nel capire come si può fare.
- Ogni rappresentante si unisce a un gruppo e lavora con esso.
- Se il sindaco è presente la mattina, illustrargli il suo ruolo nella conduzione della simulazione pomeridiana.

➤ **I rappresentanti si presentano e parlano dei loro compiti.** Uno dei formatori li guida su cosa dire e li invita, in anticipo, ad essere brevi.

- Che cosa fa un consigliere durante le riunioni? Cosa comporta questo ruolo? Ha un altro lavoro? Quanto tempo dedica alle questioni municipali? Ha una specializzazione? Cosa significa per lui/lei essere consigliere?

➤ **Gli studenti presentano i loro partiti politici e i temi scelti.**

➤ **I rappresentanti scelgono con quale partito lavorare.**

Lavoro nei partiti politici (circa 120 min)

➤ Gli studenti, con l'aiuto dei rappresentanti, sviluppano un progetto/proposta.

- Possono scrivere tutto al computer alla fine o durante il lavoro (portare una chiavetta USB in caso usino computer propri).

➤ **I formatori:**

- Supervisionano il lavoro, aiutano in caso di bisogno o se ci sono pochi rappresentanti.
- Propongono uno scambio ipotetico di argomentazioni con l'opposizione per preparare gli studenti a difendere la loro proposta.
- Organizzano la stampa/copia/affissione delle proposte dei partiti, affinché gli studenti possano riflettere sulle proposte altrui.
- Aiutano gli studenti a preparare risposte ragionate alle proposte altrui.
- Aiutano a definire ruoli specifici per ciascun partito: ad es. portavoce che presenteranno la mozione, porgeranno domande, illustreranno le altre posizioni del partito durante la simulazione del consiglio.

Preparazione delle interpellanze e delle risposte alle proposte degli altri partiti, video reportage (30-45 min)

- Raccolta delle proposte finali.
- Gli studenti scrivono l'interpellanza (tema, data, chi interroga e chi è interrogato, formulazione). Possono chiedere qualsiasi cosa sulla città.
- Preparano risposte alle proposte degli altri partiti – se sono d'accordo, in disaccordo o incerti, e quale domanda vorrebbero porre.
- Con un rappresentante o un formatore, realizzano un breve video in cui presentano il partito e la proposta. Il formatore recita il ruolo del giornalista e filma con il cellulare.

Conclusione della mattinata

- Assicurarsi che gli studenti sappiano dove e a che ora tornare dopo la pausa pranzo. Sottolineare anche l'orario di fine dell'evento.

Pausa pranzo

I formatori:

- Trascrivono e sistemanano le bozze di tutte le proposte, stampandole per tutti.
- Allestiscono la sala della simulazione: badge con il nome dei partiti, sistema di voto e microfoni (secondo le consuetudini locali), acqua, rinfreschi, materiali stampati per tutti, ecc.
- Preparano e stampano l'Ordine del Giorno della Simulazione del Consiglio Comunale.

Simulazione del consiglio comunale

Prima dell'inizio, i formatori rivedono le regole e i ruoli con gli studenti:

- Spiegano lo svolgimento: regole, riunione, breve pausa, consegna dei certificati, momento di feedback.
- Si rivede insieme l'ordine del giorno:
 - Approvazione dell'agenda; si possono proporre modifiche
 - Si discute una proposta per volta: il partito la presenta in modo dettagliato
 - Si apre la discussione: tutti possono intervenire e condividere opinioni precedentemente preparate sulle proposte degli altri partiti o idee che emergono spontaneamente.
- Un partito può prenotarsi per rispondere a domande o commenti
- I partiti possono proporre emendamenti o controproposte (anche alle loro stesse proposte, ad esempio se vedono che la proposta originale non passerebbe ma potrebbe potenzialmente passare se presentata con degli emendamenti)
 - a. Si vota, prima sugli emendamenti più recenti. Se approvati, non si vota sulle proposte precedenti.
 - b. Domande/Interpellanze alla fine – in ordine di presentazione; si può anche chiedere di proposte non preparate prima.
- Il sindaco presiede la seduta.
- Spiegazione dei materiali presenti nella stanza.

- Chiedere la parola, attendere di essere chiamati, parlare solo al microfono.
- Ricordarsi che i tempi sono limitati e che è importante essere concisi.
- Spiegare l'uso dei microfoni e del sistema di voto (se presenti).
- Incoraggiarli: Non abbiate paura!
- **I formatori illustrano al sindaco l'attività e le sue fasi e i passaggi.** Enfatizzare il fatto che non è necessario prendere una posizione politica o personale, ma che è importante lasciare spazio agli studenti, incoraggiarli ad essere attivi e direzionare le loro idee leggermente, solo se necessario.
- Anche altri consiglieri/dipendenti comunali possono commentare, ma **non devono promuovere un'agenda politica personale**, bensì stimolare la partecipazione degli studenti.
- **Apertura ufficiale** da parte di uno dei formatori: presenta l'organizzazione, riepiloga il workshop (soprattutto per il pubblico), ringrazia la scuola e il comune, ecc.
- **Durante la simulazione**, i formatori portano microfoni, prendono appunti, seguono i lavori per supportare eventuali controposte rapide se, ad esempio, uno dei consiglieri comunali si assenta.
- **Chiusura ufficiale:** un formatore annuncia una pausa di 5 minuti. Si consegnano i certificati ai partecipanti.

Valutazione finale della simulazione e del workshop

- I formatori possono chiedere se qualcuno degli studenti vuole scrivere un articolo sul progetto da pubblicare online o sulla stampa locale (anche in seguito, a discrezione dei formatori).
- **Breve momento di riflessione:**
 - Cosa hanno imparato? Che impressioni si portano via?
 - Formare un cerchio: ognuno condivide una parola o frase su ciò che porta con sé dal workshop (può riprendere quanto scritto sulla propria scheda).
- **Consegna dei certificati** – da parte dei formatori o del sindaco (i formatori compilano in anticipo gli attestati con i nomi dei partecipanti).
- **Discorso finale del sindaco**, ad es. sull'importanza delle idee degli studenti per l'amministrazione reale della città.
- **Parole conclusive dei formatori:** ringraziamenti a scuola e comune, promemoria agli studenti sul questionario di valutazione online che riceveranno via email.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

- Si consiglia di selezionare studenti realmente interessati, ad esempio rappresentanti del parlamento studentesco.
- Anticipare sia agli studenti che ai rappresentanti del comune i contenuti dell'attività.
- Il workshop dovrebbe essere condotto da **almeno tre facilitatori**.
- Non sottovalutare l'importanza di una **preparazione accurata**.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Da preparare in anticipo:

- Breve panoramica del funzionamento della politica locale/municipale – creare una scheda da distribuire.
- Cartellone con info su consiglio comunale, giunta e amministrazione della città ospitante.
- Ordine del giorno del consiglio comunale che guarderanno (in video) il primo giorno.
- Ordine del giorno della simulazione del consiglio del secondo giorno.

02

Democrazia e diritti umani

NOME DELL'ATTIVITÀ**Cos'è e Perché la Democrazia?****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Sostanza, evoluzione e importanza della democrazia

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L'obiettivo di questa attività è informare i giovani o altri partecipanti sulla democrazia e sui valori democratici dell'UE e renderli consapevoli della loro importanza nel mondo odierno.

L'attività consente ai partecipanti di mettere alla prova le loro conoscenze sulla democrazia e acquisire una percezione positiva della stessa.

**DURATA**

Circa 20 minuti

**PARTECIPANTI**

10+

**ETÀ**

16+

**MATERIALI NECESSARI**

“Mentimeter”, una piattaforma online che consente di effettuare presentazioni ed altro; i partecipanti devono disporre di telefoni cellulari.

**LUOGO**

Spazi interni

**ISTRUZIONI**

Il moderatore prepara in anticipo la presentazione su “Mentimeter” o una piattaforma simile, utilizzando le domande riportate negli allegati di questa attività o eventualmente creandone di nuove, a seconda dell'età dei partecipanti.

Le domande riportate negli allegati sono adatte a partecipanti di età compresa tra i 16 e i 25 anni.

Il moderatore introduce l'attività e invita i partecipanti a scansionare un codice QR che li indirizza a Mentimeter o a un'applicazione simile per quiz. Il moderatore inizia a leggere la storia. Ogni paragrafo della storia ha una domanda corrispondente in “pentametri” a cui i partecipanti devono rispondere. Dopo aver letto il paragrafo, il moderatore concede ai partecipanti il tempo necessario per rispondere alla domanda, valuta le risposte e fornisce la risposta corretta.

Le storie devono essere informative piuttosto che contenere dei giudizi.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Al termine dell'attività, il moderatore chiede ai partecipanti di valutare individualmente le loro conoscenze in materia di democrazia e li incoraggia a partecipare ad azioni democratiche per migliorare le loro competenze e attivarsi.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Si consiglia vivamente di lasciare "Mentimeter" aperto e di non mostrare ai partecipanti il processo in corso, ma solo i risultati finali di ciascuna domanda.

In questo modo i partecipanti non risponderanno alle domande basandosi sulle risposte della maggioranza, garantendo così risultati e risposte più accurate.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Il facilitatore guida i partecipanti attraverso la presentazione "Mentimeter" sulla storia della democrazia. Ogni paragrafo è strutturato in modo tale che i partecipanti possano riunirsi e ascoltare e poi, indipendentemente dalle loro conoscenze, provare a rispondere correttamente alla domanda posta su "Mentimeter".

Benvenuti! Oggi faremo un viaggio nell'affascinante mondo della democrazia. Si tratta di un sistema di governo che ha plasmato le nazioni, ispirato rivoluzioni e influenzato il modo in cui viviamo insieme nella società. Cominciamo riflettendo sul concetto di democrazia e su come è stato interpretato nel corso della storia.

Domanda n. 1. Chi ha pronunciato questa famosa frase? «La democrazia è il governo del popolo, dal popolo, per il popolo».

Qualcuno una volta parlò di un governo che avrebbe rappresentato e servito il popolo. Credeva che il potere non dovesse essere nelle mani di pochi, ma nei cuori e nelle menti delle persone. Le sue parole hanno risuonato nel corso della storia, ricordandoci che la democrazia è la voce del popolo che guida il proprio governo. Una delle sue citazioni più famose è diventata un simbolo del potere della democrazia. Queste parole sono state pronunciate da un uomo i cui scritti esprimevano un profondo impegno nei confronti dell'idea di democrazia. È interessante notare che la parola "democrazia" compare solo 137 volte nei suoi scritti raccolti. Ma per lui nessun'altra parola esprimeva la forma di governo più naturale, giusta e progressista. Una volta disse che nulla poteva essere «così chiaramente vero come la verità della democrazia». Ma questa verità non era universalmente accettata durante la sua vita, perché la democrazia ha una storia lunga e spesso controversa. Mentre lui la difendeva, l'idea di democrazia si era evoluta nel corso dei secoli e non era più sempre vista in modo positivo.

Domanda n. 2. Dove è stato usato per la prima volta il termine "democrazia"?

Il concetto di democrazia non è nato dall'oggi al domani. È emerso in una città nota per i suoi incredibili pensatori e filosofi. Nel V secolo a.C., i suoi abitanti crearono una forma di governo in cui i cittadini liberi partecipavano direttamente ai processi decisionali. Usavano il termine "demokratia", che significa "governo del popolo". All'epoca, questa idea – secondo cui il popolo governava al posto dei re o dei dittatori – era radicale. Si può dire che questo luogo sia stato un programma pilota di democrazia, iniziato nel VI secolo a.C. dopo che i cittadini comuni salvarono la loro città dall'occupazione delle forze spartane e misero il potere politico nelle mani del popolo. Tuttavia, molti pensatori, come lo storico Tucidide e il filosofo Platone, erano scettici riguardo al trasferimento del controllo della città al popolo, che spesso si comportava come una folla. Platone rifiutò di permettere ai suoi concittadini di perdonare l'esecuzione del suo maestro Socrate ed era convinto che molte persone "non hanno conoscenza dell'essere vero e non hanno nella mente modelli chiari di giustizia, bellezza e verità".

E oggi? Domanda n. 3. La democrazia è un valore su cui si fonda l'UE?

Dopo aver risposto alla domanda 3, leggi questo testo: "La democrazia è ancora una forza potente nel mondo moderno. Uno degli esempi più famosi è l'Unione europea (UE), un'unione politica ed economica unica nel suo genere che riunisce 27 paesi europei. Ma la democrazia nell'UE non è solo un bel concetto, è uno dei valori fondamentali su cui si basa l'intera Unione. Per l'UE, democrazia significa garantire che i cittadini abbiano voce in capitolo nelle decisioni che riguardano la loro vita, sia attraverso il voto, la rappresentanza o i diritti."

Domanda n. 4. La democrazia dell'UE è...

Se guardiamo all'UE, la democrazia non è solo un'idea astratta, ma è visibile ogni giorno nel modo in cui l'UE funziona. Ad esempio, ogni cittadino dell'UE ha il diritto di eleggere i propri rappresentanti al Parlamento europeo, che prende decisioni che riguardano milioni di persone. Questo sistema garantisce che l'UE rimanga responsabile nei confronti dei cittadini e delle loro esigenze. Il Parlamento europeo è la manifestazione più diretta della democrazia nell'UE, in quanto rappresenta la volontà comune dei cittadini di tutti gli Stati membri. Oltre alle elezioni, in quali altri modi si manifesta la democrazia dell'UE?

Stato di diritto e diritti umani: l'UE si fonda sullo Stato di diritto, il che significa che tutte le azioni e le decisioni devono rispettare le leggi e i quadri giuridici stabiliti. Ciò garantisce che tutti i cittadini siano trattati in modo equo e imparziale e che i diritti fondamentali siano tutelati. Tali diritti sono sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea e i cittadini possono adire le corti europee se ritengono che i loro diritti siano stati violati.

Partecipazione pubblica: l'UE incoraggia i cittadini a partecipare al processo democratico attraverso consultazioni, petizioni e audizioni pubbliche. L'iniziativa dei cittadini europei (ICE) consente ai cittadini di proporre nuove leggi dell'UE se raccolgono un sostegno sufficiente negli Stati membri. Si tratta di un esempio significativo di come l'UE conferisce ai propri cittadini un ruolo diretto nel processo decisionale dell'Unione.

Trasparenza e responsabilità: le istituzioni dell'UE sono tenute a garantire la trasparenza dei loro processi decisionali. I cittadini possono accedere alle informazioni relative alle modalità di adozione delle decisioni e sono previsti meccanismi di responsabilità. Ad esempio, il Mediatore europeo indaga sui reclami relativi a casi di cattiva amministrazione nelle istituzioni dell'UE e garantisce che l'UE agisca in modo equo e trasparente.

Coinvolgere i cittadini attraverso le politiche dell'UE: l'UE organizza regolarmente consultazioni pubbliche per raccogliere il parere dei cittadini su nuove leggi, politiche e iniziative. Le istituzioni dell'UE organizzano occasionalmente dibattiti aperti, eventi e forum in cui i cittadini possono porre domande, presentare le loro opinioni ed esprimersi su varie questioni che riguardano l'Unione.

Domanda n. 5. Un paese democratico è...

Lascia che rispondano prima alla domanda, poi presenta una Costituzione: cosa fa funzionare la democrazia? In ogni democrazia esiste una serie di leggi che guidano le azioni del governo e garantiscono la tutela dei diritti dei cittadini. Queste leggi sono spesso riportate in un documento chiamato costituzione. La costituzione è la spina dorsale della democrazia perché stabilisce i diritti e le responsabilità del governo e dei cittadini e garantisce che nessuno sia al di sopra della legge e che tutti abbiano voce in capitolo su come sono governati.

Ma c'è una domanda più profonda: perché la democrazia dura nel tempo? Perché è resiliente anche in tempi di crisi o incertezza? La democrazia ha successo perché consente flessibilità, cooperazione e adattamento. Permette alle persone di esprimere le proprie preoccupazioni, cambiare la leadership e prendere decisioni basate sui propri valori e bisogni. Il sistema si basa sulla convinzione che quando le persone hanno il potere di decidere, possono unirsi e trovare soluzioni, anche quando il percorso da seguire non è chiaro.

È importante ricordare che la democrazia non è perfetta: richiede cura costante, vigilanza e volontà di migliorare. Ma la resilienza della democrazia deriva dall'idea che le persone, come collettività, hanno il potere di plasmare il proprio futuro.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Linea di pensiero****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

fake news, questioni ambientali, cittadinanza attiva, comunicazione, pensiero critico, valori democratici.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Mentre ascoltano alcune affermazioni controverse lette ad alta voce, le persone devono schierarsi a favore, contro o in modo neutrale rispetto all'affermazione data.

Dopo essersi schierati nella posizione desiderata, il facilitatore dell'attività chiede loro di fornire argomenti a sostegno della propria posizione. Il dibattito tra le parti opposte si svolge mentre il facilitatore chiede ai partecipanti di fornire argomenti e dà spazio a chi desidera intervenire sulle singole affermazioni.

Quest'attività promuove e sviluppa competenze quali l'ascolto, l'articolazione di argomentazioni, la tolleranza, il rispetto e la comprensione. Aiuta a costruire ponti tra opinioni e idee diverse e a trovare soluzioni coerenti.

**DURATA**

Minimo 30-45 minuti

**PARTECIPANTI**

20+

**ETÀ**

16+

**MATERIALI NECESSARI**

Uno spazio ampio, un'aula o una sala conferenze, con spazio sufficiente per ospitare comodamente 20 persone in piedi e consentire loro di muoversi agevolmente.

**LUOGO**

Al coperto o in aree esterne, a scuola o in aree informali. Il laboratorio può essere realizzato in una scuola o altre realtà di istruzione non formale.

**ISTRUZIONI**

Il facilitatore spiega la divisione dello spazio in tre diverse parti (favorevoli, contrari, neutri). Egli poi legge una dichiarazione, i partecipanti si posizionano nello spazio a secondo delle proprie opinioni. Il facilitatore chiede loro quale sia la motivazione della loro posizione e poi controlla che i partecipanti vengano ascoltati e rispettati e che la conversazione proceda senza discriminazioni, sottolineando la tolleranza e l'ascolto. Se si verificano episodi di discriminazione, il facilitatore interrompe e approfondisce la questione. Ogni dichiarazione dovrebbe essere discussa per non più di 5 minuti.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

È un'attività piuttosto semplice da moderare. Tuttavia, le affermazioni e gli argomenti tendono a manifestarsi come controversi, il che può portare a discussioni lunghe e accese tra i partecipanti. Assicurati di limitare la discussione per ogni argomento a non più di 5 minuti. Si raccomanda vivamente al facilitatore di concludere ogni discussione in modo pacifico, cercando di negoziare e trovare un compromesso.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Dopo l'attività, il facilitatore conduce una sessione di riflessione verbale, in cui i partecipanti valutano quanto hanno apprezzato l'attività, se tutto è stato chiaro, se ritengono che le affermazioni fossero ben costruite, se hanno imparato qualcosa sugli argomenti trattati, se i loro valori sono cambiati in qualche modo, cosa hanno imparato qualcosa riguardo a se stessi e se pensano che hanno migliorato qualche abilità in particolare.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Affermazioni per il dibattito

Durante i workshop abbiamo messo in pratica l'attività di riflessione utilizzando le seguenti affermazioni.

I facilitatori possono utilizzare queste affermazioni per aprire la discussione con i partecipanti o qualsiasi altra affermazione simile che si applichi agli argomenti dell'attività.

I media sono molto di parte e non possono essere considerati una fonte affidabile di informazioni veritiere.

Le persone dovrebbero poter condividere qualsiasi informazione online, anche se falsa.

Gli immigrati arricchiscono le società con la diversità e l'innovazione.

La libertà di espressione dovrebbe essere limitata per coloro che promuovono valori antidemocratici.

Mangiare cibo vegano rende il mondo più sostenibile.

Il cambiamento climatico è solo propaganda politica e non è reale.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Diritti umani e leadership****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Diritti umani, leadership e pensiero critico

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L'attività "diritti umani e leadership" favorisce lo sviluppo di competenze quali il pensiero critico, la capacità di fare valutazioni e la leadership. In un mondo caratterizzato da un eccesso di informazioni, valori diversi e situazioni disparate, queste competenze sono importanti per tutti i giovani affinché possano filtrare efficacemente le informazioni, agire e reagire a determinate azioni, formandosi al contempo un'opinione sulle questioni e le situazioni che affrontano nella vita quotidiana.

Inoltre, gli approcci collaborativi aumentano il senso di poter influire da parte della comunità e favoriscono la comprensione, il rispetto e l'accettazione. Pensare in modo critico e deliberare sulle decisioni sulla base di argomentazioni qualificate, sviluppa le capacità analitiche e il ragionamento logico. Inoltre, sviluppa tecniche di ricerca e aumenta l'alfabetizzazione informativa. Le competenze che consentono di reperire e valutare le informazioni si basano su meccanismi di feedback e sulla capacità di identificare gli indicatori chiave di prestazione. Le competenze di leadership coltivano la consapevolezza di sé, migliorano la comunicazione, sostengono un processo decisionale efficace e sottolineano il valore dell'integrità e la sua influenza sui risultati.

I giovani, in quanto generazione del futuro, sono chiamati a sviluppare il pensiero critico, essenziale per una valutazione rigorosa, ovvero l'eliminazione delle informazioni superflue. Risolvere i problemi in modo creativo implica non solo l'accesso ai dati di fatto, ma anche la piena considerazione di multipli punti di vista.

Inoltre, un approccio collettivo e il lavoro di squadra sono buone pratiche per costruire una comprensione personale dei vari ruoli (coordinatore, leader, esecutore, ecc.). Queste pratiche sviluppano varie competenze, come la comunicazione efficace (ad esempio, fornire feedback costruttivi, testare varie tecniche) e la risoluzione collaborativa dei problemi (ad esempio, brainstorming, costruzione del consenso, ecc.). Ma soprattutto, si impara a fissare obiettivi chiari e raggiungibili per una visione e una missione collettiva. Il processo decisionale partecipativo è essenziale per comprendere i processi democratici e costruire un senso di comunità e appartenenza. Comprendere e apprezzare idee e prospettive diverse contribuisce al rispetto e alla coesistenza pacifica tra le persone nella società.

**DURATA**

1 giorno / 8 ore

**PARTECIPANTI**

20-30

**ETÀ**

16-25



MATERIALI NECESSARI

Computer, proiettore, fogli con domande e risposte, 5 copie della Dichiarazione Universale dei diritti umani (DUDU), 1 copia della "guida attività" per il coordinatore, 5 storie, carta, penne, caramelle, spago, 7 fogli di carta con dei cerchi disegnati, adesivi, colla, sacchetto per dei cerchi, 15 cerchi rossi, 15 cerchi blu.



LUOGO

Spazi interni – E' fondamentale assicurare la connessione PC ad un proiettore o TV. Il laboratorio può essere realizzato in scuole o in realtà di istruzione non formale.



ISTRUZIONI

Parte 1 (max. 30 min)

Prima del laboratorio, lo spazio deve essere preparato come se fosse in un cinema. Dopo che i giovani/partecipanti si sono seduti e sono stati divisi in base ai colori (blu e rosso), tendiamo un filo tra due sedie. Mettiamo le risposte alle domande sui tavoli. Prepariamo un filmato sui diritti umani.

Prepariamo anche una borsa con dei cerchi blu e cerchi rossi.

Quando i partecipanti entrano nella stanza, chiediamo a ciascuno di prendere un cerchio. Quando tutti hanno preso un cerchio e sono quindi divisi in due "squadre colori", li facciamo sedere in modo che i partecipanti con il cerchio blu si siedano tutti davanti e quelli con il cerchio rosso dietro.

Il filo li divide. I coordinatori del workshop sono molto gentili con il gruppo dei cerchi blu, dando loro caramelle e parlando con loro. Il gruppo rosso viene ignorato.

Iniziamo a proiettare un film (qualsiasi film sui diritti umani o uno di quelli suggeriti di seguito) (durata massima 20 minuti).

Discussione dopo il film: Di cosa parla il film? Cosa ha attirato maggiormente la vostra attenzione?

Parte 2 (90 minuti senza pausa)

I partecipanti non sono più divisi in gruppi con cerchi blu e cerchi rossi. Creiamo 4-5 gruppi e distribuiamo il resto delle caramelle a tutti. Ogni partecipante scrive il proprio nome su un adesivo e lo attacca alla propria maglietta.

Regole:

- › Non è consentito l'uso di smartphone o altri telefoni
- › Tutti i partecipanti devono partecipare attivamente
- › Ascoltare attivamente quando parlano gli altri
- › Rispettare l'opinione di tutti e non fare del male (verbale o fisico)
- › Creare uno spazio sicuro all'interno del gruppo

Per prima cosa, discutiamo dell'esperienza sperimentale, ovvero il significato della divisione con lo spago.

- › Quale pensate fosse il significato dell'esperimento?
- › Come vi ha fatto sentire?
- › Quali associazioni mentali avete fatto con questo esperimento?

La seconda attività è una concettualizzazione astratta. I coordinatori del workshop hanno distribuito in precedenza le risposte alle domande poste in classe. Ogni gruppo riceve 4-5 domande e deve trovare le risposte nella stanza. Alcune risposte devono solo essere trovate, mentre altre devono essere scritte. Una volta che tutti i gruppi hanno trovato o scritto tutte le risposte, i gruppi presentano le loro domande e risposte. A seguire una discussione generale.

Pausa (15 min)

Parte 3 (45 min)

Storie/scenari di vita reale

Dividete nuovamente i partecipanti in gruppi. Mescolate i partecipanti in modo diverso rispetto a prima e create 4-5 gruppi (a seconda del numero totale di partecipanti).

Ogni gruppo riceve la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (DUDU) ed una storia.

Argomenti delle storie:

- › Bullismo a scuola.
- › Una giovane donna in cerca di lavoro.
- › Persone disabili che non possono partecipare ad un evento culturale.
- › Studente sordo senza traduttore che frequenta le lezioni a scuola.
- › Ragazzo minacciato sui social media.

I partecipanti devono trovare le risposte alle seguenti domande (15 min).

- › Quali diritti umani sono stati violati? (Consultare la DUDU).
- › Cosa faresti per aiutare la persona nella storia?
- › A quale istituzione può rivolgersi la persona nella storia per chiedere protezione?

Discussiamo di queste domande nei gruppi e negli ultimi 30 minuti presentiamo le risposte agli altri gruppi.

Parte 4 (30 min)

Leadership in azione

I partecipanti rimangono negli stessi gruppi. Ogni gruppo sceglie un leader. Dopo la discussione sugli scenari, viene chiesto loro di simulare l'organizzazione di un evento comunitario, un conflitto di gruppo, un progetto di apprendimento per giovani o un'attività simile relativa allo scenario precedente della parte 3. (15 min)

Negli ultimi 15 minuti, mescolate i partecipanti, ad eccezione del leader del gruppo che rimane per presentare gli approcci e discuterne l'efficacia. Tutti i partecipanti prendono parte alla discussione.

Pausa pranzo (60 min)

Parte 5

Introduzione all'advocacy (30 min):

Il coordinatore presenta l'importanza e la definizione di advocacy. Esaminate le campagne di successo e le azioni che si possono intraprendere.

Mappatura dell'advocacy:

I partecipanti tornano ai loro gruppi di 4-5 persone. Trovano un argomento che li interessa e individuano le risorse e gli stakeholder correlati.

Parte 6

Campagna di advocacy (tutela) (40 min)

Ogni gruppo della parte 5 crea una campagna (è possibile cambiare gruppo se si trova un argomento più interessante). (10 min)

Ogni gruppo presenta la propria campagna e sottolinea l'importanza e i diritti umani o il gruppo vulnerabile di persone che sta difendendo. (30 min)



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

La tematica da sviluppare è complessa, il che significa che il facilitatore deve mantenere i partecipanti concentrati durante tutta l'attività. Si consiglia vivamente di avere disponibili almeno due assistenti facilitatori per questa attività.

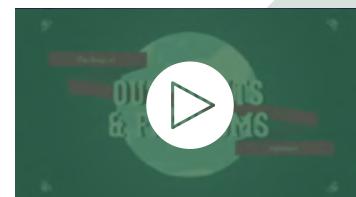


RIFLESSIONI/DEBRIEFING

In cerchio, i partecipanti condividono i punti chiave appresi durante il workshop. La discussione prosegue poi su come intendono applicare concretamente quanto appreso.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK



Questions & Answers

Cosa sono i diritti umani?

I diritti umani sono diritti intrinseci a tutti gli esseri umani, indipendentemente dalla razza, dal sesso, dalla nazionalità, dall'etnia, dalla lingua, dalla religione o da qualsiasi altra condizione. I diritti umani sono i diritti e le libertà fondamentali che appartengono a tutti noi, dalla nascita fino alla morte.

Attraverso cosa vengono universalmente definiti i diritti umani?

Dichiarazione universale dei diritti umani.

Puoi nominare tre diritti umani fondamentali?

Diritto alla vita, diritto all'istruzione, libertà di parola...

Puoi nominare almeno una violazione di un diritto umano di cui sei stato testimone?

Ad esempio: discriminazione, tortura, divieti vari, ecc.

Cosa significa il termine "non discriminazione" nel contest dei diritti umani?

La non discriminazione significa che tutti gli individui hanno diritto ai propri diritti umani senza alcuna discriminazione, quale razza, colore, sesso, lingua, religione, opinione politica o di altro genere, origine nazionale o sociale, proprietà, nascita o altra condizione.

Se i miei diritti umani vengono violati, dove devo rivolgermi per essere difeso?

A seconda del Paese, è possibile rivolgersi alle commissioni per i diritti umani, agli avvocati, alle organizzazioni di assistenza legale, alle forze dell'ordine, alle ONG di difesa dei diritti umani, ecc.

Come possono gli individui proteggere e promuovere i diritti umani nella loro comunità?

Gli individui possono proteggere e promuovere i diritti umani educando gli altri, sostenendo il cambiamento, facendo volontariato presso organizzazioni per i diritti umani, denunciando le violazioni di cui sono testimoni e opponendosi alle ingiustizie.

Cosa è l'advocacy (impegno per la tutela)

L'advocacy è l'atto di esprimersi, sostenere o difendere una causa, una politica o i diritti altrui.

Quali sono i passaggi principali per sviluppare una campagna di advocacy

Identificare il problema, definire obiettivi chiari, ricercare il problema, identificare il pubblico target, sviluppare una strategia e implementare la campagna.

Perché la ricerca è importante nell'esercizio dell' advocacy?

La ricerca è importante perché fornisce le prove e le informazioni necessarie a sostegno della causa, aiuta le persone a comprendere il contesto e contribuisce allo sviluppo delle strategie.

Quale è il ruolo dei social media nell'attività di advocacy?

I social media svolgono un ruolo fondamentale nella difesa dei diritti, sensibilizzando l'opinione pubblica, mobilitando sostenitori, condividendo rapidamente informazioni e raggiungendo un vasto pubblico.

Come si può misurare il successo di una campagna di advocacy?

Il successo può essere misurato valutando se gli obiettivi della campagna sono stati raggiunti, il livello di sensibilizzazione dell'opinione pubblica e/o i cambiamenti politici apportati, nonché attraverso il coinvolgimento e il feedback del pubblico target.

Quali sono le qualità di un buon leader?

I buoni leader dimostrano qualità quali integrità, empatia, capacità comunicative, lungimiranza, determinazione e capacità di ispirare e motivare gli altri.

In che modo la leadership si distingue dalla conduzione gestionale?

La leadership consiste nell'ispirare e guidare le persone verso una visione o un obiettivo, mentre la gestione si concentra sulla pianificazione, l'organizzazione e il coordinamento delle risorse per raggiungere obiettivi specifici.

Quali sono le qualità che un leader dovrebbe avere?

Capacità comunicative, intelligenza emotiva, abilità decisionali, pensiero strategico, team building, gestione del tempo, innovazione e creatività, attitudini al networking e mentoring.

Perché la consapevolezza di sé è importante per un leader?

La consapevolezza di sé aiuta i leader a comprendere i propri punti di forza e di debolezza, a gestire le proprie emozioni e a migliorare le interazioni con gli altri, rendendoli più efficaci nel guidare e ispirare il proprio team.

Come possono impegnarsi i leader per i diritti umani?

I leader possono difendere i diritti umani sensibilizzando l'opinione pubblica, influenzando le politiche, dando l'esempio, mobilitando risorse e creando piattaforme per dare voce alle persone emarginate.

Qual è il ruolo della leadership giovanile nella promozione dei diritti umani?

La leadership giovanile è fondamentale per promuovere i diritti umani, poiché i giovani leader apportano nuove prospettive, energia e approcci innovativi per affrontare le sfide in materia di diritti umani.

Puoi fare un esempio di leader giovanile di successo o di una campagna di sensibilizzazione guidata da giovani?

Greta Thunberg (attivista ambientale), Abaad MENA (Libano a sostegno delle ragazze vittime di stupro), #StandUp4Migrants, ecc.

Si può fare advocacy con successo anche da soli? Perché?

No. Un approccio collaborativo è molto più efficace. La collaborazione riunisce competenze, prospettive e risorse diverse, amplifica gli sforzi e aumenta le possibilità di raggiungere obiettivi comuni.

03

Competenze digitali

NOME DELL'ATTIVITÀ**Video Voice****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Le competenze digitali e comunicative incoraggiano l'interesse per le questioni pubbliche, le capacità di dibattito, l'autonomia e la creatività.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Registrare brevi video è un'attività naturale per i giovani. Video Voice è un metodo progettato per motivare gli studenti a riflettere sulle questioni che percepiscono intorno a loro e su argomenti che li interessano e li preoccupano ma che non sono valorizzati nel dibattito pubblico. I ragazzi sviluppano le loro idee in brevi video che possono servire come messaggi, ad esempio, a politici, dirigenti scolastici, coetanei, ecc.

**DURATA**

2 ore

**PARTECIPANTI**

Illimitato

**ETÀ**

13-20

**MATERIALI NECESSARI**

Telefono cellulare, grandi fogli bianchi di carta, pennarelli colorati.

**LUOGO**

L'attività può essere svolta al chiuso, all'aperto o in una combinazione dei due spazi.

**ISTRUZIONI**

Introduzione: Rifletti su quali temi siano importanti per te come giovane e su quali problemi ti trovi ad affrontare. Che cosa vorresti dire ai politici e ai vertici decisionali, al pubblico, alla dirigenza scolastica o ai tuoi coetanei?

1. Definire regole sicure: Nessuno è obbligato ad apparire nel video se non lo desidera. La presentazione del video alla classe o la sua condivisione online o sui social media è facoltativa.
2. Dividi i partecipanti in gruppi da 4-5 persone. A ogni gruppo va consegnata la scheda "Video Voice". La scheda è una guida per aiutare i partecipanti a riflettere sui temi che li interessano. Non è obbligatorio compilarla.
3. Ogni gruppo ha il compito di realizzare un video seguendo le indicazioni sopra riportate. La lunghezza consigliata del video è di 60-90 secondi, ma non è un requisito obbligatorio.
4. I video possono essere realizzati in qualsiasi formato. I partecipanti possono usare carta e pennarelli per illustrazioni e slogan. Possono registrare una breve scenetta, un dibattito, un'intervista, ecc.
5. La preparazione, la registrazione e il montaggio richiedono almeno 60 minuti.
6. Alla fine, i video possono essere guardati insieme, a condizione che i partecipanti e i creatori del video siano d'accordo.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Siediti in cerchio con i partecipanti. Chiedi loro come si sono sentiti durante l'attività, quali impressioni hanno avuto e come hanno lavorato insieme nel gruppo. Domanda come hanno trovato il loro tema e come hanno realizzato il video. Il tempo a disposizione è stato sufficiente? Hanno scoperto qualcosa di nuovo durante l'attività? Ci sono altri temi che vorrebbero esplorare?



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

- Video voice è un'attività molto efficace per motivare i giovani a riflettere su temi e questioni che li interessano o li riguardano.
- L'attività è adatta anche ai partecipanti più passivi, che non amano parlare in pubblico e che solitamente non partecipano ai dibattiti.
- Non limitare troppo i partecipanti né dare istruzioni eccessive: in genere sono molto creativi e autonomi.
- Assicurati di creare uno spazio sicuro prima dell'attività e concorda con loro le regole per la pubblicazione dei video.
- È importante che i partecipanti abbiano a disposizione spazi adeguati (ad esempio un'aula, una sala, un corridoio scolastico, una biblioteca, ecc.). Una sola stanza non è sufficiente per ospitare tutti i gruppi. Possono anche lavorare all'aperto.
- Assicurati di avere la possibilità di guardare insieme i video in un secondo momento, ad esempio utilizzando un proiettore.
- I partecipanti possono condividere i video con te via email, WhatsApp o Instagram.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Pensate a un problema o a un argomento che vi preoccupa o vi interessa.

Poi realizzate un video sulla questione.

Registrate un breve messaggio per le persone responsabili della questione (politici, funzionari, dirigenti scolastici, ecc.). Potete svilupparlo sotto forma di scenetta, intervista, slogan, ecc.

1. Qual è il problema?

Descrivete brevemente cosa vi preoccupa, cosa pensate che non funzioni o cosa potrebbe essere migliorato.

Esempi: Non ci sono piste ciclabili sicure nel centro della città, il che ci costringe a pedalare sulla strada mentre gli automobilisti ci suonano il clacson / L'UE sta discutendo sul divieto dei motori a benzina: cosa comporterebbe questo divieto per gli automobilisti italiani?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Come è nato questo problema?

Cercate di pensare al motivo per cui esiste questo problema e alle cause che lo hanno generato.

Esempi: Le piste ciclabili nelle città non sono una priorità, perché in passato il trasporto urbano si basava principalmente sulle automobili / L'UE vuole ridurre le emissioni, ma l'Italia è un Paese in cui molte persone utilizzano ancora auto con motore a combustione, spesso vecchie, e non tutti possono permettersi di passare a veicoli elettrici o ibridi.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Cosa si otterrebbe cambiando questo aspetto?

Ogni problema è anche un'occasione per cambiare le cose in meglio! Quali sarebbero i vantaggi di risolvere questo problema?

Esempio: Piste ciclabili sicure provocherebbero meno incidenti e un incremento delle persone che vanno in bicicletta invece di guidare / Un sostegno più forte alle auto elettriche potrebbe significare trasporti pubblici più economici e aria più pulita nelle città.

.....
.....
.....
.....
.....

4. Cosa e chi può aiutare a risolvere il problema?

Cercate di definire cosa sarebbe necessario fare per risolvere il problema e chi dovrebbe essere coinvolto nello sviluppo di una soluzione.

Esempio: Creare una petizione per chiedere nuove piste ciclabili e contattare i consigli comunali, i club di ciclismo e il pubblico / Coinvolgere lo Stato, le case automobilistiche e le aziende che costruiscono le stazioni di ricarica.

.....
.....
.....
.....

NOME DELL'ATTIVITÀ**Cos'è e Perché la Democrazia?****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Sostanza, evoluzione e importanza della democrazia

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L'obiettivo di questa attività è informare i giovani o altri partecipanti sulla democrazia e sui valori democratici dell'UE e renderli consapevoli della loro importanza nel mondo odierno.

L'attività consente ai partecipanti di mettere alla prova le loro conoscenze sulla democrazia e acquisire una percezione positiva della stessa.

**DURATA**

Circa 20 minuti

**PARTECIPANTI**

10+

**ETÀ**

16+

**MATERIALI NECESSARI**

"Mentimeter", una piattaforma online che consente di effettuare presentazioni ed altro; i partecipanti devono disporre di telefoni cellulari.

**LUOGO**

Spazi interni

**ISTRUZIONI**

Il moderatore prepara in anticipo la presentazione su "Mentimeter" o una piattaforma simile, utilizzando le domande riportate negli allegati di questa attività o eventualmente creandone di nuove, a seconda dell'età dei partecipanti.

Le domande riportate negli allegati sono adatte a partecipanti di età compresa tra i 16 e i 25 anni.

Il moderatore introduce l'attività e invita i partecipanti a scansionare un codice QR che li indirizza a Mentimeter o a un'applicazione simile per quiz. Il moderatore inizia a leggere la storia. Ogni paragrafo della storia ha una domanda corrispondente in "pentametri" a cui i partecipanti devono rispondere. Dopo aver letto il paragrafo, il moderatore concede ai partecipanti il tempo necessario per rispondere alla domanda, valuta le risposte e fornisce la risposta corretta.

Le storie devono essere informative piuttosto che contenere dei giudizi.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Al termine dell'attività, il moderatore chiede ai partecipanti di valutare individualmente le loro conoscenze in materia di democrazia e li incoraggia a partecipare ad azioni democratiche per migliorare le loro competenze e attivarsi.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Si consiglia vivamente di lasciare "Mentimeter" aperto e di non mostrare ai partecipanti il processo in corso, ma solo i risultati finali di ciascuna domanda.

In questo modo i partecipanti non risponderanno alle domande basandosi sulle risposte della maggioranza, garantendo così risultati e risposte più accurate.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Il facilitatore guida i partecipanti attraverso la presentazione "Mentimeter" sulla storia della democrazia. Ogni paragrafo è strutturato in modo tale che i partecipanti possano riunirsi e ascoltare e poi, indipendentemente dalle loro conoscenze, provare a rispondere correttamente alla domanda posta su "Mentimeter".

Benvenuti! Oggi faremo un viaggio nell'affascinante mondo della democrazia. Si tratta di un sistema di governo che ha plasmato le nazioni, ispirato rivoluzioni e influenzato il modo in cui viviamo insieme nella società. Cominciamo riflettendo sul concetto di democrazia e su come è stato interpretato nel corso della storia.

Domanda n. 1. Chi ha pronunciato questa famosa frase? «La democrazia è il governo del popolo, dal popolo, per il popolo».

Qualcuno una volta parlò di un governo che avrebbe rappresentato e servito il popolo. Credeva che il potere non dovesse essere nelle mani di pochi, ma nei cuori e nelle menti delle persone. Le sue parole hanno risuonato nel corso della storia, ricordandoci che la democrazia è la voce del popolo che guida il proprio governo. Una delle sue citazioni più famose è diventata un simbolo del potere della democrazia. Queste parole sono state pronunciate da un uomo i cui scritti esprimevano un profondo impegno nei confronti dell'idea di democrazia. È interessante notare che la parola "democrazia" compare solo 137 volte nei suoi scritti raccolti. Ma per lui nessun'altra parola esprimeva la forma di governo più naturale, giusta e progressista. Una volta disse che nulla poteva essere «così chiaramente vero come la verità della democrazia». Ma questa verità non era universalmente accettata durante la sua vita, perché la democrazia ha una storia lunga e spesso controversa. Mentre lui la difendeva, l'idea di democrazia si era evoluta nel corso dei secoli e non era più sempre vista in modo positivo.

Domanda n. 2. Dove è stato usato per la prima volta il termine "democrazia"?

Il concetto di democrazia non è nato dall'oggi al domani. È emerso in una città nota per i suoi incredibili pensatori e filosofi. Nel V secolo a.C., i suoi abitanti crearono una forma di governo in cui i cittadini liberi partecipavano direttamente ai processi decisionali. Usavano il termine "demokratia", che significa "governo del popolo". All'epoca, questa idea – secondo cui il popolo governava al posto dei re o dei dittatori – era radicale. Si può dire che questo luogo sia stato un programma pilota di democrazia, iniziato nel VI secolo a.C. dopo che i cittadini comuni salvarono la loro città dall'occupazione delle forze spartane e misero il potere politico nelle mani del popolo. Tuttavia, molti pensatori, come lo storico Tucidide e il filosofo Platone, erano scettici riguardo al trasferimento del controllo della città al popolo, che spesso si comportava come una folla. Platone rifiutò di permettere ai suoi concittadini di perdonare l'esecuzione del suo maestro Socrate ed era convinto che molte persone "non hanno conoscenza dell'essere vero e non hanno nella mente modelli chiari di giustizia, bellezza e verità".

E oggi? Domanda n. 3. La democrazia è un valore su cui si fonda l'UE?

Dopo aver risposto alla domanda 3, leggi questo testo: "La democrazia è ancora una forza potente nel mondo moderno. Uno degli esempi più famosi è l'Unione europea (UE), un'unione politica ed economica unica nel suo genere che riunisce 27 paesi europei. Ma la democrazia nell'UE non è solo un bel concetto, è uno dei valori fondamentali su cui si basa l'intera Unione. Per l'UE, democrazia significa garantire che i cittadini abbiano voce in capitolo nelle decisioni che riguardano la loro vita, sia attraverso il voto, la rappresentanza o i diritti."

Domanda n. 4. La democrazia dell'UE è...

Se guardiamo all'UE, la democrazia non è solo un'idea astratta, ma è visibile ogni giorno nel modo in cui l'UE funziona. Ad esempio, ogni cittadino dell'UE ha il diritto di eleggere i propri rappresentanti al Parlamento europeo, che prende decisioni che riguardano milioni di persone. Questo sistema garantisce che l'UE rimanga responsabile nei confronti dei cittadini e delle loro esigenze. Il Parlamento europeo è la manifestazione più diretta della democrazia nell'UE, in quanto rappresenta la volontà comune dei cittadini di tutti gli Stati membri. Oltre alle elezioni, in quali altri modi si manifesta la democrazia dell'UE?

Stato di diritto e diritti umani: l'UE si fonda sullo Stato di diritto, il che significa che tutte le azioni e le decisioni devono rispettare le leggi e i quadri giuridici stabiliti. Ciò garantisce che tutti i cittadini siano trattati in modo equo e imparziale e che i diritti fondamentali siano tutelati. Tali diritti sono sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea e i cittadini possono adire le corti europee se ritengono che i loro diritti siano stati violati.

Partecipazione pubblica: l'UE incoraggia i cittadini a partecipare al processo democratico attraverso consultazioni, petizioni e audizioni pubbliche. L'iniziativa dei cittadini europei (ICE) consente ai cittadini di proporre nuove leggi dell'UE se raccolgono un sostegno sufficiente negli Stati membri. Si tratta di un esempio significativo di come l'UE conferisce ai propri cittadini un ruolo diretto nel processo decisionale dell'Unione.

Trasparenza e responsabilità: le istituzioni dell'UE sono tenute a garantire la trasparenza dei loro processi decisionali. I cittadini possono accedere alle informazioni relative alle modalità di adozione delle decisioni e sono previsti meccanismi di responsabilità. Ad esempio, il Mediatore europeo indaga sui reclami relativi a casi di cattiva amministrazione nelle istituzioni dell'UE e garantisce che l'UE agisca in modo equo e trasparente.

Coinvolgere i cittadini attraverso le politiche dell'UE: l'UE organizza regolarmente consultazioni pubbliche per raccogliere il parere dei cittadini su nuove leggi, politiche e iniziative. Le istituzioni dell'UE organizzano occasionalmente dibattiti aperti, eventi e forum in cui i cittadini possono porre domande, presentare le loro opinioni ed esprimersi su varie questioni che riguardano l'Unione.

Domanda n. 5. Un paese democratico è...

Lascia che rispondano prima alla domanda, poi presenta una Costituzione: cosa fa funzionare la democrazia? In ogni democrazia esiste una serie di leggi che guidano le azioni del governo e garantiscono la tutela dei diritti dei cittadini. Queste leggi sono spesso riportate in un documento chiamato costituzione. La costituzione è la spina dorsale della democrazia perché stabilisce i diritti e le responsabilità del governo e dei cittadini e garantisce che nessuno sia al di sopra della legge e che tutti abbiano voce in capitolo su come sono governati.

Ma c'è una domanda più profonda: perché la democrazia dura nel tempo? Perché è resiliente anche in tempi di crisi o incertezza? La democrazia ha successo perché consente flessibilità, cooperazione e adattamento. Permette alle persone di esprimere le proprie preoccupazioni, cambiare la leadership e prendere decisioni basate sui propri valori e bisogni. Il sistema si basa sulla convinzione che quando le persone hanno il potere di decidere, possono unirsi e trovare soluzioni, anche quando il percorso da seguire non è chiaro.

È importante ricordare che la democrazia non è perfetta: richiede cura costante, vigilanza e volontà di migliorare. Ma la resilienza della democrazia deriva dall'idea che le persone, come collettività, hanno il potere di plasmare il proprio futuro.

04

Unione Europea

NOME DELL'ATTIVITÀ**L.I.E.? Living in Europe – Vivere in Europa****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Comunicazione, valori democratici, pensiero critico, ecc.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L.I.E.? Living in Europe è un gioco esperienziale che permette ai partecipanti di confrontarsi con esempi di vita quotidiana nell'Unione Europea, per poi classificarli in base alle proprie priorità. Si tratta di un'attività educativa pensata per stimolare il pensiero critico, il dialogo e la capacità di compiere scelte consapevoli. A ciascun partecipante viene chiesto di riflettere e decidere in merito alle proprie preferenze e priorità rispetto ad esempi di situazioni concrete legate alla vita quotidiana all'interno dell'UE.

**DURATA**

1 ora

**PARTECIPANTI**

Illimitato

**ETÀ**

16+

**MATERIALI NECESSARI**

Matite, penne, cartoncino, forbici, treppiede, colla, lavagna a fogli mobili, cartoncini A4 colorati, carte da gioco

**LUOGO**

Ambiente formale e informale, educazione non-formale, all'interno e all'esterno

**ISTRUZIONI**

L.I.E.? Living in Europe è un gioco esperienziale in cui vengono presentati, attraverso delle carte, esempi di vita quotidiana nell'Unione Europea (ad esempio: roaming gratuito, libertà di circolazione, possibilità di studiare in un altro Paese UE, infrastrutture verdi, tutela della privacy, ecc.). Il gioco si svolge su un tabellone o un cartellone su cui le carte vengono disposte e numerate da 1 a 10.

Il facilitatore distribuisce le carte con gli esempi di vita quotidiana nell'Unione Europea ai partecipanti e spiega che ciascuno deve ordinarle secondo le proprie preferenze, per poi motivare le proprie scelte.

L.I.E.? – Living in Europe offre ai partecipanti l'opportunità di esprimere bisogni e priorità legati alla vita nell'Unione Europea, mettendo in luce in modo concreto e coinvolgente i benefici dell'essere cittadini europei.

Il gioco si svolge in tre fasi:

1. Vengono spiegate le istruzioni e le regole del gioco, si definisce il tempo a disposizione, si prepara lo spazio, si suddividono i partecipanti in gruppi e si distribuiscono i materiali. (20 minuti)

2. I partecipanti, individualmente o in gruppo, ricevono le carte con immagini che rappresentano aspetti della vita quotidiana nell'Unione Europea. Dopo averle osservate, iniziano a disporle sul tabellone. L'ordine scelto non è tanto importante quanto le motivazioni che verranno espresse successivamente. (25 minuti)
3. Il coordinatore invita i partecipanti a esprimere liberamente le proprie scelte, per poi confrontarsi su scenari alternativi modificando l'ordine di priorità delle carte. (15 minuti)



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Questa attività è pensata per approfondire la conoscenza dell'Unione Europea, delle sue istituzioni, del suo contributo alla cultura, dei diritti dei cittadini europei e dei benefici legati alla cittadinanza dell'UE. Al tempo stesso, invita a riflettere sulle difficoltà presenti nei Paesi che non ne fanno parte. Attraverso una modalità ludica ma educativa, l'attività - pensata per i giovani tra i 15 e i 30 anni - offre una panoramica sui valori fondanti dell'Unione, sulla vita quotidiana dei suoi abitanti, su ciò che è importante per i cittadini europei, sui vantaggi derivanti dall'essere parte dell'UE e sulle possibilità che essa offre.

L'attività si propone, da un lato, di fornire informazioni di base sull'UE, sul suo territorio e sui suoi simboli; dall'altro, di stimolare il pensiero critico, promuovere l'iniziativa personale e incoraggiare un cambiamento di prospettiva rispetto alle questioni che riguardano la società europea.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Questa attività si svolge principalmente a livello individuale, così come lo sono le individuali sono le scelte compiute dai partecipanti. Il coordinatore invita ciascuno a motivare le proprie preferenze e, attraverso domande mirate, li guida a riflettere una seconda e una terza volta su ogni decisione, con l'obiettivo di approfondire la comprensione e sviluppare capacità di pensiero critico.





ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Istruzioni:

„Su un cartellone A3 dispongo le carte che descrivono esempi basilari della mia vita quotidiana all'interno dell'Unione Europea, e spiego la mia scelta“.



NOME DELL'ATTIVITÀ**Trovami se ci riesci!****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Comunicazione, valori democratici, pensiero critico, ecc.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Trovami se ci riesci! è un gioco esperienziale che permette ai partecipanti di imparare le bandiere e le capitali degli Stati membri dell'Unione Europea, e anche di conoscere le principali attrazioni di ogni Paese. Partecipando a questo gioco, i giovani possono conoscere i monumenti e i luoghi simbolici più importanti degli Stati membri dell'UE e iniziare a riflettere sul perché l'Europa e l'Unione Europea siano così rilevanti, sul motivo per cui l'UE è stata creata, su quali elementi siano fondamentali per costruire buone relazioni interpersonali e su quanto il sistema democratico abbia contribuito a rendere possibili tutti questi aspetti.

**DURATA**

2+ ore

**PARTECIPANTI**

20-25 persone,
divise in gruppi di 5

**ETÀ**

15+

**MATERIALI NECESSARI**

Matite, penne, fogli A4, cartellone di 1m2, forbici, treppiede, colla, fogli per lavagna a fogli mobili, cartoncini colorati A4, carte da gioco

**LUOGO**

Ambiente formale e informale, educazione non formale, ambiente interno ed esterno

**ISTRUZIONI**

Trovami se ci riesci! è un gioco esperienziale ed educativo sulle bandiere e i luoghi caratteristici degli Stati membri dell'Unione Europea. Si gioca su un tabellone o cartellone che mostra una mappa dell'Europa.

Il coordinatore distribuisce delle carte raffiguranti le bandiere e i simboli degli Stati membri dell'Unione Europea ai gruppi di partecipanti, spiegando che ciascun gruppo deve osservare le bandiere e i monumenti riportati sulle proprie carte, individuare sulla mappa il Paese a cui appartengono e posizionare il luogo più rappresentativo di quel Paese sulla mappa, ad esempio: Bandiera francese – Torre Eiffel.

Il gioco **Trovami se ci riesci!** può essere ulteriormente arricchito, ad esempio chiedendo ai partecipanti di ritagliare e dipingere loro stessi le bandiere dei vari Paesi, arricchire la mappa con luoghi simbolici e aggiungere qualsiasi altro elemento che il coordinatore o i partecipanti riescano a immaginare.

Questo gioco aiuta i partecipanti a conoscere la geografia dell'Europa, a comprendere l'importanza dell'uso di una cartina geografica, a individuare i confini e la posizione di ciascun Paese, e a riconoscere gli Stati membri dell'Unione Europea, i loro luoghi simbolici e le loro bandiere.

Il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

1. Vengono spiegate ai partecipanti le istruzioni e le regole del gioco, e viene definito il calendario dell'attività. Si prepara lo spazio di gioco, i partecipanti vengono suddivisi in gruppi e viene distribuito il materiale. (30 minuti)
2. A ciascun gruppo vengono consegnate delle carte raffiguranti bandiere e luoghi simbolici. I partecipanti studiano le carte e iniziano a posizionarle sulla mappa dell'Europa. Il coordinatore invita i partecipanti a condividere tutto ciò che sanno sullo Stato membro che hanno identificato e/o sui suoi luoghi rappresentativi. (1 ora)
3. Segue una discussione in cui le conoscenze acquisite vengono analizzate, commentate e valutate. Il facilitatore invita i partecipanti a condividere le nuove riflessioni emerse dal gioco. Questo momento permette di mettere in evidenza il senso dell'attività. (30 minuti)

RIFLESSIONI/DEBRIEFING

L'attività è rivolta a giovani tra i 15 e i 30 anni interessati ad approfondire la conoscenza dell'Unione Europea, delle sue istituzioni, dei diritti dei cittadini europei, dei benefici derivanti dall'essere parte dell'UE e delle problematiche presenti nei Paesi non membri. Attraverso un approccio ludico ed educativo, l'attività fornisce informazioni sintetiche sui valori fondanti dell'Unione, sul ruolo dei cittadini europei, sui vantaggi della cittadinanza europea e sulle possibilità offerte dal vivere e cooperare all'interno dell'UE.

L'attività ha come obiettivo, da un lato, fornire ai partecipanti informazioni introduttive sull'UE, sul suo territorio e sui suoi simboli, e, dall'altro, aiutarli a sviluppare il pensiero critico, incoraggiarli a prendere l'iniziativa e a rivedere i propri atteggiamenti rispetto alle questioni che interessano la società dell'Unione Europea.

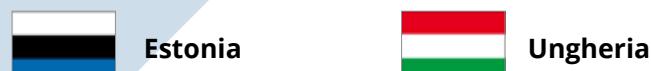
ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Centrando l'attività sulla mappa, questo gioco favorisce il sentimento di appartenenza a uno spazio geografico europeo comune. Si crea così un contesto in cui i partecipanti possono connettersi tra loro e riconoscere l'Europa come uno spazio condiviso, che offre opportunità di partecipazione attiva tanto a livello locale quanto su scala più ampia. La visibilità e il valore attribuiti ai monumenti e ai luoghi simbolici sottolineano il contributo che ogni Paese apporta alla cultura e allo sviluppo a livello europeo.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Bandiere degli Stati UE





Belgio

Questo è l’“Atomium”. Fu costruito nel 1958 per l’Esposizione Universale a Bruxelles, la capitale del Belgio. Rappresenta una molecola di ferro, ma ingrandita 165 miliardi di volte rispetto alla realtà! È composto da nove sfere collegate tra loro da tubi. Si può entrare nelle sfere o salire in cima con un ascensore e ammirare la vista su tutta Bruxelles!



Bulgaria

Sai cos’è un monastero? È un luogo in cui vivono e lavorano i monaci. I monaci pregano Dio, aiutano i malati e i poveri, e si prendono cura l’uno dell’altro. Un famoso monastero vicino a Sofia, la capitale della Bulgaria, è il “Monastero di Rila”, che prende il nome da un monaco chiamato Ivan. Ivan visse da solo in una grotta, centinaia di anni fa. In seguito fu proclamato “San Ivan” e oggi molte persone visitano il monastero che porta il suo nome.



Repubblica Ceca

Il re Carlo IV ordinò la costruzione del Ponte Carlo nel 1357 per proteggere la capitale Praga dai nemici. Il ponte è lungo 516 metri e largo 10, ha 16 arcate e 30 statue di santi. Se mai andrai a Praga, cerca il cane scolpito in uno dei pannelli del ponte: si dice che accarezzarlo porti fortuna!



Danimarca

Questo porto colorato si chiama “Nyhavn”, che in danese significa “porto nuovo”, ma in realtà è il vecchio porto della capitale della Danimarca, Copenaghen. Il porto è circondato da case del XVII e XVIII secolo dai colori vivaci, negozi, caffè e ristoranti, e vi sono anche molte imbarcazioni storiche in legno.



Germania

Costruita nel 1788, la Porta di Brandeburgo a Berlino è uno dei monumenti più famosi della Germania. Fu chiusa nel 1961, quando fu costruito il Muro di Berlino che separava la Germania Est da quella Ovest. Quando il Muro fu abbattuto nel 1989 e il Paese si riunificò, la porta tornò a essere l’ingresso a uno dei viali più eleganti della città e un simbolo di unità.



Estonia

Tallinn è la capitale dell’Estonia e il suo centro storico è uno dei meglio conservati d’Europa. Ma Tallinn è anche una città moderna. Hai mai sentito parlare della “Silicon Valley” in California, negli Stati Uniti? È il luogo dove sono nate aziende come Google e Facebook. Ebbene, Tallinn è spesso chiamata la “Silicon Valley d’Europa” perché vi lavorano moltissimi esperti di informatica.



Irlanda

Le "Scogliere di Moher", nella contea di Clare in Irlanda, sono una meraviglia della natura. Si estendono per 14 chilometri e ogni anno attirano circa 1,5 milioni di visitatori, che vanno ad ammirare le formazioni rocciose, le piante, gli uccelli e la fauna locale. Hai visto il film Harry Potter e il Principe Mezzosangue? Le Scogliere di Moher compaiono nel film... la prossima volta che lo guardi, prova a riconoscerle!



Grecia

L'Acropoli è una collina rocciosa che si trova ad Atene, la capitale della Grecia, su cui furono costruiti molti templi antichi. Era usata come rifugio dagli abitanti di Atene in caso di attacco alla città. Il Partenone è il più grande dei templi e fu costruito in onore di "Athena", la dea greca della saggezza. La città di Atene prende il nome proprio da lei.



Spagna

I lavori per costruire la "Chiesa della Sagrada Familia" a Barcellona iniziarono nel 1882 ma non furono mai completati e sono ancora in corso. Fu progettata dal famoso architetto Antoni Gaudí e si prevede che sarà terminata nel 2026, a 100 anni dalla morte di Gaudí.



Francia

La Torre Eiffel a Parigi è uno dei monumenti più famosi al mondo. Prende il nome da Gustave Eiffel, che la costruì per l'Esposizione Universale che si tenne a Parigi nel 1889. Fino al 1928, quando fu costruito il Chrysler Building a New York, la Torre Eiffel era l'edificio più alto mai realizzato dall'uomo.



Croazia

Il tetto della Chiesa di San Marco, nella capitale della Croazia, Zagabria, è famoso per i suoi colori vivaci: mostra lo stemma degli antichi regni di Croazia, Slavonia e Dalmazia, insieme allo stemma di Zagabria, che raffigura un castello bianco su sfondo rosso. Uno "stemma" è un disegno composto da vari simboli, a volte con leoni o draghi, molto usato nei tempi antichi, specialmente sugli scudi dei soldati. Molte famiglie nobili avevano il proprio stemma e alcune persone lo usano ancora oggi.



Italia

Pisa è una città italiana dove, nel 1173, iniziarono a costruire un campanile. Ma quando i costruttori arrivarono al secondo piano, la torre cominciò ad affondare e a pendere di lato. Da allora è rimasta così! Dopo aver verificato che non rischia di crollare, i visitatori possono di nuovo salire i 294 gradini fino alla cima della torre.



Cipro

La chiesa di Agios Lazaros a Larnaca, Cipro, fu costruita circa 1.200 anni fa sopra la tomba di San Lazzaro. Lazzaro era un uomo vissuto ai tempi di Gesù. Si racconta che, dopo la sua morte, Gesù lo abbia riportato in vita. Più tardi, Lazzaro si trasferì a Cipro, dove divenne il primo vescovo (responsabile della comunità cristiana) e il santo patrono (protettore speciale) di Larnaca.



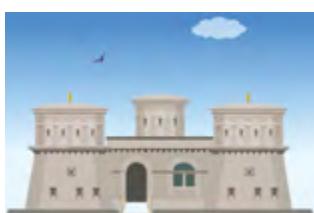
Lettonia

Questa "Casa delle Teste Nere" si trova nella città vecchia di Riga, capitale della Lettonia. Fu costruita per la prima volta nel XIV secolo, distrutta durante la Seconda Guerra Mondiale e ricostruita nel 1995. Deve il suo nome a un'associazione di commercianti celibi e proprietari di navi che organizzavano qui banchetti e feste. Si dice che la tradizione dell'albero di Natale sia iniziata proprio quando le Teste Nere ne decorarono uno e ballarono e cantarono attorno ad esso durante il periodo natalizio.



Lituania

La Torre di Gediminas è l'unica parte ancora in piedi del Castello Superiore nella capitale lituana, Vilnius. Fu completata nel 1409. Secondo la leggenda, dopo una giornata di caccia, il Granduca Gediminas sognò che sulla collina dove aveva cacciato appariva un grande lupo di ferro che ululava come cento lupi! Raccontò il sogno a un mago, che gli disse che significava che lì doveva essere costruita una città che sarebbe diventata grande e famosa in tutto il mondo.



Lussemburgo

Costruito nel 1732, il Forte Thüngen faceva parte delle mura che proteggevano la città di Lussemburgo dagli attacchi. È anche conosciuto come "Le Tre Ghiande" per via delle tre ghiande dorate poste in cima a ciascuna torre. Il forte era circondato da un fossato profondo e vi si accedeva attraverso un lungo passaggio scavato nella roccia. Oggi è utilizzato come museo.



Ungheria

Questo imponente edificio ospita il Parlamento ungherese a Budapest. Si affaccia sul fiume Danubio, il secondo più lungo d'Europa. Il "parlamento" è il luogo dove le persone si riuniscono per discutere e decidere come organizzare il paese: per esempio, costruire strade, cosa insegnare a scuola, come proteggere la natura. È così grande che ci vollero circa 100.000 persone per costruirlo, utilizzando 40 milioni di mattoni, mezzo milione di pietre preziose e persino 40 chili d'oro!



Malta

Inaugurata nel 1577, la Cattedrale di San Giovanni nella capitale Valletta è dedicata a San Giovanni Battista, così chiamato perché fu l'uomo che battezzò Gesù Cristo. Molte scene all'interno della cattedrale raffigurano episodi della vita di San Giovanni, inclusi il soffitto riccamente decorato e l'altare.



Paesi Bassi

Il villaggio di Kinderdijk (che significa "diga dei bambini") si trova nella provincia dell'Olanda Meridionale. Una diga è una struttura costruita per recuperare terre che altrimenti sarebbero sommerse dall'acqua, ad esempio lungo la costa. Intorno al 1740, gli olandesi costruirono questi 19 mulini a vento per mantenere asciutte le terre basse e prevenire le inondazioni.



Austria

L'Austria è ricca di montagne. La maggior parte si trova nella catena montuosa delle Alpi, così vasta da estendersi anche in altri paesi. La montagna più alta dell'Austria si chiama "Großglockner". In inverno, queste montagne sono coperte di neve e per questo l'Austria è una meta molto amata dagli appassionati di sci.



Polonia

Con un'altezza di 237 metri, il "Palazzo della Scienza e della Cultura" nella capitale Varsavia è l'edificio più alto della Polonia. Costruito nel 1955, ospita teatri, musei e un cinema. Nell'anno 2000 è stato aggiunto un "orologio del millennio": la lancetta dei secondi misura quasi 4 metri!



Portogallo

La "Torre di Belém" è un simbolo del periodo in cui il Portogallo inviava esploratori alla scoperta di nuove terre. Costruita nel 1519, si trova sulle rive del fiume Tagus e serviva a proteggere la capitale, Lisbona.



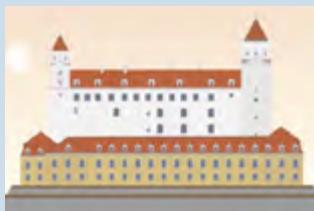
Romania

Situato in Transilvania, una regione della Romania, il Castello di Bran è famoso per essere il "castello del Conte Dracula". Anche se il vampiro Dracula esiste solo nel romanzo, fu ispirato da una persona reale, Vlad l'Impalatore, e questo castello – che probabilmente Vlad non visitò mai – assomiglia molto alla descrizione presente nel libro.



Slovenia

Il Lago di Bled, nella parte nord-occidentale della Slovenia, è una meta turistica molto popolare. Sull'isola al centro del lago si trovano diversi edifici, ma il più visitato è la chiesa dell'Assunzione di Maria. Si dice che porti fortuna agli sposi se il marito riesce a portare in braccio la sposa su per i 99 gradini in pietra del campanile.



Slovacchia

Situato su una collina sopra il fiume Danubio, il Castello di Bratislava risale al IX secolo. Nel corso degli anni ha subito molte modifiche e fu anche danneggiato da un grande incendio nel 1811. Il castello ha quattro ali, ognuna con una torre. Per un certo periodo, i gioielli della corona ungherese furono conservati nella torre sud-occidentale, poiché la Slovacchia fu sotto il dominio ungherese per un periodo.



Svezia

A forma di gigantesca palla da golf, l'Ericsson Globe è l'edificio emisferico (cioè a forma di mezza sfera) più grande del mondo. Inaugurato nel 1989, è un'arena coperta che ospita tornei di hockey su ghiaccio, spettacoli e concerti rock. Di notte viene illuminato ed è visibile da chilometri di distanza!



Finlandia

La cattedrale di Helsinki, con la sua alta cupola verde e quattro cupole minori, è diventata il simbolo della città. È anche un punto di riferimento per chi arriva dal mare. Fu costruita nel 1852 come tributo allo zar Nicola I, quando la Finlandia faceva parte della Russia.

NOME DELL'ATTIVITÀ**RescEU escape room****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Sensibilizzazione rispetto ai vantaggi dell'Unione europea per i cittadini dell'UE e sul funzionamento delle istituzioni europee.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

I partecipanti si riuniscono nella prima stanza per un'introduzione generale, durante la quale il Game Master presenta loro lo scopo e le regole dell'escape room. Il gruppo avrà 60 minuti per risolvere gli otto enigmi dell'escape room e raggiungere l'obiettivo fissato dallo scenario proposto. Gli enigmi sono sequenziali e, man mano che i partecipanti avanzano, la loro difficoltà aumenta. Ci sono 5 stanze diverse in tutto (la prima è solo per l'introduzione) e l'esperienza si conclude con un debriefing finale, durante il quale il Game Master conduce una discussione con i partecipanti per consolidare quanto appreso.

**DURATA**

2-4 ore

**PARTECIPANTI**

20-30

**ETÀ**

16-25

**MATERIALI NECESSARI**

L'attività si distribuisce su diverse stanze

Sala 1:

Introduzione: 1 sacchetto di mattoncini Lego per gruppo; 1 pezzo di stoffa colorata per partecipante al fine di identificare le squadre.

Sala 2:

➤ **Enigma 1:** mappa dell'UE stampata e plastificata, ritagliata per aree; buste; pennarello indelebile; foglio trasparente con il contorno dell'Europa disegnato; nastro adesivo per incollare i pezzi del puzzle e leggere la parola sul retro; lucchetto con 4 numeri; scatola (o contenitore simile).

➤ **Enigma 2:** linea temporale realizzata con un cartoncino grande; pennarelli colorati; foto stampate e plastificate; velcro; rebus stampati o disegnati; immagine stampata di una moneta con l'indizio scritto sul retro.

Sala 3:

➤ **Enigma 3:** scatola/valigia/altro contenitore chiuso con combinazione; foglietti stampati con domande e risposte relative al tema ambientale; torcia o lampada; chiave che apre il lucchetto che contiene i pezzi del puzzle 4; nastro adesivo; fogli di carta e penna.

➤ **Enigma 4:** Stampa e plastificazione delle immagini previste; scatola/cassetto/altro da aprire con la chiave in cui sono contenuti dei telefoni finti; istruzioni stampate da mettere con le immagini plastificate nella scatola/cassetto; velcro biadesivo per attaccare le immagini alla parete o al pavimento; penna e fogli di carta; soluzioni degli enigmi; simil-passaporto di carta; emoji stampate (cacca e cuore) con strisce di velcro.

- **Enigma 5:** uniforme da guardia di frontiera e relativi accessori (anche un cappello da poliziotto e occhiali da sole finti andranno bene); simil-passaporto cartaceo stampato su cartoncino medio o pesante; timbro generico con inchiostro; tavolo e sedia (da non acquistare, devono essere disponibili sul posto); cartoncini con i numeri che la guardia di frontiera distribuirà; domande e risposte doganali stampate.

Sala 4:

- **Enigma 6:** Busta per riporre il cruciverba - formato A4; cruciverba stampato in formato A4 o A3; foglio con indizi in rima da attaccare alla busta; un libro che rappresenta la Carta dei diritti dell'UE; foglio stampato come copertina del libro; nastro adesivo per attaccare la copertina al libro; nastro adesivo o spago per chiudere il libro; penne per completare il cruciverba; foglio con gli indizi successivi.
- **Enigma 7:** tessere identificative stampate su cartoncino pesante A3 o A2; informazioni identificative stampate su fogli di cartoncino pesante A6 o A5 per completare le tessere identificative; velcro biadesivo; 1 sacchetto di mattoncini Lego per gruppo, contenente un mattoncino per partecipante.
- **Enigma 8:** mattoncini Lego; una giacca da scienziato; lampada multi-colore o con effetto sonoro tipo sirena.

Debriefing: gioco da tavolo "Dixit"



LUOGO

Spazi interni, preferibilmente con sei stanze separate



ISTRUZIONI

Introduzione

Stanza 1

L'attività inizia nella prima stanza, utilizzata per l'introduzione. I partecipanti entrano in una stanza scarsamente illuminata con un'atmosfera post-apocalittica. Il Game Master spiega lo scenario: è il 2030 in una dimensione alternativa. Le elezioni europee del 2024 sono fallite, causando il collasso dell'UE, il caos in tutto il continente e conseguenze globali. Uno scienziato ha creato un tesseract per ripristinare l'UE, ma è stato sabotato ed è scomparso. I partecipanti sono gli unici che possono salvare questo mondo.

Il Game Master consegna a ciascun gruppo di giocatori 1 sacchetto di mattoncini Lego da assemblare all'interno dell'escape room per completare la missione. Ogni partecipante riceve un pezzo di stoffa da legare al braccio per identificarsi come alleato. Una volta completate le istruzioni, l'avventura ha inizio!

Stanza 2

I partecipanti entrano nella stanza e trovano una scatola chiusa con un foglio trasparente che mostra il contorno dell'Europa. Il Game Master spiega che in questa dimensione i confini dell'Europa sono stati cancellati e le mappe non sono più conosciute. I partecipanti devono ricostruire la mappa per continuare.

Enigma 1: Geografia

Risoli le domande di cultura generale (fornite dal Game Master) per ottenere il codice per aprire la scatola. All'interno della scatola ci sono tre indizi che conducono a buste nascoste contenenti

pezzi di una mappa (ad esempio, sotto le scrivanie, dietro le porte). Una volta trovati tutti i pezzi, assemblare la mappa sul foglio trasparente. Utilizzare del nastro adesivo per fissare i pezzi, capovolgerlo e rivelare la parola "STORIA", che conduce al puzzle successivo.

Enigma 2: Storia e cultura

Sulla parete è appesa una linea temporale con le date chiave dell'UE. I partecipanti abbinano le immagini degli eventi fornite alle date corrette. Dietro ogni immagine c'è una breve descrizione. Risolvete il rebus per rivelare la frase: Cercate la moneta sul muro. Trovate l'immagine di una moneta con un indizio sul retro: Trovate la scatola dove si trova l'indizio, il materiale prezioso che fornisce la risposta. Con l'anno di fondazione dell'UE come chiave, svelate la verità e liberatela.

Obiettivo: risovi gli enigmi e trova l'indizio successivo per avanzare nel gioco!

Stanza 3

Entrando, i partecipanti vedono un video che mostra un blackout a Roma. Il Game Master spiega che, a causa della mancanza di fondi per le energie rinnovabili, le infrastrutture sono collassate. La missione è ripristinare la luce e andare avanti.

Enigma 3: Energia e luce.

Obiettivo: ripristinare la luce trovando la torcia/lampada nascosta. Vi attende una scatola chiusa con una combinazione. Gli indizi necessari per aprirla sono sparsi per la stanza sotto forma di domande relative all'energia (ad esempio, energie rinnovabili, efficienza energetica). All'interno della scatola ci sono foglietti con domande e risposte mescolati. I giocatori devono abbinare le coppie corrette. Ogni abbinamento corretto rivela una lettera, che compone la parola LIGHT. I giocatori cercano una torcia o una lampada nascosta. Una chiave attaccata ad essa sblocca un'altra scatola contenente il materiale per l'enigma 4.

Enigma 4: Libertà di espressione e informazione.

Obiettivo: identificare le notizie vere e false per ottenere un passaporto. Preparazione: vengono esposti due tabelloni con emoji (❤ per vero, 🚫 per falso). I partecipanti trovano degli smartphone finti con notizie stampate. Soluzione: i giocatori ordinano le notizie, attaccando quelle vere a ❤ e quelle false a 🚫. Una volta ordinate correttamente, le lettere iniziali formano un codice. Il codice corretto fa guadagnare ai giocatori un passaporto, che li conduce all'enigma 5.

Enigma 5: Libertà di movimento.

Obiettivo: superare un controllo doganale per sbloccare la stanza successiva. Allestimento: una finta postazione doganale con un agente di frontiera e un Game Master. I partecipanti consegnano il passaporto per farlo convalidare. Sfida: rispondere a domande per ottenere le cifre di un numero di telefono. Chiamare il numero per ottenere l'autorizzazione ad attraversare il confine.

Una volta superato il controllo, i partecipanti procedono alla stanza successiva per i prossimi enigmi.

Stanza 4:

Enigma 6: Democrazia e valori europei.

Obiettivo: risolvere un cruciverba sui valori dell'UE per sbloccare un indizio nascosto per la sfida successiva. Preparazione: preparare un libro che rappresenti la Carta dei diritti. All'interno del libro, nascondere un indizio (ad esempio, un simbolo che conduca alla casella corretta per il prossimo enigma). Legare un nastro attorno al libro per impedirne l'accesso fino a quando l'enigma non è stato risolto. I partecipanti trovano una busta sigillata contenente il cruciverba. Risolvendo il puzzle si scopre la frase Carta dei diritti. Dopo averla scritta sulla copertina del libro, i partecipanti sciolgono il nastro e aprono la busta. All'interno trovano un simbolo che corrisponde a una delle caselle presenti nella stanza. La casella corretta contiene gli elementi per l'enigma 7.

Enigma 7: Istituzioni dell'UE e carte d'identità.

Obiettivo: ricostruire le carte d'identità delle istituzioni dell'UE. Preparazione: esporre le carte d'identità incomplete su una parete o su un tavolo. I partecipanti utilizzano le tessere dell'enigma precedente per completare le carte d'identità. Per ogni carta completata correttamente, ricevono una busta sigillata contenente i pezzi dell'enigma 8. Ogni partecipante riceve una busta. Il livello di difficoltà può essere regolato posizionando in anticipo alcune tessere o lasciandone di più da abbinare ai giocatori.

Enigma 8: La chiave dimensionale.

Obiettivo: ricostruire una "chiave dimensionale" utilizzando i pezzi raccolti e attivarla con un messaggio creato dal gruppo. Preparazione: nella stanza è presente un personaggio (o una lettera) dello scienziato il cui "tesseract" è stato distrutto. Le buste raccolte contengono pezzi unici per costruire la chiave. I partecipanti assemblano la chiave dimensionale utilizzando tutti i pezzi, assicurando la collaborazione tra loro. Una volta costruita, la attivano con una "formula magica": scrivono e recitano un breve messaggio sull'importanza del voto e della partecipazione nell'UE. Il Game Master attiva effetti speciali (luci, suoni) per segnalare il successo.

Questo conclude l'esperienza nell'escape room, che celebra i valori dell'UE ed il lavoro di squadra!

I partecipanti si recano in un'ultima stanza per fare il punto della situazione attraverso il gioco da tavolo "Dixit".



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Il debriefing viene svolto utilizzando il gioco da tavolo Dixit. Con l'aiuto delle immagini fornite nel gioco, i partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato e provato durante il gioco.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

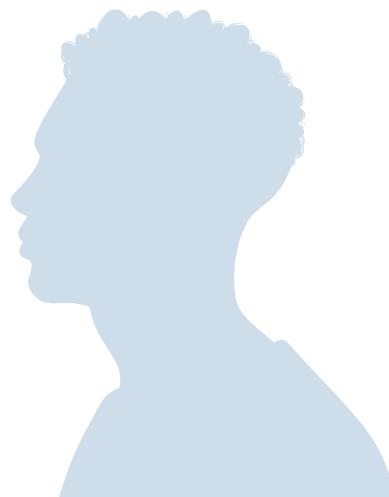
Il tempismo è fondamentale. Se il gruppo si blocca su un puzzle, è possibile aiutarlo, ma senza fornire direttamente la risposta.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK



Download the files.



NOME DELL'ATTIVITÀ**Europa: essere o non essere****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Comunicazione, valori democratici, pensiero critico, ecc.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Il gioco educativo **Europa: essere o non essere** è uno strumento particolarmente utile per ogni insegnante. È semplice da applicare, poiché non richiede ai partecipanti conoscenze specifiche o esperienze pregresse sui temi trattati, né una preparazione particolare da parte dell'insegnante o del coordinatore dell'attività. L'obiettivo è sviluppare il pensiero critico attraverso l'acquisizione di conoscenze e la riflessione sui diritti dei cittadini dell'Unione Europea.

I partecipanti condividono liberamente le loro conoscenze pregresse su ciascun tema, in una sorta di brainstorming. Spesso i concetti menzionati nel gioco possono avere scarsa o nessuna relazione con gli argomenti affrontati, ma durante questo processo vengono raccolte idee che potranno essere utilizzate in una fase successiva del gioco o nel dibattito che ne seguirà.

Il gioco si svolge solitamente con un gruppo di giovani guidati da un coordinatore, ma può essere adattato anche in sottogruppi di quattro o cinque persone, il che facilita la gestione e potenzia i risultati dell'attività.

**DURATA**

2-4 ore

**PARTECIPANTI**

20-25 persone,
divise in gruppi di 5

**ETÀ**

15+

**MATERIALI NECESSARI**

Matite, penne, fogli A4, cartellone di 1m2, forbici, treppiede, colla, lavagna a fogli mobili, cartoncini A4 colorati, carte

**LUOGO**

educazione formale e non formale, spazi all'aperto e al chiuso

**ISTRUZIONI**

Il gioco educativo **Europa: essere o non essere** è un'attività esperienziale sull'Europa. Si gioca su un tabellone o cartellone diviso in due parti (essere/non essere).

Il coordinatore distribuisce le carte del gioco alle squadre di partecipanti e spiega che rappresentano idee, valori, istituzioni, diritti, benefici e risultati raggiunti dall'Unione Europea (**essere**). Il coordinatore spiega poi che il mazzo di carte include anche delle carte che rappresentano situazioni, politiche e pratiche che non sono relative al processo europeo (**non essere**).

I partecipanti dispongono individualmente le carte relative a diritti, pratiche, valori, risultati e benefici derivanti dal processo di unificazione europea sul lato **“essere”** del tabellone. I partecipanti dispongono individualmente le carte che NON c’entrano con l’Europa, i suoi valori e le sue pratiche sull’altro lato (**non essere**).

L’obiettivo generale di ciascun partecipante e del gioco in sé è di ottenere un quadro preliminare ma completo dell’Europa, dell’Unione e delle istituzioni europee, così come di diventare un membro attivo dell’Unione Europea in quanto cittadino del domani.

Il gioco **Europa: essere on non essere** può anche essere sviluppato in versione da tavolo su un cartellone da 1 m2 e giocato con più squadre.

Il gioco si sviluppa nelle seguenti fasi:

- 1) Spiegazione delle istruzioni e delle regole del gioco ai partecipanti**, determinazione degli orari del gioco. Preparazione dello spazio di gioco, divisione dei partecipanti in gruppi e distribuzione del materiale. (1 ora)
- 2) Ogni squadra** riceve delle carte. I partecipanti le analizzano e cominciano a disporle sul lato giusto del tabellone. Non è importante che i partecipanti conoscano l’argomento delle carte - l’obiettivo è quello di richiamare eventuali conoscenze preesistenti rilevanti e/o di porre domande e impegnarsi nel dialogo. Il coordinatore chiede ai partecipanti di esprimersi su un certo argomento rapidamente, tramite poche parole o frasi brevi, e interviene solo quando necessario. A questo punto del gioco, è possibile fare commenti o osservazioni per facilitare una migliore comprensione dell’argomento descritto nelle carte. (1 ora)
- 3) Segue** una discussione durante la quale le conoscenze acquisite vengono analizzate, commentate e valutate. Il facilitatore invita i partecipanti a condividere le nuove conclusioni emerse dal gioco, mettendo così in evidenza l’obiettivo dell’attività. (30 minuti)
- 4) Infine**, i partecipanti valutano l’esperienza, riflettendo sia sulle conoscenze e i momenti che hanno ritenuto significativi, sia sulle difficoltà incontrate. Mettendo a confronto le idee possedute prima e dopo aver svolto il gioco, discutono i cambiamenti emersi in termini di conoscenze, emozioni, valori, ecc. (30 minuti)



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Questa attività è stata ideata per approfondire le conoscenze dei giovani sull’Unione Europea e le sue istituzioni, il suo contributo alla cultura, i diritti dei cittadini che vivono nell’UE e i vantaggi dell’essere parte dell’Unione, nonché per riflettere sui problemi presenti nei Paesi che non ne fanno parte. Se si ha un’età compresa tra i 15 e i 30 anni e si è interessati a conoscere meglio l’Unione Europea, questa attività è molto adatta. In modo ludico ma educativo, si potrà ottenere una panoramica sui valori che l’UE rappresenta, su cosa fanno le persone che vi vivono, su cosa conta davvero per i suoi cittadini, su cosa si ottiene vivendo nell’Unione e su cosa si può realizzare-

L’attività mira innanzitutto a fornire ai partecipanti informazioni introduttive sull’UE, sulla sua geografia e sui suoi simboli principali, e in secondo luogo a stimolare il pensiero critico, promuovere l’iniziativa personale e favorire un cambiamento di atteggiamento rispetto alle questioni che riguardano la società dell’Unione Europea.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Attraverso questo gioco educativo, i partecipanti sviluppano nuove conoscenze sull'Unione Europea e vengono stimolati a riflettere sui risultati raggiunti e sui benefici derivanti dalla convivenza interna all'UE. L'attività contribuisce anche a rafforzare il senso di appartenenza a un gruppo. Durante il gioco, è frequente che emergano molte domande da parte dei partecipanti, motivo per cui è utile che il coordinatore si prepari in anticipo per poter rispondere ai diversi quesiti. Tuttavia, è proprio questo l'obiettivo dell'attività: stimolare interrogativi e cercare di rispondere insieme, dando vita a una discussione centrata sull'Unione Europea. È possibile che si generino disaccordi su dove collocare alcune carte sulla plancia: in questi casi, il coordinatore può cogliere l'occasione per sottolineare lo spirito democratico che caratterizza l'Europa.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK



INNOCENTE FINO
A PROVA CONTRARIA



LA DEMOCRAZIA
È UN PRINCIPIO
FONDAMENTALE



LA PACE È UN PRINCIPIO
FONDAMENTALE PER L'UE
- NO ALLA GUERRA



L'UE RISPETTA
I DIRITTI UMANI



ASSISTENZA SANITARIA
PUBBLICA E GRATUITA,
OVUNQUE E PER TUTTI



CORRUZIONE E BUGIE:
NEMICHE DELLA
DEMOCRAZIA









05

Identità e rispetto

NOME DELL'ATTIVITÀ**Safe space building****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Mutuo rispetto e non discriminazione

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Attività non formale per un gruppo di persone di tutte le età per conoscersi meglio - se tutti i partecipanti hanno meno di 25 anni non devono esserci grandi differenze di età.

L'attività promuove il rispetto reciproco e la prevenzione di comportamenti discriminatori in un gruppo di persone prima che inizino a lavorare su attività comuni. Il potenziale preventivo dell'attività si basa sulla volontà dei partecipanti di condividere con gli altri, anche in anonimato, aspetti delle loro paure, vulnerabilità o dei loro bisogni, in modo che il resto del gruppo sia consapevole di argomenti, comportamenti o atteggiamenti che potrebbero ferire la sensibilità di un altro membro del gruppo.

**DURATA**

30 minuti

**PARTECIPANTI**

9-50

**ETÀ**

14+

**MATERIALI NECESSARI**

Cartelloni e pennarelli colorati

**LUOGO**

All'interno o all'esterno, in un ambiente spazioso senza ostacoli che impediscono ai partecipanti di muoversi liberamente

**ISTRUZIONI**

FASE 1: I partecipanti camminano per la sala. Quando viene dato il segnale di stop, i partecipanti formano piccoli gruppi di 3 o 4 persone. Ogni membro del gruppo deve dire il proprio nome, da dove viene, una cosa che gli piace fare e una cosa che vuole dire di sé. Ogni momento di condivisione dura 5 minuti. Questa fase viene ripetuta 3 volte e i partecipanti devono incontrare persone diverse ogni volta.

FASE 2: Spazio sicuro: cosa serve per creare il nostro spazio sicuro? Brainstorming in piccoli gruppi in risposta a questa domanda e creazione di un "MURO SICURO" dove vengono scritte tutte le parole chiave/frasi di ciascun gruppo o creazione delle REGOLE dell'evento per garantire uno spazio sicuro.

(Opzione per i partecipanti più avanzati): utilizzare "Come posso creare un luogo sicuro?" per incoraggiare tutti a condividere il proprio comportamento per creare un luogo sicuro.

RIFLESSIONI/DEBRIEFING

L'attività può suscitare qualche discussione ed è importante gestirla senza dedicarle eccessivo tempo.

ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Risulta fondamentale essere equi ma severi nell'assegnazione del punteggio e prestare attenzione al modo in cui i diversi gruppi collaborano, premiando quelli che lo fanno agendo in modo più democratico.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Sculpture of oppression****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Questa attività aiuta i giovani a sviluppare una prospettiva più ampia e a sentirsi supportati in situazioni in cui potrebbero sentirsi bloccati. È un ottimo strumento per favorire la coesione all'interno di un gruppo di giovani e per attivarli e rafforzarli, affinché possano riconoscere e seguire la propria vocazione.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L'obiettivo di questa attività è permettere ai partecipanti di identificare i principali fattori che impediscono loro di diventare la migliore versione di sé stessi (i fattori possono includere persone, circostanze, sensazioni di mancanza di qualcosa, insicurezze, ecc.).

**DURATA**

Minima 1.5 ore

**PARTECIPANTI**

10-15

**ETÀ**

16-29

**MATERIALI NECESSARI**

Non sono richiesti materiali specifici, a parte uno spazio grande abbastanza da consentire ai giovani di esprimere la propria creatività.

**LUOGO**

Un ambiente informale è l'ideale.

**ISTRUZIONI**

La Scultura dell'oppressione è un'attività che aiuta i giovani ad esprimere sé stessi e, in particolare, gli ostacoli che affrontano e che impediscono loro di raggiungere i loro sogni e obiettivi. Ai partecipanti viene richiesto di rappresentare queste sfide tramite una scultura, usando i corpi degli altri partecipanti come "argilla".

Ad ogni partecipante viene dato tempo sufficiente per creare una scultura muovendo e modellando "l'argilla", senza parlare. Ognuno può scegliere quanti compagni vuole per comporre la sua scultura. Quando lo "scultore" è pronto, presenta la sua opera al resto del gruppo. Seguirà poi una discussione in cui gli "spettatori" potranno condividere la loro interpretazione del possibile significato della "scultura umana". Infine, se necessario, lo scultore spiega la sua idea originale.

Dopo aver presentato la sua opera, lo scultore diventa spettatore e guarda la sua scultura venire trasformata dagli altri partecipanti, che proveranno a introdurre delle possibili soluzioni all'opera per mostrare il cambiamento tra l'oppressione e l'empowerment. In questo modo, allo scultore

vengono presentate diverse soluzioni alle sfide che sta affrontando. Il risultato è una sensazione di empowerment, sostegno e capacità di agire per trasformare la situazione che gli impedisce di realizzare il proprio sogno. Lo stesso processo viene ripetuto per ciascun partecipante.

L'attività può avere un impatto emotivo molto significativo e non solo aiuta lo scultore a vedere la propria situazione da diverse prospettive, ma offre anche una forte opportunità di creare legami all'interno del gruppo.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Ogni presentazione è seguita da un breve debriefing.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Ai partecipanti vengono fornite le istruzioni per il compito e hanno circa 20-30 minuti di tempo per "costruire" la propria scultura. Ogni scultura viene poi presentata senza alcuna spiegazione verbale. Successivamente, gli altri partecipanti sono invitati a camminare intorno alla scultura, osservarla e condividere ciò che vi colgono. Solo in un secondo momento lo "scultore" espone la propria idea e ascolta le soluzioni proposte dagli altri, che vengono nuovamente espresse attraverso il "corpo-argilla". Questa attività si rivela uno strumento utile, poiché consente di osservare una situazione da prospettive diverse. Inoltre, l'espressione non verbale della difficoltà permette di concentrarsi sugli aspetti essenziali, evitando di perdersi nei dettagli che spesso emergono con l'espressione verbale.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Trovami se ci riesci!****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Comunicazione, valori democratici, pensiero critico, ecc.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Trovami se ci riesci! è un gioco esperienziale che permette ai partecipanti di imparare le bandiere e le capitali degli Stati membri dell'Unione Europea, e anche di conoscere le principali attrazioni di ogni Paese. Partecipando a questo gioco, i giovani possono conoscere i monumenti e i luoghi simbolici più importanti degli Stati membri dell'UE e iniziare a riflettere sul perché l'Europa e l'Unione Europea siano così rilevanti, sul motivo per cui l'UE è stata creata, su quali elementi siano fondamentali per costruire buone relazioni interpersonali e su quanto il sistema democratico abbia contribuito a rendere possibili tutti questi aspetti.

**DURATA**

2+ ore

**PARTECIPANTI**

20-25 persone,
divise in gruppi di 5

**ETÀ**

15+

**MATERIALI NECESSARI**

Matite, penne, fogli A4, cartellone di 1m2, forbici, treppiede, colla, fogli per lavagna a fogli mobili, cartoncini colorati A4, carte da gioco

**LUOGO**

Ambiente formale e informale, educazione non formale, ambiente interno ed esterno

**ISTRUZIONI**

Trovami se ci riesci! è un gioco esperienziale ed educativo sulle bandiere e i luoghi caratteristici degli Stati membri dell'Unione Europea. Si gioca su un tabellone o cartellone che mostra una mappa dell'Europa.

Il coordinatore distribuisce delle carte raffiguranti le bandiere e i simboli degli Stati membri dell'Unione Europea ai gruppi di partecipanti, spiegando che ciascun gruppo deve osservare le bandiere e i monumenti riportati sulle proprie carte, individuare sulla mappa il Paese a cui appartengono e posizionare il luogo più rappresentativo di quel Paese sulla mappa, ad esempio: Bandiera francese – Torre Eiffel.

Il gioco **Trovami se ci riesci!** può essere ulteriormente arricchito, ad esempio chiedendo ai partecipanti di ritagliare e dipingere loro stessi le bandiere dei vari Paesi, arricchire la mappa con luoghi simbolici e aggiungere qualsiasi altro elemento che il coordinatore o i partecipanti riescano a immaginare.

Questo gioco aiuta i partecipanti a conoscere la geografia dell'Europa, a comprendere l'importanza dell'uso di una cartina geografica, a individuare i confini e la posizione di ciascun Paese, e a riconoscere gli Stati membri dell'Unione Europea, i loro luoghi simbolici e le loro bandiere.

Il gioco si svolge nelle seguenti fasi:

1. Vengono spiegate ai partecipanti le istruzioni e le regole del gioco, e viene definito il calendario dell'attività. Si prepara lo spazio di gioco, i partecipanti vengono suddivisi in gruppi e viene distribuito il materiale. (30 minuti)
2. A ciascun gruppo vengono consegnate delle carte raffiguranti bandiere e luoghi simbolici. I partecipanti studiano le carte e iniziano a posizionarle sulla mappa dell'Europa. Il coordinatore invita i partecipanti a condividere tutto ciò che sanno sullo Stato membro che hanno identificato e/o sui suoi luoghi rappresentativi. (1 ora)
3. Segue una discussione in cui le conoscenze acquisite vengono analizzate, commentate e valutate. Il facilitatore invita i partecipanti a condividere le nuove riflessioni emerse dal gioco. Questo momento permette di mettere in evidenza il senso dell'attività. (30 minuti)

RIFLESSIONI/DEBRIEFING

L'attività è rivolta a giovani tra i 15 e i 30 anni interessati ad approfondire la conoscenza dell'Unione Europea, delle sue istituzioni, dei diritti dei cittadini europei, dei benefici derivanti dall'essere parte dell'UE e delle problematiche presenti nei Paesi non membri. Attraverso un approccio ludico ed educativo, l'attività fornisce informazioni sintetiche sui valori fondanti dell'Unione, sul ruolo dei cittadini europei, sui vantaggi della cittadinanza europea e sulle possibilità offerte dal vivere e cooperare all'interno dell'UE.

L'attività ha come obiettivo, da un lato, fornire ai partecipanti informazioni introduttive sull'UE, sul suo territorio e sui suoi simboli, e, dall'altro, aiutarli a sviluppare il pensiero critico, incoraggiarli a prendere l'iniziativa e a rivedere i propri atteggiamenti rispetto alle questioni che interessano la società dell'Unione Europea.

ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Centrando l'attività sulla mappa, questo gioco favorisce il sentimento di appartenenza a uno spazio geografico europeo comune. Si crea così un contesto in cui i partecipanti possono connettersi tra loro e riconoscere l'Europa come uno spazio condiviso, che offre opportunità di partecipazione attiva tanto a livello locale quanto su scala più ampia. La visibilità e il valore attribuiti ai monumenti e ai luoghi simbolici sottolineano il contributo che ogni Paese apporta alla cultura e allo sviluppo a livello europeo.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Bandiere degli Stati UE

	Belgio		Unione Europea
	Repubblica Ceca		Bulgaria
	Danimarca		Lussemburgo
	Germania		Malta
	Estonia		Ungheria
	Irlanda		Paesi Bassi
	Grecia		Austria
	Spagna		Polonia
	Francia		Portogallo
	Croazia		Slovenia
	Italia		Romania
	Cipro		Slovacchia
	Lettonia		Svezia
	Lituania		Finlandia



Belgio

Questo è l’“Atomium”. Fu costruito nel 1958 per l’Esposizione Universale a Bruxelles, la capitale del Belgio. Rappresenta una molecola di ferro, ma ingrandita 165 miliardi di volte rispetto alla realtà! È composto da nove sfere collegate tra loro da tubi. Si può entrare nelle sfere o salire in cima con un ascensore e ammirare la vista su tutta Bruxelles!



Bulgaria

Sai cos’è un monastero? È un luogo in cui vivono e lavorano i monaci. I monaci pregano Dio, aiutano i malati e i poveri, e si prendono cura l’uno dell’altro. Un famoso monastero vicino a Sofia, la capitale della Bulgaria, è il “Monastero di Rila”, che prende il nome da un monaco chiamato Ivan. Ivan visse da solo in una grotta, centinaia di anni fa. In seguito fu proclamato “San Ivan” e oggi molte persone visitano il monastero che porta il suo nome.



Repubblica Ceca

Il re Carlo IV ordinò la costruzione del Ponte Carlo nel 1357 per proteggere la capitale Praga dai nemici. Il ponte è lungo 516 metri e largo 10, ha 16 arcate e 30 statue di santi. Se mai andrai a Praga, cerca il cane scolpito in uno dei pannelli del ponte: si dice che accarezzarlo porti fortuna!



Danimarca

Questo porto colorato si chiama “Nyhavn”, che in danese significa “porto nuovo”, ma in realtà è il vecchio porto della capitale della Danimarca, Copenaghen. Il porto è circondato da case del XVII e XVIII secolo dai colori vivaci, negozi, caffè e ristoranti, e vi sono anche molte imbarcazioni storiche in legno.



Germania

Costruita nel 1788, la Porta di Brandeburgo a Berlino è uno dei monumenti più famosi della Germania. Fu chiusa nel 1961, quando fu costruito il Muro di Berlino che separava la Germania Est da quella Ovest. Quando il Muro fu abbattuto nel 1989 e il Paese si riunificò, la porta tornò a essere l’ingresso a uno dei viali più eleganti della città e un simbolo di unità.



Estonia

Tallinn è la capitale dell’Estonia e il suo centro storico è uno dei meglio conservati d’Europa. Ma Tallinn è anche una città moderna. Hai mai sentito parlare della “Silicon Valley” in California, negli Stati Uniti? È il luogo dove sono nate aziende come Google e Facebook. Ebbene, Tallinn è spesso chiamata la “Silicon Valley d’Europa” perché vi lavorano moltissimi esperti di informatica.



Irlanda

Le "Scogliere di Moher", nella contea di Clare in Irlanda, sono una meraviglia della natura. Si estendono per 14 chilometri e ogni anno attirano circa 1,5 milioni di visitatori, che vanno ad ammirare le formazioni rocciose, le piante, gli uccelli e la fauna locale. Hai visto il film Harry Potter e il Principe Mezzosangue? Le Scogliere di Moher compaiono nel film... la prossima volta che lo guardi, prova a riconoscerle!



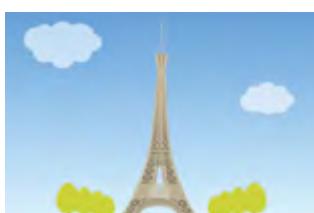
Grecia

L'Acropoli è una collina rocciosa che si trova ad Atene, la capitale della Grecia, su cui furono costruiti molti templi antichi. Era usata come rifugio dagli abitanti di Atene in caso di attacco alla città. Il Partenone è il più grande dei templi e fu costruito in onore di "Athena", la dea greca della saggezza. La città di Atene prende il nome proprio da lei.



Spagna

I lavori per costruire la "Chiesa della Sagrada Familia" a Barcellona iniziarono nel 1882 ma non furono mai completati e sono ancora in corso. Fu progettata dal famoso architetto Antoni Gaudí e si prevede che sarà terminata nel 2026, a 100 anni dalla morte di Gaudí.



Francia

La Torre Eiffel a Parigi è uno dei monumenti più famosi al mondo. Prende il nome da Gustave Eiffel, che la costruì per l'Esposizione Universale che si tenne a Parigi nel 1889. Fino al 1928, quando fu costruito il Chrysler Building a New York, la Torre Eiffel era l'edificio più alto mai realizzato dall'uomo.



Croazia

Il tetto della Chiesa di San Marco, nella capitale della Croazia, Zagabria, è famoso per i suoi colori vivaci: mostra lo stemma degli antichi regni di Croazia, Slavonia e Dalmazia, insieme allo stemma di Zagabria, che raffigura un castello bianco su sfondo rosso. Uno "stemma" è un disegno composto da vari simboli, a volte con leoni o draghi, molto usato nei tempi antichi, specialmente sugli scudi dei soldati. Molte famiglie nobili avevano il proprio stemma e alcune persone lo usano ancora oggi.



Italia

Pisa è una città italiana dove, nel 1173, iniziarono a costruire un campanile. Ma quando i costruttori arrivarono al secondo piano, la torre cominciò ad affondare e a pendere di lato. Da allora è rimasta così! Dopo aver verificato che non rischia di crollare, i visitatori possono di nuovo salire i 294 gradini fino alla cima della torre.



Cipro

La chiesa di Agios Lazaros a Larnaca, Cipro, fu costruita circa 1.200 anni fa sopra la tomba di San Lazzaro. Lazzaro era un uomo vissuto ai tempi di Gesù. Si racconta che, dopo la sua morte, Gesù lo abbia riportato in vita. Più tardi, Lazzaro si trasferì a Cipro, dove divenne il primo vescovo (responsabile della comunità cristiana) e il santo patrono (protettore speciale) di Larnaca.



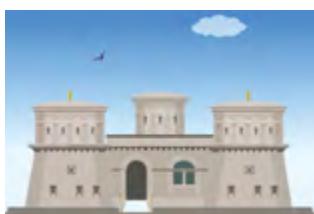
Lettonia

Questa "Casa delle Teste Nere" si trova nella città vecchia di Riga, capitale della Lettonia. Fu costruita per la prima volta nel XIV secolo, distrutta durante la Seconda Guerra Mondiale e ricostruita nel 1995. Deve il suo nome a un'associazione di commercianti celibi e proprietari di navi che organizzavano qui banchetti e feste. Si dice che la tradizione dell'albero di Natale sia iniziata proprio quando le Teste Nere ne decorarono uno e ballarono e cantarono attorno ad esso durante il periodo natalizio.



Lituania

La Torre di Gediminas è l'unica parte ancora in piedi del Castello Superiore nella capitale lituana, Vilnius. Fu completata nel 1409. Secondo la leggenda, dopo una giornata di caccia, il Granduca Gediminas sognò che sulla collina dove aveva cacciato appariva un grande lupo di ferro che ululava come cento lupi! Raccontò il sogno a un mago, che gli disse che significava che lì doveva essere costruita una città che sarebbe diventata grande e famosa in tutto il mondo.



Lussemburgo

Costruito nel 1732, il Forte Thüngen faceva parte delle mura che proteggevano la città di Lussemburgo dagli attacchi. È anche conosciuto come "Le Tre Ghiande" per via delle tre ghiande dorate poste in cima a ciascuna torre. Il forte era circondato da un fossato profondo e vi si accedeva attraverso un lungo passaggio scavato nella roccia. Oggi è utilizzato come museo.



Ungheria

Questo imponente edificio ospita il Parlamento ungherese a Budapest. Si affaccia sul fiume Danubio, il secondo più lungo d'Europa. Il "parlamento" è il luogo dove le persone si riuniscono per discutere e decidere come organizzare il paese: per esempio, costruire strade, cosa insegnare a scuola, come proteggere la natura. È così grande che ci vollero circa 100.000 persone per costruirlo, utilizzando 40 milioni di mattoni, mezzo milione di pietre preziose e persino 40 chili d'oro!



Malta

Inaugurata nel 1577, la Cattedrale di San Giovanni nella capitale Valletta è dedicata a San Giovanni Battista, così chiamato perché fu l'uomo che battezzò Gesù Cristo. Molte scene all'interno della cattedrale raffigurano episodi della vita di San Giovanni, inclusi il soffitto riccamente decorato e l'altare.



Paesi Bassi

Il villaggio di Kinderdijk (che significa "diga dei bambini") si trova nella provincia dell'Olanda Meridionale. Una diga è una struttura costruita per recuperare terre che altrimenti sarebbero sommerse dall'acqua, ad esempio lungo la costa. Intorno al 1740, gli olandesi costruirono questi 19 mulini a vento per mantenere asciutte le terre basse e prevenire le inondazioni.



Austria

L'Austria è ricca di montagne. La maggior parte si trova nella catena montuosa delle Alpi, così vasta da estendersi anche in altri paesi. La montagna più alta dell'Austria si chiama "Großglockner". In inverno, queste montagne sono coperte di neve e per questo l'Austria è una meta molto amata dagli appassionati di sci.



Polonia

Con un'altezza di 237 metri, il "Palazzo della Scienza e della Cultura" nella capitale Varsavia è l'edificio più alto della Polonia. Costruito nel 1955, ospita teatri, musei e un cinema. Nell'anno 2000 è stato aggiunto un "orologio del millennio": la lancetta dei secondi misura quasi 4 metri!



Portogallo

La "Torre di Belém" è un simbolo del periodo in cui il Portogallo inviava esploratori alla scoperta di nuove terre. Costruita nel 1519, si trova sulle rive del fiume Tagus e serviva a proteggere la capitale, Lisbona.



Romania

Situato in Transilvania, una regione della Romania, il Castello di Bran è famoso per essere il "castello del Conte Dracula". Anche se il vampiro Dracula esiste solo nel romanzo, fu ispirato da una persona reale, Vlad l'Impalatore, e questo castello – che probabilmente Vlad non visitò mai – assomiglia molto alla descrizione presente nel libro.



Slovenia

Il Lago di Bled, nella parte nord-occidentale della Slovenia, è una meta turistica molto popolare. Sull'isola al centro del lago si trovano diversi edifici, ma il più visitato è la chiesa dell'Assunzione di Maria. Si dice che porti fortuna agli sposi se il marito riesce a portare in braccio la sposa su per i 99 gradini in pietra del campanile.



Slovacchia

Situato su una collina sopra il fiume Danubio, il Castello di Bratislava risale al IX secolo. Nel corso degli anni ha subito molte modifiche e fu anche danneggiato da un grande incendio nel 1811. Il castello ha quattro ali, ognuna con una torre. Per un certo periodo, i gioielli della corona ungherese furono conservati nella torre sud-occidentale, poiché la Slovacchia fu sotto il dominio ungherese per un periodo.



Svezia

A forma di gigantesca palla da golf, l'Ericsson Globe è l'edificio emisferico (cioè a forma di mezza sfera) più grande del mondo. Inaugurato nel 1989, è un'arena coperta che ospita tornei di hockey su ghiaccio, spettacoli e concerti rock. Di notte viene illuminato ed è visibile da chilometri di distanza!



Finlandia

La cattedrale di Helsinki, con la sua alta cupola verde e quattro cupole minori, è diventata il simbolo della città. È anche un punto di riferimento per chi arriva dal mare. Fu costruita nel 1852 come tributo allo zar Nicola I, quando la Finlandia faceva parte della Russia.

06

Media e pensiero critico

NOME DELL'ATTIVITÀ**Laboratorio sul pensiero critico****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Educazione all'informazione, educazione ai media, pensiero critico, discorso

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Si tratta di un workshop interattivo che mira a rendere i partecipanti più consapevoli e informati sul modo in cui le informazioni vengono percepite, su come la comunicazione dei media e della politica influenzino le nostre scelte, gli atteggiamenti verso l'ambiente esterno e verso noi stessi, l'autostima e la fiducia in noi stessi. Include i seguenti argomenti:

Politica e società:

Secondo Nicki Lisa Cole, Ph.D., il discorso "si riferisce al modo in cui pensiamo e comuniciamo riguardo alle persone, agli eventi, all'organizzazione della società e alle relazioni tra questi elementi. Il discorso nasce tipicamente da istituzioni sociali come i media e la politica (tra le altre) e, poiché dà struttura e ordine al linguaggio e al pensiero, struttura e ordina anche le nostre vite, le nostre relazioni con gli altri e la società."

Per questo motivo, è importante comprendere e avere consapevolezza della qualità del discorso dominante nella nostra società in un determinato momento, per capirne le implicazioni, formare le nostre opinioni in modo responsabile e esercitare i nostri diritti di cittadini contribuendo alla costruzione del nostro futuro in modo informato.

I media e il loro effetto su di sé e sull'immagine del proprio corpo

I media influenzano le nostre percezioni e il modo in cui queste percezioni incidono sulla nostra autostima, sulle emozioni, sui pensieri, sulle azioni e sulle reazioni. Per poter compiere scelte di vita consapevoli, è fondamentale sapere come selezionare informazioni affidabili su cui basare le nostre convinzioni e opinioni.

DURATA

2 giorni

PARTECIPANTI

Fino a 20

ETÀ

16-29

MATERIALI NECESSARI

Computer, proiettore, testi e immagini dai media/social media.

LUOGO

Al chiuso, informale



ISTRUZIONI

Si consiglia di rendere il laboratorio il più interattivo possibile, utilizzando esempi di facile comprensione e supporti visivi. È preferibile scegliere esempi aggiornati, adeguati all'età dei partecipanti e incentrati su temi per loro rilevanti. Può essere utile invitare i partecipanti a individuare e condividere esempi propri relativi agli argomenti trattati, così da favorire il coinvolgimento attivo, l'interiorizzazione dei contenuti e la creazione di connessioni personali.

L'attività inizia con un'analisi di cosa si intenda per discorso di "qualità", dei suoi elementi costitutivi, della sua struttura e dei messaggi che trasmette. Questo passaggio permette di imparare a distinguere un discorso di qualità da uno fuorviante o manipolativo, fino alla sua forma più estrema: la propaganda. Si procede poi con l'esame delle principali tecniche di manipolazione e persuasione impiegate nel discorso politico, al fine di sviluppare competenze per riconoscerle. Infine, si approfondisce cosa rende una fonte di informazione affidabile o meno, esplorando i legami tra media, politica e mondo degli affari/pubblicità.

Per iniziare, si affronterà la differenza tra fatto, verità e opinione, e si cercherà di comprendere come distinguerli tra loro. Successivamente, verrà chiarita la differenza tra logica, validità e solidità all'interno di un discorso. A tal fine, verranno utilizzati esempi semplici e accessibili, in modo da rendere i concetti estremamente chiari per i partecipanti. Infine, si introdurrà il concetto di fallacia logica, distinguendo tra fallacie formali e informali, e presentando alcune tra le fallacie logiche più comuni. Anche in questo caso, l'apprendimento sarà facilitato da numerosi esempi comprensibili e concreti, per favorire l'applicazione pratica delle conoscenze acquisite.

Nella parte del laboratorio dedicata a "Media e l'impatto sull'immagine di sé e del proprio corpo", si esploreranno i diversi tipi di contenuti mediatici, imparando a distinguere l'informazione dalla pubblicità, la verità dalla finzione, i contenuti accurati da quelli imprecisi o parziali.

I media influenzano fortemente il modo in cui percepiamo noi stessi. Siamo costantemente esposti a messaggi che indicano come dovrebbe apparire il nostro corpo, come dovremmo comportarci, che tipo di relazioni dovremmo avere, ecc. Il problema di questi messaggi è che spesso le immagini, le informazioni e le rappresentazioni che vengono proposte non sono veritieri né realistiche.

- I social media, la pubblicità, la moda, le riviste e le celebrità influenzano le nostre opinioni e percezioni su come dovrebbero apparire donne e uomini. Queste percezioni legate a caratteristiche fisiche considerate desiderabili vengono definite standard di bellezza. Tuttavia, gli standard di bellezza non sono né universali né realistici. Spesso ci si confronta con le celebrità, e si è portati a credere che, almeno in parte, il loro successo sia dovuto al loro aspetto fisico. Questo ci porta a pensare che, cercando di ottenere il cosiddetto "aspetto del successo", sia possibile avere successo a nostra volta. Ma è davvero così? Se si osservano immagini non modificate delle celebrità che si ammirano, si nota che esse assomigliano molto di più a noi e alle persone che si incontrano quotidianamente rispetto alle versioni idealizzate che vengono diffuse dai media.
- La pubblicità è uno strumento di comunicazione rivolto agli utenti attuali e potenziali di un prodotto o servizio. I messaggi pubblicitari sono contenuti a pagamento inviati da chi li promuove e hanno lo scopo di informare o influenzare le persone che li ricevono. Nel mondo contemporaneo, la pubblicità sfrutta ogni mezzo disponibile per veicolare il proprio messaggio: televisione, stampa (quotidiani, riviste, periodici, ecc.), radio, internet, vendite dirette, cartelloni pubblicitari, volantini, concorsi, sponsorizzazioni, manifesti, abbigliamento, eventi, colori, suoni, immagini e persino persone (testimonials). Pur utilizzando strategie diverse per influenzare i consumatori (cioè noi, chi riceve il messaggio), tutte le pubblicità condividono un messaggio di fondo: siamo carenti di qualcosa, e acquistando il prodotto dell'azienda potremo colmare tale mancanza.

La pubblicità e i media sono strettamente collegati. Di fatto, tutte le immagini veicolate dai media vengono ritoccate. Le persone che compaiono in film, serie TV, videoclip musicali, contenuti di intrattenimento, su internet e sui social media presentano un aspetto irrealistico, frutto di intense manipolazioni. Sotto l'influenza di queste immagini mediatizzate, tendiamo a costruire nella propria mente un ideale corporeo irraggiungibile. La pubblicità sfrutta proprio questo scarto tra immagine reale e ideale per orientare i consumi e influenzare le nostre decisioni d'acquisto.

Per colmare il divario tra immagine reale e ideale, è possibile adottare due strategie:

1. Cercare di cambiare sé stessi il più possibile per avvicinarsi all'immagine considerata ideale.
2. Modificare l'immagine ideale rendendola più realistica, sviluppando così una maggiore accettazione di sé, un atteggiamento meno critico e una maggiore attenzione agli aspetti che si apprezzano di sé stessi.

La strategia adottata influenzerà il nostro rapporto con i media e con l'industria pubblicitaria. Se si tiene sempre presente che ciò che viene rappresentato potrebbe non corrispondere alla realtà, si sarà più inclini a informarsi prima di decidere quale debba essere il proprio ideale, sviluppando strategie per avvicinarsi a quest'ultimo e valutando con maggiore consapevolezza l'acquisto di prodotti che potrebbero aiutare in tale percorso.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Si invita a chiedere ai partecipanti di trovare e condividere esempi propri relativi ai temi trattati, in modo che si sentano coinvolti, interiorizzino i contenuti e possano creare associazioni personali. È importante lasciare che la discussione si sviluppi in modo spontaneo, senza interromperla.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

Il laboratorio dovrebbe essere un'esperienza di apprendimento pratico per i partecipanti, in cui ogni concetto viene illustrato attraverso esempi comprensibili, legati a temi di particolare interesse per i giovani. Secondo la nostra esperienza, il metodo più efficace consiste nel lavorare in gruppi e coinvolgere i partecipanti in modo collaborativo, chiedendo loro di individuare gli esempi più pertinenti e condividerli con i coetanei.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

La risorsa qui sotto è disponibile in inglese, greco, portoghese, bulgaro.
È necessaria la registrazione dell'utente.

SUMMERCHALLENGE 

NOME DELL'ATTIVITÀ**Diritti umani e leadership****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

Diritti umani, leadership e pensiero critico

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

L'attività "diritti umani e leadership" favorisce lo sviluppo di competenze quali il pensiero critico, la capacità di fare valutazioni e la leadership. In un mondo caratterizzato da un eccesso di informazioni, valori diversi e situazioni disparate, queste competenze sono importanti per tutti i giovani affinché possano filtrare efficacemente le informazioni, agire e reagire a determinate azioni, formandosi al contempo un'opinione sulle questioni e le situazioni che affrontano nella vita quotidiana.

Inoltre, gli approcci collaborativi aumentano il senso di poter influire da parte della comunità e favoriscono la comprensione, il rispetto e l'accettazione. Pensare in modo critico e deliberare sulle decisioni sulla base di argomentazioni qualificate, sviluppa le capacità analitiche e il ragionamento logico. Inoltre, sviluppa tecniche di ricerca e aumenta l'alfabetizzazione informativa. Le competenze che consentono di reperire e valutare le informazioni si basano su meccanismi di feedback e sulla capacità di identificare gli indicatori chiave di prestazione. Le competenze di leadership coltivano la consapevolezza di sé, migliorano la comunicazione, sostengono un processo decisionale efficace e sottolineano il valore dell'integrità e la sua influenza sui risultati.

I giovani, in quanto generazione del futuro, sono chiamati a sviluppare il pensiero critico, essenziale per una valutazione rigorosa, ovvero l'eliminazione delle informazioni superflue. Risolvere i problemi in modo creativo implica non solo l'accesso ai dati di fatto, ma anche la piena considerazione di multipli punti di vista.

Inoltre, un approccio collettivo e il lavoro di squadra sono buone pratiche per costruire una comprensione personale dei vari ruoli (coordinatore, leader, esecutore, ecc.). Queste pratiche sviluppano varie competenze, come la comunicazione efficace (ad esempio, fornire feedback costruttivi, testare varie tecniche) e la risoluzione collaborativa dei problemi (ad esempio, brainstorming, costruzione del consenso, ecc.). Ma soprattutto, si impara a fissare obiettivi chiari e raggiungibili per una visione e una missione collettiva. Il processo decisionale partecipativo è essenziale per comprendere i processi democratici e costruire un senso di comunità e appartenenza. Comprendere e apprezzare idee e prospettive diverse contribuisce al rispetto e alla coesistenza pacifica tra le persone nella società.

**DURATA**

1 giorno / 8 ore

**PARTECIPANTI**

20-30

**ETÀ**

16-25



MATERIALI NECESSARI

Computer, proiettore, fogli con domande e risposte, 5 copie della Dichiarazione Universale dei diritti umani (DUDU), 1 copia della "guida attività" per il coordinatore, 5 storie, carta, penne, caramelle, spago, 7 fogli di carta con dei cerchi disegnati, adesivi, colla, sacchetto per dei cerchi, 15 cerchi rossi, 15 cerchi blu.



LUOGO

Spazi interni – E' fondamentale assicurare la connessione PC ad un proiettore o TV. Il laboratorio può essere realizzato in scuole o in realtà di istruzione non formale.



ISTRUZIONI

Parte 1 (max. 30 min)

Prima del laboratorio, lo spazio deve essere preparato come se fosse in un cinema. Dopo che i giovani/partecipanti si sono seduti e sono stati divisi in base ai colori (blu e rosso), tendiamo un filo tra due sedie. Mettiamo le risposte alle domande sui tavoli. Prepariamo un filmato sui diritti umani.

Prepariamo anche una borsa con dei cerchi blu e cerchi rossi.

Quando i partecipanti entrano nella stanza, chiediamo a ciascuno di prendere un cerchio. Quando tutti hanno preso un cerchio e sono quindi divisi in due "squadre colori", li facciamo sedere in modo che i partecipanti con il cerchio blu si siedano tutti davanti e quelli con il cerchio rosso dietro.

Il filo li divide. I coordinatori del workshop sono molto gentili con il gruppo dei cerchi blu, dando loro caramelle e parlando con loro. Il gruppo rosso viene ignorato.

Iniziamo a proiettare un film (qualsiasi film sui diritti umani o uno di quelli suggeriti di seguito) (durata massima 20 minuti).

Discussione dopo il film: Di cosa parla il film? Cosa ha attirato maggiormente la vostra attenzione?

Parte 2 (90 minuti senza pausa)

I partecipanti non sono più divisi in gruppi con cerchi blu e cerchi rossi. Creiamo 4-5 gruppi e distribuiamo il resto delle caramelle a tutti. Ogni partecipante scrive il proprio nome su un adesivo e lo attacca alla propria maglietta.

Regole:

- Non è consentito l'uso di smartphone o altri telefoni
- Tutti i partecipanti devono partecipare attivamente
- Ascoltare attivamente quando parlano gli altri
- Rispettare l'opinione di tutti e non fare del male (verbale o fisico)
- Creare uno spazio sicuro all'interno del gruppo

Per prima cosa, discutiamo dell'esperienza sperimentale, ovvero il significato della divisione con lo spago.

- Quale pensate fosse il significato dell'esperimento?
- Come vi ha fatto sentire?
- Quali associazioni mentali avete fatto con questo esperimento?

La seconda attività è una concettualizzazione astratta. I coordinatori del workshop hanno distribuito in precedenza le risposte alle domande poste in classe. Ogni gruppo riceve 4-5 domande e deve trovare le risposte nella stanza. Alcune risposte devono solo essere trovate, mentre altre devono essere scritte. Una volta che tutti i gruppi hanno trovato o scritto tutte le risposte, i gruppi presentano le loro domande e risposte. A seguire una discussione generale.

Pausa (15 min)

Parte 3 (45 min)

Storie/scenari di vita reale

Dividete nuovamente i partecipanti in gruppi. Mescolate i partecipanti in modo diverso rispetto a prima e create 4-5 gruppi (a seconda del numero totale di partecipanti).

Ogni gruppo riceve la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (DUDU) ed una storia.

Argomenti delle storie:

- Bullismo a scuola.
- Una giovane donna in cerca di lavoro.
- Persone disabili che non possono partecipare ad un evento culturale.
- Studente sordo senza traduttore che frequenta le lezioni a scuola.
- Ragazzo minacciato sui social media.

I partecipanti devono trovare le risposte alle seguenti domande (15 min).

- Quali diritti umani sono stati violati? (Consultare la DUDU).
- Cosa faresti per aiutare la persona nella storia?
- A quale istituzione può rivolgersi la persona nella storia per chiedere protezione?

Discussiamo di queste domande nei gruppi e negli ultimi 30 minuti presentiamo le risposte agli altri gruppi.

Parte 4 (30 min)

Leadership in azione

I partecipanti rimangono negli stessi gruppi. Ogni gruppo sceglie un leader. Dopo la discussione sugli scenari, viene chiesto loro di simulare l'organizzazione di un evento comunitario, un conflitto di gruppo, un progetto di apprendimento per giovani o un'attività simile relativa allo scenario precedente della parte 3. (15 min)

Negli ultimi 15 minuti, mescolate i partecipanti, ad eccezione del leader del gruppo che rimane per presentare gli approcci e discuterne l'efficacia. Tutti i partecipanti prendono parte alla discussione.

Pausa pranzo (60 min)

Parte 5

Introduzione all'advocacy (30 min):

Il coordinatore presenta l'importanza e la definizione di advocacy. Esaminate le campagne di successo e le azioni che si possono intraprendere.

Mappatura dell'advocacy:

I partecipanti tornano ai loro gruppi di 4-5 persone. Trovano un argomento che li interessa e individuano le risorse e gli stakeholder correlati.

Parte 6

Campagna di advocacy (tutela) (40 min)

Ogni gruppo della parte 5 crea una campagna (è possibile cambiare gruppo se si trova un argomento più interessante). (10 min)

Ogni gruppo presenta la propria campagna e sottolinea l'importanza e i diritti umani o il gruppo vulnerabile di persone che sta difendendo. (30 min)



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

La tematica da sviluppare è complessa, il che significa che il facilitatore deve mantenere i partecipanti concentrati durante tutta l'attività. Si consiglia vivamente di avere disponibili almeno due assistenti facilitatori per questa attività.

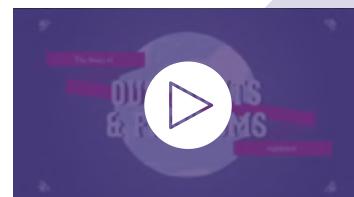


RIFLESSIONI/DEBRIEFING

In cerchio, i partecipanti condividono i punti chiave appresi durante il workshop. La discussione prosegue poi su come intendono applicare concretamente quanto appreso.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK



Questions & Answers

Cosa sono i diritti umani?

I diritti umani sono diritti intrinseci a tutti gli esseri umani, indipendentemente dalla razza, dal sesso, dalla nazionalità, dall'etnia, dalla lingua, dalla religione o da qualsiasi altra condizione. I diritti umani sono i diritti e le libertà fondamentali che appartengono a tutti noi, dalla nascita fino alla morte.

Attraverso cosa vengono universalmente definiti i diritti umani?

Dichiarazione universale dei diritti umani.

Puoi nominare tre diritti umani fondamentali?

Diritto alla vita, diritto all'istruzione, libertà di parola...

Puoi nominare almeno una violazione di un diritto umano di cui sei stato testimone?

Ad esempio: discriminazione, tortura, divieti vari, ecc.

Cosa significa il termine "non discriminazione" nel contest dei diritti umani?

La non discriminazione significa che tutti gli individui hanno diritto ai propri diritti umani senza alcuna discriminazione, quale razza, colore, sesso, lingua, religione, opinione politica o di altro genere, origine nazionale o sociale, proprietà, nascita o altra condizione.

Se i miei diritti umani vengono violati, dove devo rivolgermi per essere difeso?

A seconda del Paese, è possibile rivolgersi alle commissioni per i diritti umani, agli avvocati, alle organizzazioni di assistenza legale, alle forze dell'ordine, alle ONG di difesa dei diritti umani, ecc.

Come possono gli individui proteggere e promuovere i diritti umani nella loro comunità?

Gli individui possono proteggere e promuovere i diritti umani educando gli altri, sostenendo il cambiamento, facendo volontariato presso organizzazioni per i diritti umani, denunciando le violazioni di cui sono testimoni e opponendosi alle ingiustizie.

Cosa è l'advocacy (impegno per la tutela)

L'advocacy è l'atto di esprimersi, sostenere o difendere una causa, una politica o i diritti altrui.

Quali sono i passaggi principali per sviluppare una campagna di advocacy

Identificare il problema, definire obiettivi chiari, ricercare il problema, identificare il pubblico target, sviluppare una strategia e implementare la campagna.

Perché la ricerca è importante nell'esercizio dell' advocacy?

La ricerca è importante perché fornisce le prove e le informazioni necessarie a sostegno della causa, aiuta le persone a comprendere il contesto e contribuisce allo sviluppo delle strategie.

Quale è il ruolo dei social media nell'attività di advocacy?

I social media svolgono un ruolo fondamentale nella difesa dei diritti, sensibilizzando l'opinione pubblica, mobilitando sostenitori, condividendo rapidamente informazioni e raggiungendo un vasto pubblico.

Come si può misurare il successo di una campagna di advocacy?

Il successo può essere misurato valutando se gli obiettivi della campagna sono stati raggiunti, il livello di sensibilizzazione dell'opinione pubblica e/o i cambiamenti politici apportati, nonché attraverso il coinvolgimento e il feedback del pubblico target.

Quali sono le qualità di un buon leader?

I buoni leader dimostrano qualità quali integrità, empatia, capacità comunicative, lungimiranza, determinazione e capacità di ispirare e motivare gli altri.

In che modo la leadership si distingue dalla conduzione gestionale?

La leadership consiste nell'ispirare e guidare le persone verso una visione o un obiettivo, mentre la gestione si concentra sulla pianificazione, l'organizzazione e il coordinamento delle risorse per raggiungere obiettivi specifici.

Quali sono le qualità che un leader dovrebbe avere?

Capacità comunicative, intelligenza emotiva, abilità decisionali, pensiero strategico, team building, gestione del tempo, innovazione e creatività, attitudini al networking e mentoring.

Perché la consapevolezza di sé è importante per un leader?

La consapevolezza di sé aiuta i leader a comprendere i propri punti di forza e di debolezza, a gestire le proprie emozioni e a migliorare le interazioni con gli altri, rendendoli più efficaci nel guidare e ispirare il proprio team.

Come possono impegnarsi i leader per i diritti umani?

I leader possono difendere i diritti umani sensibilizzando l'opinione pubblica, influenzando le politiche, dando l'esempio, mobilitando risorse e creando piattaforme per dare voce alle persone emarginate.

Qual è il ruolo della leadership giovanile nella promozione dei diritti umani?

La leadership giovanile è fondamentale per promuovere i diritti umani, poiché i giovani leader apportano nuove prospettive, energia e approcci innovativi per affrontare le sfide in materia di diritti umani.

Puoi fare un esempio di leader giovanile di successo o di una campagna di sensibilizzazione guidata da giovani?

Greta Thunberg (attivista ambientale), Abaad MENA (Libano a sostegno delle ragazze vittime di stupro), #StandUp4Migrants, ecc.

Si può fare advocacy con successo anche da soli? Perché?

No. Un approccio collaborativo è molto più efficace. La collaborazione riunisce competenze, prospettive e risorse diverse, amplifica gli sforzi e aumenta le possibilità di raggiungere obiettivi comuni.

NOME DELL'ATTIVITÀ**Fake Hunting****TEMI TRATTATI E COMPETENZE ATTIVE**

comunicazione, parlare in pubblico, pensiero critico, analisi delle notizie, consapevolezza civica, consapevolezza dei valori democratici. Riconoscimento ed effetti delle fake news, caratteristiche e impatto del populismo, polarizzazione sociale ed estremismo politico tra i giovani e non giovani.

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ**

Questa attività si basa su un modello di escape room di tipo meno impegnativo e può essere definita piuttosto come un percorso educativo ludico.

In questo percorso, composto da 4 diverse attività, i giovani partecipanti esplorano due tematiche interconnesse – la diffusione delle notizie false e l'ascesa del populismo – attraverso una metodologia non formale adeguata al programma Erasmus+.

Il livello di coinvolgimento e la complessità delle attività e dei contenuti sono progressivi e modulabili in base al luogo di implementazione del laboratorio, al target ed alle esigenze del contesto.

Durante il workshop, l'attività dovrebbe venire svolta dopo un dialogo aperto ed una discussione con politici, decisori locali ed esperti, organizzata mediante un approccio frontale più tradizionale.

I politici e gli esperti hanno poi anche la possibilità di partecipare al gioco.

**DURATA**

3-5 ore

**PARTECIPANTI**

12-30

**ETÀ**

16-25

**MATERIALI NECESSARI**

Quattro fogli di carta A3, Carte del gioco "Dixit", Pennarelli colorati, Cartoncini stampati per i "punti pagliaccio", Microfoni

**LUOGO**

Spazi interni e/o esterni, l'attività può essere realizzata in qualsiasi tipo di spazio pubblico, incluse le scuole e i parchi pubblici.



ISTRUZIONI

L'attività principale consiste in un percorso ludico, ovvero una serie di 4 giochi che possono essere disposti spazialmente in quattro (o meno) stanze diverse o organizzati in un unico spazio interno o esterno come azioni consecutive.

I partecipanti sono divisi in tre squadre che si sfidano in tre diverse attività nel corso della giornata. Ogni squadra guadagna punti in base alle proprie prestazioni nelle attività. Per tenere traccia del punteggio, preparare una semplice tabella su un foglio di carta o una lavagna a fogli mobili. Scrivere i nomi delle squadre nelle righe e i nomi delle attività nelle colonne. Dopo ogni attività, aggiornare la tabella registrando i punti guadagnati da ciascuna squadra. Questo aiuterà a mantenere una visione d'insieme della competizione durante l'intera parte di giornata dedicata.

Gioco 1: 2 verità, 1 bugia:

Preparate 3 diverse serie di notizie brevi, ciascuna contenente 3 notizie ciascuna. Due notizie devono essere vere (o fattualmente attendibili) e una deve essere falsa. Quella falsa può essere completamente inventata (disinformazione) o solo parzialmente inesatta/fuorviante (informazione errata), ma tutte e tre le notizie, di ciascuna serie, devono riferirsi allo stesso argomento o evento. I partecipanti devono leggere le tre notizie di ogni serie e discuterne per identificare quella falsa.

Punteggio: ogni squadra guadagna 1 punto per ogni risposta corretta, fino a un massimo di 3 punti per squadra per questa attività.

Obiettivo: quest'attività ha lo scopo di aiutare i partecipanti a riconoscere le notizie false e a riflettere su come si diffondono la disinformazione e la cattiva informazione. Dopo ogni round, incoraggiare una discussione di gruppo per introdurre strategie chiave per una lettura critica delle notizie, come controllare le fonti, identificare i pregiudizi nei titoli e individuare l'inquadramento politico o ideologico. Al termine dell'attività, i partecipanti dovrebbero acquisire consapevolezza di quanto siano diffuse le notizie false e di quanto possa essere difficile individuarle, anche su argomenti familiari.

Gioco 2: Debate arena:

Questa attività simula un dibattito semplificato in stile "tribunale" per esplorare come la disinformazione si diffonde e influenza la percezione del pubblico. A ogni squadra di partecipanti viene assegnato uno dei seguenti ruoli:

- Sostenitori: difendono l'affermazione
- Opppositori: contestano l'affermazione
- Giuria: valuta le argomentazioni e determina quale parte ha presentato una tesi più convincente

I facilitatori presentano un'affermazione provocatoria ispirata a una narrazione tipica delle fake news (ad esempio, "L'età per votare dovrebbe essere abbassata a 16 anni"). Le squadre devono preparare le loro argomentazioni senza alcuna verifica preventiva dei fatti, basando il loro ragionamento esclusivamente sul ruolo loro assegnato, indipendentemente dalle loro convinzioni personali o dall'accuratezza dei fatti.

Struttura del dibattito:

- Fase di preparazione: i sostenitori e gli oppositori hanno da 8 a 15 minuti per preparare le loro argomentazioni.
- Fase di dibattito: le due squadre nel dibattito presentano a turno un'argomentazione alla volta, con 1 minuto a disposizione per ciascuna argomentazione.
- Deliberazione della giuria: la giuria valuta quale squadra ha presentato le argomentazioni più convincenti e dichiara il vincitore.

Punteggio: la giuria annuncia la squadra vincitrice, che riceve 3 punti. I facilitatori assegnano 2 o 1 punto alle altre due squadre (compresa la giuria), in base alla performance: rispetto dei limiti di tempo, chiarezza e struttura delle argomentazioni, capacità di parlare in pubblico e coinvolgimento. Se il tempo lo consente, le squadre possono ruotare i ruoli in più round (su diversi argomenti di dibattito) in modo che ogni squadra possa sperimentare il ruolo di giuria, sostenitori e oppositori.

Obiettivo: evidenziare come la forma e lo stile della comunicazione possano influenzare in modo significativo la nostra comprensione di un argomento, anche in assenza di accuratezza fattuale. Questa attività incoraggia il pensiero critico su come le tecniche persuasive e le strategie retoriche possano plasmare le opinioni e il discorso, soprattutto quando i fatti sono poco chiari o mancanti.

Gioco 3: FAKE NEWS Lab:

Quest'attività creativa si basa sull'idea che il modo migliore per riconoscere le fake news sia capire come sono costruite. Ogni squadra crea la propria notizia falsa. L'obiettivo è quello di progettare una notizia originale, altamente virale e potenzialmente dannosa, proprio come spesso mirano ad essere le più comuni notizie false.

Ad ogni squadra viene consegnato un foglio di carta A3 e pennarelli colorati. Le squadre hanno 15 minuti per inventare una notizia falsa. La presenteranno come la prima pagina di un giornale, includendo:

- Un titolo accattivante.
- Un articolo molto breve o una notizia che supporti il titolo.
- Facoltativo: immagini, citazioni, loghi o altri elementi grafici per renderla più realistica.

Al termine del tempo a disposizione, ogni squadra invia due rappresentanti per presentare la propria notizia falsa come se fossero conduttori televisivi, venditori di giornali o giornalisti. È incoraggiata la creatività nella presentazione!

Punteggio: ciascun facilitatore (almeno 2 o 3) assegna un punteggio alle notizie false utilizzando le "Carte pagliaccio", assegnando da 1 a 3 "punti pagliaccio" per ciascuno dei seguenti criteri:

- Originalità
- Potenziale viralità
- Potenziale danno o impatto fuorviante

Tutti i "punti pagliaccio" saranno convertiti in punti normali e aggiunti al tabellone.

Obiettivo: questa attività aiuta i partecipanti a riflettere sui meccanismi, le tecniche e le intenzioni che stanno dietro alle notizie false. Mettendosi nei panni di chi crea disinformazione, acquisiscono una comprensione di come funziona la manipolazione, perché le notizie false possono essere così convincenti e chi può trarre vantaggio dalla loro diffusione. L'attività promuove l'empatia, la consapevolezza e l'alfabetizzazione mediatica attraverso l'apprendimento attivo e la creatività di gruppo.



RIFLESSIONI/DEBRIEFING

Dixit Debrief: Questa attività finale è una sessione di debriefing creativa e riflessiva pensata per misurare l'impatto educativo dell'intero percorso. Utilizzando le carte illustrate del gioco da tavolo Dixit, note per le loro immagini surreali, oniriche o simboliche, i partecipanti sono invitati a riflettere su ciò che hanno tratto dall'esperienza. Ogni partecipante seleziona una carta Dixit che lo colpisce particolarmente. Utilizzando l'immagine come fonte di ispirazione, condivide una breve riflessione con il gruppo e i mentori. La riflessione dovrebbe concentrarsi sugli effetti positivi della lotta alle fake news e al populismo nella società o sulle conseguenze negative dell'ignorare tali questioni, insieme a riflessioni su ciò che hanno imparato attraverso le attività. Questa attività consente ai partecipanti di esprimere intuizioni, emozioni e nuove prospettive in modo simbolico e personale.

Obiettivo: promuovere la riflessione personale e valutare l'impatto trasformativo delle attività. L'uso di immagini metaforiche aiuta i partecipanti a esprimere pensieri ed emozioni complessi, rafforzando al contempo l'importanza del pensiero critico, della ricerca della verità e della cittadinanza attiva di fronte alla disinformazione e al populismo. Quest'ultimo gioco è un modo molto utile per riassumere le impressioni dei partecipanti. È importante garantire un equilibrio tra l'aspetto didattico e quello ludico dell'attività.



ESPERIENZE, RACCOMANDAZIONI, NOTE PRATICHE

È fondamentale essere equi ma rigorosi nell'assegnazione dei punti e prestare attenzione al modo in cui i diversi gruppi collaborano, premiando quelli più democratici.



ALLEGATI/FOGLI DI LAVORO, LINK

Presentazione Canva utile all'implementazione delle attività:

Presentazione Canva utile
all'implementazione delle attività

Materiali stampabili necessari per facilitare
le attività di Fake Hunting (modificabili)

[CANVA.COM](#) >

[CANVA.COM](#) >



Grazie.