



GEAR
CURRICULUM:
COSTRUIRE AMBIENTI
INTERCULTURALI
INCLUSIVI ATTRAVERSO UNA
EDUCAZIONE CIVICA GLOBALE



GLOBAL EDUCATION
ACTIVE RESPONSE
PROTECTION OF HUMAN RIGHTS
DEMOCRATIC VALUES
INTERCULTURAL SOCIETIES

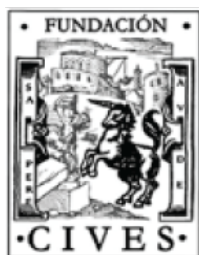


Erasmus+





GONG (www.gong.hr/hr)



Fundación Educativa y Asistencial Cives / Cives foundation
(www.fundacioncives.org)



Gruppi di Solidarietà Internazionale Italia - GSI Italia
(www.gsitalia.org/en)



Mirovni inštitut / Peace Institute - Institute for Contemporary
Social and Political Studies (www.mirovni-institut.si/en)



Nansen Dialogue Centre Osijek / Nansen dijalog centar Osijek
(www.ndcosijek.hr/en)



Nansen Dialogue Centre Skopje (NDC Skopje, Macedonia)
(<https://ndc.org.mk>)

School of Economics and Tourism Daruvar, Elementary schools Siniša Glavašević, Dalj
Elementary School, Municipal Secondary Vocational School Gostivar, Municipal
Primary School Liria.

ISBN 978-953-7960-12-4

Recensioni e traduzioni in altre lingue sono disponibili su: www.gear.gong.hr

Questo progetto è finanziato dalla Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette
la posizione dell'autore e la Commissione Europea non è responsabile per le
informazioni contenute nella pubblicazione o il suo utilizzo.



Table of Contents

Introduzione al Curriculum	4
1. Il progetto GEAR: cosa, chi, dove, quando e perché?.....	6
2. Perché facciamo quello che facciamo: il contesto teorico del Curriculum	8
3. Risultati Educativi.....	16
4. Metodologia	20
5. Monitorare e Valutare.....	22
Appendice 1. Esempi di attività.....	24
Attività (risorse didattiche) per conoscersi e attività per il “warm-up”	25
Chi c'è?	25
Parola e simbolo	25
Scusa... come ti chiami?	26
Human Bingo!	27
Rete di parole	27
Fa' qualcosa: l'elefante, il tostapane o la lavatrice!	28
Comunicazione e cooperazione	29
Siamo d'accordo o no?	29
Dita e cervelli.....	29
Il cavallo di fronte alla collina	30
Indizi da disegnare.....	31
Missione impossibile: giochi di ruolo e gioco di squadra	32
Crea la tua Isola: i miei bisogni, i bisogni e le possibilità degli altri	35
Attività da tribù	36
Mettere in scena emozioni e regole.....	40
Mettere insieme palloncini	40
Vivere la diversità.....	42
Quali sono le nostre differenze e le nostre somiglianze?	42
Chi è nella foto?	43
La lista dei desideri nell'isola deserta	47
Trova l'arancia.....	48
Raggruppare pallini colorati	49
Indovina delle cose su di me	50
Ritratto di famiglia	51
Passo dopo passo	52
Cittadinanza attiva e iniziativa.....	53
Gioventù attiva – perché essere attivi?	53
Organizzare una nazione	53
I Giusti tra le Nazioni	55
Drammatizzazione della partecipazione	56
Appendice 2. Risorse	57

INTRODUZIONE AL CURRICULUM

Vorremmo innanzitutto ringraziarvi perché state leggendo questo curriculum che, ci auguriamo, diventi in futuro un utile strumento di lavoro.

Il curriculum che andiamo a presentare è stato costruito attraverso diverse attività realizzate all'interno del progetto GEAR, finanziato nell'ambito del programma della Commissione Europea "Erasmus +". Con questo progetto abbiamo rafforzato, sia tra gli insegnanti sia i giovani, una cultura dell'educazione civica, della comprensione reciproca, della tolleranza, dell'uguaglianza e dell'equità, una comunicazione non-violenta, l'interculturalismo e il lavoro di squadra.

Il curriculum è diviso in più parti. Nella prima si possono trovare informazioni sul progetto GEAR con la descrizione delle teorie che sono alla base del curriculum stesso e delle ragioni per applicarlo. La seconda parte si concentra sui risultati educativi che insegnanti e studenti possono ottenere attraverso l'attuazione del curriculum. Questi sono stati separati in base ai gruppi di destinatari così da facilitare la ricerca.

Ci teniamo a sottolineare che le metodologie descritte in questo curriculum sono state messe realmente in pratica nei contesti scolastici, rivelandosi efficaci.

L'ultima parte del curriculum fornisce una descrizione dei processi di monitoraggio e valutazione ed anche esempi su come valutare quelle competenze raggiunte nel corso dello svolgimento del programma.

Questo curriculum mette a disposizione contenuti per la formazione dei docenti e per i programmi di scambio destinati ai giovani, così come può rivelarsi utile per le differenti ONG, le scuole e tutte quelle istituzioni che vogliono implementarlo in futuro.

Per questo, le appendici del curriculum costituiscono un valore aggiunto ai concetti teorici, alla metodologia e alla valutazione delle pratiche di monitoraggio.

Nella prima appendice si trovano esempi e attività che possono essere usati sia dagli insegnanti sia dai giovani in una varietà di contesti. Le attività realizzate attraverso il progetto GEAR hanno dato buoni risultati: tutti i gruppi destinatari hanno riferito di avere avuto l'opportunità di esplorare diversi argomenti e di essere stati ascoltati, obiettivi importanti nella prospettiva di costruire una cittadinanza attiva e di fornire ai partecipanti la reale possibilità di esprimersi e di riflettere su idee e opinioni.

In queste appendici, si possono trovare numerosi esercizi e pagine utili a realizzare le attività. Sono poi anche forniti suggerimenti pratici sui tempi di svolgimento dei diversi esercizi per ogni attività.

Nella seconda appendice si trova una lista di risorse utili cui fare riferimento tra libri, manuali, o articoli, ma anche risorse pratiche già esistenti nel settore.

Ci auguriamo che questo curriculum sia utile per voi e per il vostro lavoro. Ci piacerebbe per questo avere un vostro feedback e quindi, se deciderete di usare una tra

le attività descritte nel curriculum o di attuarlo per intero, scriveteci cosa ne pensate e come vorreste migliorarlo.

Buon lavoro e buona implementazione del curriculum!

GEAR team¹

¹ Autori: Martina Horvat, Domagoj Morić, Dražen Hoffmann, Ivana Milas, Edurne Grau, Veronika Bajt, Marta Desantis, Veton Zekolli.

1. IL PROGETTO GEAR: cosa, chi, dove, quando e perché?

GEAR sta per: “Global Education and Active Response,, - Educazione Globale e Risposta Attiva in Difesa dei Diritti Umani, dell’Inclusione e dei Valori Democratici nelle Società Interculturali.

Il Progetto GEAR intende contribuire alla comprensione interculturale attraverso la cooperazione tra le organizzazioni della società civile e scuole, insegnanti e studenti.

A partire dai programmi già esistenti a favore dell’inclusione sociale e dell’educazione civica e interculturale, il Progetto incoraggia lo scambio, il miglioramento e la crescita delle migliori pratiche presenti nell’apprendimento globale, civico e interculturale tra le istituzioni scolastiche a livello locale, regionale, nazionale ed internazionale.

Il Progetto riunisce assieme scuole e organizzazioni da Italia, Croazia, Macedonia, Slovenia e Spagna. Sebbene alcuni dei programmi educativi esistenti a livello nazionale nei rispettivi paesi vantino già esperienza nel campo del nostro intervento, il nostro obiettivo sarà che questi siano potenziati, aggiornati ed estesi a livello transnazionale grazie alla cooperazione tra partner e attraverso la conoscenza delle migliori pratiche oggetto di ricerca all’interno di questo progetto.

Lavoriamo insieme a livello internazionale per:

- Sviluppare un Curriculum GEAR comune per la costruzione di Ambienti Inclusivi Interculturali attraverso un’Educazione Globale, Civica e Interculturale.
- Potenziare i programmi esistenti e le buone pratiche che includono la cooperazione tra le scuole e le organizzazioni della società civile.

Le attività del progetto includono:

- Garanzia di qualità e potenziamento dei moduli di educazione e formazione
- Formazione di insegnanti ed educatori a livello nazionale in ogni paese partner e scambi e formazione a livello internazionale
- Formazione dei giovani in ogni paese partner e scambi internazionali tra Giovani Promotori di Tolleranza e Interculturalismo
- Sviluppo e realizzazione di progetti di interculturalità e inclusione, azioni di solidarietà da parte delle scuole all’interno delle loro comunità locali
- Promozione di una rete nazionale e internazionale e scambio di buone pratiche attraverso incontri tra partner, scambi culturali e conferenze.

Accanto al miglioramento delle pratiche di educazione civica, interculturale e globale e la cooperazione tra la società civile, le organizzazioni, gli insegnanti e gli studenti, il progetto GEAR intende contribuire anche alla prevenzione della radicalizzazione della violenza e alla promozione di valori democratici, dei diritti fondamentali, alla comprensione interculturale e alla cittadinanza attiva.

Questo progetto è finanziato nell'ambito del programma dell'Unione Europea "Erasmus +".

Le Organizzazioni della società civile incluse nel progetto sono GONG (Croazia), Nansen Dijalog Centar (Croazia), Mirovni Inštitut (Slovenia), Gruppi di Solidarietà Internazionale Italia - GSI Italia (Italia), Fundación Educativa y Asistencial Cives (Spagna) e Nansen Dialogue Centre Skopje (Macedonia). Le scuole coinvolte nel progetto sono Ekonomska i turistička škola Daruvar, Osnovna škola Siniše Glavaševića, Osnovna škola Dalj (Croazia), OSTU Gostivar e MPS Liria (Macedonia).

2. PERCHÉ FACCIAMO QUELLO CHE FACCIAMO: il contesto teorico del Curriculum

Attualmente viviamo in un mondo dove i cambiamenti avvengono rapidamente, quindi anche le competenze che ci vengono richieste per vivere all'interno di una società democratica stanno cambiando. Le economie si sono sviluppate, così come sono nati nuovi lavori, e pertanto stiamo sperimentando cambiamenti sia demografici sia nel mercato del lavoro.

Le competenze di cui abbiamo bisogno sono: conoscenza dell'altro, comprensione dell'impegno civico e dell'importanza dell'essere attivi, abbinata a intraprendenza e capacità di comunicare bene con gli altri. Tutte queste abilità sono essenziali per cittadini responsabili e attivi che comprendano le differenze interne alle loro società e promuovano l'inclusione sociale.

La Commissione Europea nel 2006 ha deciso di promuovere e lanciare il concetto di "Competenze chiave per l'Apprendimento Permanente nell'Unione Europea", in quanto credeva che, trasmettendo questo concetto, giovani e adulti potessero individuare quali competenze migliorare e quelle su cui lavorare.

Al fine di diventare membro attivo di una qualsiasi società europea, ognuno di noi ha bisogno di poter disporre di un set di competenze per comprendere i cambiamenti della società e le differenze dell'altro. Per rispondere a questa necessità, il curriculum è basato sulle seguenti competenze chiave:

- Competenza civica e di cittadinanza e competenza sociale;
- Competenza interculturale
- Competenza comunicativa;
- Creatività e spirito di iniziativa.

È necessario aggiungere che usando questo curriculum sia gli insegnanti sia gli adolescenti potranno sviluppare altre competenze, come quella della consapevolezza culturale. Tuttavia, alla base del curriculum ci sono le quattro competenze di base menzionate sopra. Queste contribuiranno allo sviluppo della conoscenza, delle competenze, dei valori e delle attitudini necessarie ad assicurare un mondo giusto e sostenibile nel quale ognuno di noi possa realizzarsi.

Nei passaggi che seguono saranno presentati i concetti e il contesto teorico di ciascuna competenza, per fornire un quadro più ampio del curriculum sviluppato all'interno di questo progetto.

Cittadinanza e Competenza sociale

Cittadinanza e competenza sociale sono concetti di recente sviluppati attraverso diversi quadri di riferimento internazionali e ricerche. È stato dimostrato che le esperienze sociali influenzano i valori individuali e le questioni legate alla tolleranza e al rispetto dell'altro. (Commissione Europea, 2018). Per questo, una "Competenza di cittadinanza" può rappresentare per le giovani generazioni un'importante conoscenza e fornire delle abilità utili a diventare membri attivi della società.

La Competenza di cittadinanza include tre dimensioni funzionali interconnesse tra loro: la conoscenza e la comprensione della cittadinanza; competenze e abilità di cittadinanza; e valori e attitudini di cittadinanza. Queste dimensioni sono state evidenziate nel 2002 dalle Raccomandazioni per la Cittadinanza Democratica del Consiglio di Europa e nel 2010 dalla Carta sull'Educazione alla Cittadinanza Democratica e ai Diritti Umani del Consiglio di Europa, per la loro importanza di accrescere la consapevolezza alla partecipazione attiva tra i cittadini in ogni sfera della società: politica, sociale, economica, legale e culturale (Agenzia per l'Educazione e la Formazione degli insegnanti, 2012).

La competenza di cittadinanza e la competenza sociale sono importanti per una vita attiva nella comunità e per lo sviluppo di una cultura politica democratica. Livelli più elevati di competenza sono positivamente connessi agli elementi di una cultura politica democratica: "una consistenza più elevata di attitudini politiche e di valori che riguardino i differenti problemi e aspetti politici genera un livello di fiducia politica più elevata e livelli più bassi di alienazione politica, livelli più alti di supporto normativo alla democrazia e livelli più alti di iniziativa verso l'impegno politico" (Galston 2001, Šalaj, 2005: 18).

Bergan (2007) spiega che la cultura democratica dipende da come certe abilità sono propriamente sviluppate: l'abilità di analizzare, di presentare chiaramente un problema, l'abilità di riconoscere le possibili soluzioni, l'abilità di esaminare il problema da diversi punti di vista, l'abilità di andare oltre il proprio punto di vista, l'abilità di risolvere e prevenire i conflitti, e l'abilità di giungere a conclusioni e quindi di volgerle alla pratica [2]. La competenza di cittadinanza si costruisce nelle scuole attraverso l'educazione civica e alla cittadinanza. Il ruolo dell'apprendimento informale è importante nello sviluppo di un'educazione alla cittadinanza. Ulteriori informazioni sull'educazione alla cittadinanza si trovano nel Report Euridice Educazione alla cittadinanza a Scuola in Europa 2017 (Commissione Europea/EACEA/Euridice, 2017).

La cittadinanza globale e l'educazione interculturale sono concetti simili e differenti allo stesso tempo. Entrambi mirano allo sviluppo della conoscenza, delle competenze, dei valori e delle attitudini necessari per vivere in un mondo giusto e sostenibile nel quale ognuno ha diritto a realizzare le proprie potenzialità.

La definizione di **Educazione globale** racchiude concetti pedagogici che si riferiscono alle realtà del mondo di oggi. È per questo un concetto aperto, in costruzione e multidimensionale dell'educazione generale odierna. E oltre a questo, si riferisce anche alla risposta collettiva e olistica data alla sfida storica di supportare tutti i cittadini attivi a livello globale nel creare e ricreare un mondo differente, più giusto, pacifico e sostenibile guidato dal principio della solidarietà.

Come affermato nelle Linee Guida per l'Educazione Globale, questa è una prospettiva educativa che emerge dall'epoca attuale, dove le persone vivono e interagiscono in un mondo sempre più globalizzato. Questo fa sì che l'educazione debba fornire agli apprendenti l'opportunità e le competenze per riflettere e per condividere il loro punto di vista e il loro ruolo in una società globale e interconnessa, così anche di comprendere e dibattere le complesse relazioni esistenti tra gli aspetti sociali, ecologici, politici ed economici al fine di trovare nuovi modi di pensare e di agire. (Linee Guida per l'Educazione Globale, 2012:10).

L'educazione globale opera in modo tale che i cambiamenti a livello locale influenzino i livelli globali nel costruire cittadinanza, attraverso strategie e metodi di partecipazione, ovvero facendo sì che gli individui comprendano che le responsabilità delle decisioni non spettano solo ai governi o alle istituzioni. L'educazione globale non riguarda infatti solo temi di portata globale o come trovare soluzioni condivise. Vuole altresì costruire una visione su un futuro comune e condizioni di vita migliori per tutti, connettendo la prospettiva locale e globale, rendere quindi questa visione reale e possibile, cominciando dal piccolo spazio nel mondo che riguarda ciascuno di noi. Un apprendimento in grado di trasformarsi rende capaci di modellare una visione comune per un mondo più giusto e sostenibile per tutti. Dovremmo quindi tutti concentrarci nel capire quale tipo di futuro inserire in questa visione, che è sempre in movimento. (Linee Guida per l'Educazione Globale, 2012:14).

L'educazione globale mira a educare i cittadini alla giustizia sociale e allo sviluppo sostenibile aiutando gli apprendenti a comprendere alcuni dei processi complessi che portano alla violenza e al conflitto a livello individuale, collettivo, nazionale e globale, e ad essere consapevoli di alcuni dei modi in cui questi conflitti possono essere prevenuti e risolti. Promuovendo la comprensione tra diverse culture e un mondo più giusto e uguale per tutti, l'educazione globale può contribuire al processo e può anche giocare un ruolo nella creazione di nuovi metodi dove i movimenti sociali e i processi di apprendimento informale sono essenziali nella costruzione di valori, problematiche e approcci talvolta non centrali invece nell'apprendimento formale e, in definitiva, dare voce a tutte le persone, anche quelle più marginalizzate. (Linee Guida per l'Educazione Globale, 2012:14).

L'educazione globale intende incorporare l'Educazione allo sviluppo, l'Educazione ai diritti umani, l'Educazione alla sostenibilità, l'Educazione alla pace e alla prevenzione del conflitto e l'Educazione interculturale, essendo globale la dimensione dell'Educazione alla Cittadinanza (Consiglio di Europa, 2002).

Inoltre, è utile ricordare che le Competenze per una Cultura Democratica sviluppate dal Consiglio di Europa sono nel loro insieme un unico modello concettuale di competenze che ha bisogno di essere acquisito dagli apprendenti, se veramente coinvolti nel partecipare ad una cultura della democrazia e se pronti a vivere pacificamente insieme in una società democratica ricca di diversità culturali. Questo concetto è stato sviluppato in base alle analisi di 101 competenze. Infine, gli autori hanno aggiunto al modello delle competenze un ulteriore parametro: il comportamento. Pertanto, in base alle Competenze per una Cultura Democratica le giovani generazioni dovrebbero sviluppare:

- **Valori:** dare valore alla dignità umana e ai diritti umani; dare valore alla diversità culturale; dare valore alla democrazia, alla giustizia, all'equità, all'uguaglianza e alla legge.
- **Attitudini:** apertura verso le altre culture e alle credenze, ai punti di vista e alle pratiche altrui; rispetto; senso civico; responsabilità; intraprendenza; tolleranza della diversità.
- **Competenze:** capacità di apprendere in autonomia; capacità di pensiero analitico e critico; capacità di ascoltare e osservare; empatia; flessibilità e adattabilità; competenze linguistiche, comunicative e multilinguistiche; capacità di cooperazione; capacità nel risolvere i conflitti.
- **Conoscenza e comprensione critica:** conoscenza e comprensione critica di sé; conoscenza e comprensione dei codici linguistici e comunicativi; conoscenza e comprensione critica del mondo: politica, leggi, diritti umani, cultura, culture, religioni, storia, media, economia, ambiente e sostenibilità. (Consiglio d'Europa, 2016).

Un'importante parte dell'educazione civica consiste anche nell'insegnamento della cittadinanza attiva. Questo implica che le nuove generazioni siano provviste di tutti gli strumenti utili a capire i processi democratici e a fornire loro la consapevolezza su ciò che realmente possono fare per apportare dei cambiamenti nella loro comunità di appartenenza. Esistono diverse forme di cittadinanza attiva, eccone alcune:

- Organizzare forum e discutere i problemi e i bisogni della comunità
- Congiungere le azioni tra la società civile e le associazioni
- Fare volontariato
- Firmare petizioni, prendere parte ad attività di protesta o di disobbedienza civile
- Partecipare ad assemblee pubbliche
- Prendere parte a comitati, consigli degli alunni e a forum dei bambini

Il Curriculum GEAR è basato su tutti i concetti appena descritti e mira a promuovere la cittadinanza attiva tra le giovani generazioni, così come a rafforzare l'azione degli insegnanti migliorando le loro competenze e facendosi essi stessi portavoce dei contenuti del Curriculum nelle scuole.

Competenza interculturale

L'apertura alla diversità culturale e alla comprensione interculturale include una comprensione della propria identità culturale entro i contesti locali e nazionali, dove le lingue, le tradizioni e le relazioni sociali potrebbero essere uguali, simili o anche differenti rispetto al patrimonio e alle esperienze personali. Questa conoscenza della cultura personale è anche collocata in un mondo fatto di diversità culturali a prescindere se queste culture interagiscono o no l'una con l'altra.

L'interculturalità è un concetto dinamico e si riferisce all'evoluzione di relazioni tra gruppi culturali differenti. È definita come "l'esistenza e la giusta interazione tra diverse culture e la possibilità di generare espressioni culturali condivise attraverso il dialogo e il rispetto reciproco" (UNESCO, 2005). L'interculturalità presuppone il multiculturalismo ed è il risultato di uno scambio interculturale e del dialogo a un livello locale, regionale, nazionale e internazionale.

Al fine di rafforzare i sistemi democratici e educativi è necessario prendere in considerazione il carattere multiculturale della società e quindi mirare a contribuire attivamente ad una coesistenza pacifica e ad un'interazione positiva tra i differenti gruppi culturali. Esistono tradizionalmente due approcci: l'educazione multiculturale e l'educazione interculturale. L'educazione multiculturale è solita insegnare altre culture al fine di produrre accettazione, o almeno tolleranza, rispetto ad esse. L'educazione interculturale mira a superare la coesistenza passiva, e quindi a raggiungere una convivenza sostenibile delle società multiculturali attraverso la comprensione, e il rispetto, e il dialogo tra i differenti gruppi culturali.

Il Consiglio d'Europa, pertanto, ritiene urgente dare una risposta a questa situazione sviluppando la competenza interculturale tra gli apprendenti già dalla scuola dell'obbligo. Vede cioè cruciale l'importanza di mettere a disposizione delle strategie in grado di accrescere la consapevolezza circa gli aspetti interculturali e promuove il dialogo e la comunicazione interculturale, rivolgendo l'attenzione ai valori che li esaltano.

Gli esperti del Consiglio d'Europa mettono anche in evidenza come nell'Europa di oggi un sistema educativo che sia in grado di sviluppare una consapevolezza multiculturale e competenze per conto di un'intera popolazione scolastica sia "un terreno di prova fondamentale per un'Europa sempre più multiculturale" (Catarci, 2015).

Competenza di comunicazione

La comunicazione è una competenza importante che include la comunicazione nella lingua madre, ma anche nelle lingue straniere. In una cornice teorica, la competenza di comunicazione rappresenta la conoscenza di schemi di comunicazione appropriati ed efficaci, e l'abilità di usare e adattare quella conoscenza in vari contesti (Cooley & Roach, 1984).

Quindi, in base ai concetti teorici della comunicazione, l'obiettivo principale è apprendere una lingua al fine di comprendere e comunicare correttamente all'interno di una società e di ambienti multilingue. Con questo curriculum, la competenza di comunicazione mira a fornire alle giovani generazioni la consapevolezza dell'importanza della comunicazione verbale e non-verbale in un contesto circostante multiculturale, e di mettere assieme differenti competenze attinenti la comunicazione in una situazione di conflitto.

In questa competenza includiamo diversi tipi di tecniche di comunicazione che sono cruciali per risolvere un conflitto in maniera efficace. Quelle, per esempio, capaci di fornire messaggi chiari, trasparenti e comprensibili, utilizzando sempre un feedback all'interno del processo di comunicazione; quelle utilizzate per porre domande e domandare il perché dell'importanza delle cose. Tra queste comprendiamo anche le capacità dei più giovani di parafrasare o rispecchiarsi in una situazione, importanti per prevenire fasi di conflitto. Parafrasare significa prendere in esame uno schema di fatti e opinioni e raccontarli con parole proprie. Quando usiamo questa tecnica, è importante rimanere fedeli al significato originale e quindi presentarlo sotto una nuova forma. Il rispecchiamento è una semplice forma di riflessione e consiste nel ripetere quasi esattamente le parole espresse da chi parla. Questo significa che è possibile ripetere le frasi originale, o solo delle parti, e mostra che la persona sta realmente tentando di capire cosa è stato detto.

Tuttavia, in alcuni casi, siamo comunque di fronte a un conflitto, ed è importante disporre di quelle competenze che ci permettono di trovare una soluzione. Queste capacità sono intrecciate sia con la competenza civica sia con la competenza comunicativa.

Parlando di risoluzioni ad un conflitto, possiamo tracciare un continuum tra 3 possibili processi: la negoziazione, la mediazione e arbitrato (Fundación Educativa y Asistencial Cives, 2017).

- **Negoziazione:** è la più semplice delle tre procedure, poiché implica che le persone coinvolte nel conflitto possano parlarsi senza un intervento esterno. Queste sono in grado di raggiungere un accordo che sia accettabile per tutti (la strategia del "vincono tutti"). È la più informale tra tutte e comincia spontaneamente.
- **Mediazione:** sarebbe un processo di negoziazione tra più parti assistito da una terza parte non coinvolta nel conflitto e in grado di aiutare le altre. Si ricorre a questa modalità quando le parti coinvolte nel conflitto non sono in grado di risolvere il problema da sole, quindi la funzione di una terza parte (quella del mediatore) è di facilitare la comunicazione che ha subito un'interruzione tra le parti. Un mediatore non ha il compito di imporre una soluzione tra i

protagonisti, che continuano ad dover prendere decisioni autonome, tuttavia può controllare il processo di comunicazione per aiutare le parti a individuare le componenti sottostanti la punta dell'iceberg del conflitto. La partecipazione del mediatore deve essere sempre volontaria.

- **Arbitrato:** in questa situazione le persone coinvolte sottostanno al giudizio di una terza parte, che sia anche in questo caso esterna al conflitto. Se non si è stati in grado di trovare un accordo da soli (negoziazione) ed anche si è fallito nel trovarlo con l'aiuto di una terza parte (mediazione), la soluzione sarà quella di lasciar decidere una terza parte. In questo caso l'arbitro o il giudice ha la prerogativa di prendere decisioni e di indicare una soluzione che tutte le parti coinvolte sono chiamate ad accettare. La partecipazione a processi come questi tendono a non essere volontari, ma piuttosto imposti.

Nel mondo odierno sia gli insegnanti sia i giovani hanno bisogno di disporre di competenze per risolvere i conflitti, a questo scopo una parte del curriculum tratta le incomprensioni possibili nella comunicazione e le tecniche per risolvere il conflitto.

Creatività e Spirito di Iniziativa

La creatività è importante per avvicinarci ai problemi da angoli e prospettive differenti ed è importante anche per creare degli spazi sicuri e incoraggiare il pensiero creativo.

Spirito di iniziativa e intraprendenza si riferiscono all'abilità individuale di volgere le idee in azioni. Include anche creatività e innovazione, così come l'abilità di pianificare e organizzare progetti finalizzati a raggiungere obiettivi specifici. Questo implica che la competenza di ciascuno deve essere messa in moto per supportare i progetti delle giovani generazioni nelle scuole e nelle comunità locali su problemi e temi a loro vicini. In questo modo, le giovani generazioni sentiranno che sia dato un valore alle idee che propongono, alla realizzazione delle stesse, al come metterle in pratica nell'ambiente in cui vivono e in questa maniera, infine, al loro ruolo diretto nella tematica che hanno posto come prioritaria.

Attraverso la realizzazione del progetto, e nell'ambito del progetto GEAR, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di sviluppare questa competenza, in quanto sono stati incoraggiati nel mettere in pratica le loro idee nel contesto scolastico e durante la formazione o gli scambi culturali. Hanno potuto proporre idee e cercare differenti soluzioni analizzandole una ad una, criticamente, al fine di superare determinati ostacoli. All'interno del progetto GEAR, i partecipanti sono stati incoraggiati a sviluppare competenze come l'iniziativa, l'essere propositivi, l'indipendenza e l'inventiva – sia nella vita personale sia nella vita sociale.

Per concludere, durante la realizzazione del curriculum, studenti e insegnanti hanno sviluppato queste capacità, con l'obiettivo di creare progetti che possano affrontare le problematiche legate alla comprensione dell'altro, promuovendo la tolleranza, l'inclusione e i valori democratici.

3. RISULTATI EDUCATIVI

I risultati educativi del curriculum sono divisi in un due gruppi di destinatari che hanno partecipato agli eventi educativi organizzati dal progetto GEAR. Poiché il curriculum è stato realizzato sia con gli insegnanti sia con gli studenti, i risultati educativi sono divisi in due categorie:

- Risultati di insegnanti e educatori;
- Risultati degli studenti.

Risultati attesi dalla Formazione degli insegnanti

Attraverso la realizzazione di questo curriculum, insegnanti ed educatori sono incoraggiati a educare i bambini e i ragazzi all'educazione civica e interculturale, ai diritti umani, alla tolleranza e al pensiero critico. I risultati attesi sono:

- Una rafforzata competenza degli insegnanti (conoscenza, attitudine e capacità) nell'insegnamento della cittadinanza e dell'educazione ad uno sviluppo globale e sostenibile;
- Un rafforzato spirito di iniziativa degli insegnanti, capacità di risolvere i problemi, capacità di organizzare e volgere le idee in azioni;
- Una rafforzata competenza da parte degli insegnanti nel dialogo interculturale e nella comunicazione in contesti interculturali, con una sensibilità a individuare, supportare e promuovere la diversità all'interno di contesti multiculturali;
- Una rafforzata consapevolezza degli insegnanti rispetto agli stereotipi e ai pregiudizi nel contesto scolastico e nei media, ed una comprensione sulle delle conseguenze del pregiudizio, della discriminazione e della violenza verbale anche online e le possibili misure di prevenzione;
- Una rafforzata cooperazione tra i servizi sociali e le scuole nello sviluppare e realizzare un'educazione tesa alla solidarietà globale, supportando insegnanti ed educatori.

Più precisamente, insegnanti e educatori, dopo la realizzazione di questo Curriculum, saranno in grado di:

- Spiegare l'educazione civica e quali metodologie sono alla base del suo insegnamento;
- Spiegare l'educazione globale e lo sviluppo sostenibile, i suoi obiettivi e le metodologie che sono alla base di questo insegnamento;
- Capire e analizzare in modo critico le tendenze globali e le opportunità per uno sviluppo sostenibile;
- Conoscere la definizione di dialogo interculturale e comunicazione in un contesto interculturale;

- Sapere usare il dialogo interculturale e la comunicazione in un contesto interculturale;
- Individuare, supportare e promuovere la diversità entro differenti ambienti;
- Conoscere la definizione di stereotipi e pregiudizi;
- Riconoscere stereotipi e pregiudizi nel contesto scolastico e nei media;
- Comprendere cosa comporta la violenza verbale e sapere come agire;
- Conoscere la definizione di conflitto, tipi di risoluzione del conflitto e come risolvere il conflitto;
- Riconoscere i diversi tipi di risoluzioni del conflitto tra gli apprendenti stessi e il tipo di comunicazione usata;
- Analizzare le differenze tra privilegio e privazione e acquisire maggiore consapevolezza rispetto a questi;
- Analizzare assunti culturalmente radicati;
- Sviluppare competenze di problem-solving e incoraggiarne lo sviluppo tra i più giovani;
- Incoraggiare l'iniziativa dei giovani e volgere le idee in azioni;
- Comprendere che una cittadinanza democratica e una partecipazione attiva possono essere usate per promuovere e rafforzare l'inclusione;
- Usare metodi e strumenti per un apprendimento basato sull'esperienza e dinamiche di lavoro coinvolgenti ogni giorno.

Risultati attesi dall'Educazione ai giovani

I ragazzi durante la realizzazione di questo Curriculum sviluppano le loro competenze sociali, civiche e interculturali. Avranno anche l'opportunità di sviluppare diverse competenze importanti per il loro futuro di cittadini attivi nelle loro comunità di appartenenza, ma anche di ottenere diverse capacità utili nella loro carriera lavorativa.

Tra i risultati attesi:

- Sviluppo di una competenza sociale e civica e spirito di iniziativa, problem-solving e capacità di volgere le idee in azioni;
- Sviluppo di una competenza interculturale – i giovani comunicheranno in maniera più efficace con persone di altre culture;
- Adozione attitudini, conoscenza e competenza interculturale – I giovani comprenderanno e rispetteranno le differenze, e si comporteranno di conseguenza (sensibilità interculturale);
- Sviluppo di competenze comunicative per migliorare la cooperazione e la comprensione dell'altro;
- Sviluppo di una competenza di cittadinanza e volontà di partecipare come cittadini attivi nella comunità di appartenenza;

Più precisamente, dopo la realizzazione del Curriculum, i giovani saranno in grado di:

- Definire l'identità, i tipi di identità e come formiamo un'identità;
- Comprendere e analizzare in modo critico le tendenze e le opportunità per uno sviluppo sostenibile;
- Analizzare le differenze e le similarità tra le diverse culture e il perché è importante capirle ed accettarle;
- Definire i processi di comunicazione e elencare i fattori esistenti nei processi di comunicazione;
- Analizzare le barriere comunicative e le possibilità per superarle;
- Imparare ad ascoltare e ad interpretare i messaggi in un contesto internazionale;
- Comprendere le differenti posizioni e i bisogni delle persone;
- Analizzare il proprio comportamento in relazione alla cooperazione con gli altri;
- Analizzare differenti soluzioni per risolvere un problema;
- Rafforzare le capacità di lavorare in squadra con persone di altre culture;
- Definire i conflitti e i tipi di risoluzione del conflitto;
- Elencare i bisogni, i desideri e le posizioni che le persone hanno nel risolvere un conflitto;
- Definire gli stereotipi e il pregiudizio e il perché è importante parlarne;
- Diventare consapevoli degli stereotipi che creiamo e connetterli con le identità;
- Definire l'interculturalismo e la sua importanza nella vita quotidiana;

- Usare competenze di problem-solving e creatività;
- Partecipare ai progetti e iniziare a volgere le idee in azioni;
- Elencare diverse forme di attivismo e di partecipazione civica nella vita quotidiana;
- Diventare più consapevoli dei differenti esempi di buone pratiche nel campo dell'attivismo e apportare cambiamenti nelle comunità locali.

4. METODOLOGIA

Nel realizzare questo Curriculum intendiamo promuovere un apprendimento incentrato sull'apprendente. Questo approccio si basa sui principi dell'apprendimento democratico, partecipativo, cooperativo ed esperienziale. In questo ambiente interattivo, il pensiero critico, il dialogo democratico e una visione olistica sono apprezzati e incoraggiati durante l'intero processo educativo. La metodologia alla base di questo curriculum è una combinazione tra la metodologia tradizionale e la metodologia non formale, che viene utilizzata di più all'interno dell'ambiente scolastico. La combinazione di una metodologia formale e non formale garantisce la creazione di un ambiente di apprendimento che sia rilevante ed efficace per gli studenti in generale.

La metodologia utilizzata con questo curriculum è la seguente:

- **Metodologia di apprendimento esperienziale:** Deve essere collegata alle realtà del mondo. Ciò significa che si basa innanzitutto sulla realtà, sui contesti e sui bisogni del nostro gruppo di apprendimento, quindi sulla realtà della società locale che circonda questo gruppo e quindi sulla realtà della società globale che influenza le nostre realtà locali e le interconnessioni tra di loro. Ciò richiede innanzitutto la spiegazione di tutti i concetti che tratteremo e quindi l'utilizzo di un'ampia varietà di risorse, adattate alle diverse capacità e caratteristiche del gruppo di apprendimento (vale a dire: età, conoscenza della lingua, background culturale e capacità fisiche) e relative agli stili di apprendimento.
- **Apprendimento cooperativo:** nell'apprendimento cooperativo esiste un'interdipendenza positiva tra gli sforzi dei partecipanti ad apprendere. I partecipanti cercano un mutuo sostegno in modo che tutti i membri del gruppo traggano vantaggio dagli sforzi reciproci. Pertanto, vi è una positiva interdipendenza tra l'impegno dei partecipanti nel lavorare insieme. Questo metodo promuove l'apprendimento attraverso l'interazione, migliora le capacità comunicative dei partecipanti e rafforza la loro autostima.
- **Apprendimento basato sui problemi:** le metodologie basate sui problemi incoraggiano le persone a chiedere e rispondere alle domande, facendo uso della naturale curiosità su eventi o temi specifici. I partecipanti sono invitati a riflettere su questioni che non hanno risposte assolute o facili processi di pensiero e che riflettono la complessità delle situazioni del mondo reale. L'apprendimento basato sui problemi apre la strada ad un approccio attivo, orientato all'obiettivo e a un processo di apprendimento autocontrollato.
- **Metodologia di apprendimento basato sull'indagine:** Lo scopo di questa metodologia è di migliorare le competenze per affrontare le controversie, i rischi e le sfide legate all'uso dei (social) media, quindi l'incoraggiamento del pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica implementando l'apprendimento basato sull'indagine nelle classi scolastiche. L'apprendimento basato sull'indagine inizia ponendo domande, problemi o scenari, piuttosto che semplicemente presentare fatti consolidati o avviare un percorso naturale verso la conoscenza. È importante

incoraggiare gli studenti a identificare e ricercare autonomamente problematiche e domande per sviluppare la propria conoscenza o delle soluzioni.

- **Apprendimento basato sul dialogo:** il dialogo crea delle interazioni orali tra i partecipanti teso a stimolare lo scambio di idee. Funge da ponte tra le persone e crea uno spazio di confidenza per sviluppare pensieri, riflessioni e proposte anche se sono tra di loro opposte o differenti. Il dialogo aiuta a sviluppare le competenze di comunicazione ed ascolto, così da promuovere una comprensione delle differenti tematiche e di diversi punti di vista. È uno dei metodi più importanti nella educazione globale.
- **Definire e comprendere il gruppo di apprendimento:** come in tutte le forme di educazione, è fondamentale considerare la situazione e lo scenario di partenza del gruppo di apprendenti. Età, numero di partecipanti, diversità sociali e culturali connesse con i temi scelti, il tempo, i materiali, lo spazio disponibile sono tutti fattori primari da prendere in considerazione per progettare un programma di educazione globale e per scegliere i metodi appropriati. Partire dai contesti degli apprendenti ed esplorare i loro bisogni in maniera cooperativa è anche elemento primario.

Questo curriculum usa metodi di partecipazione differenti. Raccomandiamo agli educatori di realizzare questo curriculum usando la metodologia informale e la diversità come strumento di apprendimento positivo che può aiutare ad accrescere la consapevolezza dei partecipanti. Inoltre, raccomandiamo agli educatori di creare collegamenti tra i differenti ambienti e di incoraggiare il pensiero critico al fine di creare futuri cittadini attivi e ripercussioni che abbiano un ruolo significativo nel prevenire le varie forme di radicalizzazione.

I metodi usati sono basati sulla comunicazione, sull'azione, sono incentrati su una prospettiva sociale e sull'autonomia.

- Attività per rompere il ghiaccio e conoscersi
- Discussioni
- Interazioni
- Condivisione di esperienze
- Condivisione di pratiche e sperimentazione
- Collaborazioni e lavoro di squadra
- Riflessione e valutazioni personali e di gruppo

Nel curriculum sono usate forme di lavoro differenti: si include un lavoro individuale, un lavoro in coppia (il metodo di pensare e condividere), lavoro in piccoli gruppi, e un lavoro con gruppi più grandi (plenario).

5. MONITORARE E VALUTARE

La valutazione delle attività del Curriculum può essere realizzata in vari modi, incluse tecniche metodologiche quantitative e qualitative, che ci forniranno delle informazioni sul successo del Curriculum, la sua utilità e su quello che bisognerebbe migliorare in futuro.

La valutazione può riguardare più livelli:

- 1) **La valutazione del punto di partenza:** Si comincia dal punto di partenza dei partecipanti – le loro relazioni e la loro consapevolezza nei confronti delle problematiche che saranno prese in esame. Si terrà conto di queste a partire dai moduli di registrazione e consisterà in una raccolta di dati sulle loro attività, sull'argomento e sulla presentazione. Da qui sarà possibile osservare il coinvolgimento iniziale di ciascun partecipante, da dove parte e quali sono le aspettative sulla realizzazione delle attività.
- 2) **Valutazione durante la realizzazione del Curriculum:** è sempre importante valutare il livello di conoscenza, di competenze e le attitudini durante la fase di realizzazione delle attività. Gli educatori possono usare diversi metodi per determinare la conoscenza dei partecipanti usando brevi esercizi aventi compiti specifici, ponendo delle domande sul contenuto con dei brevi quiz. Questo può aiutare gli educatori ad aggiustare il tiro sui contenuti rispondendo con efficacia ai bisogni dei partecipanti.
- 3) **Valutazione al termine della realizzazione del Curriculum - valutazione scritta:** Alla fine delle attività del Curriculum, è bene somministrare una prova scritta anonima per misurare i risultati, la soddisfazione, i suggerimenti per migliorare. L'anonimato assicura che i partecipanti forniscano un feedback chiaro, schietto e veritiero sulle attività svolte. Oltre a ciò, la valutazione dovrebbe essere costituita da risposte chiuse e aperte, così da poter lasciare ai partecipanti la possibilità di esprimere la loro opinione. Un altro suggerimento è quello di usare la scala di Likert, poiché può fornirci una spiegazione numerica sul grado di soddisfazione del corso.

La valutazione scritta dovrebbe includere le seguenti parti:

- Utilità degli argomenti (scala);
 - Utilità delle attività (risposta aperta);
 - Cosa migliorare (risposta aperta);
 - Suggerimenti su nuovi argomenti (risposta aperta);
 - Organizzazione logistica: organizzazione, cibo, location, atmosfera del gruppo, durata del corso (scale);
 - Feedback sulla qualità: qualità, quanto appreso, metodi usati, approccio dei formatori, partecipazione personale, partecipazione degli altri partecipanti, soddisfazione delle aspettative (scale);
 - Ulteriori commenti e suggerimenti (risposta aperta).
- 4) **Valutazione al termine della realizzazione del Curriculum – valutazione orale:** Anche questa parte della valutazione è importante perché può fornire informazioni sulla soddisfazione, e soprattutto sull'impatto che

l'implementazione del Curriculum ha avuto sul gruppo di destinatari. Alcune delle ragioni per cui una valutazione orale è organizzata in questo modo selettivo risiedono nel fatto che questa permette di riflettere sulla pratica e aiuta a migliorare l'apprendimento. Inoltre, un importante vantaggio è dato dalla differenza tra scritto e parlato nel parlare delle opinioni. Infatti, alcuni partecipanti si sentono più a loro agio nel parlare ed è più facile per loro trasmettere i loro pensieri attraverso una comunicazione orale. Oltre a questo, se qualcosa non è chiaro, i partecipanti possono ricevere un feedback diretto. Ci sono più modi per somministrare una valutazione orale, e tutti fanno in modo che i partecipanti siano incoraggiati a condividere esperienze e a riflettere sulla esperienza totale. A questo proposito si possono usare molte tecniche creative, per far sì che le persone possano esprimersi più facilmente, ad esempio: associazioni di immagini, giornali, disegni, creazione della propria immagine. Per alcuni partecipanti questo è un modo più facile per comunicare pensieri e sentimenti, e può fornire all'educatore delle valide intuizioni.

- 5) **Valutazione delle competenze prima e dopo le attività – auto-valutazione:** L'autovalutazione è un metodo riflessivo dove ai partecipanti è richiesto di valutare il proprio livello di conoscenza e le proprie competenze prima e dopo la realizzazione di una determinata attività. Uno dei metodi di autovalutazione del Curriculum GEAR tratta l'autovalutazione delle competenze acquisite in specifici argomenti. I partecipanti dovrebbero ricevere un questionario che riporti evidenziati degli argomenti per cui valutare la propria preparazione prima e dopo la realizzazione del Curriculum, in una scala da 1 a 5. Questi dati sono validi e mostrano il reale progresso nell'avanzamento delle competenze cruciali per la comprensione dell'altro, una comunicazione democratica, l'inclusione, i diritti umani e l'interculturalità.

Il legame tra valutazione sopra descritta e il monitoraggio delle attività è fortemente raccomandato, poiché questo aiuterà gli educatori e le organizzazioni a portare avanti meglio il lavoro dei curricula e a ricevere feedback sulle attività realizzate.

APPENDICE 1. ESEMPI DI ATTIVITÀ

Questa appendice presenta esempi di risorse educative sviluppate e testate durante l'implementazione del progetto GEAR. Le risorse educative sono state create come risposta ai bisogni individuati in ogni paese partecipante al progetto. Tutte le risorse sono state testate nel corso di eventi internazionali da insegnanti e studenti e hanno ricevuto un feedback positivo dagli apprendenti.

Gli argomenti trattati in queste risorse sono diversi e includono la comunicazione, l'interculturalismo, i diritti umani, la comprensione reciproca, l'impegno civico, la cittadinanza attiva, e il riconoscimento di stereotipi e pregiudizi.

L'appendice è divisa in due categorie: la prima consiste di risorse didattiche direttamente mirate agli apprendenti, gli studenti; mentre la seconda parte è destinata agli insegnanti e agli educatori e può essere usata in futuro nella formazione dei docenti e nell'educazione agli adulti. Oltre a questo, c'è una ulteriore categoria che comprende esercizi di "warm-up" e di familiarizzazione. Questi possono essere usati per connettere il gruppo, ricordare i nomi e per creare un'atmosfera di apprendimento accogliente e piacevole.

Le risorse didattiche possono essere adattate e modificate per rispondere ai bisogni di una certa comunità locale o possono essere implementate così come sono. Sarebbe meglio in ogni caso mettere in pratica l'intero curriculum, poiché in questo modo si tratteranno tutti gli argomenti utili alla comprensione degli altri e delle reciproche differenze.

Ogni risorsa didattica è incentrata direttamente sugli argomenti descritti fin qui e mostra come, con esercizi semplici ed efficaci, gli educatori possano rafforzare la consapevolezza su certi argomenti entro le loro comunità di appartenenza.

Ogni risorsa didattica fornirà esempi pratici ed esercizi pratici pronti all'uso. In ogni risorsa è riportato il tempo necessario per la sua realizzazione, gli obiettivi specifici cui è finalizzata, le attività e la metodologia usata. Inoltre, sarà semplice trovare un'attività secondo l'argomento di interesse perché ad ogni risorsa è stata assegnata un'etichetta a seconda dell'argomento predominante trattato. Alcune delle risorse comprendono esempi e fotocopie che possono essere usate e condivise con gli apprendenti. È possibile infine anche modificare questi esercizi secondo le esigenze dei gruppi e il contesto dove si sta svolgendo il curriculum.

Attività (risorse didattiche) per conoscersi e attività per il “warm-up”

CHI C'È?

Argomento: conoscersi

Area: competenza comunicativa

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Conoscersi;
- Scoprire di più sui partecipanti e sul loro background;
- Creare un'atmosfera piacevole.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti sono invitati a presentarsi, con le seguenti informazioni:

- Nome e cognome;
- Paese di provenienza;
- Cosa fai (insegnante, studente, etc....);
- Età.

Tra le attività, una consiste nel comporre delle file sistemandosi in ordine alfabetico prendendo la prima lettera del proprio nome, oppure secondo l'età, dove all'inizio della fila ci sia la persona più giovane e all'ultimo posto la persona più anziana, ma senza parlare.

- Fare una mappa dell'Europa e posizionarsi: per parlare della provenienza
- Posizionarsi nella stanza: questa è la prima volta che sono stata in Croazia (o inserire il paese dove il curriculum è stato implementato)
- Posizionarsi nella stanza: questa è la prima volta che partecipi a un'esperienza simile.

Alla fine, l'educatore conclude le attività facendo una sintesi degli interventi dei partecipanti.

Età dei destinatari: 11 anni in su

PAROLA E SIMBOLO

Argomento: Conoscersi

Area: Competenza comunicativa e competenza interculturale, competenza interculturale

Durata: 15 minuti

Obiettivi specifici:

- Presentare i partecipanti;
- Conoscersi;
- Scoprire le aspettative dei partecipanti rispetto al programma.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti scrivono una parola e un simbolo e con questi si presentano a tutti gli altri partecipanti, aggiungendo delle informazioni di base sul loro lavoro e sulle loro aspettative sul programma.

Quando il giro è stato completato, gli educatori fanno una sintesi delle aspettative dei partecipanti.

Età dei destinatari: 11 anni su

SCUSA... COME TI CHIAMI?

Argomento: Conoscersi, gioco dei nomi

Area: Competenza comunicativa

Durata: 15 minuti

Obiettivi specifici:

- Conoscersi;
- Ricordare il nome dei partecipanti del gruppo;
- Creare un'atmosfera accogliente.

Descrizione dell'attività:

Il formatore lancia una pallina di carta a uno dei partecipanti chiamandolo per nome. Un altro partecipante quindi la lancia chiamando il nome di un'altra persona a voce alta e così via. La seconda fase include lanciare la palla a un'altra persona dicendo il proprio nome e il nome della persona a cui si sta lanciando la palla. La terza fase è più complicata, la persona deve dire il nome di tre persone nel cerchio: il nome della persona che ha tirato la palla al precedente che la teneva in mano, il proprio nome e il nome della persona a cui la palla è diretta.

Alla fine l'educatore spiega che questa attività è usata all'interno del curriculum tra i giochi utili a ricordare i nomi dei partecipanti.

Età dei destinatari: 11 anni in su

HUMAN BINGO!

Argomento: Conoscersi

Area: Competenza comunicativa e competenza interculturale

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Conoscersi;
- Sapere di più dei partecipanti;
- Creare un'atmosfera accogliente;
- Sviluppare coesione di gruppo.

Descrizione dell'attività:

Ogni partecipante riceve un foglio con scritte diverse caratteristiche all'interno di una tabella. Alcune caratteristiche ad esempio potrebbero essere: conosce i libri di Harry Potter, scrive con la mano sinistra, sa arrotolare la lingua, sa dire "ciao" in quattro lingue differenti, etc.

I partecipanti sono invitati a girare per la classe e a trovare le persone che hanno le caratteristiche contenute nella tabella o conoscono le risposte alle domande. Una volta che è stata trovata la persona giusta si scrive il suo nome nella tabella. Tutte le caselle della tabella devono essere riempite, ma non si deve scrivere il proprio nome o scrivere lo stesso nome due volte in una stessa casella.

Quando una persona fa bingo, lo deve dire ad alta voce. Poi gli educatori controlleranno i risultati.

Età dei destinatari: 14 anni in su

RETE DI PAROLE

Argomento: Conoscersi, gioco dei nomi

Area: Competenza comunicativa, competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Conoscersi;
- Sapere di più dei partecipanti e del loro background;
- Creare un'atmosfera accogliente.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti si dispongono in piedi in cerchio, tenendo un gomito in una mano. L'educatore fa una domanda relativa a un punto di vista personale o su una scelta compiuta rispetto a un certo tema (gusti personali, interessi, ricordi, idee) ad un partecipante; questi risponde dando una risposta veritiera senza spendere troppe parole, e gli altri partecipanti possono chiedere chiarimenti e spiegazioni. Quando la risposta è completa, il partecipante passa il gomito al prossimo partecipante nel cerchio (che non abbia ancora risposto ad alcuna domanda) e lascia che il gomito si srotoli. Tutti i partecipanti che hanno risposto alle domande tengono il filo teso, così, più l'esercizio va avanti, e più il filo del gomito prende le sembianze di una ragnatela.

Una volta che ciascuno ha risposto a una domanda, l'ultimo partecipante si rivolge a quello che gli aveva passato il gomito per primo, ripete il suo nome e la risposta che aveva dato, e gli rilancia il gomito. Questo partecipante avvolge il filo avanzato intorno al gomito e, nel farlo, ripete il nome della persona che gli aveva lanciato il gomito inizialmente e la risposta che aveva dato. Questo si ripete fino a che la ragnatela non è del tutto riavvolta e il primo partecipante ha riavvolto tutto il filo nel gomito.

Età dei destinatari: 14 anni in su

FA' QUALCOSA: L'ELEFANTE, IL TOSTAPANE O LA LAVATRICE!

Argomento: Attività di warm-up

Area: Competenza comunicativa

Durata: 15 minuti

Obiettivi specifici:

- Preparazione all'argomento successivo;
- Coinvolgere e divertire.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti si mettono in cerchio; una persona va al centro e deve decidere chi colpire facendo il gesto della pistola. Nel momento in cui "spara", deve dire una delle seguenti parole: "tostapane, James Bond, elefante o lavatrice". La persona colpita e

le due al suo fianco devono mimare l'azione. Chi sbaglia diventa il tiratore.

Età dei destinatari: 11 anni in su

COMUNICAZIONE E COOPERAZIONE

SIAMO D'ACCORDO O NO?

Argomento: Conoscersi

Area: Competenza comunicativa, competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza

Durata: 35 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere di regole e accordi;
- Creare delle regole di gruppo.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti propongono e insieme stabiliscono delle regole di gruppo che permetteranno loro di apprendere l'uno dall'altro (ad esempio: ascoltare, rispettare le opinioni altrui, rispettare l'ordine, i tempi di parola e di ascolto, esprimersi apertamente, etc.).

Gli accordi raggiunti dal gruppo vengono scritti alla lavagna e i partecipanti possono aggiungere qualsiasi altra regola nel corso della formazione, o modificare quanto avevano scritto inizialmente.

Età dei destinatari: 14 anni in su

DITA E CERVELLI

Argomento: Attività di warm-up

Area: Competenza comunicativa

Durata: 7 minuti

Obiettivi specifici:

- Concentrarsi su un tema;
- Coinvolgere e divertire.

Descrizione dell'attività:

Si chiede ai partecipanti di alzare l'indice della mano destra e di porre il palmo della mano sinistra sopra all'indice alzato della persona che si trova accanto. Quando il formatore dice "numero 3" i partecipanti provano, allo stesso tempo, ad afferrare il dito indice che si trova sotto al palmo della loro mano sinistra e a non far afferrare il proprio indice da chi si trova alla loro destra. Si ripete per un paio di volte e poi si inverte la posizione delle mani.

Età dei destinatari: 11 anni in su

IL CAVALLO DI FRONTE ALLA COLLINA

Argomento: Comunicazione efficace, comunicazione in ambienti interculturali

Area: Competenza comunicativa, competenza interculturale

Durata: 35 minuti

Obiettivi specifici:

- Introdurre il concetto di comunicazione;
- Introdurre l'importanza di una comunicazione chiara, semplice e diretta;
- Diventare consapevoli dei differenti significati che le persone attribuiscono a uno stesso messaggio;
- Discutere delle barriere della comunicazione;
- Indagare su come superare le barriere comunicative;
- Imparare a comunicare in contesti interculturali.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti sono divisi in mini-gruppi di 5 persone; in ciascuno i partecipanti indosseranno a turno una benda e di volta in volta la persona con gli occhi coperti dovrà partecipare a un disegno condiviso, seguendo le istruzioni date dal formatore. Queste seguono un ordine prestabilito:

- "Disegna una collina." (partecipante 1)
- "Disegna un cavallo di fronte alla collina." (partecipante 2)
- "Disegna un carro trainato dal cavallo." (partecipante 3)
- "Disegna una balla di fieno nel carro." (partecipante 4)
- "Disegna un bambino seduto sopra la balla di fieno." (partecipante 5)

Il tempo di ogni contributo è limitato a 30 secondi. Gli altri partecipanti possono usare solo istruzioni verbali per aiutare la persona bendata mentre questa sta

disegnando e non possono interferire con movimenti o aiutandolo direttamente. Quando le istruzioni sono terminate, tutti i disegni saranno appesi e mostrati, e quindi discussi i vari errori commessi nel seguire le istruzioni date dal formatore.

Età dei destinatari: 14 anni in su

INDIZI DA DISEGNARE

Argomento: Comunicazione in contesti interculturali; comunicazione verbale e non verbale

Area: Competenza comunicativa e competenza interculturale

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Introdurre il concetto di comunicazione;
- Introdurre l'importanza di una comunicazione chiara, semplice e diretta;
- Diventare consapevoli dei differenti significati che le persone attribuiscono a uno stesso messaggio;
- Discutere delle barriere della comunicazione;
- Indagare su come superare le barriere comunicative;
- Imparare a comunicare in contesti interculturali;
- Creare una lista di fattori positivi e di fattori negativi per la comunicazione.

Descrizione delle attività:

I partecipanti sono divisi in coppia e dovrebbero sedere vicini, schiena contro schiena (di spalle l'uno all'altro). Uno di loro riceve un disegno sul quale sono riportate delle forme geometriche e ha il compito di fornire una descrizione dettagliata delle forme stesse a un'altra coppia di partecipanti.

Contemporaneamente, un'altra persona disegna ciò che le viene descritto. Al termine, le coppie mostrano l'una all'altra il risultato finale. Segue una discussione per rilevare le osservazioni dei partecipanti.

- Come hai trovato l'attività?
- Qual è stata la parte più complicata?
- Cosa faresti se potessi rifare l'attività?

Infine, i partecipanti hanno la possibilità di ripetere l'esercizio. Rimangono le stesse coppie, ma cambiano i ruoli. Ripetono l'esercizio e mostrano il risultato finale. La discussione verterà stavolta su queste domande:

- È andata bene questa volta?
- Cosa hai imparato ?
- Cosa ha reso più facile disegnare? Cosa è stato più difficile?

Quando i partecipanti condividono le risposte, gli educatori scrivono una lista delle

cose positive e degli ostacoli che possono influenzare la comunicazione tra persone.

Età dei destinatari: 16 anni in su

MISSIONE IMPOSSIBILE: GIOCHI DI RUOLO E GIOCO DI SQUADRA

Argomento: Gioco di squadra, giochi di ruolo, cooperazione, comunicazione in contesti interculturali, comprensione degli altri, problem- solving

Area: Competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza, spirito di iniziativa e intraprendenza

Durata: 100 minuti

Obiettivi specifici:

- Parlare del lavoro di squadra e dei metodi di cooperazione;
- Discutere di inclusione e isolamento delle persone in una società;
- Mostrare i differenti ruoli che abbiamo in un gruppo e nella vita, e come questo può essere connesso con la comprensione che abbiamo degli altri;
- Introdurre un'attività stimolante dove i partecipanti abbiano bisogno di essere consapevoli delle proprie capacità e competenze in contesti interculturali.

Descrizione dell'attività:

Intro – 15 minuti

L'attività comincia con un discorso recitato dall'educatore:

Cari tutti,

Grazie mille per essere qui. Il mio nome è Dom e vengo da una grande Fondazione che dona denaro ai progetti che la tua scuola sta realizzando. Abbiamo ricevuto 500 iscrizioni da 500 scuole e il tuo progetto può essere finanziato. Ci sono tre progetti in finale, e il tuo è uno di quelli! Tuttavia, ci sarà un'ulteriore selezione. Vogliamo testare come state lavorando. Avrete 15 minuti per prepararvi e 40 minuti per dimostrare il lavoro svolto. Dovrete presentare il vostro lavoro e stupire la fondazione se volete ottenere il vostro finanziamento. Inoltre, dovrete seguire delle regole obbligatorie:

- *Tutti devono partecipare;*
- *Si possono svolgere massimo tre compiti allo stesso tempo;*
- *Gli educatori devono sapere quando inizia ciascun compito, cioè dovete comunicare l'inizio e la fine del compito da svolgere;*
- *Dovete mostrare il risultato ottenuto al vostro educatore;*
- *Ognuno ha bisogno di sapere quali compiti si stanno realizzando di volta in*

volta;

- *Se decidete di cominciare un compito, dovrete portarlo a termine;*
- *Avete 40 minuti in totale per realizzare i compiti assegnati;*
- *Sono previste delle penalità;*
- *Pensate alle risorse a disposizione, ci sono dei materiali che potete usare.*

Dite ai partecipanti che potrebbero esserci delle domande cui rispondere e che siano sicuri di aver risposto a tutte. Gli educatori terranno traccia dei compiti e valuteranno se questi siano svolti rispettando le regole. Ci saranno anche delle penalità, ad esempio: se i partecipanti non conoscono tutti i compiti allo stesso tempo, se non controllano i compiti o se hanno usato dei materiali che non sono consentiti. Per ogni esercizio, sarebbe consigliabile trascrivere i materiali che i partecipanti possono usare in ciascun compito e dare loro una descrizione del compito da svolgere (ad esempio, fotocopiando o fornendo una presentazione in PowerPoint con delle istruzioni):

Preparazione dei partecipanti (15 minuti)

I partecipanti organizzano una strategia su come svolgere i compiti che sono stati assegnati loro.

Svolgimento dei compiti (40 minuti)

I partecipanti realizzano i compiti assegnati. I compiti da portare a termine sono i seguenti:

- **Palloncini:** tutto il gruppo è disposto in cerchio. Il gruppo deve giocare con i palloncini dati. A un certo punto viene aggiunto un altro palloncino contrassegnato che deve essere passato di mano in mano all'interno del cerchio, completando il giro. Se uno dei palloncini cade a terra, si deve ricominciare daccapo. *10 min – tutto il gruppo – massimo 10 punti*
- **Babele:** 40 minuti, l'intero gruppo dovrebbe essere in grado di dire questa frase nel maggior numero di lingue possibile: "Il mio provider internet non è molto affidabile" *40 min – tutto il gruppo – massimo 10 punti*
- **Musica acquatica:** fornire diversi materiali, farne degli strumenti e provare a suonare una melodia. *15 min – aperto – massimo 10 punti*
- **Dalla A alla Z:** raccogliere 30 oggetti; il nome di ogni oggetto deve cominciare con una differente lettera dell'alfabeto. Tutti gli oggetti devono entrare in una borsa di plastica. *20 min – aperto – massimo 10 punti*
- **Quanto è alto Alberto?:** definire l'altezza di Alberto basandosi sull'altezza dei suoi amici. *15 min – aperto – massimo 20 punti*
- **Aquilone/Torre di carta e aquilone:** Costruire una torre di carta più alta e stabile possibile e un aquilone che possa rimanere in aria per almeno 20 secondi.

- **Canta una canzone:** preparare una canzone che parli del corso che si sta svolgendo e poi insegnarla all'altro gruppo. Tutto il gruppo la canta: deve parlare del corso di formazione e del progetto GEAR!
40 min - tutto il gruppo - massimo 30 punti

Dibattito (30 minuti)

- Come è stato questo esercizio per te?
- In che modo hai comunicato con gli altri? È stato facile comunicare con gli altri nonostante le differenti provenienze culturali? Come possiamo migliorare la nostra comunicazione interculturale?
- Come avete lavorato in gruppo? C'era cooperazione o competizione? Quale ruolo avete avuto?
- Partecipavano tutti alle attività? Qualcuno si è sentito escluso? In che modo includiamo o escludiamo qualcuno in una società? Perché lo facciamo? Sapete riportare degli esempi?
- Che altro avete imparato da questa esperienza? Che tipo di ricordo porterete con voi una volta tornati a casa?

TABELLA DEI PUNTEGGI PER GLI EDUCATORI

COMPITO ASSEGNATO	TEMPO MAX	NR. PARTECIPANTI (pax.)	PUNTEGGIO MAX.	PUNTEGGIO ASSEGNATO	INIZIO E FINE DELL'ESERCIZIO	MATERIALI CHE POSSONO ESSERE USATI
Palloncini	10 min	Tutto il gruppo	10			Palloncini quanti sono I pax. + 1 palloncino marcato
Aquilone	20 min	5 persone	10			carta, giornali, cartone, lana e corda, bastoncini di legno
Babele	40 min	Tutto il gruppo	10			/
Musica acquatica	15 min	Aperto	10			Bicchieri, acqua, cucchiari
Dalla A alla Z	20 min	Aperto	10			Qualsiasi oggetto + una borsa di plastica
Quanto è alto Alberto?	15 min	Aperto	20			/
Torre di carta	25 min	Aperto	30			Scottex, nastro adesivo, colla per carta
Canta una canzone	40 min	Tutto il gruppo	30			Creatività :)
Penalità						

TOTALE		130		
--------	--	-----	--	--

Età dei destinatari: dai 16 ai 30 anni

CREA LA TUA ISOLA: I MIEI BISOGNI, I BISOGNI E LE POSSIBILITÀ DEGLI ALTRI

Argomento: interculturalismo, cultura, bisogni, prendere decisioni e lavorare sul processo decisionale, sviluppo sostenibile

Area: competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza

Durata: 110 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere su cosa sia importante in una società;
- Acquisire consapevolezza sui propri bisogni, sui bisogni degli altri e altre realtà;
- Discutere di realtà e possibilità diverse dalle nostre;
- Acquisire consapevolezza su culture differenti e sulla comunicazione interculturale;
- Discutere le diverse forme di organizzazione dello stato e su come sono organizzate le regole del vivere comune.

Descrizione dell'attività:

Introduzione all'attività (10 minuti)

I partecipanti sono divisi in gruppi di cinque persone. A ciascun gruppo viene data un'introduzione dell'attività di questo genere: "tutti voi eravate in una nave che ha subito un naufragio. Dopo il naufragio, vi siete svegliati in un'isola assieme ad altre 4 persone e ora siete soli sull'isola. Dovete pensare all'aspetto e alle caratteristiche con cui questa potrebbe presentarsi. Il vostro compito è il seguente:

- o Scegliere un nome per la vostra isola
- o Pensare alle risorse a disposizione
- o Pensare ai simboli che vi rappresentano (araldo, bandiera, etc.)
- o Pensare alla cultura che vi rappresenta (descrivere le abitudini legate a rituali, saluti, vestiti, etc.)
- o Designare il funzionamento della vostra società: quali regole seguirete sull'isola?

Creare l'isola (30 minuti)

I partecipanti di ogni gruppo lavorano per creare un'isola e mettere a punto le sue caratteristiche. A questo scopo, si possono distribuire pennarelli e lavagne con fogli a ciascun gruppo, così che possano annotare le idee.

Muoversi e cambiare – visitare le altre isole (20 minuti)

Ora vengono date ai partecipanti ulteriori istruzioni: "una nave è venuta a prendere quattro persone da ciascun gruppo per portarle a visitare le altre isole. Ma arriva di nuovo una tempesta e i gruppi si ritrovano mischiati. Intanto, nelle isole, è rimasto

un rappresentante dei gruppi precedenti. Questi ora ha il compito di ospitare i nuovi arrivati e di spiegare loro le regole, la cultura e le abitudini dell'isola. I visitatori possono fare domande e scoprire di più sull'isola su cui sono giunti”.

Ritornare all'isola di appartenenza (20 minuti)

I partecipanti sono invitati a tornare sull'isola di partenza e condividere ciò che hanno scoperto sugli altri. Ora, hanno la possibilità di adattare la loro isola e cambiarla a piacimento, secondo quanto hanno appreso nelle altre isole.

Discussione e collegamento con il mondo reale (30 minuti)

Alla fine, i partecipanti sono invitati a presentare le loro isole. Quando la presentazione di ogni isola è terminata, la discussione può vertere sulle seguenti domande:

- o Come siete arrivati all'idea di creare l'isola così come l'avete rappresentata?
- o Siete riusciti a trovare un accordo comune all'interno del gruppo? Come avete risolto eventuali conflitti?
- o Quali bisogni avete determinato fossero i più importanti per creare la vostra Isola?
- o Avete basato la vostra Isola su un modello esistente o avete deciso di crearla completamente da zero?
- o Quando siete tornati alle vostre isole di appartenenza, dopo essere stati nelle altre, avete cambiato qualcosa e perché lo avete fatto, o non l'avete fatto?
- o Avete adottato o modificato elementi della vostra cultura in base a quelli dell'altra cultura o avete rifiutato qualsiasi cosa provenisse da quest'ultima?
- o Avete applicato una qualsiasi forma di tassazione nella vostra isola?
- o Come pensate i politici giungano alle decisioni rispetto a ciò che è importante per noi?
- o Se doveste ripetere questa esperienza, fareste qualcosa in maniera differente? Perché sì, perché no?

Età dei destinatari: 16 anni in su

ATTIVITÀ DA TRIBÙ

Argomento: costruire un'identità di gruppo, comunicare oltre le divisioni sociali, sviluppo sostenibile

Area: competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza, spirito di iniziativa e di intraprendenza

Durata: 90 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere della comunicazione oltre le divisioni sociali;
- Discutere delle diverse tecniche di risoluzione del conflitto e in che modo questo si presenta;
- Definire il conflitto e discutere dell'importanza della comunicazione nel momento in cui questo si presenta;
- Accrescere la consapevolezza sui diversi tipi di risoluzione del conflitto.

Descrizione dell'attività:

Oggetto di questa attività è imparare i processi di comunicazione tra gruppi e simulare i meccanismi di mediazione e risoluzione dei conflitti assegnando un compito comune e condividendo risorse comuni.

Il gruppo deve essere diviso in quattro e le persone divise secondo le loro differenze culturali.

Gruppo A: parla a voce alta e ama il contatto fisico, comunica attraverso i gesti. Saluta facendo due giravolte e poi un salto all'indietro.

Gruppo B: usa il contatto fisico per comunicare con gli altri, specialmente tra i membri del gruppo e altri gruppi. Saluta con una stretta di mano.

Gruppo C: parla a voce alta e, se gli altri non parlano altrettanto forte, non è in grado di capirli. Saluta dando una pacca sulla spalla.

Gruppo D: di norma evita il contatto fisico. Non ama il contatto visivo mentre comunica con altri. Saluta annuendo con il capo.

IMPORTANTE: ogni gruppo conosce quale sia il suo modo di salutare prima di cominciare e le sue caratteristiche possono essere cambiate.

Il compito assegnato è quello di colorare e tagliare dei disegni rappresentanti della frutta in modo da avere due frutti per ciascun tipo. I frutti devono essere colorati secondo i loro veri colori e tagliati con precisione. Le banane dovrebbero essere gialle, le fragole rosse, le mele verdi e l'uva viola.

Materiale necessario:

- Carte che descrivano le caratteristiche di ciascun gruppo e il rispettivo modo di salutare
- Tre paia di forbici
- Tre pennarelli di ogni colore (giallo, rosso, verde e viola)
- Otto forme per ogni tipo di frutto

Come distribuire il materiale:

- A.** Due paia di forbici, tre pennarelli rossi e uno verde, una fragola e due banane
- B.** Due pennarelli verdi e due viola, quattro banane, due mele, e due grappoli d'uva
- C.** Un paio di forbici, due banane, tre mele, e un pennarello viola
- D.** Tre pennarelli gialli, sei fragole e tre mele

Istruzioni:


- Spiegare il compito: ogni gruppo deve trovare due frutti già tagliati e colorati per ciascun tipo. Deve anche mostrare i frutti trovati a una persona designata a decidere se questi rispondono a un certo criterio di qualità.
- Devono essere prese in considerazione le caratteristiche comunicative di ciascun gruppo.
- C'è un tempo limitato per ciascun gruppo nel memorizzare le caratteristiche che gli appartengono.
- Se necessario il gioco sarà interrotto e l'educatore chiederà spiegazioni su ciò che sta succedendo.

Alla fine, l'educatore porrà queste domande:

- Come reagiamo alle differenze culturali?
- Come ci sentiamo di fronte a queste reazioni?
- Quali meccanismi possono essere messi in pratica per capirsi reciprocamente? Cosa avremmo potuto dare per promuovere la comunicazione?

L'educatore fornisce ai partecipanti delle tecniche per risolvere il conflitto e per discutere i differenti approcci che si possono utilizzare, quindi si presentano anche le tecniche di mediazione, negoziazione e arbitrato. Il ruolo della comunicazione nel conflitto è un altro tema che può essere trattato.

Pagina fotocopiable: come comunicano i gruppi

<p>Gruppo A: parla a voce alta e ama il contatto fisico, comunica attraverso i gesti. Saluta facendo due giravolte e poi un salto all'indietro.</p>	
--	---



Gruppo B: usa il contatto fisico per comunicare con gli altri, specialmente tra i membri del gruppo e altri gruppi. Saluta con una stretta di mano.



Gruppo C: parla a voce alta e, se gli altri non parlano altrettanto forte, non è in grado di capirli. Saluta dando una pacca sulla spalla.

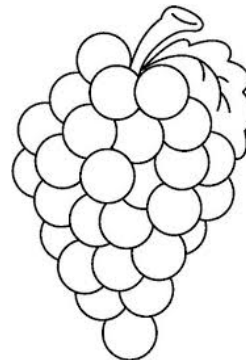
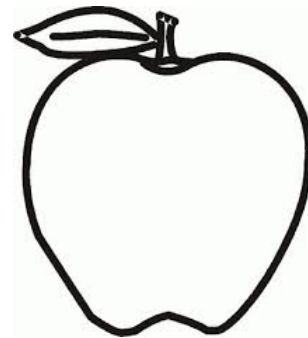
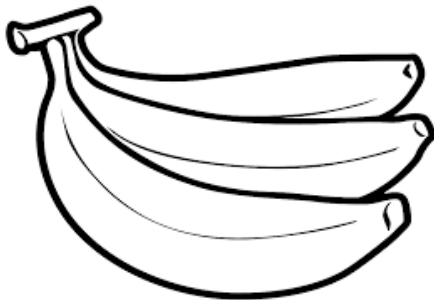


Gruppo: di norma evita il contatto fisico. Non ama il contatto visivo mentre comunica con altri. Saluta annuendo con il capo.



Età dei destinatari: 16 anni in su

Pagina fotocopiable: esempi di frutti



METTERE IN SCENA EMOZIONI E REGOLE

Argomento: drammatizzare una reazione empatica

Area: competenza comunicativa, competenza interculturale

Durata: 60 minuti

Obiettivi specifici:

- Parlare di reazioni empatiche;
- Parlare di comunicazione interpersonale e del perché è importante nella vita di ogni giorno;
- Parlare dell'importanza della connessione tra comunicazione verbale e non-verbale.

Descrizione dell'attività:

Ogni partecipante tiene in mano un pezzo di carta con su scritta una emozione. Poi, gli viene chiesto di mimare questa emozione al resto del gruppo. Il gruppo deve indovinare il nome dell'emozione mimata.

In seguito, i partecipanti sono divisi in gruppi più piccoli cui è assegnato il compito di creare delle regole di lavoro comune che saranno osservate da tutti. Così divisi, ogni gruppo potrà decider fino a tre regole riguardanti la comunicazione interpersonale e la collaborazione, e metterle poi in scena attraverso un gesto o l'interazione, senza mai usare le parole ma soltanto il movimento o le espressioni del viso, gesti e linguaggio del corpo. Ogni regola che viene indovinata è aggiunta ad una lista di regole comuni che saranno usate per tutta la durata del corso (ad esempio: ascoltare l'altro, non usare i telefoni cellulari, alzare la mano per chiedere il turno di parola, ma anche sorridere, essere gentile, non usare una gerarchia delle relazioni, etc.):

Età dei destinatari: 11 anni in su

METTERE INSIEME PALLONCINI

Argomento: gestire situazioni di conflitto in maniera appropriata

Area: Competenza comunicativa, spirito di iniziativa e intraprendenza

Durata: 60 minuti

Obiettivi specifici:

- Introdurre strategie di risoluzione del conflitto;
- Introdurre i concetti di comunicazione assertiva, aggressiva e passiva in situazioni di conflitto;
- Discutere le differenti strategie che possono avere effetto in un conflitto;
- Discutere come gestire il conflitto nel migliore dei modi.

Descrizione dell'attività:

La stanza viene riempita con una trentina di palloncini già gonfiati (prima dell'arrivo dei partecipanti). Al loro arrivo, ad ogni partecipante viene dato un palloncino che deve tenere con sé. I partecipanti devono sedersi in ordine sparso per tutta la stanza, così alcuni si ritroveranno più vicini ai palloncini rimasti a terra ed altri più lontano.

Quando viene dato il comando, tutti si devono alzare e cercare di raccogliere più palloncini possibile avendo a disposizione 30 secondi.

Attenzione, a tre partecipanti spetterà un ruolo specifico assegnato segretamente:

- Due di loro non parteciperanno alla raccolta dei palloncini; terranno semplicemente in mano quelli che avevano gonfiato da soli e si comporteranno come se fossero del tutto disinteressati agli altri palloncini.
- Un partecipante avrà il ruolo di "rapinatore", cioè proverà a portar via i palloncini con la forza da uno o più partecipanti.

Dopo che sarà passato un po' di tempo, il gruppo riflette sulla strategia di raccolta dei palloncini come metafora per avvicinare all'argomento del conflitto in generale. Queste strategie includono anche restare in disparte rispetto al processo, assumendo un approccio passivo e schivo (bassa ricompensa per il partecipante), rubare palloncini agli altri come rappresentazione di un approccio aggressivo (alta ricompensa per il partecipante ma lesiva della fiducia) e un approccio assertivo rappresentato dal raccogliere i palloncini in maniera attiva rispettando gli sforzi degli altri nel fare lo stesso.

Età dei destinatari: 14 anni in su

VIVERE LA DIVERSITÀ

QUALI SONO LE NOSTRE DIFFERENZE E LE NOSTRE SOMIGLIANZE?

Argomento: conoscersi, introdurre differenze e somiglianze

Area: competenza comunicativa, competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza

Durata: 45 minuti

Obiettivi specifici:

- Conoscersi;
- Parlare delle differenze e delle somiglianze che i partecipanti incontrano ogni giorno;
- Discutere su come siamo diversi e uguali allo stesso tempo.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti si devono dividere in coppie. Ogni coppia dovrebbe preparare un diagramma di Venn: nel diagramma ogni coppia scrive le somiglianze e le differenze che ha trovato, dando particolare attenzione alle attività che si stanno svolgendo a scuola (per esempio volontariato, iniziative, progetti). Il diagramma sarà presentato prima dai formatori riportando degli esempi calzanti rispetto alle loro organizzazioni (tipo: Martina e Domagoj lavorano entrambi in GONG; Martina non mangia la carne, Domagoj mangia tutto, Martina organizza proteste, Domagoj svolge attività di volontariato). Le differenze dovrebbero essere scritte alle due estremità degli ovali, mentre, al centro del diagramma, nella parte sovrapposta, vanno trascritte le somiglianze, ovvero le cose in comune.

Si possono anche fare disegni esplicativi, usare ritagli di giornale o scrivere, etc.

Successivamente, le coppie possono presentare le loro scoperte mostrando il diagramma. Quando tutti i diagrammi sono stati presentati, il formatore può fare queste domande:

- Che cosa abbiamo in comune?
- Cosa ci differenzia?
- Perché esistono differenze e somiglianze? Da cosa sono influenzate?
- Che cosa è importante in un contesto interculturale?

Età dei destinatari: 14 anni in su

CHI È NELLA FOTO?

Argomento: stereotipi e pregiudizi

Area: competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Introdurre i concetti di stereotipi e pregiudizi;
- Discutere sul perché è importante conoscere stereotipi e pregiudizi personali;
- Diventare più consapevoli dei fattori che influenzano gli stereotipi;
- Discutere su cosa possiamo fare per ridurre gli stereotipi e i pregiudizi;

Descrizione dell'attività:

I partecipanti sono invitati a camminare in ordine sparso per la stanza nella quale saranno stati disposti 12 ritratti fotografici. I partecipanti devono soffermarsi ad osservare queste foto e hanno il compito di immaginare chi sono le persone ritratte, che cosa fanno nella vita, al loro lavoro e al loro aspetto. Quando i partecipanti pensano di aver dato una risposta, possono trascriverla in un post-it, piegarlo a metà e poi apporlo sulla foto corrispondente. Si va avanti così fino a che tutti non abbiano attaccato un post-it su ogni foto. A questo punto l'educatore passa davanti ad ogni foto e legge ad alta voce le ipotesi dei partecipanti. Alla fine, l'educatore legge le descrizioni reali delle persone nelle foto.

La discussione quindi verterà sulle seguenti riflessioni:

- Come avete indovinato il lavoro delle persone nelle foto?
- In base a quali criteri siete arrivati ai vostri giudizi (aspetto, immaginazione, cultura, colore della pelle, vantaggi, svantaggi di una persona)?
- Perché è importante che non giudichiamo gli altri in base a degli stereotipi?

In conclusione, l'educatore fornisce le definizioni di stereotipo e pregiudizio e li collega a quanto accaduto nell'esercizio, evidenziando l'importanza di conoscere i due concetti. L'invito è anche di affrontare con i partecipanti una discussione su come è possibile ridurre gli uni e gli altri.

ESEMPI DI FOTO E RELATIVE DESCRIZIONI DELLE PERSONE



José Alberto "Pepe" Mujica Cordano (nato il 20 maggio del 1935) è un politico uruguayano che ha ricoperto il ruolo di 40° presidente dell'Uruguay, dal 2010 al 2015. È stato spesso descritto come "il presidente più umile del mondo" per il suo stile di vita e per avere donato circa il 90% del suo salario di 12.000 dollari al mese, a organizzazioni di beneficenza che si prendevano cura dei più

poveri e dei piccoli imprenditori, trattenendo per sé alla fine 1.250 dollari. Nato da una famiglia di immigrati europei, suo padre aveva origini spagnole e la madre era italiana, è stato un combattente della guerriglia, che gli valse 13 anni di prigione, durante la dittatura militare negli anni '70 e '80. È stato Ministro dell'Agricoltura e senatore. Con sua moglie, Luca Topolansky (anche lei impegnata in politica), vivono attualmente in una fattoria. Quando era presidente, lui e sua moglie rifiutarono di vivere nella residenza presidenziale e, nell'inverno del 2012, lasciarono che delle persone senza tetto trovassero riparo al suo interno perché non morissero di freddo.

Forest Steven Whitaker III (nato il 15 luglio, 1961) è un attore americano, produttore, e regista, divenuto famoso per la sua interpretazione del dittatore dell'Uganda, Idi Amin. Per il ruolo di dittatore, Whitaker ha dovuto guadagnare oltre 20 kg di peso, imparare a suonare la fisarmonica, e immergersi nello studio. Ha letto libri su Amin, si è dovuto documentare e trascorrere del tempo in Uganda per incontrarne gli amici, i familiari, i generali e le vittime. Ha anche appreso la lingua Swahili.



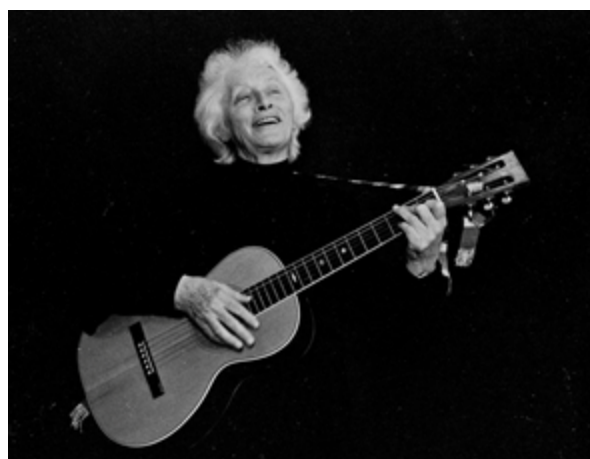
Stephen William Hawking (Oxford, 8 gennaio, 1942 - Cambridge, 14 marzo 2018) è stato un fisico teorico inglese. Hawking ha iniziato la sua carriera universitaria all'Università di Oxford quando aveva 17 anni. Nei primi 18 mesi definiva i suoi studi come "assurdamente banali" e si diceva annoiato e solo. Ha terminato gli studi a Oxford e il suo dottorato all'Università di Cambridge. È diventato presto un membro della Royal Society di Londra, una delle



associazioni scientifiche più antiche del mondo. Fino al giorno della sua morte, è stato lettore di matematica e fisica all'Università di Cambridge. Deve la sua fama al contributo dato nel campo della cosmologia e dei buchi neri, oltre ai suoi libri sull'universo in generale. Durante la sua giovinezza, soffrì di SLA, una malattia che

gradualmente lo portò alla paralisi. Eppure, anche dopo la perdita della parola, fu ancora capace di comunicare attraverso dei supporti tecnologici. Fortunatamente la malattia non aveva colpito le sue facoltà intellettive. Per lungo tempo, ha continuato a dare un contributo significativo alla scienza.

FannyAnn Viola Eddy (1974–2004) è stata un'attivista per i diritti degli omosessuali uomini e donne in Sierra Leone, suo paese di origine, e in tutta l'Africa in generale. Nel 2002, ha fondato l'Associazione "Sierra Leone Lesbian and Gay Association", la prima mai esistita in difesa dell'omosessualità in Sierra Leone. Ha viaggiato in tutto il mondo, tenendo discorsi alle Nazioni Unite e ad altri gruppi internazionali sul tema della discriminazione e sui pericoli con cui il mondo LGBT è costretto a fare i conti. Eddy è stata assassinata il 29 settembre del 2004. Un gruppo di almeno 3 persone ha fatto irruzione nel suo ufficio, l'ha accoltellata e, infine, spezzato il collo. Eddy ha lasciato dietro di sé un figlio di 10 anni e la sua compagna Esther Chikalipa. Nel 2008 è stato indetto in suo onore il premio per la poesia "FannyAnn Eddy Poetry".



Malvina Reynolds (23 Agosto, 1900 – 17 Marzo, 1978) è stata una cantautrice folk/blues americana e un'attivista politica divenuta famosa in particolare per aver scritto le canzoni "Little boxes" e "Morningtown Ride". I suoi genitori erano ebrei e immigrati socialisti che si erano rifiutati di prendere parte alla prima guerra mondiale. La scuola secondaria che frequentava Malvina le negò il diploma proprio perché i suoi genitori pacifisti si erano opposti alla partecipazione degli Stati

Uniti nel conflitto mondiale.

Alla fine, Malvina studiò Inglese all'Università di Berkley e ricevette un dottorato nel 1939. Ha scritto canzoni sulla pace, sul boicottaggio della Nestlé, intrapreso proteste a San Francisco contro la costruzione di un'autostrada all'interno di un parco e in difesa dei diritti umani. Ha lasciato un significativo contributo nella storia della musica, specialmente per i temi umanitari trattati nel corso della sua produzione artistica.

Philip Douglas Taylor (nato il 13 agosto del 1960) inglese, è un giocatore professionista di freccette, ora in pensione, soprannominato *The Power* (*La potenza*). È unanimemente riconosciuto come il più grande giocatore di freccette di tutti i tempi, avendo vinto 216 tornei



professionali, 85 titoli di prestigio e avendo guadagnato per 16 volte il record mondiale. Record che gli vale il titolo mondiale di sportivo con il maggior numero di vittorie e record conquistati. Vincitore anche del PDC (Campionato professionale di freccette) come Giocatore dell'Anno per ben 6 volte (2006, 2008, 2009, 2010, 2011 and 2012) e due volte nominato dalla BBC personaggio sportivo dell'anno. Taylor ha annunciato il suo ritiro dallo sport, poco prima della finale del campionato mondiale del 2018.



Jón Gnarr (nato il 2 Gennaio 1967) è un attore comico e un politico islandese, sindaco di Reykjavík dal 2010 al 2014. Questa foto lo ritrae durante una parata LGBT svoltasi a Reykjavík. Ha iniziato la sua carriera di attore e attore comico alla radio e in televisione durante gli anni '90. Nel 2009, ha fondato il partito "Best Party", nato da una parodia politica, ma che presto si è affermato con successo nella scena politica reale.

Dominique Strauss-Kahn è un politico francese, già direttore del FMI (Fondo Monetario Internazionale), figura controversa del Partito socialista francese a causa dei diversi scandali finanziari e sessuali che lo hanno visto protagonista.

È stato professore all'università di Paris Ouest. Il 28 settembre 2007, i 24 direttori esecutivi del FMI lo hanno nominato direttore generale, con il supporto del presidente francese Nicolas Sarkozy. È stato direttore del FMI fino al 2011 dopo essere stato arrestato dalla polizia di New York il 15 maggio con l'accusa di abuso sessuale poi portata in tribunale.



Malala Yousafzai (nata nel 1997) è una giovane attivista pakistana per l'educazione femminile e il premio Nobel più giovane del mondo, ricevuto nel 2014. È conosciuta per il suo impegno in difesa dei diritti umani, in particolare del diritto all'istruzione di donne e bambini. Nel 2009 è diventata famosa grazie alle notizie divulgate dalla BBC sulla sua vita e sul suo impegno nel promuovere il diritto all'istruzione.

Nel 2012 è rimasta vittima di un proiettile partito dalla pistola di un Talebano che l'ha colpita alla testa lasciandola priva di sensi e in condizioni critiche. Ricoverata in una clinica del Regno Unito, ha potuto ritrovare l'udito dopo un'operazione chirurgica con la quale le è stata inserita una piastra metallica nel cervello.

"Penso spesso a questo e riesco ad immaginare chiaramente la scena. Anche se venissero ad ammazzarmi, gli direi ugualmente che quello che stanno provando a fare è sbagliato, che l'istruzione è un diritto fondamentale". — Malala Yousafzai, dopo l'aggressione.

Il governo pachistano ha deciso di aprire una scuola per bambini poveri con il suo nome.



Circa 300.000 persone hanno firmato una petizione perché Malala sia nominata Premio Nobel per la Pace.

George Clooney (Lexington, Kentucky, 6 Maggio 1961) è un attore, regista, produttore, sceneggiatore, uomo d'affari e filantropo americano. Ha ricevuto tre Golden Globe per il suo lavoro come attore e due Oscar. È diventato famoso nel ruolo del dottor Doug Ross nella serie televisiva E.R., e successivamente nel cinema di eccellenza. Clooney ha sempre trovato un equilibrio tra film blockbuster dagli elevati introiti e l'impegno sociale e politico. Nel 2008, è diventato ambasciatore di pace per le Nazioni Unite, un ruolo di tutto rispetto.



Taylor Alison Swift (13 dicembre 1989) è una cantautrice e attrice americana. Il New York Times l'ha descritta come una delle migliori cantanti pop. Nata e cresciuta in Pennsylvania, Swift si è poi trasferita a Nashville, nel Tennessee, quando aveva 14 anni per intraprendere la sua carriera nella musica country. Ha firmato contratti con l'etichetta discografica Big Machine Records ed è stata l'artista più giovane di sempre a firmare per la casa discografica Sony/ATV Music. Il suo secondo album, Fearless, è stato pubblicato nel 2008. Sulla scia dei successi dei singoli internazionali pop come "Love Story" e "You Belong with Me", l'album Fearless è diventato l'album più venduto negli Stati Uniti del 2009, ha vinto 4 Grammy Awards, diventando l'Album dell'Anno e facendo di Swift la cantante più giovane di sempre a ricevere questo premio.

Età dei destinatari: 16 anni in su

LA LISTA DEI DESIDERI NELL'ISOLA DESERTA

Argomento: dibattito in gruppo, comunicazione, comunicazione interculturale, lavoro di squadra

Area: Competenza comunicativa, Competenza interculturale, Competenza Civica e di cittadinanza

Durata: 60 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere cosa è importante per noi e per gli altri;
- Discutere delle caratteristiche della comunicazione interpersonale;
- Discutere dell'importanza della comunicazione in contesti interculturali;

- Accrescere la consapevolezza sull'importanza del lavoro di squadra e dei ruoli che possiamo assumere al suo interno.

Descrizione dell'attività:

I partecipanti sono divisi in piccoli gruppi facendo in modo che non ci siano persone della stessa lingua nello stesso gruppo. Si inizia a parlare degli oggetti, ma non quelli essenziali o più elementari, che i partecipanti si porterebbero su un'isola deserta, scegliendone uno ciascuno dalle seguenti categorie:

- Un libro,
- Un brano musicale,
- Un oggetto di lusso.

Ogni mini-gruppo presenta le sue scelte all'intero gruppo e si apre un dibattito sulle risposte date. Il formatore può fare le seguenti domande:

- Come siete arrivati a un accordo sulla lista di oggetti finale? Com'è andato il processo decisionale?
- C'erano diverse opinioni e se sì, come siete riusciti a conciliarle? Avete svolto un lavoro di squadra? (Si può collegare questa discussione con la teoria dei ruoli nel lavoro di squadra di M. Belbin).
- La vostra cultura ha influenzato, secondo voi, la creazione della lista degli oggetti? Perché sì o perché no?
- Che cos'è importante nella comunicazione interpersonale, specialmente in contesti interculturali?

Età dei destinatari: 14 anni in su

TROVA L'ARANCIA

Argomento: conoscenza dello stereotipo del "tutti uguali"

Area: Competenza comunicativa, Competenza interculturale

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Parlare degli stereotipi e dei pregiudizi e conoscere se stessi più a fondo;
- Accrescere la consapevolezza intorno allo stereotipo del "tutti uguali";
- Discutere su che cosa ci rende simili e cosa ci rende diversi.

Descrizione dell'attività:

Ogni partecipante tira fuori un'arancia dalla stessa busta di arance e ha un minuto per osservarla e memorizzarne le caratteristiche. Tutte le arance sono poi raccolte e sparse per la stanza sul pavimento. I partecipanti hanno un minuto per

riconoscere e riprendersi la loro arancia iniziale. Visto che probabilmente la maggior parte di loro riuscirà nell'esercizio, parleranno del perché siano stati in grado di individuare la loro arancia così facilmente. A questo punto, il formatore farà dei parallelismi tra lo stereotipo del "tutti uguali" e i membri di un gruppo sociale che non sia quello di appartenenza dei partecipanti.

Età dei destinatari: 11 anni in su

RAGGRUPPARE PALLINI COLORATI

Argomento: differenze nelle società, consapevolezza delle difficoltà di includere persone "differenti"

Area: Competenza comunicativa, Competenza interculturale

Durata: 30 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere delle differenze nella società;
- Accrescere la consapevolezza attorno alle difficoltà legate all'inclusione;
- Discutere dell'accettazione individuale e sociale;
- Accrescere la consapevolezza sulla discriminazione e sui privilegi della società.

Descrizione dell'attività:

Si distribuiscono degli adesivi tra i partecipanti che loro si devono attaccare sulla fronte, tenendo gli occhi chiusi per non vedere di cosa si tratta. Alcuni segni sono ripetuti (ad esempio: alcuni riportano 5 segni di colore blu, altri 5 segni rossi e altri 4 segni verdi). Dopo che ogni partecipante ha ricevuto il suo adesivo, può aprire gli occhi e si renderà conto che tutti hanno un adesivo in fronte. A quel punto, il formatore spiega che il loro compito è quello di trovare il gruppo cui pensano di appartenere, senza comunicare a parole, ma muovendosi liberamente intorno alla stanza e usando solo il linguaggio del corpo per comunicare l'uno all'altro di che colore e di che tipo sono i segni nel loro adesivo. La ricerca e la formazione dei gruppi può andare avanti circa un minuto.

Tuttavia, solo a uno dei partecipanti è stato assegnato un segno distintivo che si differenzia sensibilmente da tutti gli altri, sia nel colore sia per il simbolo. Questa persona quindi sarà lasciata fuori da tutti i gruppi e sarà costretta a chiedersi come mai non sia entrata in nessuno dei gruppi formati.

L'esercizio viene descritto a tutto il gruppo e alla persona che è stata lasciata fuori viene chiesto cosa ha provato e quali sono state le sue sensazioni. Raccomandiamo fortemente che la persona lasciata fuori sia scelta tra quelle con una personalità abbastanza forte da non vivere questo esercizio in modo negativo, rimanendo ferita e o offesa. A volte potrebbe essere necessario far rimanere fuori due persone così che almeno possano formare un mini gruppo insieme, quindi

assegnare loro due adesivi uguali. L'intero gruppo alla fine discute la nozione del "diverso da sé" e gli impatti sociali (stigma, difficoltà ad integrarsi) dell'essere differente (specialmente nell'aspetto fisico).

Età dei destinatari: 14 anni in su

INDOVINA DELLE COSE SU DI ME

Argomento: consapevolezza sulle convinzioni che sono culturalmente radicate

Area: Competenza comunicativa, Competenza interculturale

Durata: 45 minuti

Specifici obiettivi:

- Accrescere la consapevolezza sulle credenze culturalmente radicate;
- Accrescere la consapevolezza su come costruiamo opinioni su altre persone;
- Discutere sui fattori personali che ci inducono a creare stereotipi intorno alle persone.

Descrizione dell'attività:

Gli educatori stanno in piedi di fronte al gruppo e chiedono ai partecipanti di fare delle supposizioni sulle loro vite private, con questo ordine:

1. Dove vivo (in quale città, in una casa o in un appartamento)?
2. Qual è la mia religione?
3. Quante lingue parlo, quali?
4. Che macchina guido?
5. Qual è il mio titolo di studio?
6. Sono sposato? Ho bambini? Quanti e che età hanno, sono maschi o femmine?
7. Quali sono i miei hobby?
8. Che musica mi piace?
9. Ho fratelli o sorelle? Quanti e che età hanno, sono maschi o femmine?
10. Qual è la mia vacanza tipo?

Dopo il giro di supposizioni da parte dei partecipanti, gli educatori forniscono delle risposte veritiere. Alla fine, la discussione è guidata come segue:

- Quali strategie hai usato per fare le tue supposizioni?
- Che cosa ha influenzato le tue risposte? Qual è stato l'impatto culturale nel formulare le tue ipotesi? Quali altri fattori intervengono nel fare supposizioni?

Età dei destinatari: 16 anni in su

RITRATTO DI FAMIGLIA

Argomento: apprendere delle mini storie personale appartenenti a comunità diverse

Area: Competenza comunicativa, Competenza interculturale

Durata: 90 minuti

Obiettivi specifici:

- Condividere la storia personale e familiare;
- Collegare la storia personale alla Storia;
- Riflettere sulla storia delle migrazioni e sul contatto interculturale.

Descrizione dell'attività:

Ogni partecipante porta una vecchia fotografia (vecchia almeno di 10 anni), può essere digitale e mostrata anche su un dispositivo. Si chiede ai partecipanti di dividersi in coppie e, in ciascuna, i partecipanti si raccontano a vicenda i particolari della foto: quanto e dove è stata scattata, chi ritrae, le relazioni esistenti tra di loro e le persone nella foto, il contesto in cui è stata scattata la foto e cosa essa rappresenta. A questo punto, ciascun partecipante sarà pronto per presentare al resto del gruppo la storia della foto del compagno, cercando di ricordare quanti più particolari possibili. È così che al gruppo. Alla fine si presenta l'idea delle storie personali e familiari e del loro collegamento con la storia sociale dei loro paesi di origine, incluse le considerazioni sulla storia delle migrazioni e sul contatto interculturale.

Età dei destinatari: 14 anni in su

PASSO DOPO PASSO

Argomento: accrescere la consapevolezza circa le differenze sociali, lo sviluppo sostenibile

Area: competenza civica e di cittadinanza, competenza interculturale

Durata: 45 minuti

Obiettivi specifici:

- Discutere dei privilegi nella società;
- Discutere su come le persone hanno differenti opportunità di realizzare il loro potenziale;
- Discutere del tema della discriminazione sociale verso il diverso;
- Discutere del potere e della sua influenza nella società;
- Analizzare le contraddizioni esistenti nella società, tra privilegio e situazioni di disagio.

Descrizione dell'attività:

Ogni partecipante riceve dei biglietti dove sono scritte delle identità sociali. Alcuni riportano delle informazioni molto dettagliate e altri no, ma tutti sono diversi tra di loro in quanto a tipi sociali: età, genere, salute, lavoro minoranze etniche, stato di migrante o rifugiato, orientamento sessuale.

I partecipanti si dispongono in fila, stando in piedi spalla a spalla. Il formatore legge una frase e ogni partecipante che considera quella frase come appartenente alla sua personalità (secondo il biglietto che ha ricevuto) fa un passo avanti, altrimenti rimane dov'è. Il formatore leggerà 20 frasi. Al termine, ogni partecipante dovrà riflettere su dove si trova, se è rimasto al suo posto o ha fatto un passo avanti. A questo punto ognuno rivela la sua identità, e si intraprende una discussione sulle frasi lette, esprimendo accordo o disaccordo.

Età dei destinatari: 14 anni in su

CITTADINANZA ATTIVA E INIZIATIVA

GIOVENTÙ ATTIVA – PERCHÉ ESSERE ATTIVI?

Argomento: partecipazione attiva, educazione civica, cittadinanza attiva

Area: competenza interculturale, competenza civica e di cittadinanza, spirito di iniziativa e intraprendenza

Durata: 60 minuti

Obiettivi specifici:

- Introdurre il concetto di gioventù attiva e della sua importanza nella società;
- Introdurre forme di gioventù attiva;
- Parlare di esempi concreti di attivismo da attuare nelle comunità locali;
- Condividere esempi di buone pratiche;
- Introdurre la scala di Hart (scala della partecipazione).

Descrizione dell'attività:

Attività di warm-up (10 minuti): I partecipanti sono invitati a svolgere un'attività di brainstorming provando a definire il concetto di "attivismo". Tutte le idee vengono scritte su una lavagna a fogli.

Input sulle forme di attivismo (30 minuti): Gli educatori collegano i risultati della sessione di brainstorming e presentano la definizione di attivismo e le differenti forme relative anche all'attivismo tra i giovani, in base a livello dei partecipanti. Viene anche introdotta la scala di partecipazione di Hart.

Esempi di buone pratiche (20 minuti): Si chiede ai partecipanti di dare loro stessi degli esempi di buone pratiche di attivismo relativi alle loro comunità. Sono invitati a presentare le loro attività e quale impatto queste hanno avuto sugli altri.

Età dei destinatari: dai 16 ai 30 anni

ORGANIZZARE UNA NAZIONE

Argomento: consapevolezza delle differenze sociali, sviluppo sostenibile, disponibilità delle risorse, disuguaglianze entro una comunità

Area: Competenza civica e di cittadinanza, creatività, spirito di iniziativa e di intraprendenza

Durata: 90 minuti

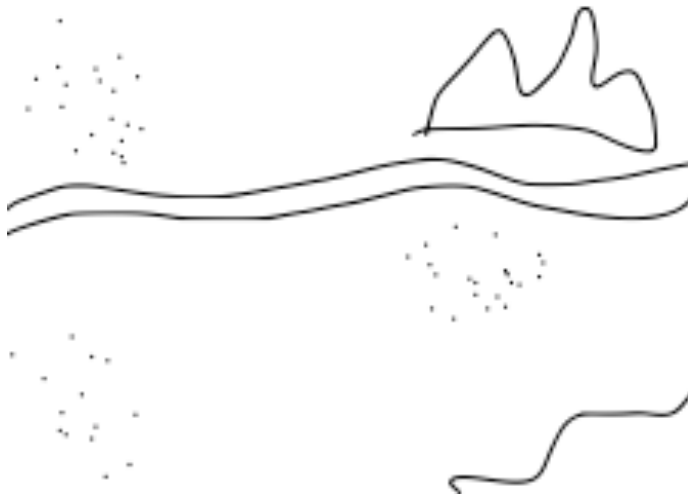
Obiettivi specifici:

- Accrescere la consapevolezza sulle differenze sociali e sulla disponibilità delle risorse;
- Accrescere la consapevolezza sulle disuguaglianze entro una comunità;
- Discutere i bisogni individuali in relazione ai bisogni altrui;

- Fare collegamenti tra il processo decisionale a livello locale e nazionale.

Descrizione dell'attività:

Si introduce l'esercizio da svolgere. I partecipanti sono divisi in gruppi e ricevono una foto del paese d'origine.



L'educatore assegna questo compito: "State governando una Nazione che ha **tre città**, una **catena montuosa**, **due fiumi** e uno **sbocco sul mare**. È necessario che valutate quali risorse vogliate potenziare per sviluppare il paese. Trovate la migliore strategia. Avete a disposizione 1200 spes per acquistare e creare risorse".

Ogni gruppo riceve un foglio con il costo delle risorse. Quindi deve stabilire quali risorse sono importanti nel paese cui appartiene al fine di migliorarlo. I gruppi possono trascrivere le loro considerazioni sul foglio che hanno ricevuto. Ecco il foglio con i costi delle risorse a disposizione:

Costo delle risorse (per unità):

Industria (I): 80 spes

Palestra (P): 30 spes

Strada (S): 50 spes

Scuole di Arte e Musica (Arte): 30 e spes

Ponte (Pan): 20 spes

Porto (Pr): 50 spes

Agricoltura (Agr): 50 spes

Centro di comunità (Cc): 30 spes

Scuola elementare (Se): 40 spes

Scuola media (Sm): 40 spes

Scuola superiore (Ss): 50 spes

Università (Un): 60 spes

Discoteche e pub (Dp): 20 spes

Autorità sanitarie (As): 30 spes

Acquedotto (A): 50 spes

Ospedale (H): 50 spes

Parco giochi (Pg): 30 spes

Sistema fognario (Sf): 70 spes

Stabilimento di energia idroelettrica (Sei): 80 spes

Mulino a vento (Mv): 80 spes

Cinema (C): 30 spes

Centro commerciale (C): 20 spes

Quando i partecipanti avranno svolto questo compito, potranno presentare le loro conclusioni e spiegare il perché delle loro scelte. Alla fine, la discussione verterà su queste domande:

- Che cosa avete provato ad essere responsabili delle risorse a disposizione? Vi siete trovati facilmente d'accordo oppure no?
- Quale strategia avete adottato?
- Siete partiti dai vostri bisogni e dalle vostre priorità individuali?
- Le vostre priorità corrispondono? Corrispondono a quelle del sistema delle istituzioni?
- Le risorse sono state sufficienti per sviluppare tutto quello che avreste voluto? Quali connessioni possiamo fare con il processo decisionale nella vita reale?

Età dei destinatari: 16 anni in su

I GIUSTI TRA LE NAZIONI

Argomento: apprendere dalla storia personale e saper interpretare le motivazioni per agire

Area: competenza civica e di cittadinanza, Competenza interculturale

Durata: 90 minuti

Obiettivi specifici:

- Parlare di diritti umani;
- Accrescere la consapevolezza sulla motivazione individuale alla solidarietà;
- Analizzare le storie personali e il background e confrontarli con forti costrizioni sociali;
- Discutere dei valori morali di una società e connetterli con la situazione odierna in Europa e a livello locale.

Descrizione dell'attività:

Vengono distribuiti ai partecipanti dei fogli che riportano delle brevissime storie delle persone cui è stato riconosciuto il titolo di Giusti tra le Nazioni; ogni foglio conterrà dei particolari delle vite di queste persone antecedenti la seconda guerra mondiale, le azioni durante la guerra e cosa è accaduto successivamente, sempre che queste informazioni siano disponibili. Il gruppo è portato a guardare dal punto di vista delle motivazioni personali che hanno spinto queste persone a proteggere gli ebrei dalla persecuzione e dallo sterminio, partendo dai suggerimenti dati nelle

descrizioni distribuiti con i fogli (ad esempio: coraggio, solidarietà, senso del dovere, fede etc.)

I partecipanti dovranno anche giungere ad analizzare le differenti caratteristiche di queste persone (età, sesso, classe sociale, grado di istruzione, occupazione, credo politico e religione), concludendo che le persone sono in grado di fare delle scelte e di agire anche di fronte alle più forti costrizioni sociali. Al termine, ne seguirà un dibattito sui valori morali, mettendo il tutto in relazione con il presente.

Età dei destinatari: 14 anni in su

DRAMMATIZZAZIONE DELLA PARTECIPAZIONE

Argomento: riconoscere e drammatizzare forme di partecipazione formale e informale.

Area: Competenza civica e di cittadinanza, competenza interculturale, senso di iniziativa e intraprendenza

Durata: 90 minuti

Obiettivi specifici:

- Riconoscere le differenti forme di partecipazione;
- Diventare più consapevoli rispetto a forme di partecipazione formale, informale e della partecipazione online;
- Discutere le differenti forme di partecipazione a livello nazionale.

Descrizione dell'attività:

Si chiede ai partecipanti di elencare le diverse forme di partecipazione civica formale e informale (e eventualmente di partecipazione online) che conoscono. Quando si è creata una considerevole lista di forme di partecipazione, si dividono i partecipanti in gruppi in base al paese di origine e questi dibattono attorno alle iniziative di inclusione di grande portata globale (lavoro e povertà, migrazione e rifugiati, sviluppo sostenibile, educazione e formazione). Quando ogni gruppo, diviso per nazionalità, ha creato una rapida mappa da imparare a memoria, i gruppi vengono mischiati. Questa volta ogni gruppo deve essere composto almeno da un partecipante per ogni paese presente e gli sarà assegnato solo uno dei temi trattati, che dovrà poi presentare al resto del gruppo. La presentazione può essere anche una presentazione dinamica, o una breve drammatizzazione, della forma di partecipazione esistente in uno dei paesi di origine. Gli attori e le attrici daranno spiegazione di ciò che hanno drammatizzato solo al termine e potranno usare anche degli oggetti per organizzare la loro messa in scena.

Età dei destinatari: 16 anni in su

APPENDICE 2. RISORSE

1. Beacco, J-C. et al. (2016), *Guida per lo sviluppo e l'attuazione di curricoli per una educazione plurilingue e interculturale*, Strasburgo: pubblicazione del Consiglio di Europa, disponibile su <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016806ae621>
2. Brander, P., De Witte, L., Ghanea, N., Gomes, R., Keen, E., Nikitina, A. & Pinkeviciute, J. (2012), *Compass, Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani*, Strasburgo: pubblicazione del Consiglio di Europa
3. Catarci, M. (2015 *Interculturalism in Education across Europe*, in Catarci M, Fiorucci Massimiliano (ed.) *Intercultural Education in the European Context: Theories, Experiences, Challenges*. London and New York: Routledge.
4. Cabezudo A., Christidis C., Carvalho da Silva M., Demetriadou-Saltet V., Halbartschlager F., Mihai G-P. (2012), *Linee Guida per l'Educazione globale: Concetti e metodologie sull'educazione globale per educatori e responsabili politici*. Lisbona: Centro Nord-Sud del Consiglio d'Europa. Disponibile su, http://for.indire.it/cittadinanzaecostituzione/offerta_formativa/public/documenti/03_EDUCAZIONE-globale_it.pdf
5. Cooley, R. E., Roach, D. (1984) "A Conceptual Framework," in *Competence in Communication: A Multidisciplinary Approach*, ed. Robert N. Bostrom (Beverly Hills, CA: Sage, 1984), 25.
6. Consiglio di Europa (2016), *Competenze per una cultura della democrazia. Vivere insieme in condizioni di parità in società democratiche e culturalmente diverse*. disponibile su <https://rm.coe.int/16806ccf13>
7. Consiglio d'Europa (2002), *Dichiarazione di Maastricht sull'educazione globale. A European Strategy Framework For Improving and Increasing Global Education in Europe to the Year 2015*, disponibile su <https://rm.coe.int/168070e540>
8. Agenzia per l'istruzione e la formazione (2012) *Croatian Citizenship Education Curriculum*. Curriculum per l'educazione alla cittadinanza croata. ETTA. Croazia: Zagabria, disponibile su http://www.azoo.hr/images/Kurikulum_gradanskog_odgoja_i_obrazovanja.pdf,
9. Commissione europea (2018), *Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, disponibile su <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9009-2018-INIT/it/pdf>
10. Commissione Europea/EACEA/Euridice, (2017), *L'educazione alla cittadinanza nelle scuole in Europa – 2017*. Rapporto Euridice. Lussemburgo: Pubblicazioni dell'Unione Europea, disponibile su http://euridice.indire.it/wp-content/uploads/2017/07/UI_Q24_cittadinanza_2005.pdf

11. Fundación Educativa y Asistencial Cives (2017), *Peaceful Conflict Resolution: a practical and theoretical perspective*. CIVES. Spagna
12. Huber, J. (Ed.) Intercultural competence for all Preparation for living in a heterogeneous world, Consiglio d'Europa, disponibile su https://www.coe.int/t/dg4/education/pestalozzi/Source/Documentation/Pestalozzi2_EN.pdf
13. Kovačić, M., Horvat, M. (ed.) (2017): From subjects towards citizens: Youth Civic Competence Development / *Od podanika do građana: razvoj građanske kompetencije mladih*. Institut za društvena istraživanja i GONG. Croazia: Zagabria
14. Šalaj, B. (2005): Political Education in Schools: Unnecessary Politisation of Education or Important Prerequisite for Democracy? Case of England / *Političko obrazovanje u školama: nepotrebna politizacija obrazovanja ili važan uvjet demokracije? Slučaj Engleske*. Politička misao, XLII, 2, str. 77–100. Croazia: Zagabria
15. UNESCO (2005), Convenzione sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, disponibile su <http://unesco.blob.core.windows.net/documenti/959ca9b1-de58-4896-8d39-2168b1710090/Convenzione%20%20Internazionale%20sulla%20Protezione%20e%20la%20Promozione%20della%20Diversit%20delle%20Espressioni%20Culturali.pdf>



GLOBAL EDUCATION
ACTIVE RESPONSE
PROTECTION OF HUMAN RIGHTS
DEMOCRATIC VALUES
INTERCULTURAL SOCIETIES



Erasmus+