



Yippee

Youth work
Improved through
young PeoPIE's
storiEs

YIPPEE

Handbok för ungdomsinkludering



Projektets koordinator:

IFALL - Integration För Alla (Sverige)

Ledare för denna produktion:

Redial Partnership CLG (Irland)

Partners:

VABCKJS-EU (Österrike)

Redial Partnership CLG (Irland)

MERIDAUNIA (Italien)

Aproximar (Portugal)

GEHIM-DER (Turkiet)

Publiceringsdatum: Juli 2023

Finansieras av Europeiska unionen. Åsikter och åsikter som uttrycks är dock endast författarens/författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA). Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.

KA220-YOU-000028909



INDEX

INTRODUKTION	4
FÖRDELAR MED SOCIALA MULTIKULTURELLA RYMMEN	5
VÄRDERINGAR, TRO OCH KÄNSLIGA KOMPETENS HOS PROFESSIONELLA SOM ARBETAR MED UNGDOM	7
HUR MAN PLANERAR HÅLLBARA EVENEMANG	9
HUR MAN KOMMUNICERAR OM UNGDOMSEVENT FÖRE, UNDER OCH EFTER.	10
HUR DU UTVÄRDERAR DITT EVENEMANG	12
REKOMMENDATIONER/RIKTLINJER	13
FALLSTUDIER, KREATIVA EVENEMANG SOM INGÅR MULTIKULTURELLA UNGDOMAR	15
Sverige - Integration för Alla	15
Österrike - VABCKJS-EU	31
Irland - Redial	45
Italien - Meridaunia	59
Portugal - Aproximar	77
Turkiet - GEHIM-DER	88

INTRODUKTION

Det allmänna målet för Erasmus+ **YIPPEE** - Youth Work Improved through young people's stories - projektet är att bidra till mer jämlika, interkulturella och inkluderande ungdomslokalsamhällen genom nya tillvägagångssätt och transnationella initiativ. Mer specifikt syftar det till att uppmuntra ungdomar att bli förändringsaktörer genom lokala initiativ, planerade på EU-nivå, som syftar till att ta itu med diskriminering och främja social integration.

Alla fem partners från Sverige, Irland, Turkiet, Italien och Portugal arbetade tillsammans för att leverera **Yippe Praktisk handbok**. Den här handboken kommer att klargöra de grundläggande principerna, tillvägagångssätten och stegen som gör det möjligt för intressenter och ungdomsarbetare att underlätta hållbara evenemang och workshops av hög kvalitet där unga européer kan arbeta tillsammans med unga flyktingar, asylsökande och migranter i inkluderande miljöer för ett peer-to-peer-lärande ramverk.

Den här handboken har titeln "**Ungdomsintegreringsprogram**" eftersom den vill belysa vikten av ungdomars sociala integration och mångkulturalism. Att involvera och inkludera unga européer och migranter i evenemang innebär att skapa en social mångkulturell miljö som värdesätter mångfald och inkluderar individer, idéer och övertygelser oavsett deras sociala, kulturella och religiösa bakgrund. För att ge alla unga människor tillgång till samma möjligheter och verktyg, måste ungdomsarbetare anta inkluderande värderingar, övertygelser och känslomässiga kompetenser som kan delas och kännas vid faciliterade workshops.

Hela konsortiet delade med sig av tips, rekommendationer och fallstudier baserat på de workshops som de ledde över hela partnerländerna i Europa. Dessa evenemang täckte en mängd olika ämnen och involverade mångkulturella ungdomar genom olika miljöer som kulturkvällar, matdelning, språkutbyte, livserfarenhetsutbyte, berättande, sport och aktivt medborgarskap.

Syftet med att skapa teamworkworkshops var att föra interkulturella grupper av ungdomar samman med det gemensamma målet att uppmuntra dem att bli exempel på positiv förändring i sina lokala samhällen. Mer specifikt var dessa evenemang ett tillfälle att främja interkulturell och flerspråkig kompetens och stödja integrationen av flyktingar, asylsökande och migranter i samhällen genom att utnyttja sina färdigheter och erfarenheter för att lära av varandra.

FÖRDELAR MED SOCIALA MULTIKULTURELLA RYMMEN

Vad förstår vi under termen "socialt mångkulturellt utrymme"? Många platser kan vara sociala mångkulturella rum. Detta inkluderar å ena sidan offentliga utrymmen, som naturligt är en plats för interaktion, såsom parker, torg, **folkbibliotek**, skolor och statliga byggnader och å andra sidan utrymmen såsom kulturhus, ungdomsgårdar, caféer etc. skapas och drivs. av icke-statliga organisationer eller privatpersoner för att uppfylla behovet av att föra människor samman, överbrygga sociala och utbildningsmässiga klyftor och skapa tillgängliga aktiviteter. Numera kan man också hitta sociala mångkulturella utrymmen **online**, i form av mångkulturella onlinenätverk och plattformar.

Ett socialt **mångkulturellt** utrymme fungerar som en plats för möte, anslutning och inkludering för olika kulturer. Detta uppnås genom att antingen ha en tydlig kopplingspunkt (skola) eller genom att skapa lågtröskelevenemang och aktiviteter i syfte att inkludera. Det är mångkulturellt när de som besöker och deltar kommer från **olika kulturer och bakgrunder**. Detta koncept stöds ofta av mångkulturell personal, översättare och ett mångkulturellt program. Ett mångkulturellt utrymme ska alltid vara en **säker plats med ett intersektionellt koncept**. För många unga människor ett mångkulturellt utrymme (d.v.s. en ungdomsgård) där de kan "bara existera" utan någon press riktad mot dem från deras familjer eller skola, en plats att leka, känna **glädje** och ha kul med varandra.

Den **sociala** aspekten av ett socialt mångkulturellt utrymme innebär att genom att interagera med varandra får människor en mängd fördelar. Först och främst känner unga och gamla människor från alla bakgrunder en **känsla av tillhörighet** och mindre ensamhet, vilket har visat sig vara väsentligt under den senaste pandemin. För det andra kan alla som deltar i ett socialt mångkulturellt rum **lära sig med och av varandra**. De kompetenser som, särskilt unga människor, kan få i ett socialt mångkulturellt utrymme är kunskap om andra kulturer, sociala färdigheter, språkkunskaper, emotionell intelligens, lagarbete och många fler.

Ett socialt mångkulturellt utrymme är dessutom mycket effektivt i **kampen mot rasism, stereotyper och diskriminering**. Genom att föra människor från olika kulturer samman minskas rädslan för "den andre" eller "okända" genom positiva interaktioner mellan människor som annars kanske inte lär känna varandra, och stereotyper demonteras.

Dessutom är **kultur- och konstrelaterade aktiviteter** ofta inte tillgängliga för en bredare publik, särskilt personer med låg inkomst, utbildningshinder eller invandrar- eller flyktingbakgrund är ofta utestängda från kulturlivet i form av föreställningar, pjäser, konserter, uppläsningar etc.. Ett socialt mångkulturellt utrymme kan göra dessa evenemang mer **tillgängliga** (genom att göra dem flerspråkiga, gratis eller betala som du vill) och genom att skapa integration och mångfald i det lokala samhället och konstscenen. Sammanfattningsvis är fördelarna med ett socialt mångkulturellt utrymme för individen såväl som för lokalsamhället att ha en trygg miljö fri från diskriminering där de finner möjligheter att lära av varandra, uppleva glädje och tillhörighet och delta i kulturellt eller kreativt aktiviteter.

VÄRDERINGAR, TRO OCH KÄNSLIGA KOMPETENS HOS PROFESSIONELLA SOM ARBETAR MED UNGDOM

Ungdomsarbete syftar till att stödja ungdomar i att på ett tydligare sätt definiera sin framtid, främst genom icke-formellt lärande; och på detta sätt är "ungdomsarbetets primära fokus unga människor" (Sapin, 2012, s.11), alltid. Det kan ta olika former och ha tre huvuddimensioner som är kopplade till varandra: kunskap, relaterad till de frågor som är viktiga att ta hänsyn till för att utföra vårt arbete; färdigheter, det vill säga de saker som vi behöver göra eller förbättra för att ha ett effektivt arbete med ungdomar; och attityder och värderingar, vanligtvis relaterade till "hjärtat" och de känslomässiga kompetenser och personliga värderingar som styr vårt arbete (Europarådet, 2015).

Ungdomsarbete bör baseras på några huvudprinciper och värderingar när det gäller respekten för de mänskliga rättigheterna och unga människors huvudsakliga intressen att bidra till effektiv social integration:

- Frivilligt engagemang – Relationerna ska bygga på ungas vilja att engagera sig och delta i aktiviteterna.
- Delaktighet – Unga människor måste uppmuntras att aktivt dela sina perspektiv, sina intressen och att reflektera över sina rättigheter och skyldigheter.
- Säker miljö – en säker plats för delning måste främjas av ungdomsarbetaren för att låta unga människor uttrycka sina känslor, värderingar och övertygelser.
- Respekt och acceptans – om jämställdhet, religion, kulturell mångfald, olika åsikter etc. Till exempel när det gäller identitet ska alla behandlas på samma sätt och inte göra fördomar på grund av kön, förmedla värdet av att jämställdhet är avgörande för inkludering; När det gäller religion bör ungdomsarbetare kunna förstå och vara medvetna om unga människor om

skillnader i religioner och att "religion inte definierar en grupp", vilket främjar social acceptans och tolerans bland ungdomar. (Youth Connections, 2021; Sapin, 2012).

Att arbeta med ungdomar, särskilt om vi pratar om mångkulturella grupper, kan vara mycket utmanande och krävande. Det är därför ungdomsarbetare bör ha/utveckla vissa färdigheter, nämligen förutom andra: Empati: översatt som "en individs reaktioner på en annans observerade upplevelser" (Davis, 1983), det erkänns som förmågan att förstå känslor och den andres känslor. Med detta kan ungdomsarbetare skapa en känsla av tillhörighet hos unga och bygga starkare förtroendefulla relationer med dem, särskilt de som är migranter och behöver större stöd. Följaktligen kan empati ge en möjlighet att bättre förstå deras behov och ta hand om dem på ett effektivt sätt (Sornson, 2014); Interkulturell dialog: definieras som "ett öppet och respektfullt utbyte av åsikter mellan individer och grupper som tillhör olika kulturer som leder till en djupare förståelse av den andres globala uppfattning" (Europarådet, 2008). Den tar hänsyn till interkulturell kompetens (kunskap om kulturer), gemytlighet (sociala relationer mellan människor) och kulturell mångfald (mångfalden av kulturer i världen).

Ungdomsarbetare bör överväga att arbeta med unga människor som en process som kräver självsäker och mycket tydlig kommunikation, baserad på en relation av tillit, stöd och bemyndigande.

HUR MAN PLANERAR HÅLLBARA EVENEMANG

Respekt för miljön och hållbarhet är frågor som med nödvändighet måste beaktas nuförtiden. Här tittar vi specifikt på hur man planerar hållbara evenemang. Först och främst kommer vi att definiera vad ett hållbart evenemang är och sedan ge några praktiska råd.

Ett evenemang kan definieras som hållbart när **det "utformas, planeras och genomförs på ett sätt som minimerar den negativa påverkan på miljön och lämnar ett positivt arv till värdsamhället"**, enligt UNEP 2009 (FNs miljöprogram). Här är 7 praktiska tips som kommer att vara användbara när du organiserar hållbara evenemang:

- 1) Använd inte papper: Elektroniska enheter är så billiga att det inte finns någon anledning att skriva ut papper. På så sätt kan du inte bara spara skog utan också spara pengar. Papper kan ersättas av: digitala inbjudningar, evenemangsappar, QR-koder, onlineagendor.
- 2) Minska matsvinnet: Matspill förekommer ofta vid evenemang. Om det är svårt att kalibrera mängden mat efter antalet deltagare kan man redan nu fundera på hur man fördelar matresterna. Du kan till exempel fundera på att dela upp den mellan arrangörerna eller skänka den, det finns t.ex. välgörenhetsorganisationer för detta ändamål.
- 3) Välj lokala leverantörer: Importerad eller storskalig detaljhandelsmat har en större miljöpåverkan. Om du vill minska din miljöpåverkan bör du använda så många lokala leverantörer som möjligt. Välj alltid 0 km produkter.
- 4) Använd biologiskt nedbrytbar servis: Det är alltid bättre att använda återanvändbart porslin istället för plast. Men om du inte kan använda porslinstallriker och metallbestick, använd biologiskt nedbrytbart porslin.
- 5) Förbättra tillgången till lokalen: Hur långt måste gästerna resa för att nå platsen? Vilken typ av transport finns tillgänglig? Minska dina gästers miljöpåverkan genom att välja en lokal som är lättillgänglig.
- 6) Välj kollektivtrafik eller uppmuntra samåkning: För att gynna kollektivtrafiken och minska föroreningarna, välj en plats som är lättillgänglig. Du kanske också kan få rabatt från lokala järnvägsbolag. Om platsen du vill välja är svår att nå och det inte finns någon kollektivtrafik, uppmuntra gästerna att använda bildelning.
- 7) Återvinn: Placera återvinningskärl och uppmuntra människor att inte skräpa ner i onödan.

Att organisera hållbara evenemang är inte bara miljö- och samhällsvänligt, utan hållbara, gröna evenemang är också ett kommunikationsverktyg för att öka samhällets medvetenhet om frågan.

HUR MAN KOMMUNICERAR OM UNGDOMSEVENT FÖRE, UNDER OCH EFTER.

För alla organisationer som arbetar med, förlitar sig på eller är anslutna till ungdomar, unga europeer eller mångkulturella grupper i vilken situation som helst, är kommunikation en kontinuerlig ansträngning. Att upprätthålla kontakter med media och inflytelserika samhällsmedlemmar är nödvändigt trots förändringar i mål, mål, budskap och distributionssätt. Ungdomsevenemang är icke-formella utbildningssystem som fokuserar på engagemang av unga människor som är avsedda att ge dem möjlighet att

engagera sig i kulturellt och medborgerligt engagemang, utbyte och samarbete. Medborgerliga handlingar och främjande av ungdomar är några exempel på ungdomsengagemang som ger unga människor chansen att engagera sig på en mängd olika sätt för att uppmärksamma frågor som är viktiga för dem. Kommunikation före, under och efter dessa händelser bör noggrant beaktas, vilket även inkluderar planering, förberedelse, genomförande och uppföljningsprocesser.

Planeringsfas: Analysera behoven > Identifiera dina mål och läranderesultat > Bestäm aktivitetsformat och din målgrupp > Ta fram en agenda för eventet > Ha ett möte med din styrelse samt med dina partners och intressenter. **Förberedelsefas:** Välj plats för evenemanget > Förbered informativa affischer, nyhetsbrev och broschyrer för att nå din målgrupp, de borde veta vad de kommer att stöta på > Dela evenemanget i dina grupper fysiskt eller online > Be folk fylla i ett formulär för att bekräfta sitt deltagande > Försök att svara snabbt och välkomnande på frågorna > Inkludera språkligt stöd om du inte har som modersmål. **Genomförande:** Välkommen folk och börja göra aktiviteterna **Uppföljning:** Utvärdering, dokumentation och spridning

Innan evenemanget:

- Meddela 8 veckor (minst) före evenemanget
- Förbered din marknadsföringskampanj och håll dina arrangörsteam informerade
- Om det finns talare på ditt event, börja introducera dem för att locka fler deltagare
- Dela agendan, lokalen och de beslutade aktiviteterna
- Uppdatera dina deltagare med hjälp av kommunikationskanaler som sociala medier, webbplatser, e-postmeddelanden och evenemangsappar.
- Bestäm en musikton för ditt evenemang
- Dela all praktisk information med dina deltagare under evenemangsveckan
- Informera dina deltagare om det kommer att finnas mat eller dryck, så att de vet i förväg om de ska äta eller inte, fråga också om de har allergier
- Skapa en backupplan i händelse av nödsituationer

Under evenemanget:

- Påminn ditt kärnteam om tidslinjerna, så att alla kan vara på samma sida
- Lägg upp ett öppningsmeddelande på dina sociala mediekonton
- Välkomna alla och låt alla skriva på deltagarlistan
- Dela den logistiska informationen och påminn evenemangets tidslinjer - en utdelningsversion kan vara en bra idé för deltagarna att följa
- Informera alla om att omedelbara bilder och videor kommer att tas under aktiviteten för spridning och rapportering efter evenemanget

- Dela hashtaggen för evenemanget med alla tillsammans med information om hur du engagerar dig på dina sociala mediekkanaler
- - Starta ditt evenemang med en gruppdynamisk aktivitet som namnspel eller energigivare; eller ett digitalt verktyg som en Mentimeter-undersökning för att få alla att känna sig bekväma med varandra
- Lägg upp spännande bilder, videor citat på sociala medier under evenemanget för personer som inte kunde närvara, så att de kan känna sig delaktiga, även du kan ha en livestream.

Efter händelsen:

- Tacka alla och avsluta eventet med en gruppbild
- Skicka en utvärderingsundersökning eller en enkät till dem för att få feedback från dem
- Håll din kommunikation aktiv, skicka ett e-postmeddelande efteråt för att tacka dem alla och dela en länk till bilderna och videorna som tagits under evenemanget. Så de kan också posta och tagga dig.

HUR DU UTVÄRDERAR DITT EVENEMANG

KA220-YOU-000028909



Samtidigt som man underlättar interkulturella workshops eller evenemang för ungdomar, är utvärdering av dessa workshops eller evenemang viktigt för att förstå om ungdomarnas **förväntningar** har uppfyllts och om en **effekt** har uppnåtts. Först och främst måste ett tydligt mål sättas, i linje med vilken typ av evenemang organisationen är värd för. Det rekommenderas att ha **S.M.A.R.T. mål** (Doran, Miller och Cunningham, 1981), vilket betyder att de ska vara specifika, mätbara, tilldelbara, realistiska och tidsrelaterade. Till exempel, när man organiserar en konstverkstad för unga människor med och utan migrationsbakgrund, är ett **specifikt** mål interaktionen mellan ungdomar medan de skapar sina konstverk. Målet är **mätbart** med antal besökare och skapade konstverk. Vidare är de ungas interaktioner och känslor mätbara genom återkopplingsformulär och en reflektionsrunda i slutet av workshopen. Workshopen är **tilldelad** en eller flera ungdomsarbetare med stöd av en konstnär eller bildlärare. Målet är **realistiskt** och **tidsrelaterat** eftersom workshopen kommer att hållas vid ett specifikt datum och tidsram. Med att behålla S.M.A.R.T. mål i åtanke är det viktigt att **observera och prata** med deltagarna under evenemanget eller workshopen. Enligt målet ska handledaren förbereda frågor för intern (inom personal och team av organisationen) och extern (deltagare och sociala medier interaktion) utvärdering av evenemanget. Beroende på händelsetyp kan olika verktyg och metoder för utvärdering användas:

- 1) Muntlig/deltagande feedback: Det rekommenderas att planera upp till en halvtimme för **reflektion och feedback** med deltagarna i slutet av workshopen eller eventet, vilket kan användas för utvärderingen. Detta kan göras med hjälp av flera metoder som **bakåtreflektion** (deltagarna blundar medan handledaren berättar vad som hände för att starta i slutet av workshopen samtidigt som deltagarna ställer frågor till deltagarna), **underlätta en gruppdiskussion** eller **ett spel** där deltagarna **ställer upp** sig i ett rum enligt sina svar (handledaren ställer frågor om evenemanget och deltagarna placerar sig på en linje där ena sidan betyder att de håller med och den andra sidan inte håller med. Det är viktigt att skapa en bekväm miljö och ge alla deltagare chansen att uttrycka sig. Om det finns språkbarriärer är en översättare eller att hitta kreativa uttrycksmetoder (använda emojis, måla, etc.) till hjälp.
- 2) Undersökningar: Undersökningar är till stor hjälp för en **statistisk utvärdering** av en händelse. De kan delas ut på pappersformulär i slutet av evenemanget eller onlineenkätverktyg som Google Forms, Questionstar eller SurveyMonkey kan användas.
- 3) Utvärdering på sociala medier: Ett annat värdefullt utvärderingsverktyg är **sociala medier**. Genom att kontrollera interaktioner (gilla-markeringar, reposts, besökare och räckvidd) på sociala medier och organisationens webbplatser kan man förstå kopplingen deltagarna byggde med evenemanget och organisationen bakom och om de sannolikt kommer att gå med i ett annat evenemang eller workshop.

REKOMMENDATIONER/RIKTLINJER

Vi har precis sett ovanstående grundläggande principer och tillvägagångssätt som är nödvändiga för att säkerställa kvalitetsarbete för ungdomar i relation till peer-to-peer-lärande

inom inkluderande miljöer där européer och invandrare (särskilt flyktingar och migranter) arbetar tillsammans. Vi har sett hur man planerar, kommunicerar och utvärderar ett evenemang. Dessutom förstår vi nu mer fördelarna med sociala mångkulturella utrymmen såväl som de värderingar, övertygelser och kompetenser som yrkesverksamma som arbetar med ungdomar bör ha.

Låt oss först ta itu med en av de viktigaste delarna när vi arbetar inom detta område: **kommunikation**. För att ungdomsarbetare, utbildare eller utbildare ska kunna kommunicera effektivt över olika kulturer och sociala bakgrunder bör de försöka identifiera och framför allt acceptera andras övertygelser, attityder och beteenden och på så sätt visa respekt för alla deltagare de kan ha. Ett sätt att visa denna **acceptans** är genom att visa intresse och nyfikenhet för olika kulturella och etniska grupper. Att undvika att anta fakta och kommentera baserade på stereotyper kommer också att öka toleransnivån. Det vill säga att tränaren inte ska göra generaliseringar utifrån kön, ras, klädsel, sexuell läggning, religion, kultur eller social bakgrund. För att undvika att skada deltagarnas känslighet bör ungdomsarbetare försöka förbli så neutrala som möjligt medan de levererar en aktivitet eller animerar ett evenemang. Dessutom bör de undvika att döma eller göra antaganden om en ung person endast baserat på hans eller hennes färdigheter och nivå av muntlig kommunikation. Slutligen ska innehållet i evenemangen alltid vara **inkluderande**, mångsidigt och hållbart.

För att vara inkluderande bör miljön anpassas genom att se till att alla deltagare har lika möjligheter att delta i evenemanget. Till exempel, om evenemanget ska äga rum på en specifik plats, bör tränaren se till att alla deltagare har kapacitet att ta sig till evenemanget. Dessutom, om några av ungdomarna inte talar det lokala språket, kan utbildaren förbereda material med förenklat språk eller ha personal från olika kulturer/språk.

Dessutom har vi tidigare förklarat hur utvärdering av workshops eller evenemang är väsentligt för att förstå om ungdomarnas förväntningar har uppfyllts och om ett genomslag har uppnåtts. Enligt samma logik bör ungdomsarbetaren vara mottaglig för kritik och ha förmågan att begära och agera utifrån deltagarnas kommentarer. Att kunna identifiera problem eller förbättringspunkter hjälper faktiskt att tänka på hur praxis kan vidareutvecklas, bättre åtgärdas och matcha målgruppens behov. Denna reflektion kommer också att vara väsentlig för att genomföra evenemang eller workshops som är kulturellt känsliga. Dessutom är återkoppling också till för att identifiera områden där metoderna har varit effektiva eller där den behöver ytterligare vägledning eller hjälp. I denna fråga kan ungdomsarbetare hjälpa varandra och dela med sig av praxis och tips från tidigare erfarenheter. Det är också relevant att försöka lära sig mer om det lokala samhället, de kulturer som finns i ditt territorium och de problem de står inför.

Här är några riktlinjer för ungdomsarbetare som kan vara till hjälp när de underlättar ett evenemang eller en workshop med en ung grupp mångkulturella människor:

1. Identifiera inställningarna för ditt evenemang

Innan du underlättar ditt evenemang bör du först fastställa temat för innehållet, veta var det kommer att äga rum, när, hur länge och hur många deltagare. Glöm inte att också definiera dina moderatorer.

2. Förbered dina materiallistor

Du måste förbereda, skapa eller skaffa allt material du behöver för ditt evenemang. Oavsett om det skulle vara online eller offline, måste du göra en lista. Till exempel kan den här listan innehålla tryckt material, papper, pennor, datorer, aPowerPoint, en zoomlänk, ett utvärderingsformulär etc..

3. Definiera dina lärandemål och mål

Att identifiera målet för dina aktiviteter och de förväntade inlärningsprestationerna kommer att styra hela ditt evenemang såväl som din deltagares förväntningar. Tack vare det kommer du att kunna skapa relevanta aktiviteter som matchar ditt tema och förväntade resultat. Det kommer också att hjälpa dig att identifiera om ditt evenemang har hjälpt eleverna att öka sina kunskaper och färdigheter.

4. Sätt upp dina egna riktlinjer


Det är bra att ha ett internt dokument för att vägleda och hjälpa evenemangets moderatorer. Du kan till exempel göra en tabell med en lista över kriterier du vill uppfylla. Dessutom kan du i förväg definiera vilken metodik du vill följa och hur din aktivitet ska delas upp. Glöm dock inte att dessa riktlinjer är en planering av evenemanget och inte evenemanget. Du bör kunna anpassa din metodik efter nivån på dina deltagares engagemang eller eventuella tekniska problem du kan stöta på under evenemangsdagen. Gör därför justeringar och försök att förutse.

FALLSTUDIER, KREATIVA EVENEMANG SOM INGÅR MULTIKULTURELLA UNGDOMAR

Sverige - Integration för Alla

Workshop 1 through storytelling	
Marknadsföring av evenemanget:	Sprida ord genom ett fysiskt och virtuellt nätverk.
Hållbarhet:	En miljövänlig plats, lagarbete och uppmuntran att använda kollektivtrafik.
Mål för evenemanget:	Att stödja integration i samhällen genom att involvera lokala ungdomar, ungdomar med status som flykting eller asylsökande och invandrare som utnyttjar sina kunskaper och erfarenheter för att lära av varandra.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Story Dice onlineverktyg; Morethanastory webbplats.
Antal deltagare:	9 ungdomar.
Varaktighet:	2 timmar > 14-16.
Material behövs:	En bärbar dator, projektor, lite snacks.
Händelsebeskrivning:	-Välkomnande (presenterar projektet och dess mål) -Lära känna varandra. Deltagarna uppmanas att välja ett nummer mellan 1 och 10. De behöver inte förstå varför de ska välja ett nummer. Handledaren eller tränaren säger åt dem att nämna personliga egenskaper beroende på deras valda antal. Alla delar information om sig själva, till exempel deras fullständiga

	<p>namn, ålder, favoritfärger eller filmer eller mat. De kan inte ändra eller minska antalet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Energisörjare <p>- Aktivitet 1: Story Dice-webbplatsen kommer att visas för deltagarna. Fem våningar tärningar (eller nio, om du väljer) kommer att visas, var och en med en slumpmässig bild på den. Enkelt uttryckt är deltagarnas uppgift att skapa en berättelse utifrån dessa bilder. Om de har problem med att arbeta i den ordning de ser på skärmen kan de göra vissa omplaceringar. De behöver inte bokstavigt tolka bilden. Tärningarna används som en metafor eller symbol för olika idéer. Till exempel kan en flagga uttrycka länder i allmänhet, överlämnande av vilken idé som helst, frihet och olika andra mindre uppenbara koncept. Syftet med tärningarna är inte att ge deltagarna verkliga föremål att arbeta med, utan att erbjuda idéer för att styra deras tänkande in på nya områden. Låt alla prova på aktiviteten i tur och ordning. Om du har ett stort antal deltagare är det bara frivilliga som kan skapa berättelser. Hemsida: https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/</p> <p>Aktivitet 2: More Than One Story är en onlineplattform som låter människor från olika bakgrunder och kulturer dela sina olika berättelser med varandra genom att ge slumpmässiga situationer som t.ex.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Prata om något du har tappat bort eller hittat. -Berätta om var du bodde som barn. -Berätta en historia från en resa du har gjort. -Berätta om ett ögonblick du vill återuppleva. <p>Det rekommenderas att använda den här plattformen för att förbättra deltagarnas berättande färdigheter och låta dem minnas några värdefulla ögonblick av sina liv. Denna plattform eller aktivitet kan hjälpa deltagarna att känna sig mer sammankopplade med varandra och mer välkomna med sina upplevelser i alla delar av livet. Olika språkalternativ finns också tillgängliga på plattformen.</p> <p>Website: www.morethanonestory.or</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>I slutet av evenemanget uppmanas deltagarna igen att visa ett nummer med sina fingrar. Den här gången instruerar handledaren eller utbildaren dem att nämna deras avhämtning från workshopen baserat på antalet visade fingrar. Alla utvärderar aktiviteterna och delar med sig av sina känslor.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på</p>	<p>Kontrollera din internetanslutning.</p> <p>Ge instruktioner i samma ordning.</p>

<p>de utmaningar du har ställts inför:</p>	
<p>Bild på evenemanget:</p>	


<p>Workshop 2 om aktivt medborgarskap genom resiliensteori</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Via konton i sociala medier (Facebook, Instagram, etc.).</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>En miljövänlig plats, lagarbete, användning av kollektivtrafik under resan, inklusive kranvatten i kannor, tillgänglig hiss för missgynnade människor och inkludering av alla.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>Att stödja integration i samhällen genom att involvera lokala ungdomar, ungdomar med status som flykting eller asylsökande och invandrare, utnyttja sina språk- och kommunikationsförmåga och erfarenheter för att lära av varandra, och göra det möjligt för dem att dela sina autentiska berättelser för att vara ett exempel.</p>
<p>Digitala förhållningssätt om tillämpligt:</p>	<p>Eventet eller aktiviteten kan genomföras online via digitala plattformar som Zoom och Google Meet.</p>

Antal deltagare:	8
Varaktighet:	2 timmar > 14-16.
Plats:	Ideon Science Park, Lund / Sverige.
Material behövs:	Papper, färgpennor, lite snacks och ett tärningsspel.
Händelsebeskrivning:	<p>Välkomnande (Pratar om projektet och dess mål)</p> <p>Workshopen handlar om att främja aktivt medborgarskap i Europa med hjälp av resiliens och berättande som metod. Med hjälp av livets flod och Antonovkys teori om motståndskraft kan vi dela hur deras motståndskraft och berättelser om viktiga händelser i deras liv är ett vittnesbörd om deras aktiva medborgarskap inom Europa och kan hjälpa dem att uppnå en avgrund och fortsättning av motståndskraft inom deras liv. Chasm är den meningsfulla balansen mellan en persons synvinkel och känslor.</p> <p>Hur resiliens teori fungerar</p> <p>Resilience teorin hävdar att det inte är svårigheterna eller svårigheterna som vi möter som är viktiga, utan hur vi möter och övervinner dessa svårigheter. Resiliens hjälper människor att överleva, studsa tillbaka, återhämta sig och frodas. Detta är mycket viktigt för återhämtning, motstånd och omkonfigurering av en persons psykologiska, känslomässiga och fysiska välbefinnande.</p> <p>Först ska du alltid värma upp deltagarna. Huvudsyftet med uppvärmningen är att få deltagarna att slappna av mentalt och att vara bekväma både med de andra deltagarna och facilitatorn. Ett annat mål är att deltagarna ska lära känna varandra. Uppvärmning görs genom isbrytare eller genom enklare aktiviteter med samma metodik som huvudaktiviteten. I denna workshop börjar vi med berättelsetärningar. Story tärningar är en enkel berättarmetod som hjälper till att förbereda en deltagare på hur man berättar en historia och den är inte heller personlig. En annan metod är att använda Dixit-kort för att berätta en historia med bilderna.</p> <p>Hur man gör en flod av livet</p> <p>Deltagarna uppmanas att reflektera/ fundera över sina liv och vad som är viktigt för dem. De måste rita en flod som rinner över deras tomma papper</p>

	<p>och påminna dem om att ju mer de lägger till, desto fler kurvor/böjar kommer floden att få. De måste sedan antingen klippa ut bilder, rita bilder eller skriva ord som representerar de viktiga ögonblicken, valen, aspekterna eller händelserna. De bör klistra in eller placera dessa bilder/bilder/ord längs sin flod i kronologisk ordning efter positionen i deras liv. Nästa steg är att presentera deras River av de olika viktiga händelserna i deras liv och varför de sticker ut mer. De bör också klargöra vad deras ord, bilder, symboler och bilder betyder eller representerar. Det kommer att hjälpa dem att reflektera självt.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>När de har beskrivit livets floder, be dem granska hela diagrammet. - Skildrar symbolerna och orden hur de tänkt och känt under hela livet? - Finns det några viktiga element utelämnade?</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Påminn alla om att att leva med lokalbefolkningen i en annan miljö kan vara utmanande i början, men det är inte omöjligt. Tränare eller moderatorer måste se till att deltagarna känner sig bekväma med varandra, eftersom att dela berättelser kan vara svårt för vissa nykomlingar.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 3 genom språkdelning</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Via konton i sociala medier (Facebook, Instagram, etc.)</p>

Hållbarhet:	Genom att rutinmässigt upprepa språkcaféet samma dag varje vecka. Genom att tillhandahålla anpassningsbara frågor för olika kulturer eller uppfattningar.
Mål för evenemanget:	Att introducera människor av olika nationaliteter och underlätta språkinläring. Att stödja integration i samhällen genom att involvera lokala ungdomar, ungdomar med status som flykting eller asylsökande och invandrare och utnyttja sina språk- och kommunikationsförmåga och erfarenheter för att lära av varandra.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Eventet eller aktiviteten kan genomföras online via digitala plattformar som Zoom och Google Meet.
Antal deltagare:	12.
Varaktighet:	2 timmar > 16-18.
Plats:	Ideon Science Park, Lund / Sverige.
Material behövs:	Frågespelskort, lite snacks, musik till isbrytaren.
Händelsebeskrivning:	<p>Isbrytare:</p> <p>Deltagarna uppmanas att bilda två cirklar, en inre och en yttre. När du bildar grupperna, försök att ha ett jämnt antal personer. De börjar röra på sig med musiken. Den inre cirkeln rör sig medurs och den yttre cirkeln rör sig moturs. När musiken slutar ska varje person från den inre cirkeln stöta på en person från den yttre cirkeln (beroende på antalet, om du saknar några personer kan två personer stöta på en person). De börjar ställa frågor till varandra;</p> <p>Vad heter du? Vem namngav dig? Vad betyder ditt namn på ditt språk? Hur gammal är du? Var kommer du ifrån? Vilken är din favoritfilm eller låt?</p> <p>Musiken spelas igen, och deltagarna börjar röra sig och dansa i deras riktning igen. Sedan upphör musiken och de får träffa nya människor. Detta kan fortsätta upp till 3 - 4 varv tills deltagarna känner sig energiska.</p> <p>Aktiviteten;</p> <p>Deltagarna delas in i 2-3 grupper beroende på antal personer. De är placerade runt bord. Vissa bord ska tala engelska, och vissa bord ska träna svenska (eller kan anpassas till andra språk). I tur och ordning tar alla ett</p>

	<p>spelkort med en siffra på, och detta kort kommer att visa frågan de ska besvara från ett bordskort eller en blädderblock. Efter att varje person har svarat på minst en fråga byter de kort och pratar om en annan fråga. Frågorna eller ämnena kan vara:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vilka aktiviteter eller hobbies gör du varje dag och aldrig blir uttråkad av? - Om du var borgmästare i denna stad, vad skulle du förändra? - Vilka är de kända falska fakta om ditt land eller din kultur? - Vad är ditt land känt för och varför? -etc. <p>Efter en tid behöver du inte använda korten. Människor börjar ställa frågor till varandra och händelsen blir en naturlig diskussion.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>I slutet av eventet ställer sig deltagarna upp och gör en cirkel. De föreställer sig ett ordmoln i mitten av cirkeln och kastar högt de nya orden eller meningarna de lärt sig in i molnet.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Försök att få alla att känna sig så bekväma som möjligt, de ska inte känna sig skrämde när de talar ett annat språk. De är fria att använda virtuella ordböcker och kan be andra människor om hjälp när de inte kommer ihåg ett ord.</p> <p>Påminn alla om att det kan vara svårt att lära sig lokala termer på ett annat språk i början, men det är inte omöjligt.</p> <p>Tränare eller moderatorer måste tala tydligt och långsamt, eftersom det kan vara svårt för vissa nykomlingar att förstå accenter.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Workshop 4 genom kortspel	
Marknadsföring av evenemanget:	Sprida ord genom ett fysiskt och virtuellt nätverk.
Hållbarhet:	En miljövänlig lokal, lagarbete, att använda kollektivtrafik för att komma till lokalen, använda tvättbara tallrikar eller glas för mellanmålen och integration genom ett vänskapsspel kan göra evenemanget hållbart =).
Mål för evenemanget:	Stöd integration i samhällen genom att involvera lokala ungdomar, ungdomar med status som flykting eller asylsökande och invandrare, utnyttja sina kunskaper och erfarenheter för att lära av varandra och även ha roligt tillsammans.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Detta spel kan spelas på digitala plattformar. Facilitatorerna kan visa bilderna på korten och skicka ett specifikt kort till varje spelare genom direktmeddelanden.
Antal deltagare:	8 ungdomar med status som flykting eller asylsökande eller invandrare.
Varaktighet:	2 timmar > 14-16.
Plats:	Ideon Science Park, Beta office, Lund, Sverige.
Material behövs:	Fantasi =) Spelmaterial: DIXIT Kortspel, Lite Snacks.
Händelsebeskrivning:	<p>- Välkomnande (presenterar projektet och dess mål);</p> <p>- Lära känna: Deltagarna ombeds välja ett nummer mellan 1-10. De vet inte varför de ska välja ett nummer. Handledaren eller tränaren säger åt dem att nämna några personliga egenskaper baserat på antalet de väljer. Alla delar information om sig själva, som sitt fullständiga namn, ålder, favoritfärger, filmer eller mat. De kan inte ändra eller minska antalet.</p> <p>Energizer: Det finns en låt som heter A Ram Zam Zam. Deltagarna uppmanas att sjunga låten samtidigt som de knackar händerna i knät och sedan rullar armarna som visas i videon. https://youtu.be/96D979igFI8</p> <p>Deltagarna uppmanas att följa rörelserna när låten blir snabbare.</p> <p>Explanation of the GAME;</p>

Alla deltagare sitter runt ett bord. Tränaren eller handledaren förklarar reglerna. Varje spelare eller deltagare väljer en av de olika färgade kaninerna och placerar sin kanin i området markerat med 0 på spelplanen. Korten med bilder blandas och delas ut till varje spelare som 6 bitar. Deltagarna får inte visa sina kort för de andra spelarna. Resterande kort läggs åt sidan så att bilderna inte syns. Styrkort i olika färger med nummer på fördelas efter antalet spelare. Om du har fler spelare än färger kan du använda ett papper eller en whiteboard för att behålla poängen för varje spelare.

Varje spelare blir i sin tur **berättare**. Berättaren tittar på sina sex kort, väljer ett av sina kort för att bilda en **förklaring** om bilden och delar detta med alla spelare. Andra spelare får inte se det kortet. Förklaringen kan bestå av ett eller flera ord, eller så kan de bara ha ett ljud, eller kan till och med vara inspirerade eller uttryckta av ett konstnärligt verk (som poesi eller sångexempel, filmtitlar eller ordspråk)). Förklaringen kan anpassas till deltagarnas **profiler**. Så i detta evenemang uppmanas deltagarna att säga ett ord eller en mening om sin **upplevelse i ett nytt land**.

Den första spelaren som gör en mening snabbast blir berättare i den första omgången. De **återstående** spelarna väljer det som de tror mest liknar **berättarens** kort bland de sex korten i deras händer. Sedan lämnar var och en av spelarna kortet de valt till berättaren **utan** att visa det för de andra spelarna. Berättaren blandar kortet han har talat om med de givna korten. Korten läggs sedan sida vid sida så att alla kan se. Alla kort har ett specifikt nummer, där kortet längst till vänster är nummer 1 och nummer 2 bredvid.

Uppgiften för andra spelare än berättaren är att **ta reda på** vilket av korten som visas som är berättarens kort. Varje spelare **röstar** på det kort de tror är **berättarens** genom att lägga nummerkortet upp och ner utan att visa vilket det är (berättare kan inte rösta). När alla spelare har röstat klart öppnar de sina styrkort samtidigt. (Spelare kan inte rösta på sina egna kort.)

Om alla spelare hittar berättarkortet eller ingen hittar det, får berättaren inga poäng. Varje återstående spelare får 2 poäng. I alla andra fall tjänar berättaren och alla spelare som hittar rätt kort 3 poäng var. Varje spelare, förutom berättaren, tjänar en poäng för varje röst som läggs på hans kort. Spelare avancerar sina kaniner på poängbanan med summan av sina poäng eller skriver sina poäng på tavlan. I slutet av poängsättningen drar varje spelare ett kort från kortleken med framsidan nedåt och kompletterar antalet kort på handen till sex, om det finns tillräckligt med kort. Spelaren till vänster om berättaren blir berättare i den nya

	<p>omgången. Spelet fortsätter medurs och slutar när det sista kortet dras. Den bästa spelaren på poängbanan vinner spelet.</p> <p>DRICKS: Om berättarens mening beskriver bilden på kortet för tydligt kan alla spelare lätt hitta kortet, och berättaren kanske inte gör mål. Å andra sidan, om meningen har lite med bilden att göra, är det mycket troligt att ingen spelare kommer att rösta på kortet, och berättaren kanske inte får poäng. Av denna anledning bör berättaren varken vara för tydlig eller för abstrakt så att vissa, men inte alla, spelare har en chans att hitta kortet. Detta kan vara svårt att uppnå i början, men efter några vändor kommer du att finna det lättare att bli inspirerad att utföra denna uppgift.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>I slutet av spelet läggs alla spelkort på bordet och visar bilderna på dem. Deltagarna ombeds välja ett eller två kort som visar deras känslor för aktiviteten. Varje person förklarar varför de valde det här kortet och hur det relaterar till deras takeaways från aktiviteten.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Ge deltagarna tillräckligt med tid, spelet kan verka komplicerat i början.</p> 
<p>Bild:</p>	

Workshop 5 Idrottsaktivitet

Marknadsföring av evenemanget:	Sprida ord genom fysiska och virtuella nätverk.
Hållbarhet:	En miljövänlig plats, lagarbete, med kollektivtrafik.
Mål för evenemanget:	Att föra samman interkulturella grupper av ungdomar med det gemensamma målet att uppmuntra dem att bli exempel på positiv förändring i sina lokala samhällen
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Kanske via e-sportplattformar.
Antal deltagare:	7 ungdomar med status som flykting eller asylsökande eller invandrare.
Varaktighet:	2 timmar > 19-21
Plats:	Ett sportcenter i Uppåkravallen, Staffanstorp, Sverige.
Material behövs:	Sporthall, boll, bekväma kläder, vatten, energi =).
Händelsebeskrivning:	<p>- Välkomnande (presenterar projektet och dess mål)</p> <p>- Talar om syftet med denna händelse</p> <p>- Lära känna varandra</p> <p>Namnspel spelas för att de ska få en mer intim förening och komma ihåg sina namn bättre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vem namngav dig och vad betyder ditt namn? • Har ditt namn en speciell betydelse på ett annat språk? • Kan du hitta ett adjektiv som börjar med första bokstaven i ditt namn? • Visa bokstäverna i ditt namn med din kropp. <p>- Energizer</p> <p>Deltagarna bildar en cirkel. Vid starten måste alla inta ninjapositionen utan att bryta ordern genom att ropa "ninja". Eftersom svängarna går</p>

	<p>medsols är det viktigt för deltagarna att veta vem som står bredvid. Deltagarnas armar betraktas som svärd, så alla har två svärd. Och för att stanna kvar i spelet bör ingen låta sin arm eller svärd träffas. Den vars tur det är har rätt att slå armen på personen framför sig eller flytta till en annan plats. Den som tar emot flytten får också göra en rörelse, som att röra sin arm, för att skydda sig. Varken personen som gör flytten eller personen som tar emot flytten ska lämna sin position till följd av flytten eftersom de inte har någon annan rätt att flytta. Varje deltagare måste i sin tur göra sitt drag utan att vänta för länge. De som tappar båda armarna på grund av rörelser är ur spelet. I slutet av ninjaspelet är vinnaren den sista ninjan som står och håller sina armar.</p> <p>- Aktivitet,</p> <p>Deltagarna delas in i två lag med hjälp av ett sten-papper-saxspel. De börjar spela basket, volleyboll och handboll i sportcentret. I slutet kommer det att finnas en lagvinnare. De kommer att få ett pris, som choklad eller kaffe.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>I slutet av dagen används bollen för att utvärdera aktiviteten. Tränaren delar med sig av sina känslor och takeaways och kastar sedan bollen till en annan deltagare. Det här fortsätter så tills alla delar sina känslor.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Ha så kul!</p> <p>Stötta varandra! Dölj din konkurrenskraft =).</p>

Bild på
evenemanget:



Workshop 6 genom kultur och matutbyte

Marknadsföring av evenemanget:	Sprida ord genom fysiska och virtuella nätverk.
Hållbarhet:	En miljövänlig plats, lagarbete, användning av kollektivtrafik under resor, inklusive kranvatten i kannor, tillgänglig hiss för missgynnade människor och inkludering av alla.
Mål för evenemanget:	Att föra samman interkulturella grupper av ungdomar med det gemensamma målet att uppmuntra dem att bli exempel på positiv förändring i sina lokala samhällen och bli bekanta med andra kulturer. Att stödja integration i samhällen genom att involvera lokala ungdomar, ungdomar med status som flykting eller asylsökande och invandrare som utnyttjar sina kunskaper och erfarenheter för att lära av varandra.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	En PowerPoint-presentation för ämnena och en Mentimeter-undersökning för utvärderingen används.
Antal deltagare:	8 ungdomar med status som flykting eller asylsökande eller invandrare.
Varaktighet:	2 timmar > 13-15.

KA220-YOU-000028909



Plats:	Ideon Science Beta 4, Lund, Sverige.
Material behövs:	En bärbar dator, projektor, papper för eftertanke, lite snacks.
Händelsebeskrivning:	<p>- Lunch tillsammans med mat från olika kulturer, samtal om råvaror och matlagningsprocessen medan du äter.</p> <p>- Välkommen i mötesrummet (presenterar projektet och dess mål)</p> <p>- Isbrytare</p> <p>Deltagarna ombeds välja ett nummer mellan 1-10. De behöver inte veta varför de ska välja ett nummer. Handledaren eller tränaren säger åt dem att nämna några personliga egenskaper beroende på antalet de väljer. Alla delar information om sig själva, till exempel deras fullständiga namn, ålder, favoritfärger eller filmer eller mat. De kan inte ändra eller minska antalet. Vi delar inte anledningen, så de väljer inte det enkla sättet att bara säga en sak om sig själva.</p> <p>- Aktivitet;</p> <p>Deltagarna ger sin egen definition av kultur. Sedan diskuterar de den givna definitionen från PPT. Efter att ha pratat om kulturen delar deltagarna några stereotyper om sina kulturer och vad de har för andra kulturer. De diskuterar också varför människor kommer med stereotyper och orsaken bakom klassificeringen. Nästa ämne handlar om individualitet och att ta hänsyn till alla individuellt. Därefter uppmanas deltagarna att prata om kulturella dimensioner på arbetsplatsen.</p> <p>Deltagarna introduceras till specifika egenskaper hos olika kulturer;</p> <p>- Rysk kultur, asiatisk kultur, afrikansk kultur och ett exempel på religion.</p> <p>Därefter ombeds deltagarna att dela sina åsikter, erfarenheter och kunskaper om att komma fram till en ny kultur och sedan jämföra den med sin egen kultur, och hur processen är samtidigt som de bildar en kombination av båda kulturerna.</p>

	<p>Anpassning till en ny kultur och integrationsstadier diskuteras sist i aktiviteten.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Denna bedömningsmetod kan också användas i olika situationer, men den används mest när man sammanför ett ämne och dess mål. Till exempel, efter att kulturskillnaderna har diskuterats, ges färger, pennor och papper till hela gruppen i det här avsnittet för att få människors idéer om deras koppling till integrationen. Varje person uppmanas sedan att individuellt "göra en ritning om relevansen och/eller likheterna med kultur och integration". Efter att ha gett alla tid att tänka och rita turas alla deltagare om att följa sina teckningar och uttrycka sina idéer om relationen. I linje med evenemangets ämne och mål kan den kopplingsritning som begärs från individerna ändras. Syftet är att hitta en förening som för samman två situationer i deras sinnen och få dem att förmedla detta genom att rita. På så sätt blir det önskade resultatet som ska uppnås genom aktiviteterna mer meningsfullt för deltagarna.</p> <p>Dessutom används en Mentimeter-undersökning för att avsluta sessionen med ett digitalt verktyg. Frågorna var;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definiera kultur med ett ord - Definiera din kultur med en emoji
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	

Bild på
evenemanget:



KA220-YOU-000028909



Yippee

!FALL



Österrike - VABCKJS-EU

Workshop 1 på ämnet Konst och kultur: Public Spraying workshop	
Marknadsföring av evenemanget:	Eftersom detta evenemang var i det offentliga rummet ville vi tala till ungdomar i grannskapet och postade några flygblad runt om i grannskapet innan eventet.
Hållbarhet:	Evenemanget var gratis och tillgängligt för alla. De färdigheter ungdomarna lärt sig kan användas i framtiden.
Mål för evenemanget:	Ämnet Konst och kultur valdes för att det gav unga människor möjlighet att prova något nytt, känna sig stärkta och gjorde det möjligt för ungdomar med olika bakgrunder att få kontakt med varandra.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi använde oss inte av några digitala angreppssätt eftersom vi ville nå unga i det offentliga rummet.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Cirka 10. 5.
Varaktighet:	120 minuter.
Material behövs:	Sprayfärg, plasthandskar, en vägg där det är lagligt att göra gatukonst "Legal walls vienna".
Händelsebeskrivning:	Eftersom det här var en workshop i ett offentligt utrymme, hängde vi upp några affischer så att folk kunde gå med spontant. Efter att anmälda deltagare och några intresserade ungdomar anslöt sig spontant startade vi workshopen med en liten isbrytare och en introduktionsrunda, och utbytte var och en av våra namn.

	<p>Efter att ha lärt känna varandra fick deltagarna pappersark och pennor för att göra skisser av vad de ville spraya på väggen. Vi uppmuntrade deltagarna att välja något nära dem, som representerar vem de är och deras resa i livet hittills. Som nästa steg introducerades deltagarna till grunderna i gatukonst. Vår erfarna facilitator och gatukonstnär förklarade för deltagarna hur man håller och använder en sprayburk för optimal användning och demonstrerade det säkra sättet att spraya. Sedan gav vi alla deltagare en kvadrat av väggen där de kan skapa sina konstverk individuellt och genom det skapa en stor väggmålning tillsammans.</p> <p>Deltagarna tog ungefär en halvtimme per målning, några var snabbare och några tog längre tid. Efter att alla var klara och efter en kort paus hade vi en kort diskussion om betydelsen av konst i alla kulturer och hur den kan användas för att uttrycka sig själv och för att få kontakt med varandra. Vi diskuterade också hur konst kan användas när språkbarriärer gör det svårt att kommunicera och pratade om universella symboler som hjärtan, fredssymboler, emojis etc..</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Vi gjorde en liten utvärdering i slutet av workshopen i en liten runda med frågor och svar. Vi frågade dem om de känner att de lärt sig en ny färdighet idag, som 90 % av deltagarna svarade med ja och pratade om hur det fick dem att känna sig kreativa och stärkta. Vi frågade dem också om de lärde sig något vid sidan av denna nya färdighet och om ja, vad. De flesta av deltagarna svarade att de lärde sig mer än färdigheten och gav några exempel. Till slut bad vi dem rita en emoji för att förklara deras övergripande känslor inför workshopen.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Nästa gång skulle vi hålla workshopen kortare eftersom några deltagare gick tidigt och göra strukturen mer tydlig från början. Vi ville attrahera lokala ungdomar och ge chansen att gå spontant men av logistiska skäl (att veta antalet deltagare och behövt material, planera exakt början och slut etc.) rekommenderar vi en anmälan till workshopen. Vi underskattade vädret och några deltagare kände sig kyliga mot slutet av workshopen. Vår rekommendation för alla workshops som hålls utomhus är att påminna deltagarna om att ta med varma kläder.</p>

Bild på
evenemanget:



Workshop 2: Matdelning

Marknadsföring av evenemanget:	Det var en offentlig tillställning på ett allmänt torg i Wien. Vi marknadsförde det på sociala medier innan evenemanget och med affischer under evenemanget.
Hållbarhet:	Det fanns bara lite matrester, så vi delade på resterna mellan arrangörerna av evenemanget. Vi använde inga plastbestick utan komposterbara eller återvinningsbara material.
Mål för evenemanget:	Mat förbinder unga och gamla människor oavsett bakgrund. Genom att organisera detta matdelningsevenemang täckte vi ämnen som kulturellt utbyte, hållbarhet och inget matsvinn.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	På temat Inget matsvinn introducerade vi ungdomen för appen "Too good to go" (https://www.toogoodtogo.com/de-at/) som erbjuder mat som skulle slängas till ett lågt pris.

Antal deltagare och lokalbefolkning:	Cirka 15.
Varaktighet:	2 + timmar.
Material behövs:	Mat att dela med sig av. Varma drycker som te, papper och penna.
Händelsebeskrivning:	<p>Vi annonserade evenemanget i grannskapet och på sociala medier. Vi förberedde ett bord, kakor, alkoholfri punch, papperstallrikar och bestick. Vi frågade olika deltagare som vi redan kände bättre och registrerade att de skulle komma i förväg, för att laga mat och dela mat från deras kulturer också.</p> <p>Vi lade också till en ruta där ungdomar kan skriva idéer för framtida evenemang och aktiviteter.</p> <p>Under evenemanget började vi diskutera.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	<p>Vi utvärderade i första hand detta evenemang genom att observera deltagarna, för att inte störa den icke-formella atmosfären i evenemanget. I början var deltagarna lite blyga men efter ett tag började de dela med sig av fakta om rätterna de lagade, recepten och familjens traditioner. Efter att maten delats och deltagarna spelat färdigt hade vi en liten tankerunda där deltagarna fick dela med sig av hur de mår efter detta event och eventuella ytterligare kommentarer de ville göra. Alla påståenden var positiva, några deltagare ville inte dela med sig av något. Alla gillade maten och en deltagare uppgav att mat förbinder människor.</p>
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:	<p>Deltagarna var mycket intresserade av de olika rätternas namn, recept och ursprungsland. Det skulle vara ett plus att låta deltagarna förbereda små presentationer och samla recept att dela med sig av efter evenemanget. Det är bra att ha extra bestick, tallrikar och servetter vid olyckor och spelen var väldigt populära.</p>

Bild på
evenemanget:



Workshop 3: Language Exchange

Marknadsföring
av
evenemanget:

Eftersom vår workshop för språkutbyte var ett onlineevenemang, publicerade vi på våra sociala mediekkanaler och nådde ut till vanliga unga deltagare av våra aktiviteter via e-post och marknadsförde det inom vår organisation.

Hållbarhet:

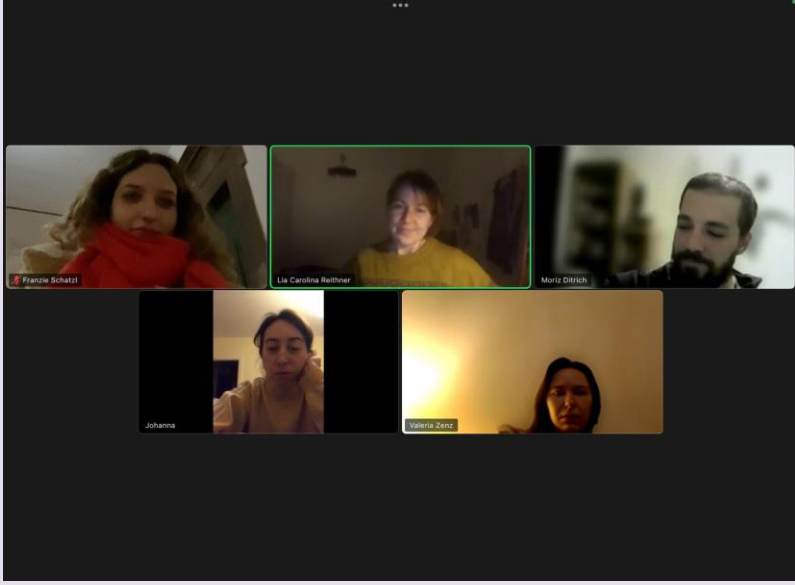
Eftersom workshopen var online över Zoom var den mycket hållbar. Vi använde nästan inget fysiskt material i processen. Den kan enkelt upprepas och anpassas till olika grupper av deltagare.

Mål för
evenemanget:

Språkutbyte valdes som ett ämne eftersom språket är i centrum för varje kultur och nära relaterat till Storytelling som är projektets huvudsakliga metod. Genom att lära oss varandras språk förstår vi varandra bättre och känner oss mer sammankopplade. Detta leder till minskande stereotyper och inkluderar unga människor med olika bakgrund i samhället.

Dessutom är det tyska språket ofta en stor första barriär för unga asylsökande och flyktingar i Österrike. Genom gamification och peer-to-

	peer-inlärning får unga människor en positiv syn på att lära sig ett nytt språk och kan hitta nya tandpartners de kan träna med.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi använde Zoom för aktiviteten eftersom den är lätt att använda och ungdomarna redan är bekanta med den.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	5. 2.
Varaktighet:	90 minuter.
Material behövs:	Bärbar dator eller dator, zoomapplikation, tysta omgivningar.
Händelsebeskrivning:	<p>Vi startade evenemanget med att introducera YIPPEE-projektet för deltagare som inte har deltagit i något av våra evenemang tidigare. Sedan hade vi en kort introduktionsrunda, där deltagarna presenterade sig själva på sina modersmål. På så sätt fick deltagarna sin första interaktion med andra språk än sitt eget. I nästa steg valde deltagarna valfritt föremål i sitt rum och beskrev det i enkla ord först på sitt modersmål och sedan på tyska eller om de var tysktalande försökte de lära sig ord för att beskriva föremålet på ett annat språk av deltagarna.</p> <p>För att avsluta workshopen samlade vi de ord och meningar som deltagarna ville lära sig på tyska i chatten och övade på dem tillsammans.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	<p>Vi utvärderade evenemanget genom att observera deltagarna och genom att ha en liten feedbackrunda i slutet av workshopen.</p> <p>Deltagarna var blyga i början och lite obekväma att försöka prata ett annat språk. Efter ett tag blev de mer avslappnade. I feedbackrundan fick deltagarna positiv feedback och var glada över att de lärde sig några nya ord och meningar men nämnde att de föredrar att ha en workshop för språkutbyte personligen nästa gång.</p>

<p>Lista minst tre rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fler isbrytare, i början, gör att deltagarna känner sig mer bekväma. - Personligen istället för online eftersom deltagarna kommer att kunna interagera mer icke-formellt än online.
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 4: Spelevenemang</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Det var en offentlig tillställning på ett offentligt torg i Wien. Vi marknadsförde det på sociala medier innan evenemanget och med affischer under evenemanget.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Materialet som användes som kortspel, pingis, backgammon etc var begagnat och kommer att användas i framtida evenemang också.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>Vi valde ämnet för ett spelevenemang eftersom det är väldigt lättillgängligt och enkelt kopplar samman unga människor från olika bakgrunder. Vi hade spelevenemanget direkt efter matdelningsaktiviteten, så folk var redan bekanta med varandra.</p>

Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Inga digitala verktyg användes men vi introducerade deltagarna för appen action bound (https://de.actionbound.com/), en app för att skapa och spela skattjakt i din stad.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Cirka 15.
Varaktighet:	2 + timmar.
Material behövs:	Spel, pennor och papper, bord och stolar eller picknickfiltar.
Händelsebeskrivning:	<p>Vi började evenemanget med att avsluta den första aktiviteten med matdelning. Efter ett litet Ice breaker-spel som spelades med alla deltagare i en cirkel, för att lära känna varandra bättre, började vi leksessionerna.</p> <p>Vi gjorde en liten förklaringsrunda för spelen och frågade deltagarna om de kan spelen eller behöver hjälp. Vi parade ihop erfarna spelare med nykomlingar så att de skulle hjälpa varandra. Vi erbjöd deltagarna ett par spel som skulle spelas vid olika bord. som backgammon, UNO, schack, Jenga, spelkort, frisbee och pingis.</p> <p>I slutet av aktiviteten bad vi deltagarna att samla alla lekar och ta tillbaka dem och ställa sig i en cirkel en gång till. Vi spelade ett sista gruppspel och hade en liten reflektionsrunda.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	<p>Vi utvärderade aktiviteten främst genom att observera deltagarna under aktiviteten. Handledaren stannade till vid de olika grupperna som lekte och pratade med dem under aktiviteten. I slutet av aktiviteten hade vi en liten reflektionsrunda där deltagarna fick dela med sig av sina tankar och känslor.</p> <p>Deltagarna tyckte om att spela spel och mådde bra i slutet av aktiviteten. Vi observerade mer positiva och avslappnade interaktioner mellan ungdomarna när de spelade spelen. De skrattade mycket.</p>

<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Vissa spel, som Uno, var väldigt populära. Det rekommenderas att ta med extra spel så att ingen behöver vänta på sin tur. Välj spel som fokuserar på lagarbete och kollektivitet istället för konkurrens, eftersom deltagarna kan bli för konkurrenskraftiga och känslomässiga med vissa spel.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 5: Sportevenemang: spela basket tillsammans</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Vi marknadsförde evenemanget på våra sociala medier och skapade en affisch att hänga upp i grannskapet.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Idrotts-evenemanget behövde inte mycket material annat än en boll och återanvändbara plastmuggar, så det var väldigt hållbart. Bollen och kopporna kan återanvändas för framtida evenemang.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>Vi valde ämnet sport och i synnerhet basket eftersom det är en populär sport bland ungdomar i Wien och är lätt att implementera och följa upp. De unga kan också fortsätta verksamheten sinsemellan.</p> <p>Att spela en gruppsport tillsammans höjer teamworkkompetensen och kopplar lätt samman människor på en djupare nivå utan att behöva tala</p>

	samma språk. Dessutom är idrottsevenemang som detta bra för kroppen och sinnet hos de inblandade ungdomarna.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Inga digitala metoder användes.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Cirka 10 personer anslöt sig.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	2- 3 basketbollar, återanvändbara koppar, vatten eller juice, och en handledare med erfarenhet av att spela basket.
Händelsebeskrivning:	<p>Efter att alla deltagare samlats på en utomhusbasketplan i en av Wiens många parker hade vi en omgång med att presentera oss själva, YIPPEE-projektet och evenemanget idag.</p> <p>För att lära känna varandra bättre spelade vi ett kort namnspel och lät en energigivare på 10 minuter för att värma upp våra kroppar och några stretchövningar.</p> <p>Efteråt började vi med några basketövningar där deltagarna provade på att passa bollen mellan varandra, skjuta båggar och dribbla. Dessa övningar visades först av facilitatorerna och sedan gjorde deltagarna dem i cirka 15 minuter.</p> <p>Efter övningarna hade vi en tio minuters paus, där vi uppmuntrade till umgänge mellan deltagarna. Efter pausen gjorde vi tre lag genom att använda räknemetoden, så deltagare som inte kände varandra ännu skulle spela tillsammans i lag.</p> <p>Efter att ha förklarat alla regler spelade deltagarna ett par korta spel.</p> <p>Efter spelen hade vi en liten utvärderingsrunda.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	Medan vi underlättade aktiviteten observerade vi deltagarnas interaktion med varandra, vilket var lite blygt i början men efter de första övningarna blev alla mer avslappnade och alla verkade trivas..

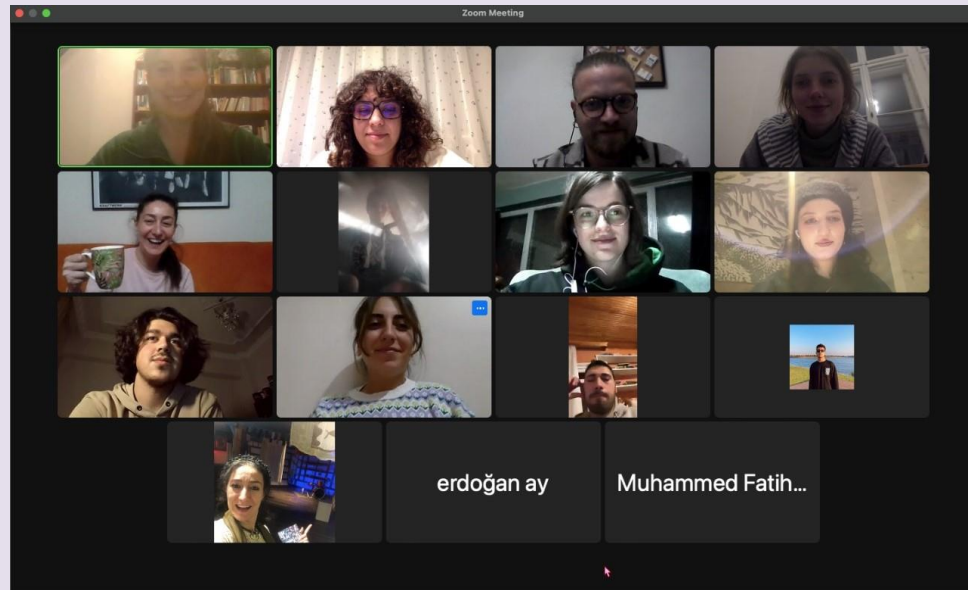
	<p>I slutet av aktiviteten frågade vi deltagarna hur de tyckte om aktiviteten, vad som kunde ha gjorts bättre och om de skulle gå med i en liknande aktivitet igen.</p> <p>De tyckte överlag om aktiviteten och några av dem planerade att träffas för att spela igen.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>En utmaning vi stod inför var att deltagarna hade olika erfarenhet av att spela basket. Det skulle vara bra att planera flera evenemang för flera nivåer av erfarenhet i framtiden.</p> <p>Se till att ha tillräckligt med vatten och/eller juice redo eftersom deltagarna kommer att dricka mycket på grund av sporten.</p> <p>Det är en bra idé att boka basketplanen i förväg.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Workshop 6: Online Storytelling event

Marknadsföring av evenemanget:	Eftersom berättarworkshopen var en onlinehändelse publicerade vi inlägg på våra sociala mediekkanaler och nådde ut till vanliga unga deltagare om våra aktiviteter via e-post och marknadsförde det inom vår organisation.
Hållbarhet:	Eftersom workshopen var online över Zoom var den mycket hållbar. Vi använde nästan inget fysiskt material i processen. Den kan enkelt upprepas och anpassas till olika grupper av deltagare.
Mål för evenemanget:	Ämnet Storytelling valdes eftersom det är YIPPEE-projektets huvudmetod. Vi har tyckt att det är mycket framgångsrikt med unga människor av alla bakgrunder. Vi fokuserade på att agera i denna aktivitet för att göra den mer interaktiv.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi använde Zoom för aktiviteten eftersom den är lätt att använda och ungdomarna redan är bekanta med den.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	13.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	Papper, pennor och skådespelarrekvisita.
Händelsebeskrivning:	<p>I början höll facilitatorn en energigivare med deltagarna för att få dem att känna sig bekväma med varandra och öppna för workshopen. Efteråt checkade handledaren in med deltagarens humör och förväntningar i en kort samtalsrunda och tummen upp och ner. Därefter förklarade handledaren olika sätt att agera och visade deltagarna exempel på dessa metoder, som t.ex.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantomim = agera utan att prata, med stort fokus på ansiktsuttryck. - Bara ljud = agerar utan att tala men använder ljud för att uttrycka sig. - Monolog = tal/poesi slam stil - (Dialog om handledaren bestämmer sig för att dela in deltagarna i grupper eller par) - Återskapa en scen eller en känsla.

	<p>I nästa steg gav handledaren nyckelord och frågor att använda som inspiration för deltagarna. För denna workshop gav vi följande ord att välja mellan: Hem, resa, språk, utmaning, lycka, kultur, förändring och hopp. Därefter ombads deltagarna att välja ett av orden och individuellt eller i grupp ta fram en kort skiss som relaterar sina personliga erfarenheter till ordet. Handledaren förklarade de olika metoderna igen och svarade på deltagarnas frågor. De använde pennor och papper för att individuellt reflektera över sina personliga erfarenheter, brainstorma, planera och skriva sina skissidéer. Därefter hade deltagarna 15 minuter på sig att färdigställa sina skisser och öva på dem medan mikrofoner och kameror var avstängda. Efter 15 minuter kom alla tillbaka och ungdomarna började presentera sina små sketcher. Efter varje sketch applåderar resten av gruppen och ger positiv feedback. Efter att alla skisser har utförts går handledaren vidare till slutskedet: utvärdering.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>I utvärderingen får deltagarna följande frågor: Vilket ord valde du och varför? Hur kom du på skissen? Var det en bra övning att reflektera över det förflutna och ditt nuvarande liv? Var det svårt att spela ut känslor och ögonblick? Hur kändes det att dela din berättelse på det här sättet? Vad gillade/ogillade du med den? Vad tar du med dig från detta? I en annan omgång kunde de dela med sig av vad de än tänkte på när de pratade om sina skisser. De andra deltagarna tränade på att lyssna utan att döma. I vår workshop hade vi en mängd olika sketcher, som komiska ögonblick av språkbarriärer, en monolog om hemkänslan och en pantomimskiss av ordet hopp. Även om några av deltagarna i början var blyga och det tog en del av dem tid att bli bekväma med skådespeleriet, tyckte deltagarna överlag mycket om aktiviteten och blev förvånade över hur bra de kunde uttrycka sig genom att agera.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Om gruppen inte redan känner varandra rekommenderas ett "namnspel" som isbrytare. Aktiviteten kan vara känslös för vissa av ungdomarna, så se till att skapa en trygg och respektfull miljö och ge deltagarna alltid möjligheter att ta pauser eller inte utföra sin skiss om de inte vill.</p>

Bild på
evenemanget:



KA220-YOU-000028909



Irland - Redial

Workshop 1 på ämnet Storytelling	
Marknadsföring av evenemanget:	Evenemanget marknadsfördes genom vårt nätverk, på sociala medier och Eventbrite. Andra lokala deltagare som deltog i våra tidigare workshops var också inbjudna.
Hållbarhet:	Denna aktivitet var hållbar eftersom den var online. Vi använde gröna resurser och begränsade vårt avfall eftersom vi inte använde några fysiska material som papper. Dessutom kan denna aktivitet återskapas var som helst utan att behöva ytterligare betalt material.
Mål för evenemanget:	Det här ämnet valdes för att inleda vår serie av workshops eftersom berättande är kärnan i YIPPEE-projektet. Det var ett sätt att introducera projektets värderingar och mål för deltagarna på ett interaktivt och icke-formellt sätt för dem att reflektera, dela erfarenheter med varandra och ta fram en slutbedömning som kan spridas.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Denna händelse ägde rum i Zoom som är en digital kommunikationsplattform. Genom workshopen introducerade och använde vi dessutom flera samarbetsverktyg online som t.ex Padlet , Canva , Mentimeter och GoogleSlides .
Antal deltagare:	5 deltagare deltog i vår första workshop. De var alla ungdomar som kom från eller bodde i Irland.
Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13:00 till 15:00 ICT.
Material behövs:	Till denna aktivitet behövdes en dator, hörlurar och en bra internetuppkoppling för Zoommötet. Följande PowerPoint användes: Yippee PPT Activity 1 .

<p>Händelsebeskrivning:</p>	<p>Denna workshop började med en kort presentation av Redial och Yippee-projektet. Denna introduktion följdes av en interaktiv isbrytare för att lära känna deltagarna bättre. Handledaren delade detta Padlet för dem att beskriva sig själva med en målning, gif eller bild.</p> <p>Efter isbrytaren visade samtalsledaren en serie meningar på skärmen som antingen var stereotyper (falska) eller verkliga fakta (sanna) om immigration. För att hjälpa deltagarna läste handledaren varje mening högt och frågade dem direkt om de trodde att påståendet var sant eller falskt genom att antingen räkka upp eller ner händerna. Även om deltagarna hade samma åsikt för det mesta var det intressant att se att de hade olika motiveringar som närde debatten och vidgade deras sätt att tänka. Alla respekterade varandras åsikter och samtalstid.</p> <p>Efter en kort paus ombads deltagarna att skapa par för att göra korta inspirerande berättelser. De fick 25 minuter på sig att dela erfarenheter och komma på en mycket kort inspirerande berättelse tillsammans. Sedan använde de Canva för att skapa en serie och dela dem med resten av gruppen. En av berättelserna var ett möte mellan två migranter som delar erfarenheter mellan sig. Den andra historien handlade om att en lokal person var elak och diskriminerande mot en migrant. Båda berättelserna hade en mening och moral bakom sig som stämde överens med projektets mål och värderingar.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Deltagarna uppmanades att svara på detta korta Mentimeter för att få sin allmänna känsla för händelsen. Vi fick mycket positiv feedback från deltagarna. För den första frågan om hur de kände sig fick vi följande ord: "omtänksam", "smartare" och "rolig". De berättade också att de lärde sig mer om immigration, skillnaden mellan flyktingar och asylsökande och utmaningen de står inför.</p> <p>Som ett resultat kan vi hävda att denna workshop framgångsrikt har uppfyllt sina förväntade mål och effekter. Deltagarna tyckte om den icke-formella metoden och tyckte om att skapa en bedömning på egen hand samtidigt som de lärde sig och delade. Vissa färdigheter som digital, kreativitet och kommunikation har förbättrats och social integration har främjats i takt med att de har byggt upp ett nytt nätverk av ungdomar.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:</p>	<p>Några av utmaningarna vi stod inför var att inte ha så många deltagare som vi förväntade oss. Därför rekommenderar vi att du marknadsför evenemanget i större skala, delar evenemanget med lokala intressenter som har mer synlighet på sociala medier och ökar den globala spridningen av Yippee-projektet.</p>

Bild på
evenemanget:



Workshop 2 på temat Livserfarenhetsdelning

<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Evenemanget marknadsfördes genom vårt nätverk, på sociala medier och på Eventbrite, och bjöd även in lokala deltagare som deltagit i våra tidigare workshops.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Denna verksamhet orsakade inte miljöskador. Genom att ta med miljömässigt och socialt ansvar minskade vi energiförbrukningen och mängden avfall som produceras. Vi ersatte vitböckerna, pennorna och användningen av tidningar och tidskrifter för genomförandet av den första delen av workshopen, med onlineplattformen "Google Jamboard".</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>Detta ämne valdes för att ge tillräcklig information om flyktingar och asylsökande för att öka medvetenheten bland deltagarna och göra ett inflytande i deras samhälle.</p>
<p>Digitala förhållningssätt om tillämpligt:</p>	<p>Händelsen ägde rum i zoom som är en digital kommunikationsplattform. Genom workshopen introducerade och använde vi dessutom flera samarbetsverktyg online som t.ex Google Jamboard, canva och mentimeter.</p>

Antal deltagare:	Tio deltagare deltog i vår andra workshop. De var alla ungdomar som kom från eller bodde i Irland.
Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13.00 till 15.00 ICT-tid.
Material behövs:	Till denna workshop behövde vi en dator och en bra internetuppkoppling för zoommötet. Följande PowerPoint-presentation användes: https://drive.google.com/file/d/1ttUs8eLdVspt0X0Fi8txy-JKhUjDCUIQ/view?usp=share_link
Händelsebeskrivning:	<p><u>Introduktion - från 13:00 till 13:05 (5 minuter)</u></p> <p>En kort introduktion av Redial, Yippee-projektet och specifik PR gjordes.</p> <p><u>Icbreaker - från 13:05 till 13:15 (10 minuter)</u></p> <p>För att lära känna deltagarna på ett icke-formellt sätt delade handledaren med dem Lära känna varandra. Deltagarna sa sina namn, sina länder och tre ord för att beskriva sig själva.</p> <p><u>Del 1 av aktiviteten - från 13:15 till 14:00 (45 minuter)</u></p> <p style="text-align: center;">Ett hav av idéer</p> <p>Handledaren visade på skärmen en stjärna med fem frågor kring: Vad? ; Var? ; Varför? ; När? ; Hur?. Baserat på sina personliga erfarenheter svarade deltagarna på de fem frågorna. De flesta av deltagarna hade samma åsikter och det var intressant att se att de höll med varandras idéer och en givande diskussion ägde rum.</p> <p><u>Kaffepaus - från 14:00 till 14:10 (10 minuter)</u></p> <p><u>Del 2 av aktiviteten - från 14:10 till 14:40 (30 minuter)</u></p> <p style="text-align: center;">Mänskligheten i riskzonen</p> <p>Handledaren presenterade definitionen av flyktingar och asylsökande, skillnaderna och likheterna mellan flyktingar och asylsökande, de främsta orsakerna till att människor söker sig till skydd och söker asyl, länder med flest antal flyktingar och asylsökande och ursprungsländer med högst antal av människor som lämnar sitt land 2012-2022, sättet att få asyl i Irland och politik som den irländska regeringen arbetar med när det gäller flyktingar och asylsökande.</p>

Utvärderingsmetod och resultat:

Utvärdering - från 14:40 till 15:00 (20 minuter)

Deltagarna uppmanades att svara [this short mentimeter](#) för att få sin allmänna känsla för händelsen. För den första frågan om hur de kände sig fick vi följande ord: "resursstark", "mer nyfiken", "informativ", "omtänksam", "inspirerad" och "glad". Deltagarna delade också med sig av vad de lärt sig med denna workshop: "Jag lärde mig mer om flyktingar och asylsökande i allmänhet, vad är deras motiv och deras nuvarande situation och statistiken runt om i världen", "Jag lärde mig nya aktiviteter och isbrytare", "Jag lärde mig mycket om invandrare och flyktingar, varför invandrar de, och deras rättigheter som flyktingar/asylsökande i Irland".

Som ett resultat kan vi hävda att denna workshop framgångsrikt har uppfyllt sina förväntade mål och effekter. Deltagarna tyckte om den icke-formella metoden och gillade att skapa en bedömning på egen hand samtidigt som de lärde sig och delade samtidigt, och vissa färdigheter som digitalt, kreativitet och kommunikation har förbättrats.

Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:

Använd grupprum för att få deltagare att arbeta tillsammans i mindre grupper där det finns mer ansvar och deltagarna enkelt kan bidra.

Lägg till överraskningsmomentet och skapa upplevelsemässiga aspekter. Schemalägg mötet vid en optimal tidpunkt för deltagarna.

Bild:

The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a presentation slide with the 'Yippee' logo and the following details:

- Activity type: YIPPEE IO2 piloting activity
- Activity Venue: Online
- Date: Thursday, 2nd February
- Hour: from 1 PM to 3 PM IST time


The slide also features an 'Agenda' table:

Time	Activities
1 PM to 1:05 PM	Introduction: presentation of REDIAL and YIPPEE
1:05 PM to 1:15 PM	ICEBREAKER
1:15 PM to 2:00 PM	Part 1 of the activity: A Sea of Ideas
2 PM to 2:30 PM	Coffee Break
2:30 PM to 2:40 PM	Part 2 of the activity: Humanity at Risk
2:40 PM to 3:00 PM	Evaluation

At the bottom of the slide, it states: 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union' and includes the REDIAL logo. To the right of the slide is a video thumbnail of a woman with braids. On the far right, a vertical sidebar shows participant thumbnails, including a pink square with the letter 'S', a thumbnail for 'Monika', and a thumbnail for 'Dritan Lloçi'.

Workshop 3 på temat språkutbyten

Marknadsföring av evenemanget:	Workshopen främjades genom att publicera inlägg på sociala medier och Eventbrite-plattformen. Deltagare som deltog i våra tidigare workshops var också inbjudna.
Hållbarhet:	Workshopen genomfördes online där deltagarna behövde en bärbar dator och en bra internetuppkoppling. Verktygen som användes i verkstaden var fritt öppna och tillgängliga och kan återanvändas i framtiden.
Mål för evenemanget:	Språkutbytet valdes för att samla människor från olika bakgrunder, främja mångfald och förbättra interkulturell kommunikation genom icke-formella aktiviteter. Denna workshop inkluderade aktiviteter om hur man kan minska språkbarriärer som invandrare, flyktingar och asylsökande möter, och därmed bygga en mer inkluderande gemenskap bland européer och invandrare, vilket är i linje med Yippees huvudmål.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Workshopen genomfördes på en Zoom virtuell mötesplattform. Workshopen och aktiviteterna presenterades genom Canva , Mentimeter , och Kahoot .
Antal deltagare:	10 deltagare deltog i denna workshop. De var alla unga människor. Några av dem var irländska, andra var invandrare/flyktingar som bodde i Irland.
Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13:00 till 15:00 ICT.
Material behövs:	Materialet som behövdes var en dator/laptop, eller mobiltelefon, och en bra internetuppkoppling för Zoom-mötet. Vi använde även följande PowerPoint: YIPPEE PPT Activity 3 .
Händelsebeskrivning:	<p>Workshopen började med en kort introduktion till Redial och Yippee. Sedan presenterade deltagarna sig själva och hade en isbrytare där de nämnde några saker som de skulle ta om de var instängda på ett fartyg.</p> <p>Den första delen av aktiviteten ägde rum genom ett interaktivt spel på Kahoot för att gissa ursprunget till 10 engelska ord. Aktiviteten följdes senare av reflektion och debriefing där deltagarna blev förvånade över några av svaren och delade några ord på språk de vet som kommer från ett annat språk, och hur det var relaterat till deras historia.</p> <p>Efter 10 minuters paus inträffade den andra delen av aktiviteten där deltagarna hade en aktivitet om detta Mentimeter att dela med sig av vad vissa ord betyder på alla språk de kan, vilket var 11 språk totalt. De delade</p>

	<p>med sig av sina synpunkter och uttalade orden efter varje bild. Det följdes också av en diskussion om hur vanliga våra språk var.</p> <p>Den sista delen av aktiviteten innehöll öppna frågor angående deras tankar om utmaningar som flyktingar möter på grund av språkbarriärer och hur de kan vara inkluderande och stödja dem. Förslagen innebar följande; respektera dem, vara tålmodiga och toleranta, samt lära sig mer om deras kultur.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Deltagarna delade med sig av sin feedback om workshoppen genom denna korta mentimeter. Deras feedback innehöll två frågor. Den första frågan handlade om deras läranderesultat, och deras svar inkluderade; "Rika och vanliga språk", "Vi är alla sammankopplade" och "Hur man är stöttande". Vi frågade dem också om hur de känner, och deras svar inkluderade; "Ansluten, utbildad och inspirerad", "Utbildad och glad" och "Lycklig, bekväm och accepterad".</p> <p>Enligt svaren drogs slutsatsen att workshoppen har uppfyllt sina mål och att de använda icke-formella aktiviteterna var lärorika och roliga. Denna workshop bidrog till utvecklingen av digital, kreativitet och kommunikationsförmåga, samt främjade inkludering och enhet.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Några av utmaningarna vi stod inför var att inte ha så många deltagare som vi förväntade oss från olika bakgrunder. Vi rekommenderar att du marknadsför evenemanget i större skala, delar evenemanget med lokala organisationer som har mer synlighet på sociala medier och ökar den globala spridningen av Yippee-projektet.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Workshop 4 på ämnet aktivt medborgarskap

Marknadsföring av evenemanget:	Evenemanget marknadsfördes genom vårt nätverk, på sociala medier och Eventbrite. Några lokala deltagare som deltog i våra tidigare workshops och Yippee-workshops var också inbjudna.
Hållbarhet:	Denna aktivitet var hållbar eftersom begränsade onlineresurser användes: inga papper skrevs ut eller levererades genom workshopen. Dessutom var bedömningarna som tagits fram av deltagarna också digitala och miljövänliga. Dessutom användes samarbetsverktyg för att arbeta tillsammans på samma stöd som har visat sig minska de globala utsläppen.
Mål för evenemanget:	Ämnet aktivt medborgarskap valdes för att nå målet om social integration och integration i lokalsamhället genom att introducera medborgarskapets värden. Syftet var att vår målgrupp skulle arbeta och tillsammans reflektera över handlingar de kan göra för att påverka samhället positivt.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Denna händelse ägde rum i Zoom som är en digital kommunikationsplattform. Genom workshopen introducerades och användes dessutom flera samarbetsverktyg online som t.ex MiroBoard , Canva och Slido .
Antal deltagare:	4 deltagare deltog i denna fjärde workshop. De var alla ungdomar som kom från eller bodde i Irland.
Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13:00 till 15:00 ICT.
Material behövs:	Till denna aktivitet behövdes en dator, hörlurar och en bra internetuppkoppling för Zoommötet. Följande PowerPoint användes också som stöd: https://drive.google.com/file/d/1kSBZN1y4y7qKHF0pqSc-ZHc0t3Q6_gos/view?usp=share_link


<p>Händelsebeskrivning:</p>	<p>Workshopen inleddes med en kort presentation av Redial och Yippee-projektet. Denna introduktion följdes av en interaktiv isbrytare. Deltagarna ombads att välja mellan 3 val och presentera sig själva samtidigt som de berättade fördelarna med sitt val. Alla åsikter respekterades och vissa deltagare kunde identifiera sig med andra och hitta gemensamma punkter. Denna isbrytare gjorde det inte bara möjligt för alla att känna varandra utan gjorde det också möjligt för oss att lätta upp stämningen och få alla att känna sig lugna under resten av workshopen.</p> <p>Efter denna isbrytare bjöd facilitatorn in deltagarna att sätta sig i skorna för en migrant som precis kommit till ett nytt land, som vill känna sig mer inkluderad och ha en positiv inverkan på samhället. Huvudfrågan att fokusera på och reflektera över var: Vad kan jag göra för att bli en god medborgare och hur gör jag det? För att hjälpa deltagarna att reflektera och dela med sig av sina idéer öppnade handledaren en mirotavla med ett bord delat i två delar. Några av dem reflekterade över "vad" och gav exempel på åtgärder de skulle vilja åstadkomma för att göra en positiv förändring, medan andra reflekterade över "hur" och gav exempel på hur de uppräknade idéerna kan implementeras.</p> <p>Efter en kort paus ombads deltagarna att konkretisera en av sina idéer och använda sin kreativitet för att skapa en kampanjaffisch på Canva parvis. Den första affischen handlade om miljön och syftade till att öka medvetenheten om de tre R:en, återanvända, återvinna och minska. I det som kommer till den andra affischen, var en kampanj för att bjuda in människor att besöka lokala samhällen, vara volontär och engagera sig mer i samhället för att göra en förändring.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Denna workshop avslutades med en kort utvärdering skapad på Slido. Den första frågan syftade till att identifiera i vilken utsträckning deltagarna förstår begreppet aktivt medborgarskap bättre. Alla svarade enhälligt att de nu förstår detta koncept mycket bättre tack vare denna workshop. Den andra frågan syftade till att veta om deltagarna känner sig mer bemyndigade att göra en positiv förändring i sitt samhälle. Återigen var alla svar positiva. Slutligen beskrev de aktiviteten som: "engagerande", "intressant", "informativ", "hjälpfull" och "rolig".</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:</p>	<p>För denna workshop mötte vi liknande utmaningar som tidigare. Därför är några nya rekommendationer som vi skulle kunna göra förutom att öka evenemangets synlighet att ändra längden eller tiden för workshopen för att göra den mer tillgänglig för hela allmänheten; Bjud in</p>

	nuvarande deltagare att bjuda in sitt nätverk; och besöka lokala samhällscentra för att marknadsföra evenemanget.
Bild på evenemanget:	

Workshop 5 på temat Matdelning	
Marknadsföring av evenemanget:	Evenemanget marknadsfördes genom vårt nätverk, på sociala medier och Eventbrite. Några lokala deltagare som deltog i våra tidigare workshops och Yippee-workshops var också inbjudna.
Hållbarhet:	Onlinelärande främjar mer positiva attityder till miljön. Genom onlineverkstaden har mycket energi och mängden producerat avfall sparats. Vi ersatte mötesrummet med ett virtuellt rum och vitpapper, pennor, tidningar och tidskrifter med en kreativ plattform online " Google Jamboard ".

Mål för evenemanget:	Detta ämne valdes för att göra deltagarna medvetna om effekterna av matdieter som har olika religioner och de utmaningar som flyktingar och asylsökande står inför i andra länder.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Händelsen ägde rum i Zoom som är en digital kommunikationsplattform. Genom workshopen introducerade och använde vi dessutom flera samarbetsverktyg online som t.ex Google Jamboard och Mentimeter .
Antal deltagare:	Fem deltagare deltog i vår andra workshop. De var alla ungdomar som kom från eller bodde i Irland.
Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13.00 till 15.00 ICT-tid.
Material behövs:	Till denna workshop behövde vi en dator och en bra internetuppkoppling för Zoommötet. Följande PowerPoint-presentation användes: https://docs.google.com/presentation/d/1crsNpESKg6YC7ACxWQ3oAtMurr-aOApf/edit?usp=sharing&oid=100339239656642326355&rtpof=true&sd=true
Händelsebeskrivning:	<p><u>Introduktion - från 13:00 till 13:05 (5 minuter)</u></p> <p>En kort introduktion av Redial, Yippee-projektet och specifik PR gjordes.</p> <p><u>Icebreaker - från 13:05 till 13:15 (10 minuter)</u></p> <p>För att lära känna deltagarna på ett icke-formellt sätt delade handledaren med dem Getting Is In The Room. Deltagarna sa sina namn, sina länder och en färg för att beskriva sig själva.</p> <p><u>Del 1 av aktiviteten - från 13:15 till 14:00 (45 minuter)</u></p> <p style="text-align: center;">En massa tankar</p> <p>Handledaren visade på skärmen en slogan med två frågor: Hur många religioner känner du till? ; Vilken typ av mat och dryck tror du inte får ätas i de religionerna? Utifrån dessa frågor svarade deltagarna på båda frågorna. Deltagarna delade ny information sinsemellan och utvecklade en effektiv och produktiv diskussion om kostkulturer som följer vissa religiösa övertygelser.</p> <p><u>Kaffepaus - från 14:00 till 14:10 (10 minuter)</u></p>

	<p><u>Del 2 av aktiviteten - från 14:10 till 14:40 (30 minuter)</u></p> <p>Mänskligheten i riskzonen</p> <p>Handledaren presenterade definitionen av religiösa dietmatlagar, de största religionerna i världen, några exempel på dietmatlagar och effekterna av dessa religiösa dietmatlagar på flyktingar och asylsökande..</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p><u>Utvärdering - från 14:40 till 15:00 (20 minuter)</u></p> <p>Deltagarna uppmanades att svara this short mentimeter för att få sin allmänna känsla för händelsen. För den första frågan om hur de kände sig fick vi följande ord: "fantastiskt", "mer nyfiken", "mångfald", "intressant", "informativ", "tolerans" och "mind opening". Deltagarna delade också med sig av vad de delade med sig av. lärt sig med denna workshop: " Tolerans är nyckeln", "religiösa är lika", "mångfald är vackert" och "kostrestriktioner".</p> <p>Som ett resultat kan vi hävda att denna workshop framgångsrikt har uppfyllt sina förväntade mål och effekter. Deltagarna tyckte om den icke-formella metoden och tyckte om att skapa en bedömning på egen hand samtidigt som de lärde sig och delade samtidigt, och vissa färdigheter som digitalt, kreativitet och kommunikation har förbättrats.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Marknadsför evenemanget i större skala.</p> <p>Dela evenemanget med lokala intressenter som har mer synlighet på sociala medier.</p>

<p>Bild på evenemanget:</p>	 <p>How many religions are in the world? There are 4,200 different religions in the world, and these can be categorized into several main religions. These include Christianity, Roman Catholicism, Islam, Hinduism, Buddhism, etc.</p> <p>What are the four largest religions in the world? The largest religions in the world are: Christianity with almost 2.4 billion followers; Islam with 1.8 billion followers; Hinduism with 1.2 billion followers and Buddhism with 520 million followers.</p>
------------------------------------	---

<p>Workshop 6 på ämnet aktivt medborgarskap</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Evenemanget marknadsfördes genom vårt nätverk, på sociala medier och Eventbrite, och bjöd även in lokala deltagare som deltog i våra tidigare workshops.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Workshopen genomfördes online utan användning av fysiskt material eller transport. deltagarna behövde en bärbar dator och en stabil internetuppkoppling. De använda verktygen var online, gratis och tillgängliga för alla. Dessutom kan de replikeras i framtida händelser.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>Ämnet för aktivt medborgarskap valdes för att förbättra ungdomars kunskap om aktivt medborgarskap, steg för att öka aktivt deltagande i det dagliga livet och hur man stödjer invandrare, flyktingar och asylsökande från de politiska, ekonomiska, sociala och kulturella dimensionerna aktivt medborgarskap.</p>
<p>Digitala förhållningssätt om tillämpligt:</p>	<p>Den digitala konferensplattformen som användes var Zoom. Genom verkstaden Canva, Mentimeter och Jamboard var använda.</p>
<p>Antal deltagare:</p>	<p>5 deltagare deltog i den senaste workshopen. De var alla ungdomar som kom från eller bodde i Irland.</p>

Varaktighet:	Denna workshop varade i 2 timmar, från 13:00 till 15:00 ICT.
Material behövs:	En dator, hörlurar och en bra internetuppkoppling behövdes för Zoommötet. Denna PowerPoint presenterades: YIPPEE PPT Activity 6
Händelsebeskrivning:	<p>En kort presentation av Redial och Yippee genomfördes. Detta följdes av en isbrytare: 2 sanningar och 1 lögn, där varje deltagare delade 2 sanna fakta om sig själva, och 1 falsk fakta, och resten av deltagarna försökte gissa lögnen. Sedan presenterade varje deltagare sig för de andra.</p> <p>Den första aktiviteten genomfördes sedan genom en debatt/diskussion, där en historia om ett företag som vill säga upp några av arbetarna för att minska budgeten och åsikter från 4 styrelseledamöter visades, där en av dem var en efterföljare, den andra en var aktiv, den tredje var passiv och den fjärde var en klagande. Därefter diskuterade deltagarna rollerna och hur vi ska agera aktivt i våra dagliga livssituationer.</p> <p>Efter ett kort uppehåll genomfördes den andra delen av aktiviteten genom en diskussion och presentation om de fyra dimensionerna av aktivt medborgarskap, och sedan en aktivitet genom Jamboard där deltagarna satte några av de åtgärder som borde göras för att vara aktiva medborgare och vara inklusive andra i samhället, inklusive invandrare, flyktingar och asylsökande.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	<p>En utvärdering genomfördes genom en Mentimeterpresentation med två frågor om läranderesultat och deras känslor. Deras svar på den första frågan inkluderade "Empowering", "Educating", "Dimensioner av medborgarskap" och "Hur man är en aktiv medborgare". Deras svar på den andra frågan inkluderade "Hopeful", "Well educated" och "Excited".</p> <p>Sedan fanns det skalningsfrågor, och de röstade alla för att vara överens om att workshopen har uppfyllt sina mål. De kände sig engagerade, lärde sig att vara en aktiv medborgare och kommer med stor sannolikhet delta i liknande workshops i framtiden.</p> <p>Därför var utvärderingen av workshopen positiv. Deltagarna kunde förbättra sin kommunikation och kritiska färdigheter genom att debattera, kreativa och digitala färdigheter genom de använda</p>

	<p>verktygen, och fick kunskap om aktivt medborgarskap och dess dimensioner.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>För den senaste workshopen mötte vi samma utmaningar som tidigare genom att inte ha så många deltagare. Rekommendationer är att öka synligheten för projektet, dela evenemanget med lokala organisationer och ungdomsgårdar som arbetar med flyktingar och asylsökande.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Italien - Meridaunia

<p>Workshop 1 på temat Sporten</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Evenemanget främjades tillsammans med två andra organisationer i området, som är specialiserade på området för migrantmottagande och inkludering, och var också involverat: SAI från Bovino, SAI från Cerignola och frivilligföreningen San Giuseppe. Förutom intern kommunikation och marknadsföring publicerades en affisch med programmet för multikulturella evenemang för YIPPEE-projektet, som Meridaunia kallade</p>

	"Sport, Food and Music Across Borders". Inlägg skedde på sociala medier, Facebook, Instagram och i berättelser under aktivitetens gång. Efter evenemanget publicerades en artikel i Gal Meridaunias nyhetsbrev.
Hållbarhet:	Bovino valdes, som en central stad tillgänglig, utan alltför stora svårigheter, för alla ungdomar. Samåkning av bilar främjades utan alltför mycket slöseri och för många menade att resa till fältet. Matchen hölls under dagtid, utan förbrukning av belysning och energi på plan och omklädningsrum. Det fanns ingen plastkonsumtion; vattnet och dryckerna som konsumerades av spelarna hade hållbara papptegelstenar.
Mål för evenemanget:	Valet av sportaktivitet, särskilt fotbollsmatchen, efterfrågades av de deltagande pojkarna som var inblandade. Det var tänkt som en aktivitet som pojkarna gillade som kunde involvera dem. Idrott har alltid förenat sig, det är en universell form av kommunikation, bortom språk eller ursprungsland, vilket är anledningen till att den valdes i inkluderingsprogrammet.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Det digitala upplägget som användes var främst telefon, samtal, mejl för bokning av lägret, kontakt med andra deltagande organisationer och så vidare. Sociala medier användes för att marknadsföra evenemanget.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	18 (10 spelare och 8 organisationskoordinatorer). 8 lokalbefolkningen.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	Fotbollsplan, boll, tröjor/uniformer, vatten och dryck.
Händelsebeskrivning:	Evenemanget hölls i Bovino den 10 mars 2023, startade kl. 15.00 och slutade kl. 17.00. Mötesplatsen var i Sport Village i Bovino. Så fort de kom presenterade sig ungdomarna med sina medarbetare från de tre organisationerna och lärde känna varandra. Meridaunia, koordinatör för evenemanget tog hand om kontakterna samt bokning och organisation. Efteråt gjorde sig grabbarna redo i omklädningsrummet, en utvändig

	<p>domare tillkallades, som delade de två lagen och de 90 min. Matchen började. Och halvvägs genom matchen hölls ett uppehåll, och killarna fick frågan hur de kände om de var okej och ville fortsätta spela. Pojkarna ville fortsätta trots det väderfarliga regnet. Lagen var perfekt balanserade och det ena lagets vinst var bara en poäng mer än det andra. Efter att spelet var över togs bilder och deltagarna tillfrågades om sina intryck och feedback. Bidragsgivarna gav också sin feedback. De bytte kontakt med varandra och efter hälsningar avslutades evenemanget "Sportsaktivitet"..</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Utvärderingsmetoden användes i form av en serie frågor, som förmedlades muntligt av personalen till deltagarna. Frågorna fokuserade främst på deltagarnas intryck och sinnestillstånd. Frågorna ställde sig om de trivdes på evenemangsplatsen, med människor de kände och med människor de inte kände. Deltagarna tillfrågades om de ville upprepa evenemanget, i det här fallet fotbollsmatchen, och om de hade några förslag att komma med till arrangörerna.</p> <p>Enhällighet bland deltagarna skulle upprepa matchen, bland förslagen och råden begärde alla ett andra sådant initiativ, och föreslog även andra typer av sporter, såsom volleyboll, cricket och basket. De frågade efter och frågade om ett professionellt fotbollslag. Många tecken på integration av unga genom idrottsinitiativ hittades. Detta visar att idrott, särskilt fotboll, är en viktig form av integration och sammanläggning i vårt land. Och alla inblandade migranter visade att de är medvetna om det och är redo att spela och förbättra sig genom sport.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:</p>	<p>1) Om du väljer att hålla sportevenemanget utomhus, överväg ändå en plan B vid dåligt väder.</p> <p>2) Boka fältet eller platsen där evenemanget hålls, i mer än två timmar, för att komma tidigt, ställa i ordning omklädningsrummen och förbereda receptionen, uniformer, drycker och allt som behövs för att evenemanget ska kunna äga rum. Dessutom behövs minst en halvtimme i slutet av matchen för att samla in feedback från spelarna, överväg därför en större tidslucka för förberedelser och genomförande av evenemanget, och få personalen i fart..</p>

3) Förbättra och studera en bättre strategi för utvärderingsmetoden, svaren i det här fallet var alla positiva så det var enkelt, men i slutet av spelet hade spelarna, efter att ha varit i farten och svettats, inte mycket lust att dröja längre på fältet för feedback. Jag skulle därför rekommendera ett mycket kort online-enkät, som de kan svara på när de kommer hem, på sin fritid, så att tiden för återkoppling med hälsningar också kortas.

Bild på evenemanget:



Workshop 2 på temat Matdelning

Marknadsföring av evenemanget:


Evenemanget marknadsfördes och publicerades både inom organisationen och bland de inblandade ungdomarna, genom direkt och indirekt mun till mun. Inlägg skedde på sociala medier, Facebook, Instagram och i berättelser under aktivitetens gång. Efter evenemanget publicerades en artikel i Gal Meridaunias nyhetsbrev.

Hållbarhet:

Inom Food Sharing var hållbarhet en huvudfråga för Meridaunia, som organiserade evenemanget. Evenemanget hölls i en lokal på SAI:s gemensamma område i Bovino eftersom nästan alla deltagare är bosatta där, så det var mer miljövänligt att hålla tillställningen där. På så sätt behövde bara arrangören av Meridunia flytta med sitt eget fordon och detta minskade avfallet. Allt material för att duka var tillverkat av biologiskt nedbrytbart papper: bordsduk, fat, servetter, glas och bestick: allt 100 %

	återvinningsbart. I slutet av evenemanget sorterades och kasserades avfallet på rätt sätt. Lokala producenter valdes ut för både dryck och mat, och 0-km-produkter köptes nära evenemangsplatsen så att konsumtion av resor också undveks. I slutet av evenemanget fördelades överbliven mat och dryck mellan deltagarna lika efter smaken hos de barn som deltog. Avfallet slängdes ordentligt i lämpliga papperskorgar.
Mål för evenemanget:	Mat har alltid varit i Italien och särskilt i söder en utmärkt form av delning och gemytlighet, det är ännu mer så om vi talar olika språk och kulturer. Mat är något som alltid har förenat. Valet av denna aktivitet gjordes i samarbete med SAI i Bovino och deras samarbetspartners. Man tänkte sig ett italienskt mellanmål som kunde välkomna de utländska barn som deltog i evenemanget till ett möte. Inledningsvis övervägdes tanken på att presentera typiska rätter från varje land, men detta innebar en svårighet för deltagarna, som inte kunde hitta ingredienserna och inte hade några medel och verktyg för att tillaga de typiska rätterna. Man trodde därför att associera denna händelse med språkutbyte. Det "tillverkade i Italien mellanmål" följdes sedan av en diskussion bland barnen, som berättade om deras favoriträtter från deras kulturer.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Det digitala upplägget som användes var främst telefon, samtal, mejl för bokning av buffé, kontakt med andra deltagande organisationer och så vidare. Sociala medier användes för att marknadsföra evenemanget Food Sharing.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	10 deltagare. 4 lokala deltagare.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	Ett ganska stort rum, med bord och stolar eller bänkar. Allt du behöver till buffén: drycker, juicer, vatten etc., mat, beroende på dina önskemål, i vårt fall pizza, salta och söta mandelkakor, typiska lokala. Servetter, duk, fat och gafflar, glas.
Händelsebeskrivning:	Så fort deltagarna kom presenterade de sig och lärde känna varandra genom en isbrytande aktivitet som organiserades av organisationerna. Meridaunia presenterade projektet och matdelningsaktiviteten i synnerhet, vilka mål och mål som är planerade. Efteråt presenterades

	<p>bufféns produkter, pizzan och kakorna tillverkades av ett gammalt bageri i byn Monti Dauni, och de vanligaste och mest utbredda italienska gastronomiska traditionerna berättades. Buffén öppnades för barnen som åt och diskuterade sina kulinariska traditioner, sina vanor, på grund av olika kulturella och religiösa aspekter. Efteråt anordnades en interaktiv aktivitet så att de olika deltagarna lärde känna varandra genom maten, deras smaker, vanor och upplevelser.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Metoden för utvärdering av händelsen i denna aktivitet var muntlig. Utvärderingen gjordes i form av en serie frågor som personalen förmedlade muntligt till deltagarna. Frågorna fokuserade främst på deltagarnas intryck och sinnestillstånd. Frågorna ställde om de var bekväma på evenemangsplatsen, med de människor de kände och med dem de inte kände. Deltagarna tillfrågades om de skulle vilja upprepa Food Sharing-evenemanget och modifiera det på något sätt, erbjuda andra rätter eller andra aktiviteter av samma slag, och om de hade några förslag att komma med till arrangörerna.</p> <p>Resultaten av utvärderingen var mycket olika. De flesta av de utländska deltagarna var mycket trevande. Det visade sig att formen på den italienska "buffén" eller "lätt lunch" inte gjorde de utländska barnen bekväma, så det skulle vara lite att revideras. Personalen i de andra organisationerna var av denna anledning avgörande, eftersom de redan kände pojkarna och kunde involvera dem i verksamheten. Berättelserna om kulinariska traditioner, om typiska produkter från Monti Dauni, var mycket uppskattade. Evenemanget hade i allmänhet positiv feedback, deltagarna föreslog själva andra initiativ av denna typ, dock involverade olika städer, med andra kulinariska traditioner och typiska produkter.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Var mycket uppmärksam på barns intoleranser och matvanor, som också varierar beroende på kultur och religion (undvik t.ex. fläsk). Så håll koll på produkterna, att de är lokala och har en stark tradition. 2) Välj en mysig plats, stor nog att rymma alla och där barnen kan röra sig och känna sig bekväma. Utifrån platsen planera de planerade aktiviteterna väl.

	<p>3) uppmärksamma små organisatoriska detaljer, som soptunnor för återvinning, ett närliggande badrum som kan behövas och ett litet kök, med diskho och spis för att värma mat.</p> <p>4) Uppmärksamhet på matmängder och avfall. I slutet av evenemanget, omfördela matrester bland deltagarna. (Tillhandahåll även papper, återvinningsbart material för att transportera mat "doggy bags."</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 3 på temat språkutbyten</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Två andra organisationer i området, som arbetar med migrantmottagande och inkludering, var också involverade i främjandet: SAI av Bovino, SAI av Cerignola och frivilligföreningen San Giuseppe. Förutom intern kommunikation och marknadsföring publicerades en affisch med programmet för multikulturella evenemang för YIPPEE-projektet, som Meridaunia kallade "Sport, Food and Music Across Borders". Inlägg skedde på sociala medier, Facebook, Instagram och i berättelser under aktivitetens gång.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Bovino valdes, återigen en central stad som kan nås, utan alltför stora svårigheter, för alla ungdomar. Samåkning av bilar främjades. Dessutom hölls detta evenemang, efter matdelningsevenemanget, eftersom det var tänkt att förena alla deltagare och kombinera teman mat och språk,</p>

	<p>genom att erbjuda utbytesaktiviteter med titeln "Vilken är din favoriträtt?" "Hur säger du det på ditt språk?" Genom att hålla de två evenemangen samma dag blev det en besparing, i transporter, resor och konsumtion i allmänhet. Det fanns också kontinuitet, i teman, kunskap och mångkulturell satsning. Det fanns ingen konsumtion av plast, allt avfallet sorterades.</p>
Mål för evenemanget:	<p>De unga deltagarna som är involverade, genom medverkan av de andra två organisationerna, är främst migranter och flyktingar som nyligen har anlänt till Italien. Meri Duniya tänkte följaktligen på aktiviteter som skulle förbättra deras kultur, men på ett positivt sätt, inte på ett negativt sätt, eller relaterade till ett upplevt trauma. Mat och språk valdes följaktligen ut som nyckelelement, som skulle påminna deltagarna om deras ursprung med sina berättelser, och som kunde ge deltagarna möjlighet att dela sin kultur och värdlandets, alltså Italiens, kultur. Språkutbyte valdes därför som en manifestation av ursprungsländernas kultur, följaktligen berikning och kunskap för deltagarna.</p>
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	<p>Det digitala tillvägagångssättet som användes var främst telefon, samtal och e-post för bokning av lokalen där evenemanget hölls. App och sociala medier för att kontakta andra deltagande organisationer. Sociala medier användes också för att främja språkutbytet. Bland fördelarna med digitala medier är definitivt att beakta det faktum att de är allmänt användbara, eftersom de är gratis och tillgängliga för alla, särskilt den yngre generationen, målgruppen för aktiviteterna och projektet. Bland fördelarna är att beakta hållbarhet, de tillåter kommunikation utan fysisk förskjutning.</p>
Antal deltagare och lokalbefolkning:	<p>10 deltagare. 4 lokala deltagare.</p>
Varaktighet:	<p>2 timmar.</p>
Material behövs:	<p>Deltagarnas smartphones behövdes för denna aktivitet, användbara för snabbheten och omedelbarheten hos onlineöversättare, google maps och google bilder för att se foton av typiska rätter.</p>

Händelsebeskrivning:	<p>Språkutbytesevenemanget hölls omedelbart efter matdelningsaktiviteten, detta var mycket positivt då deltagarna redan hade lärt känna varandra och kommit till rätta med varandra. Började med berättelserna om traditioner från den tidigare aktiviteten, varje deltagare började med de italienska. , berättade vad deras favoriträtt är, hur det sägs på deras språk och varför. Språkutbytesaktiviteterna var ganska fria, det var intressant att hitta skillnader inte bara mellan ett land och ett annat utan även inom samma land. Till exempel är många rätter i Italien namngivna på olika sätt beroende på land eller stad. Många rätter är namngivna på dialekt och har mycket urgamla anor som överlämnats av farmödrar och farmödrar. Aktiviteterna var inriktade på lärande och utbyte. Den andra fasen av aktiviteterna innebar "verifiering". Barnen fick förklara namnen på rätter från andra länder och inte från deras hemland, historierna och traditionerna bakom rätterna.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	<p>Metoden för att utvärdera verksamheten gavs till alla anställda, både från Merida Unia och de två andra organisationerna. Deltagarnas grad av delaktighet och intresse, intresse och uppskattning av ämnet samt beredskap att lära utvärderades. Få frågor ställdes muntligt och intryck och svar samlades in från personalen som träffades efteråt.</p> <p>Utvärderingsresultaten är komplexa. Temat och aktiviteterna utvärderades positivt, det som var mer komplext för deltagarna var att uttrycka sig på italienska. I själva verket var aktiviteten endast möjlig på grund av närvaron av facilitatorerna. Det språkliga intresset var generellt sett lägre än det gastronomiska, matintresset. Vissa pojkar var intresserade och stimulerade av att lära sig nya ord och andra språk. Andra pojkar tyckte att aktiviteten inte var så intressant, många föredrog att lyssna, snarare än att prata om sin kultur eller sina rätter etc.</p> <p>Bland förslagen föreslog pojkarna att dessa aktiviteter är mycket intressanta för dem som redan har en ganska stark italiensk språkbas.</p> <p>Aktiviteten bör därför, även om den är intressant, göras med migranter och utlänningar som har bott i Italien längre och har en högre språknivå.</p>
Lista minst 3 rekommendationer baserat på	<p>1) Låt deltagarna förbereda en berättelse, ett recept eller historien bakom en maträtt innan aktiviteterna börjar.</p>

de utmaningar du har ställts inför:

2) Gör en mer djupgående studie av de deltagande länderna innan du studerar språkutbytesaktiviteterna.

3) Sörj också för skriftliga aktiviteter, så att det insamlade materialet kan förvaras för framtida signaler eller intressen, inklusive för att organisera efterföljande evenemang eller evenemang, liknande aktiviteter men med olika grupper av utlänningar.

Bild på evenemanget:




Workshop 4 på ämnet Storytelling

Marknadsföring av evenemanget:

Evenemanget marknadsfördes både inom organisationen och externt, men framför allt genom sociala medier. En organisation som specialiserat sig på området migrantmottagande och inkludering var involverad: SAI från Bovino, som Meri Duniya hade hållit berättarworkshopen med tidigare. Förutom intern kommunikation och marknadsföring publicerades en affisch med programmet för multikulturella evenemang för YIPPEE-projektet, som Meridaunia kallade "Sport, Food and Music Across Borders". Inlägg skedde på sociala medier, Facebook, Instagram och i berättelser under aktivitetens gång. Efter evenemanget publicerades en artikel i Gal Meridaunias nyhetsbrev.

Hållbarhet:	Hållbarhet har varit en av nyckelprinciperna för alla mångkulturella evenemang "Sport, Food and Music Across Borders." SAI-lokalen i Bovino valdes ut för berättarworkshopen. På så sätt reste de flesta deltagare inte, vilket minskade onödigt slöseri. Det fanns ingen konsumtion av plast; pappersarken som användes för verkstaden återvanns.
Mål för evenemanget:	<p>Berättarmetoden, som redan godkändes och användes i det tidigare resultatet av YIPPEE-projektet, valdes som en användbar aktivitet för integration och för att övervinna olika svårigheter som migranter möter i ett främmande land.</p> <p>I det här fallet tjänade berättaraktiviteter deltagarna att lära känna varandra och hitta gemensamma drag i deras tidigare erfarenheter och framtida ambitioner. Berättelser och berättande har legat till grund för de aktiviteter som valts vid alla mångkulturella evenemang, just för att berättande och berättande är grundläggande förutsättningar i ungdomsutvecklingens väg och i ännu högre grad för utländska ungdomar som ofta upplevt trauman.. De behöver lyssna och dela för att börja om i ett värdland. Därför valdes berättandet bland de mångkulturella evenemangen.</p>
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	<p>Det digitala tillvägagångssättet som användes var i första hand telefon, för arrangemang av evenemang och deltagarengagemang. App och sociala medier för att kontakta andra deltagande organisationer. Sociala medier användes också för att främja berättaraktiviteter.</p> <p>Digitala medier i detta fall användes endast i fasen före evenemanget. Så för planering, organisation och kommunikation av evenemanget. Fördelarna med användare av digitala och särskilt sociala medier är spridningshastigheten och verktygens fria natur.</p> <p>Under aktiviteterna ansågs det dock väsentligt att genomföra dem i närvaro.</p>
Antal deltagare och lokalbefolkning:	<p>10 deltagare.</p> <p>5 lokala deltagare.</p>
Varaktighet:	3 timmar.

Material behövs:	Pappersark och pennor.
Händelsebeskri vning:	<p>Den första fasen av workshopen var att introducera och lära känna deltagarna, genom isbrytande aktiviteter. Många av deltagarna hade redan deltagit i den tidigare Storytelling-workshopen och det var faktiskt intressant att arbeta i kontinuitet med de tidigare berättelserna.</p> <p>Aktiviteter som genomfördes var inriktade på att analysera sina känslor i olika skeden av det förflutna. Deltagarna fick dela med sig av sina intryck om sitt gamla liv och sin familj, att stanna kvar i sitt hemland och sitt liv här i Italien, sina nuvarande relationer och sina nya vanor.</p> <p>I slutet av workshopen analyserades känslor och varje deltagare reflekterade över vilka känslor som var en stimulans för att möta framtida utmaningar och vilka som borde överges och lämnas till det förflutna.</p>
Utvärderingsme tod och resultat:	<p>Den utvärderingsmetod som valdes var i muntlig form, men den ägde rum några dagar efter evenemanget, för att ge deltagarna tid att reflektera och metabolisera de känslor de berättat. Faktum är att på tal om berättelser om känslor, i det här fallet övervägdes en utvärdering under de följande dagarna, med tanke på det känsliga ämnet. Utvärderingen bestod av återkoppling med avseende på hur deltagarna kände sig under aktiviteternas gång, om de skulle vilja göra det i framtiden och vilka förslag de gav till arrangörerna.</p> <p>Utvärderingsresultaten är olika, vissa mycket positiva andra, mer negativa. Nästan alla skulle göra en liknande workshop igen, men liknande aktiviteter rekommenderas när migranter och utlänningar har varit i värdlandet i minst ett år. De har ofta upplevt svåra trauman och det är svårt för dem att prata och öppna sig för andra direkt. Även språkaspekten bör beaktas. Att börja prata värdlandets språk, italienska i det här fallet, tar tid. Bland utvärderingarna är det uppenbart att det som migranterna uppskattade mest är deras intresse för jobb möjligheter och deras framtid.</p>
Lista minst 3 rekommendatio ner baserat på de utmaningar	1) Överstig inte 10 deltagare, när det är för många blir det förvirring och det är svårare att hantera aktiviteter, lyssna på alla och ge plats åt alla. Det rekommenderas att barn som inte känner varandra deltar.

<p>du har ställts inför:</p>	<p>2) Det rekommenderas att ha någon språkförmedlare eller samarbetspartner, som redan känner migranterna, som deltar i workshopen. En referensfigur kommunicerar förtroende och får barn att känna sig fria att prata.</p> <p>3) Schemalägg aktiviteterna, men håll dig inte för strikt till programmet. Till en början var deltagarna väldigt blyga, så det var bra att ha en disposition att följa, men senare var det också intressant att lämna en ledig stund där de kunde uttrycka allt de känner.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 5 på temat Dancing Activity</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Evenemanget marknadsfördes både inom organisationen och externt, men framför allt genom sociala medier. Inlägg skedde på sociala medier, Facebook, Instagram och i berättelser under aktivitetens gång. Efter evenemanget publicerades en artikel i Gal Meridaunias nyhetsbrev.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Hållbarhet var en av nyckelprinciperna för alla mångkulturella evenemang "Sport, Food and Music Across Borders." SAI-lokalen i Bovino valdes till kulturmusikevenemanget, som hölls samma dag som musikevenemanget. På så sätt reste inte de flesta deltagare, vilket minskade onödigt slöseri. Eftersom dans och musik är två relaterade aktiviteter var det planerat att äga rum samma dag. Detta var också mer</p>

	ekologiskt hållbart. Resorna minskade och det var Meridaunias personal som reste till SAI, så de flesta deltagare reste inte.
Mål för evenemanget:	<p>Musik, såväl som dans, har valts ut som praktiska interaktiva aktiviteter, nära besläktade med ett folks eller nations kultur. Musik och dans är universella kommunikationsformer, som inte behöver översättare och tolkar, utan är omedelbara former av språk. Med den här typen av verksamhet fanns också en önskan att återuppväcka utlänningars känsla av att tillhöra sin ursprungskultur, som de ofta kastar åt sidan för att de förknippar det med mycket negativa upplevelser.</p> <p>Denna kulturella omvärdering för personalen är avgörande för att unga utlänningar ska få ett nytt liv här i Italien.</p>
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	<p>Det digitala tillvägagångssättet som användes var i första hand telefon, för arrangemang av evenemang och deltagarengagemang. App och sociala medier för att kontakta andra deltagande organisationer. Sociala medier användes också för att främja musik- och dansaktiviteterna.</p> <p>Digitala medier i detta fall användes endast i fasen före evenemanget. Så för planering, organisation och kommunikation av evenemanget. Fördelarna med användare av digitala och särskilt sociala medier är spridningshastigheten och verktygens fria natur.</p> <p>Under aktiviteterna ansågs det dock väsentligt att genomföra dem i närvaro.</p>
Antal deltagare och lokalbefolkning:	15. 5.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	En högtalare för musik med en USB-kabel att ansluta till telefonen. Det är också viktigt med ett stort, rymligt och ljust rum för rörelse.
Händelsebeskrivning:	Det dansinriktade arrangemanget hölls samma dag som musikevenemanget. De utvalda pojkarna och flickorna bestämde sig för att introducera unga människor från andra länder till de typiska och mest populära danserna i deras kultur. För att övervinna den initiala blyghet började en grupp italienska tjejer med danser som är typiska för

	<p>byfestivaler, följt av alla andra grupper. Aktiviteterna genomfördes i grupper; danserna involverade inte ensamma människor. Den andra fasen av aktiviteterna bestod av lärande. Den dans som alla tyckte bäst om lärdes ut. I slutskedet blev det utvärderingar av både aktiviteter och avsked.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Den utvärderingsmetod som valdes var ett muntligt frågeformulär i slutet av evenemanget. Strukturerad i tre delar, den första: hur mådde du under aktiviteterna, var du bekväm och skulle du göra det igen? Den andra var inriktad på inlärningsutvärdering, vad lärde du dig av dessa aktiviteter, och den tredje delen ägnades åt förslag: Vilken aspekt skulle du förbättra, har du några råd att ge till arrangörerna?</p> <p>Utvärderingarna var till stor del positiva, även om man generellt sett gick bort från den yngre generationen mot typiska danser och musik i både dans- och musikevenemang, och snarare en anlag för internationell musik, som blir allt mer populär och känd överallt. Detta är ett tecken som visar en avvikelse från ursprungslandets kultur, särskilt den gamla, traditionella kulturen. De flesta kände sig bekväma och nästan alla skulle rekommendera någon form av förberedelse inför evenemanget. På ett sådant sätt att prestera för andra. Alla skulle gärna upprepa det.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Gör alla deltagare bekväma i det inledande skedet, och förklara väl syftet och innebörden av folkdanser och traditioner, kan det vara användbart att förbereda en liten dans bland medarbetare för att bryta isen. 2) Var noga med att skapa en homogen och balanserad grupp, mellan killar och tjejer, inte för stor men inte för liten heller. Välj deltagare som är motiverade och intresserade av ämnet. Detta kommer att göra det lättare att engagera dem. 3) Du kan kombinera typisk traditionell musik med en typisk dans, sedan kombinera de två evenemangen dans och musik, följt av en inlärningsfas, för att dela viktiga kulturella aspekter, som säger mycket om ett folks personlighet, skapar gemytlighet och gemenskap.

Bild på
evenemanget:



Workshop 6 på temat Musik

Marknadsföring
av
evenemanget:

Evenemanget marknadsfördes och publicerades både inom organisationen och externt. En organisation specialiserad på migrantmottagande och inkludering var involverad i marknadsföringen: SAI of Bovino, med vilken Meridaunia tidigare hade utfört andra aktiviteter. Förutom intern kommunikation och marknadsföring publicerades en affisch med programmet för multikulturella evenemang för YIPPEE-projektet, som Meridaunia gav titeln "Sport, Food and Music Across Borders."

Sustainability:

SAI-lokalen i Bovino valdes till kulturmusikevenemanget, som hölls samma dag som dansevenemanget. På så sätt reste inte de flesta deltagare, vilket minskade onödigt slöseri. Eftersom dans och musik är två relaterade aktiviteter var det planerat att äga rum samma dag. Detta var också mer ekologiskt hållbart. Resorna minskade och det var Meridaunias personal som reste till SAI, så de flesta deltagare reste inte med bil eller buss.

Mål för evenemanget:	Såväl musik som dans valdes som praktiska interaktiva aktiviteter, nära relaterade till ett folks eller nations kultur. Musik och dans är universella kommunikationsformer, som inte behöver översättare och tolkar, utan är omedelbara former av språk. Med den här typen av verksamhet fanns också en önskan att återuppväcka utlänningars känsla av att tillhöra sin ursprungskultur, som de ofta kastar åt sidan för att de förknippar det med mycket negativa upplevelser. Denna kulturella omvärdering för personalen är avgörande för att unga utlänningar ska få ett nytt liv här i Italien.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Det digitala tillvägagångssättet som användes var i första hand telefon, för arrangemang av evenemang och deltagarengagemang. App och sociala medier för att kontakta andra deltagande organisationer. Sociala medier användes också för att främja musik- och dansaktiviteterna. Digitala medier i detta fall användes endast i fasen före evenemanget. Så för planering, organisation och kommunikation av evenemanget. Fördelarna med användare av digitala och särskilt sociala medier är spridningshastigheten och verktygens fria natur. Under aktiviteterna ansågs det dock väsentligt att genomföra dem i närvaro.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	5 deltagare. 1 lokal deltagare.
Varaktighet:	2 timmar.
Material behövs:	En högtalare för musik med en USB-kabel att ansluta till telefonen.
Händelsebeskrivning:	Evenemanget hölls på SAI i Bovino och mycket unga pojkar och flickor, främst utlänningar, deltog. Evenemanget var uppdelat i tre moment, beroende på tre musikgenrer som deltagarna valt, i detta fall pop, traditionell och samtida. Alla spelade sin favoritlåt från var och en av de tre genrerna. Efteråt genomfördes grupparbeten som syftade till att lära känna och jämföra med andra.
Utvärderingsmetod och resultat:	Den utvärderingsmetod som valdes var ett muntligt frågeformulär i slutet av evenemanget. Strukturerad i tre delar, den första: hur kände du dig under aktiviteterna, var du bekväm och skulle du göra det igen? Den

	<p>andra var inriktad på inlärningsutvärdering, vad lärde du dig av dessa aktiviteter, och den tredje delen ägnades åt förslag: vilken aspekt du skulle förbättra, har du några råd att ge till arrangörerna?</p> <p>Utvärderingarna var till stor del positiva, även om man generellt sett gick bort från den yngre generationen mot typiska danser och musik i både dans- och musikevenemang, och snarare en anlag för internationell musik, som blir allt mer populär och känd överallt. Detta är ett tecken som visar en avvikelse från ursprungslandets kultur, särskilt den gamla, traditionella kulturen. De flesta kände sig bekväma och nästan alla skulle rekommendera någon form av förberedelse inför evenemanget. På ett sådant sätt att prestera för andra. Alla skulle gärna upprepa det.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Låt deltagarna förbereda en liten föreställning innan evenemanget, så att det första ögonblicket av blyghet övervinns direkt. 2) Var uppmärksam på tidshantering, så att alla deltagare har tid att få sin låt spelad och delad med andra. Dela den första fasen av aktiviteter lika från den andra fasen, gruppaktiviteterna. 3) Se till att de tekniska medlen fungerar smidigt. Låt den få internet, högtalare och kabel att fungera. Se också till att du befinner dig i en miljö där du inte stör någon och kan höra musik och dansa fritt i flera timmar.

Bild på
evenemanget:



Portugal - Aproximar


Följande sessioner marknadsfördes med en grupp deltagare som träffades tre veckor i rad, två gånger i veckan. Dessutom var både platsen där sessionerna ägde rum och tränaren samma för alla sex evenemangen.

**Workshop 1 på temat Språkutbyte &
dela livserfarenheter**

KA220-YOU-000028909



Marknadsföring av evenemanget:	Detta evenemang marknadsfördes i samarbete med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria, som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av att främja kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation. Under sessionen bjöds deltagarna in att delta och att aktivt delta i gruppdiskussioner.
Hållbarhet:	Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga resurserna, till exempel vatten och energi. En annan viktig strategi var att återvinna allt material, mest pappersark, som användes under sessionen.
Mål för evenemanget:	I denna session var ämnena personlig och kulturell bakgrund och deltagarna presenterade sig själva genom aktiviteter. Vi föreslog detta ämne eftersom det är viktigt för deltagarna att känna sig välkomna och inkluderade av gruppen. Det var också en chans för dem att prata om sina egna länder, favoritmat och traditioner för andra.
Digitala metoder om tillämpligt:	För den här sessionen använde vi inte digitala verktyg
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 8 2
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Pappersark/Markörer/Brev från alfabetet skrivna i en kartong
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria, den 16 maj 2023, i Start-up Leirias lokaler. Syftet med detta 1 timmes evenemang var att låta de 8 deltagarna presentera sig själva för gruppen. För att uppnå detta valde var och en av dem 4 bokstäver från alfabetet (skrivna i en kartong och skurna i små cirklar) och presenterade sina personliga egenskaper, sin favoritmat, ett viktigt värde för dem och en egenskap om deras länder. Svarens initialer var tänkta att matcha bokstäverna som tidigare valts. Sedan skrev de också dessa svar på sina egna språk och visade för andra deltagare att det skapade fler frågor om dem. Det här samtalet var viktigt för att skapa en vänlig och säker miljö, för att främja kulturellt utbyte och för att främja kompetenser, såsom flerspråkighet.

Utvärderingsmetod och resultat:	<p>Vi utvärderade evenemanget genom människors deltagande under aktiviteten. Vårt team ställde också öppna frågor under hela evenemanget för att förstå deras känslor och perspektiv.</p> <p>Alla deltagare engagerade sig i aktiviteten och i diskussionerna om sina personliga egenskaper och landinformation. Återkopplingen var mycket positiv och de var väldigt glada över ännu en session.</p>
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Se till att alla håller med om språket som valts för sessionerna och håll dig till det. 2) Skapa en bekväm miljö för alla deltagare, oavsett deras språkkunskaper och för att få med gruppen i denna viktiga process. 3) Ta hänsyn till tidshantering, särskilt om gruppen är delaktig och aktiviteter kan ta längre tid än du förväntar dig.
Bild på evenemanget:	

Workshop 2 på temat Språkutbyte & Dela livserfarenheter

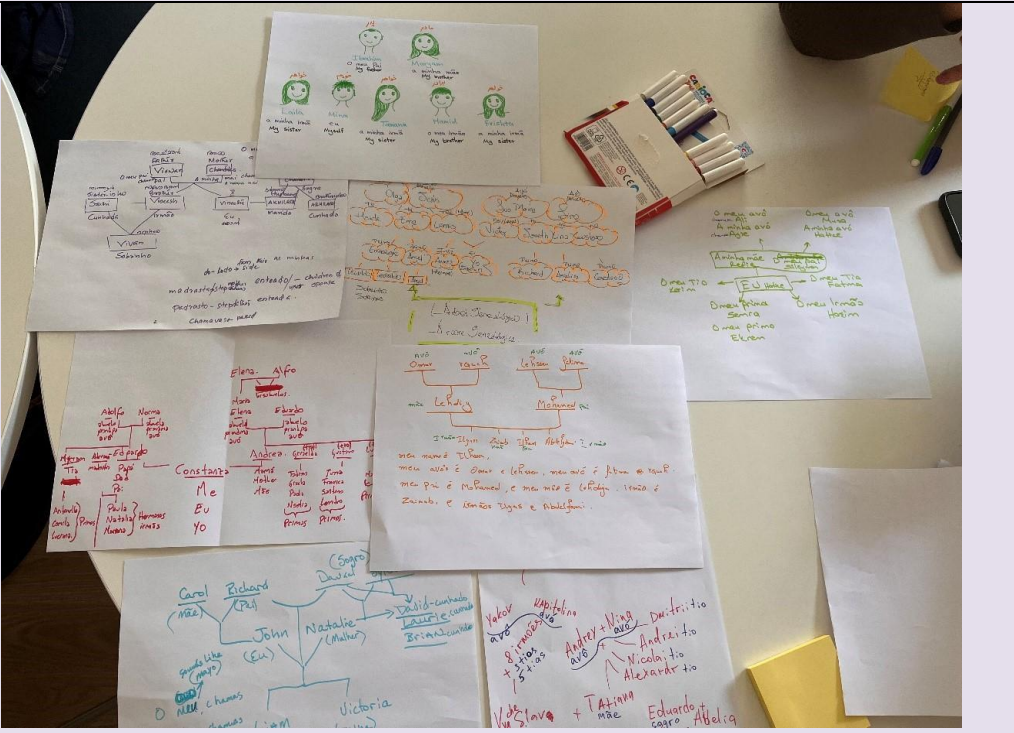
Marknadsföring av evenemanget:	<p>Detta evenemang marknadsfördes i samarbete med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria, som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av att främja kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation.</p>
---------------------------------------	--

Hållbarhet:	Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga resurserna, till exempel vatten och energi. En annan viktig strategi var att återvinna allt material, mest pappersark, som användes under sessionen.
Mål för evenemanget:	I denna session var ämnena personlig och kulturell bakgrund och deltagarna presenterade sig själva genom aktiviteter. Vi föreslog detta ämne eftersom det är viktigt för deltagarna att känna sig välkomna och inkluderade av gruppen. Det var också en chans för dem att prata om sina egna länder, favoritmat och traditioner för andra.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	För den här sessionen använde vi inte digitala verktyg
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 8 2
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Pappersark/Markörer
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria, den 18 maj 2023, i Start-up Leirias lokaler. Syftet med detta 1 timmes evenemang var att skapa ett roligt och dynamiskt utrymme för deltagarna att prata lite om sina familjer och lära känna andra deltagares familjer. Under sessionen ritade var och en av dem sitt släkträd, inklusive en beskrivning av dess medlemmar, med hjälp av markörer och pappersark. I slutet av ritningsfasen delade deltagarna resultatet med hela gruppen och presenterade sina anhöriga. De skrev också denna information på sina egna språk. Evenemanget var mycket muntert och deltagarna var alla motiverade att lära sig mer om varandra.
Evaluation method and results:	Vi utvärderade evenemanget genom människors deltagande under ritningsaktiviteten. Vårt team ställde också öppna frågor under hela evenemanget för att förstå deras känslor och perspektiv. Alla deltagare engagerade sig i ritningsaktiviteten och vi fick 8 släkträdsteckningar i slutet av sessionen. Det var mycket delaktighet genom informella samtal.
Lista minst 3 rekommendationer	1) Ta hänsyn till tidshantering, särskilt om gruppen är delaktig och aktiviteterna kan ta längre tid än du förväntar dig.

ner baserat på de utmaningar du har ställts inför:

- 2) Överväg att främja mer allmänna aktiviteter under de första sessionerna, eftersom det kan ta lite tid för deltagarna att lita på varandra och känna sig mer bekväma i gruppen.
- 3) Ta hänsyn till de kulturella skillnader som kan dyka upp under aktiviteter. Till exempel kan människor från olika länder förstå begreppet "familj" på olika sätt.

Bild på evenemanget:



Workshop 3 på temat Livserfarenhetsdelning

Marknadsföring av evenemanget:

Detta evenemang marknadsfördes i artikulation med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av främjande av kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation. Under evenemanget fick deltagarna möjligheten till ett öppet utrymme för att dela idéer och ställa frågor till tränaren. Efter evenemanget skapades det av tränaren, en Whatsapp-grupp med alla deltagare för att utöka möjligheten till multikulturell interaktion utöver sessionens varaktighet.

Hållbarhet:

Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga

	resurserna, till exempel vatten och energi. En annan viktig strategi var att återvinna allt material, mest pappersark, som användes under sessionen.
Mål för evenemanget:	I den här sessionen var målet att göra det möjligt för deltagarna att dela erfarenheter och presentera några ord som talas i deras hemland för de andra. I denna mening föreslog vi ett ämne som skapade en rolig och informell atmosfär som främjade multikulturella interaktioner och inläring av ny information.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	För den här sessionen använde vi inte digitala verktyg
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 6 1
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Pappersark/Markörer/ Vit tavla
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria, den 23 maj 2023, i Start-up Leirias lokaler. Syftet med detta 1 timmes evenemang var att föreslå en rolig aktivitet där deltagarna fick välja tre föremål relaterade till sin egen kultur som de skulle ta med till en öde ö. Sedan delade deltagarna svaren med tränaren, som skrev dem på den vita tavlan på portugisiska och klassificerade varje ord efter dess kön. Detta evenemang var ett utmärkt tillfälle för deltagarna att lära sig mer om varandras kultur och att lära sig några nya portugisiska ord också.
Utvärderingsmetod och resultat:	Vi utvärderade evenemanget genom människors deltagande under aktiviteten på öde öar. Vårt team ställde också öppna frågor under hela evenemanget för att förstå deras perspektiv och åsikter om orden. Det var ett stort deltagande under ödeö-aktiviteten och några roliga svar kom upp. Vissa deltagare valde dock att använda ord relaterade till överlevnad snarare än ord relaterade till deras kultur.
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar	1) Se till att deltagarna till fullo förstår syftet och instruktionerna för aktiviteterna. 2) Anpassa aktiviteter så att deltagarna får möjlighet att prata om sina länder.

<p>du har ställts inför:</p>	<p>3) Var lyhörd för mångkulturell mångfald eftersom vissa människor kan välja att ta vissa föremål medan andra inte kan förstå syftet.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

<p>Workshop 4 på temat Kulturella aspekter</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Detta evenemang marknadsfördes i artikulation med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria, som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av främjande av kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation. Vid den här tiden hade deltagarna en Whatsapp-grupp där de kunde interagera med varandra. Under evenemanget fick deltagarna möjligheten till ett öppet utrymme för att dela idéer och ställa frågor till tränaren.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga resurserna, till exempel vatten och energi. En annan viktig strategi var att använda ett digitalt verktyg som gjorde att vi kunde producera mindre avfall.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>I den här sessionen testade deltagarna sina kunskaper om den portugisiska kulturen, mer specifikt om staden där de bor (Leiria), kända monument i landet (t.ex. Padrão dos Descobrimentos) och människor (Cristiano Ronaldo) och traditionella rätter (som pastel de nata). Syftet</p>

	med detta evenemang var att stärka känslan av tillhörighet hos var och en av dem i förhållande till Portugal och dess traditioner.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	För den här sessionen använde vi en digital plattform som heter Kahoot för att tillämpa ett online-quiz om några portugisiska kulturella aspekter och för att testa deras grundläggande kunskaper om det portugisiska språket. Detta skapade en dynamisk aktivitet som omfattade hela gruppen.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 5 1
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Whiteboard och projektor/smartphones
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria den 25 maj 2023 i Start-up Leirias lokaler och varade i cirka 1 timme. I det här evenemanget skapade teamet ett interaktivt frågesport online på den digitala plattformen Kahoot och definierade 10 flervalsfrågor/sant eller falskt frågor relaterade till portugisisk kultur för att deltagarna skulle svara korrekt. Frågesporten innehöll frågor om staden Leiria, den portugisiska fotbollsspelaren Cristiano Ronaldo, det berömda monumentet Padrão dos Descobrimentos med mera. Aktiviteten var interaktiv och rolig och deltagarna kunde visa den redan existerande kunskapen om dessa teman och fick lära sig ännu mer fakta.
Utvärderingsmetod och resultat:	We evaluated the event through people's engagement during the activity. Another method was to check the answers they provided in the quiz. The whole group strongly engaged in this online activity. Participants also interacted a lot with the trainer during the quiz, mostly to ask questions. Some participants presented really good results in the quiz, even though we noticed a couple of writing errors in the questions during the activity.
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:	1) Det är viktigt att se till att alla har tillgång till en enhet med internet för att se till att alla kan komma åt aktiviteten. 2) För onlineaktiviteter som ett frågesport måste vi ge tillräckligt med tid för deltagarna att svara korrekt, eftersom vissa av dem kan ha vissa begränsningar för att förstå frågorna. 2) Eftersom dessa kultursessioner har en tidsbegränsning, kanske det inte är en bra idé att ta med en stor mängd olika teman på en gång.

<p>Bild på evenemanget:</p>	
------------------------------------	--

<p>Workshop 5 på temat Kulturutbyte: Mat och dryck</p>	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Detta evenemang marknadsfördes i artikulation med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av främjande av kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation. Vid den här tiden hade deltagarna en Whatsapp-grupp där de kunde interagera med varandra. Under evenemanget fick deltagarna möjligheten till ett öppet utrymme för att dela idéer och ställa frågor till tränaren.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga resurserna, till exempel vatten och energi. En annan viktig strategi var att använda ett digitalt verktyg som gjorde att vi kunde producera mindre avfall.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>I denna session engagerade deltagarna en dynamisk digital aktivitet som syftade till att testa sina kunskaper om ordförråd, på portugisiska, relaterat till mat och dryck. Detta skapade en rolig och avslappnad miljö i den meningen att de kunde interagera med andra deltagare samtidigt som de frågade deras svar på det föreslagna frågesporten.</p>
<p>Digitala förhållningssätt om tillämpligt:</p>	<p>För den här sessionen använde vi en digital plattform som heter Kahoot för att tillämpa ett online-quiz om mat och dryck och villkoren för var och en av varorna på portugisiska. Frågesporten innehöll "Sant eller falskt"-frågor. Sessionen var en chans för deltagarna att visa sina portugisiska</p>

	språkkunskaper och att delta i roliga diskussioner med andra deltagare om frågorna och svaren.
Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 5 1
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Dator och projektor/smartphones
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria den 30 maj 2023 i Start-up Leirias lokaler och varade i cirka 1 timme. I det här evenemanget skapade teamet ett interaktivt frågesport online på den digitala plattformen Kahoot och definierade 6 "sant eller falskt" frågor med ord på portugisiska för deltagarna att svara korrekt. Frågesporten innehöll frågor om välkänd mat, som ost och mjölk, men också en fråga om en traditionell portugisisk sötsak (pastel de nata). Aktiviteten var interaktiv och rolig och deltagarna kunde visa de redan befintliga kunskaperna om portugisiska språket och kunde delta i gruppinteraktion.
Utvärderingsmetod och resultat:	Vi utvärderade evenemanget genom människors engagemang under aktiviteten. En annan metod var att kontrollera svaren de gav i frågesporten. Hela gruppen engagerade sig starkt i detta online-quiz. Deltagarna visade stor kunskap om orden på portugisiska under aktiviteten och minst tre deltagare i gruppen fick 6/6 poäng.
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:	1) Det är viktigt att se till att alla har tillgång till en enhet med internet för att se till att alla kan komma åt aktiviteten. 2) När du föreslår onlineaktiviteter, ge deltagarna tillräckligt med tid att välja svaren under aktiviteterna. 3) Se till att alla förstår aktiviteten.


Bild på
evenemanget:



Workshop 6 om matdelning

<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Detta evenemang marknadsfördes i artikulation med en organisation, kallad SPEAK, belägen i Leiria som arbetar med migranter och har mycket erfarenhet av främjande av kulturellt utbyte och interkulturell kommunikation. Vid den här tiden hade deltagarna en Whatsapp-grupp där de kunde interagera med varandra. Ett par dagar före denna session, i slutet av session 5, bad tränaren deltagarna att ta med traditionell mat och dryck från sina länder till sessionen 6. Under evenemanget fick deltagarna möjligheten till ett öppet utrymme för att dela idéer och ställa frågor till tränaren.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Hållbarhet är ett kärnvärde för Aproximar och det beaktas i alla projekt. Till detta evenemang använde vi eftertänksamt och ansvarsfullt de tillgängliga resurserna, till exempel vatten och energi. Andra viktiga strategier var att främja användningen av icke-engångsmaterial, undvika att använda material gjorda av plast, och även i dessa fall att återanvända dessa föremål/förvara och kassera föremålen på respektive återvinningssoptunna.</p>
<p>Mål för evenemanget:</p>	<p>I denna session bjöds deltagarna in att ta med traditionella rätter från sitt ursprungsland. Huvudsyftet med detta evenemang var att främja mångkulturellt utbyte, genom att låta deltagarna dela information om sina egna traditioner och veta mer om andra människors traditioner, på ett roligt och avslappnat sätt.</p>
<p>Digitala förhållningssätt om tillämpligt:</p>	<p>För den här sessionen använde vi inte digitala verktyg.</p>

Antal deltagare och lokalbefolkning:	Total: 7 1
Varaktighet:	1 timme
Material behövs:	Köksmaterial (tallrikar, skedar, gafflar, knivar, servetter och glas)
Händelsebeskrivning:	Evenemanget ägde rum i Leiria, den 1 juni 2023, i Start-up Leirias lokaler och varade i cirka 1 timme. Som förberedelse för detta evenemang (i session 5) bad tränaren gruppen att laga mat och/eller köpa mat och dryck från sina länder. Syftet med denna aktivitet var att skapa en möjlighet för deltagarna att dela information med andra om sina traditioner och för människor att prova ny mat. Men på grund av felaktig kommunikation mellan tränaren och deltagarna var det bara två deltagare, från Indien och Ryssland, och tränaren själv som arrangerade traditionella rätter från sina kulturer och presenterade dem för gruppen. Detta representerade en stark begränsning/utmaning för en lyckad session, även om rätterna de tog med var mycket uppskattade av gruppen. Under detta ögonblick kunde deltagarna diskutera traditionella rätter från sina länder, men också om andra ämnen som olika matvanor i varje land, vad de äter till frukost i varje land, rätterna de äter under festligheter och de traditionella måltiderna de har i evenemang som familjesammankomster och populära festivaler.
Utvärderingsmetod och resultat:	Vi utvärderade evenemanget genom människors engagemang under matdelningsaktiviteten. Deltagarna var mycket glada över att prova ny mat och dryck. Under aktiviteten engagerade de sig också i samtal med olika människor, vilket möjliggjorde utbyte av erfarenheter och främjade kulturellt lärande.
Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställt inför:	1) Se till att deltagarna helt förstår instruktionerna om de föreslagna aktiviteterna. Till exempel, i den här sessionen, på grund av felkommunikation mellan vårt team och deltagarna, mötte vi en begränsning när det gäller matdelningsaktiviteten. 2) Det är en bra idé att be om feedback från deltagarna i slutet av varje session för att sammanfatta resultaten av aktiviteten, för att förstå upplevelsen de just hade. 3) Ge alla förutsättningar och resurser för matdelningen.

<p>Bild på evenemanget:</p>	

Turkiet - GEHIM-DER

Workshop 1 på temat Språkutbyte	
<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Innan evenemanget använde vi en mängd olika marknadsföringsstrategier, inklusive inlägg på sociala medier, vårt nätverk och mun till mun. Under eventet uppmuntrade vi deltagarna att dela foton och tankar på sociala medier med hjälp av vår event-hashtag. Vi bjöd också in de personer som tidigare deltagit i våra workshops.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Eftersom vi inte använde några påtagliga saker, som papper, kunde vi minska vårt avfall och använda gröna resurser. Vi levererade också vattenpåfyllningsstationer och uppmuntrade deltagarna att ta med sina egna vattenflaskor. Dessa initiativ hjälpte oss att minska skräp och främja miljömedvetenhet.</p>

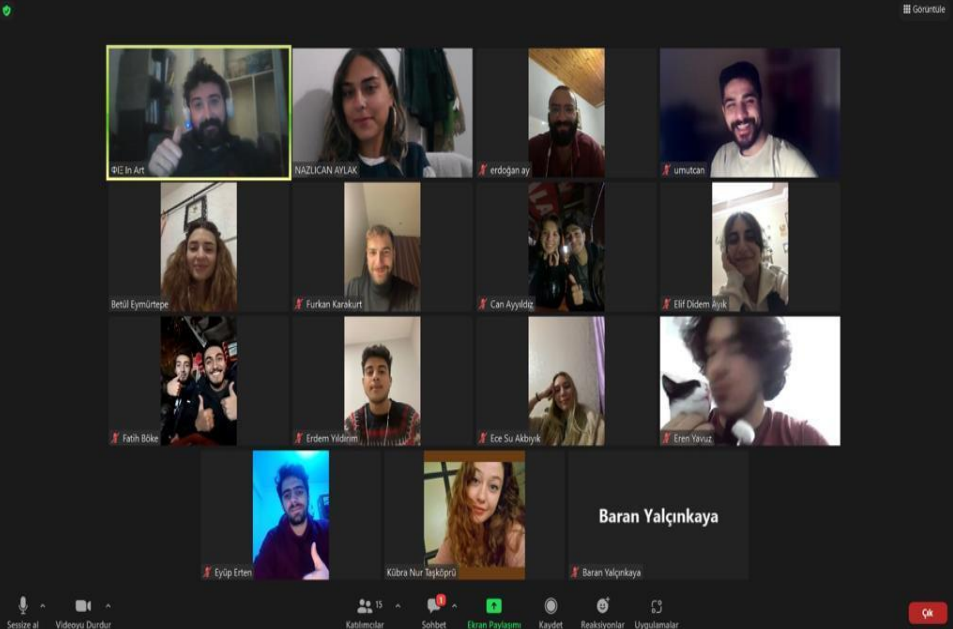
Mål för evenemanget:	Vi bestämde oss för att fokusera på ämnet språkutbyte för ungdomar med flykting- eller invandrabakgrund eftersom vi uppskattar främjandet av kulturell medvetenhet och språkinläring och för att vi tror att språkutbytsevenemang är i linje med målen för Yippee-projektet. Språkproblem kan vara ett stort hinder för flyktingar och migranter att anpassa sig till ett nytt hemland, enligt många studier och sunt förnuft. Vi avser att minska denna klyfta och främja kulturell integration genom att erbjuda en trevlig och säker miljö för språkutbyte.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi använde ett onlineverktyg för att samla in OSA och kontakta deltagare innan evenemanget. För att publicera evenemanget och öka deltagandet använde vi även sociala medier. Vi kunde öka tillgängligheten och engagemanget bland gäster tack vare dessa digitala tekniker.
Antal deltagare:	6.
Varaktighet:	Workshopen varade i 2 timmar.
Material behövs:	Vi behövde bara en whiteboard.
Händelsebeskrivning:	<p>GEHİM-DER och Yippee introducerades snart i början av workshopen. Deltagarna gjorde sedan presentationer av sig själva och deltog i en isbrytare för att hjälpa dem att känna sig mer bekväma och kopplade till varandra.</p> <p>Ordet gissningslek, som var den inledande delen av aktiviteten, använde 10 turkiska ord som hade sina rötter i grannspråken (mest härstammar orden från arabiska och persiska). Leken följdes av diskussion och reflektion, där deltagarna bidrog med ord på språk de är bekanta med som har rötter i andra språk och diskuterade hur dessa ord kopplade till deras egen historia. Några av deltagarna blev förvånade över några av svaren.</p> <p>Efter en kort paus inleddes aktivitetens andra fas där deltagarna fick möjlighet att bidra med några ord med internationell kontext som används på språket de är bekanta med. Efter det blev det en diskussion om hur sammankopplade våra språk var.</p>

	<p>Det sista avsnittet av aktiviteten innehöll öppna frågor om deltagarnas perspektiv på de svårigheter som språkbarriärer uppvisar för flyktingar och vad som kan göras för att vara välkomnande och stöttande av dem. Att respektera dem, utöva tolerans och tålamod och veta mer om deras kultur var bland de rekommendationer som gjordes.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Efter aktiviteten fick varje deltagare ett Google Formulär-dokument för att utvärdera händelsen. Utvärderingsundersökningen involverade många olika typer av frågor som öppna frågor, skalningsfrågor och svar med ettorsfrågor.</p> <p>Workshopens mål uppfylldes och det fastställdes utifrån svaren att de icke-formella aktiviteterna som användes var lärorika och roliga. Denna workshop främjade inkludering och sammanhållning samtidigt som den uppmuntrade förvärvet av digitala, kreativa och kommunikationsfärdigheter.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>En av svårigheterna vi stötte på var att det inte var så många deltagare som vi hade räknat med innan evenemanget.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Workshop 2 på ämnet aktivt medborgarskap

<p>Marknadsföring av evenemanget:</p>	<p>Vi använde en rad marknadsföringstekniker före evenemanget, som inlägg på sociala medier, vårt nätverk och mun till mun. Vi uppmanade gästerna att använda vår hashtag för evenemanget för att lägga upp bilder och kommentarer på sociala medier under hela evenemanget. De personer som tidigare deltagit i våra workshops var också inbjudna.</p>
<p>Hållbarhet:</p>	<p>Deltagarna krävdes att endast ha en bärbar dator och en stark internetuppkoppling för denna onlineworkshop. Eftersom workshopen genomfördes online behövdes inget fysiskt material. Verkstadens verktyg var öppet tillgängliga, gratis att använda och återanvändbara i framtiden.</p>

Mål för evenemanget:	För att nå målet om gemenskapssammanhållning och integration i samhället valdes temat aktivt medborgarskap. Detta gjordes genom att presentera medborgarskapsideal. Målet var att vår målgrupp skulle samarbeta och tänka kritiskt kring vad de skulle kunna göra för att förbättra samhället.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Denna workshop ägde rum på den digitala kommunikationsplattformen "Zoom". Dessutom introducerades och användes flera onlinekommunikationstekniker under workshopen, såsom Google Jamboard, Conceptboard och PowerPoint.
Antal deltagare:	14.
Varaktighet:	90 minuter.
Material behövs:	För denna workshop behövde deltagarna bara en dator och en stabil internetuppkoppling.
Händelsebeskrivning:	<p>En kort presentation av GEHİM-DER och Yippee gjordes. Nästa sak var en isbrytare: 2 sanningar och en lögn, där varje deltagare uppmanas att skriva ner tre påståenden om sig själva på tre klisterlappar. Två ska vara sanna, och en av dem är en lögn och alla uppmanas att skriva ner det påstående de tror är lögnen. När alla har skrivit sina svar avslöjas det korrekta svaret och teammedlemmarna får chansen att ställa eventuella följdfrågor. Alltså människor som inte känner varandra och precis har blivit introducerade.</p> <p>Efter den första isbrytaren genomfördes ett frågesportspel om aktivt medborgarskap. Deltagarna fick 10 frågor om frågorna kring aktivt medborgarskap och de besvarade dessa frågor. Under denna frågesport användes onlineapplikationen "Kahoot".</p> <p>Efter en kort paus innebar den sista delen av workshopen en diskussion och presentation om dimensionerna av aktivt medborgarskap, följt av en jamboard-aktivitet där deltagarna listade några av de saker de borde göra för att vara inkluderande av andra i samhället, som t.ex. invandrare, flyktingar och asylsökande.</p>

<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Efter aktiviteten fick varje deltagare ett Google-formulärdokument för att utvärdera evenemanget. Utvärderingsundersökningen involverade många olika typer av frågor som öppna frågor, skalningsfrågor och svar med ettordsfrågor.</p> <p>Målen för workshopen uppnåddes, och det framgick av feedbacken att de informella aktiviteter som användes var både lärorika och roliga. Den här kursen uppmuntrade utvecklingen av digitala, kreativa och kommunikationsfärdigheter samtidigt som den främjade inkludering och enhet.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Vi stod inför samma problem som förra workshopen, nämligen lågt deltagande och bristande mångfald bland våra deltagare.</p>
<p>Bild på evenemanget:</p>	

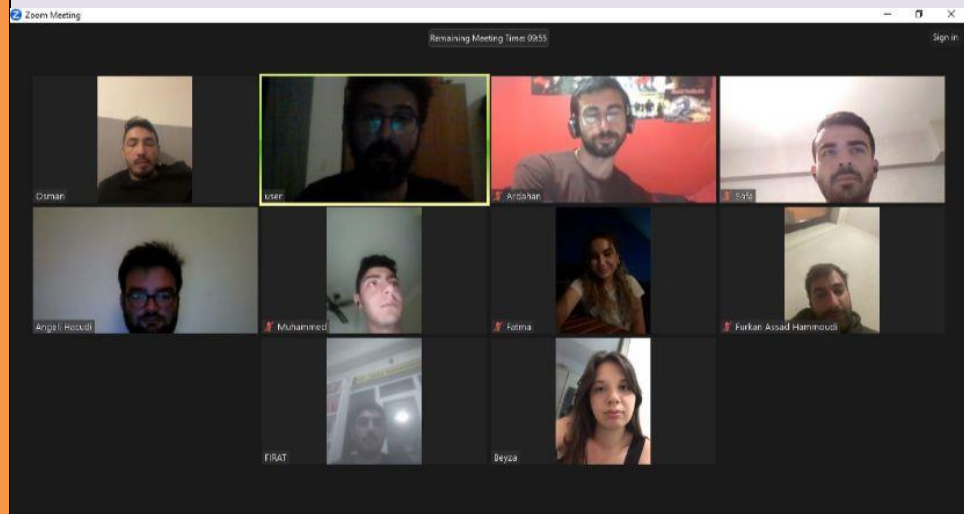
Workshop 3 på ämnet Storytelling

Marknadsföring av evenemanget:	Vi använde olika kanaler för att marknadsföra evenemanget, inklusive att nå ut till våra personliga nätverk, annonsera på sociala medieplattformar och skapa en evenemangssida på Facebook. Vi bjöd även in deltagare som tidigare deltagit i våra workshops och visat intresse för liknande ämnen. Utöver dessa metoder nådde vi ut till relevanta organisationer och samhällsgrupper för att sprida budskapet om evenemanget och uppmuntra deltagande.
Hållbarhet:	Hållbarheten för denna verksamhet säkerställdes genom dess onlineformat, som minimerade vårt koldioxidavtryck och minskade avfallet. Genom att avstå från fysiska material som papper kunde vi begränsa resurserna och minska miljöpåverkan. Dessutom gör aktivitetens anpassningsförmåga att den enkelt kan replikeras i olika miljöer utan extra resurser eller material. Denna workshop är hållbar eftersom den inte kräver några betalda resurser, och dess design möjliggör en sömlös övergång mellan online- och på platsinställningar.
Mål för evenemanget:	Beslutet att fokusera på just detta ämne togs eftersom YIPPEE-projektets mål och kärnprinciper kretsar kring berättande. Det här ämnet verkade vara det perfekta sättet att göra det eftersom vi ville använda ett interaktivt och avslappnat sätt för att presentera projektets mål för deltagarna. Det gav också deltagarna en chans att prata om sina erfarenheter, fundera över ämnet och ta fram en slutlig utvärdering som skulle kunna spridas bredare.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Workshopen genomfördes helt online, med Zoom som den huvudsakliga kommunikationsplattformen. Dessutom införlivade vi olika digitala verktyg under evenemanget, inklusive Canva, Mentimeter och Google Slides. Genom att använda dessa verktyg kunde deltagarna engagera sig i samarbetsaktiviteter och dela sitt arbete sömlöst i realtid. Det digitala tillvägagångssättet möjliggjorde större tillgänglighet och flexibilitet, eftersom deltagare kunde gå med från vilken plats som helst med tillgång till internet.
Antal deltagare :	10.
Varaktighet:	90 minuter.

Material behövs:	<p>Endast en dator, hörlurar och en stabil internetuppkoppling krävdes för aktiviteten.</p>
Händelsebeskrivning:	<p>Introduktion - Evenemanget startade omedelbart vid lunchtid med facilitatorn som presenterade GEHİM-DER, Yippee-projektet och den specifika PR för deltagarna. Handledaren betonade vikten av att skapa ett säkert och inkluderande utrymme för alla deltagare att dela sina erfarenheter och perspektiv.</p> <p>Icebreaker - Kreativ teckning - Handledaren bjöd in varje person att få ett papper och en penna till denna isbrytare. Sedan hade de tre till fem minuter på sig att skissa en bild av en plats som gjorde dem glada, inspirerade eller i fred. När den utsatta tiden hade gått vände sig alla och delade sin teckning med gruppen och förklarade varför de valde den plats de gjorde. Syftet med denna övning är att introducera deltagarna till varandras intressen och personligheter på ett unikt och underhållande sätt.</p> <p>Myt vs fakta - Diskussion och debatt - För den första delen presenterade handledaren en serie påståenden relaterade till invandring, varav några var sanna och några var myter. Handledaren bad deltagarna att dela sina åsikter om varje påstående och förklara om de trodde att det var en myt eller ett faktum. Deltagarna fick sedan möjlighet att debattera varje påstående och dela med sig av sina personliga erfarenheter relaterade till immigration. Denna aktivitet syftar till att skingra myter och stereotyper kring immigration och främja en djupare förståelse av ämnet.</p> <p>Fika (10 minuter)</p> <p>Skapa din egen berättelse - Kortfilmsscenario - Nu när alla deltagare visste mer om immigration fick de möjlighet att arbeta i par eller små grupper för att skapa sina egna kortfilmsscenarier. Handledaren gav deltagarna en uppsättning riktlinjer och uppmaningar för att hjälpa dem att utveckla sina berättelser, såsom karaktärsprofiler, konfliktscenarier och teman att utforska. Deltagarna fick 35 minuter på sig att arbeta med sina scenarier och kunde hämta inspiration från den debatt de haft tidigare. När de hade slutfört sina scenarier blev de inbjudna att presentera dem för resten av gruppen. Den här aktiviteten är utformad för att uppmuntra kreativitet, samarbete och empati gentemot invandrarupplevelser, samtidigt som det ger deltagarna en möjlighet att utforska sina egna berättande färdigheter.</p>

	<p>Utvärdering - För att utvärdera sessionen och få feedback från deltagarna bjöd facilitatorn in dem att svara på en kort Mentimeter-enkät för att få deras allmänna känsla för evenemanget. Svaren dök upp som ett ordmoln på handledarens skärm och deltagarna fick sedan ett komplett Google-formulär att fylla i via e-post. Sammantaget var evenemanget en stor framgång, och deltagarna lämnade och kände sig inspirerade och bemyndigade att fortsätta engagera sig i frågor som rör immigration och mångfald.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Vi använde ett antal tekniker för att bedöma workshopens effektivitet. Först använde vi ett onlineformulär för att genomföra en enkät efter workshopen där vi frågade om den övergripande erfarenheten, kunskapen och förslag till förbättringar. Dessutom tittade vi på hur mycket varje deltagare deltog i passet och hur engagerade de var. Resultaten visade att 90 % av deltagarna tyckte att workshopen var "bra" eller "bra", vilket tyder på att majoriteten av dem ansåg att det var användbart och intressant. De nämnde också att evenemangets interaktiva och gruppbaseade karaktär hade gett dem nya perspektiv och förståelse för ämnet. Sammantaget, enligt granskningen, uppfyllde workshopen sina mål och hade en positiv effekt på deltagarna.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<p>Baserat på de utmaningar vi ställdes inför under evenemanget föreslår vi följande rekommendationer för framtida evenemang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utveckla en riktad marknadsföringsstrategi för att nå en bredare publik och öka deltagandet. 2. Samarbeta med lokala organisationer eller samhällsgrupper för att hjälpa till att marknadsföra evenemanget och öka synligheten. 3. Använd flera kommunikationskanaler, inklusive sociala medier, mun-till-mun-reklam och e-postmarknadsföring, för att öka den globala spridningen av Yippee-projektet och locka fler deltagare.

**Bild på
evenemanget:**



Workshop 4 om matdelning

**Marknadsföring
av
evenemanget:**

Vi marknadsförde evenemanget i förväg på sociala medier som Facebook och Instagram. Vi startade ett Facebook-event och lade upp information om att förhindra matsvinn och dela mat, och värdet det medför. Vi uppmanade besökarna att använda vår evenemangshashtag när de lägger upp bilder och videor på sociala medier under evenemanget.


Hållbarhet:

För att göra evenemanget hållbart genomförde vi flera åtgärder. För det första uppmuntrade vi deltagarna att ta med sig sina egna återanvändbara behållare och påsar för att ta med sig matrester hem. För det andra skänktes all överskottsmat till en lokal välgörenhetsorganisation för att undvika matsvinn. Slutligen använde vi komposterbara eller återvinningsbara material som serveringsbrickor, tallrikar och bestick för att minimera avfallet.

**Mål för
evenemanget:**

Huvudmålen med evenemanget för att dela mat var att uppmuntra till delning mellan generationerna, kulturellt utbyte och hållbarhet, vilket alla är målen för vårt program. Människor i alla åldrar och ursprung samlades vid evenemanget för att dela matlagning och kulturella traditioner och för att driva på för hållbar matanvändning.

Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi samarbetade med en onlineplattform för matdelning som gjorde det möjligt för deltagare att komma i kontakt med varandra och dela matvaror som de inte behövde eller inte kunde konsumera. Plattformen gav också ett verktyg för deltagare att skapa grupper och organisera evenemang kring matdelning.
Antal deltagare:	10.
Varaktighet:	90 minuter.
Material behövs:	Endast en dator, hörlurar och en stabil internetuppkoppling krävdes för aktiviteten.
Händelsebeskrivning:	<p>Eventet om matdelning var en gemenskapsträff som lockade individer som var entusiastiska över att minimera matsvinnet och främja ett hållbart förhållningssätt till att äta. Evenemanget inkluderade matlagningsdemonstrationer som visade hur man skapar välsmakande måltider med hjälp av överskottsprodukter, vilket hjälper till att minska matsvinnet samtidigt som man visar upp matens potential. Deltagarna uppmuntrades också att delta i matdelningsaktiviteter där de kan byta extra mat med andra gäster, generera färska förslag på recept och förberedelser.</p> <p>Några praktiska övningar gavs också för att göra det möjligt för deltagarna att lära sig om och bli involverade i matsvinnrelaterade problem. Dessa inkluderade informativa presentationer om regionala återvinningsinitiativ, engagerande samtal om hantering av matavfall och komposteringsdemonstrationer. Deltagarna fick också chansen att nätverka och etablera kontakter med regionala företag och grupper som strävar efter att främja hållbara affärsmetoder och minska matsvinnet.</p>
Utvärderingsmetod och resultat:	Vi använde en övervägande observationsstrategi för att mäta deltagarnas engagemang och deltagande för att fastställa evenemangets framgång. Vi såg att några deltagare verkade lite reserverade till en början, men allt eftersom kvällen fortskred blev de mer bekväma med varandra och började dela maträtter, anekdoter och unika kulturella mattraditioner. Sammantaget såg vi att deltagarna var mycket intresserade av och involverade i de många aktiviteterna och samtalen som rörde minskat matsvinn och främja hållbara konsumtionsvanor.

	<p>Efter evenemanget genomförde vi en uppföljningsundersökning med deltagarna för att få deras feedback på evenemanget. Undersökningsresultaten visade på en hög nivå av tillfredsställelse från deltagarna, där de flesta deltagare uttryckte att de hade lärt sig något nytt, njöt av aktiviteterna och interaktionerna och kände sig kopplade till samhället.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vi kunde ha ökat vårt engagemang med lokala företag och organisationer för att samla mer stöd för evenemanget. 2. Vi kunde ha gjort mer för att marknadsföra evenemanget för olika grupper av människor för att säkerställa att alla hade en möjlighet att delta. 3. Vi kunde ha startat ett initiativ för en app för matdelning efter evenemanget för att upprätthålla och driva konceptet framåt, skapa och främja en sammankopplad matdelningssamfund. Global spridning av Yippee-projektet och locka fler deltagare.
<p>Bild på evenemanget:</p>	

Workshop 5 på temat teater

Marknadsföring av evenemanget:	Innan evenemanget använde vi en mängd olika marknadsföringsstrategier, inklusive inlägg på sociala medier, vårt nätverk och mun till mun. Dessutom nådde vi ut till lokala teatergrupper för att dela information om workshopen.
Sustainability:	Vi gjorde evenemanget hållbart genom att använda LED-belysning, undvika användningen av engångsplast och minimera avfallet så mycket som möjligt. Dessutom använde vi inga pennor, papper etc.
Mål för evenemanget:	Teaterworkshopen utformades för att ge deltagarna en chans att utforska sin kreativitet och komma med nya idéer för berättande som är helt i linje med de förväntade resultaten av vårt projekt. Workshopen fokuserade på att lära deltagarna grunderna i teaterproduktion, såsom skådespeleri, regi och scenkonst.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi skapade en Facebook-grupp där vi laddade upp för deltagarna för att få tillgång till en rad onlineresurser som instruktionsvideor, litteratur, diskussionsforum och videor från workshopen. Plattformen gav en möjlighet att hålla kontakten med våra deltagare och dela våra planer för framtida samarbeten
Number of participants:	7.
Duration:	90 minuter.
Materials needed:	Till verkstaden behövde vi ett stort utrymme med en upphöjd plattform. Vi behövde även stolar, bord, belysning och ljudutrustning.
Event description:	<p>Mötesledaren välkomnade alla och informerade dem om GEHIM-DER, Yippee-projektet och den specifika PR. Handledaren underströk vikten av att skapa en säker och välkomnande miljö för alla att uttrycka sina erfarenheter och synpunkter.</p> <p>Icebreaker: "Namn och gest" - Som den första aktiviteten samlas deltagarna i en cirkel och ställer sig. En person presenterar sig genom att säga sitt namn och göra en grundläggande rörelse, som en vink eller klapp. Personen till höger om dem imiterar sedan första personens namn och gester samtidigt som de lägger till sina egna. Fram tills alla har fått en</p>

	<p>tur upprepas detta runt cirkeln. Denna övning är utmärkt för att värma upp kroppen och rösten samt för att lära alla varandras namn.</p> <p>Aaktivitet 1: " One Word Story" - Efter isbrytaren och lär känna varandra gick vi direkt vidare till det första spelet. Det här spelet går ut på att gruppen berättar en historia ett ord i taget. Börja med att ge en uppmaning till en historia, till exempel "En gång för en tid sedan fanns det ett magiskt rike." Låt sedan varje person i gruppen turas om att säga ett ord i taget för att fortsätta berättelsen. Det här spelet kan hjälpa till att förbättra gruppkommunikation och lyssnarförmåga, samt uppmuntra kreativitet och fantasi.</p> <p>Fika</p> <p>Aktivitet 2: "Tablåer" - Som en del av denna uppgift kommer gruppen att producera stillbilder. Ge varje lag i den större gruppen ett scenario eller ett tema att basera sin tablå på, till exempel "en dag på stranden" eller "en skrämmande hemsökt herrgård", dela sedan in gruppen i mindre lag. Den återstående tiden får varje lag för att skapa och sätta upp sin tablå, som måste vara en stillbild som korrekt skildrar situationen eller ämnet. Denna övning kan främja fysisk uttrycksförmåga och kroppsmedvetenhet samtidigt som den främjar bättre grupsamarbete och kreativitet.</p>
<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Genom att samla in feedback från deltagarna och mäta graden av deltagande under evenemanget utvärderade vi workshopens effektivitet. Programmet mottogs överlag väl, enligt deltagarna, som uttryckte stort intresse och en vilja att fortsätta lära sig.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öka marknadsföringen 2. Hitta mer effektiva sätt att samla in feedback 3. Samarbeta med lokala organisationer.

Bild på
evenemanget:



Workshop 6 på ämnet Livserfarenhetsdelning

Marknadsföring
av
evenemanget:

Vi använde olika marknadsföringskanaler för att locka deltagare till vårt evenemang för att dela erfarenheter mellan generationerna. För det första utnyttjade vi vårt befintliga nätverk genom att nå ut till individer och organisationer som har deltagit i våra tidigare evenemang. För det andra publicerade vi om evenemanget på våra sociala mediekonton för att nå en bredare publik.

Hållbarhet:

För att göra evenemanget för att dela upplevelser mellan generationerna hållbart vidtog vi åtgärder för att minska energiförbrukningen och minimera avfallsproduktionen. Vi ersatte traditionellt pappersbaserat material med digitala verktyg som inte bara bidrog till att minska evenemangets miljöavtryck utan också gjorde det lättare för deltagarna att samarbeta och dela sina erfarenheter.

Mål för
evenemanget:

Vår övertygelse om att det är avgörande att stärka och värdera de äldre i vårt samhälle ledde till att vi valde delning av erfarenheter mellan generationerna som ämne för vårt evenemang. Vi ville skapa en plattform där äldre kunde förmedla sina erfarenheter och kunskaper till yngre människor, och tvärtom. Vi tror att att dela erfarenheter över generationer kan hjälpa oss att skapa gemenskaper som är mer sammanhållna och

	potenta verktyg för individ- och gruppbemyndigande. Vi ville bekämpa ålderism och uppmuntra samarbete och förståelse mellan generationer genom detta evenemang.
Digitala förhållningssätt om tillämpligt:	Vi använde digitala strategier för att främja god kommunikation och interaktion med deltagare eftersom vårt evenemang hölls online. Vi fick kontakt med deltagare från olika platser genom att använda videokonferensverktyget Zoom. För interaktiva övningar och gruppsamtal integrerade vi också ett antal samarbetsverktyg online, inklusive Google Jamboard, Canva och Mentimeter. Dessa tekniska metoder gjorde det möjligt för oss att komma runt begränsningarna av fysiskt avstånd och erbjöd en speciell chans för generationsöverskridande delning och utbildning.
Antal deltagare:	8.
Varaktighet:	90 minuter.
Material behövs:	Dator, internetuppkoppling.
Händelsebeskrivning:	<p>Eventet för att dela erfarenheter mellan generationerna var en digital workshop som hölls på Zoom, som syftade till att främja koppling och kommunikation mellan människor från olika generationer. Evenemanget var utformat för att ge en plattform för deltagarna att dela sina erfarenheter, berättelser och kunskaper med varandra.</p> <p>Workshopen började med en isbrytaraktivitet där deltagarna ombads att presentera sig själva och dela en personlig historia. Denna aktivitet följdes av en berättande session där de äldre deltagarna delade med sig av sina livserfarenheter med de yngre deltagarna. Denna session gav en unik möjlighet för de unga deltagarna att lära av den äldre generationens erfarenheter och förstå de utmaningar de ställdes inför under sin livstid.</p> <p>Efter berättarsessionen delades deltagarna in i mindre grupper där de diskuterade olika ämnen relaterade till evenemangets tema, som familj, arbete och kulturella skillnader. Grupperna leddes av erfarna moderatorer som såg till att alla fick möjlighet att dela sina tankar och åsikter.</p>

<p>Utvärderingsmetod och resultat:</p>	<p>Vi använde en blandning av utvärderingsmetoder för att bedöma evenemangets framgång. Först genomförde vi en enkät via Google Forms för att samla in feedback från deltagarna. Undersökningen inkluderade frågor om organisationen, ämnets relevans, engagemang under evenemanget och övergripande tillfredsställelse. Slutligen genomförde vi en uppföljningsundersökning tre veckor efter evenemanget för att mäta den långsiktiga effekten av workshopen. Resultaten visade att en stor andel av deltagarna fortfarande använde de färdigheter och kunskaper som fick från workshopen. Sammantaget var evenemanget en succé, med positiv feedback från deltagarna och en mätbar inverkan på deras kompetens och kunskap.</p>
<p>Lista minst 3 rekommendationer baserat på de utmaningar du har ställts inför:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skapa en tydlig och koncis agenda med specifika mål för att maximera användningen av tiden • Fokusera på viktiga ämnen och aktiviteter som är i linje med evenemangets övergripande mål • Använd tidshanteringstekniker, såsom tidsboxning, för att hålla evenemanget på rätt spår och se till att alla ämnen täcks inom den tilldelade tidsramen.
<p>Bild på evenemanget:</p>	

SLUTSATS

Sammanfattningsvis såg vi från alla framgångsrika olika workshops som genomfördes i alla partnerländer i Europa att det är möjligt och mycket fördelaktigt att involvera mångkulturella grupper både socialt och kulturellt. Workshoparna gjorde det möjligt för partnerskapet att stödja integrationen av flyktingar, asylsökande och immigration i lokala samhällen och skapa starka band bland unga människor. Dessutom skulle alla kunna utveckla sina färdigheter, kunskaper och kommunikation och lära sig erfarenheter av varandra utan någon bedömning eller diskriminering. Mångkultur och mångfald skapade en fantastisk arbetsmiljö och visade bevis på positiv förändring i samhället genom konst, sport, kultur, berättande och många fler.

Som vi sett tidigare finns det några rekommendationer och riktlinjer att följa när man anordnar ett sådant evenemang och involverar en specifik målgrupp. Vi lär oss från workshoppen att utbildare måste se till att deltagarna känner sig bekväma med varandra och inte tvingas dela eller säga något som kan vara för personligt för dem. Vi lär oss också att tillräckligt med tid måste ges till varje deltagare för att de ska reflektera och skaffa sig den kunskap de lär sig för första gången. Tänk alltid på att dina deltagare är sammansatta av olika profiler, karaktärer och nivå av förståelse. Verkstäderna måste alltså vara anpassningsbara efter deltagarnas behov. Var inte rädd för att ändra det initiala programmet för ditt evenemang något om det innebär att du bättre når dina mål och din publik! Slutligen har vi sett att kommunikation kan vara den mest utmanande delen när man driver ett evenemang om deltagarna inte talar det lokala språket. Glöm inte att ta hänsyn till detta när du utvecklar dina aktiviteter och se till att innehållet är så enkelt som möjligt. För att göra detta kan ett mycket grundläggande och enkelt ordförråd användas, lokala ungdomar kan också hjälpa

till vilket också är positivt eftersom de engagerar sig i andra samhällsgrupper. Dessutom kan det också rekommenderas att anlita en tolk. Sammanfattningsvis, för att skapa den mest tillgängliga workshopen och förutse några utmaningar, rekommenderas det starkt att identifiera deltagarnas behov och ställa de bra frågorna samtidigt som du rekryterar dem.

Den här handboken som utvecklats som en del av Erasmus+ Yippee-projektet har gjort det möjligt för oss att dela verktyg, vägledning, fallstudier samt metoder som kan användas av ungdomsarbetare för ungdomar. I ett nötskal visade det att det är möjligt att skapa ett inkluderande samhälle genom att skapa säkra utrymmen för ungdomar och ge tillgång till samma möjligheter för alla oavsett deras sociala, religiösa eller kulturella bakgrund..