



Yippee

Youth work
Improved through
young PeoPIE's
storiEs

YIPPEE

Manuale del programma di inclusione giovanile



2021-1-SE02-KA220-YOU-000028909



!FALL



Coordinatore del progetto:

IFALL - Integration För Alla (Svezia)

Leader del risultato:

Redial Partnership CLG (Irlanda)

Partner:

VABCKJS-EU (Austria)

Redial Partnership CLG (Irlanda)

MERIDAUNIA (Italia)

Aproximar (Portogallo)

GEHIM-DER (Turchia)

Data di pubblicazione: Luglio 2023

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

KA220-YOU-000028909



INDICE

INTRODUCTION	4
BENEFITS OF SOCIAL MULTICULTURAL SPACES	5
VALUES, BELIEFS AND EMOTIONAL COMPETENCES OF PROFESSIONALS WORKING WITH YOUTH	6
HOW TO PLAN SUSTAINABLE EVENTS	7
HOW TO COMMUNICATE ABOUT YOUTH EVENT BEFORE, DURING AND AFTER	8
HOW TO EVALUATE YOUR EVENT	10
RECOMMENDATIONS/GUIDELINES	11
CASE STUDIES, CREATIVE EVENTS INVOLVING MULTICULTURAL YOUTH	13
Sweden - Integration for Alla	13
Austria - VABCKJS-EU	30
Ireland - Redial	44
Italy - Meridaunia	59
Portugal - Aproximar	78
Turkey - GEHIM-DER	90
CONCLUSION	107

INTRODUZIONE

L'obiettivo generale del progetto Erasmus+ **YIPPEE** - Youth Work Improved through young PeoPIE's storiEs - è contribuire a creare comunità locali giovanili più eque, interculturali e inclusive attraverso nuovi approcci e iniziative transnazionali. Più specificamente, mira ad incoraggiare i giovani a diventare attori del cambiamento attraverso iniziative locali, organizzate a livello europeo, volte ad combattere la discriminazione e a promuovere l'inclusione sociale.

Tutti e sei i partner, provenienti da Austria, Svezia, Irlanda, Turchia, Italia e Portogallo, hanno lavorato insieme per realizzare il **Manuale pratico Yippee**. Questo manuale mette a fuoco i principi di base, gli approcci e le fasi che consentiranno agli stakeholder e agli operatori giovanili di facilitare eventi e workshop sostenibili e di qualità in cui i giovani europei possono lavorare insieme a giovani rifugiati, richiedenti asilo e migranti in contesti inclusivi in un approccio di apprendimento peer-to-peer.

Questo manuale si intitola "**Youth Inclusion Scheme**" perché vuole sottolineare l'importanza dell'inclusione sociale dei giovani e del multiculturalismo. Coinvolgere e includere i giovani europei e migranti negli eventi significa creare un ambiente sociale multiculturale che valorizza la diversità e include gli individui e le idee indipendentemente dal loro background sociale, culturale e religioso. Per dare a tutti i giovani l'accesso alle stesse opportunità e agli stessi strumenti, gli operatori giovanili devono adottare valori, credenze e competenze emotive inclusive, condivise e percepite durante i laboratori.

L'intero consorzio ha condiviso consigli, raccomandazioni e casi di studio basati sui laboratori che si sono svolti in tutti i Paesi partner in Europa. Questi eventi hanno coinvolto giovani stranieri su vari argomenti e in diversi contesti come serate culturali, condivisione di cibo, scambi linguistici, condivisione di esperienze di vita, narrazione di storie, sport e cittadinanza attiva.

L'obiettivo dei laboratori è stato quello di riunire gruppi interculturali di giovani con lo scopo di incoraggiarli a diventare esempi di cambiamento positivo nelle loro comunità locali. In particolare, questi eventi sono stati un'opportunità per promuovere le competenze interculturali e linguistiche e sostenere l'integrazione dei rifugiati, dei richiedenti asilo e dei migranti nelle comunità, sfruttando le loro competenze ed esperienze per imparare gli uni dagli altri.

I VANTAGGI DEGLI SPAZI SOCIO-MULTICULTURALI

Cosa intendiamo con il termine "spazio sociale multiculturale"? Molti luoghi possono essere spazi sociali multiculturali. Si tratta, da un lato, di **spazi pubblici**, che sono naturalmente un luogo di interazione, come parchi, piazze, biblioteche pubbliche, scuole ed edifici governativi e, dall'altro, di spazi come centri culturali, centri giovanili, caffè, ecc. creati e gestiti da ONG o da privati per soddisfare l'esigenza di riunire le persone, colmare i divari sociali ed educativi e creare attività accessibili. Oggi è possibile trovare spazi sociali multiculturali anche online, sotto forma di reti e piattaforme multiculturali **online**.

Uno spazio sociale **multiculturale** serve come luogo di incontro, connessione e inclusione per le diverse culture. Questo si ottiene avendo un chiaro punto di connessione (la scuola) o creando eventi e attività a bassa soglia con l'obiettivo dell'inclusione. È multiculturale quando le persone che vi si recano e vi partecipano provengono da **culture e contesti diversi**. Questo concetto è spesso supportato da personale multiculturale, traduttori e un programma multiculturale. Uno spazio multiculturale dovrebbe sempre essere un luogo **sicuro con un concetto intersezionale**. Per molti giovani uno spazio multiculturale (ad esempio un centro giovanile) dove poter "semplicemente esistere" senza alcuna pressione da parte delle famiglie o della scuola, un luogo dove giocare, provare **gioia** e divertirsi insieme.

L'aspetto **sociale** di uno spazio sociale multiculturale significa che, interagendo tra loro, le persone ottengono una moltitudine di benefici. Innanzitutto, i giovani e gli anziani di ogni provenienza provano un **senso di appartenenza** e di minor solitudine, essenziale durante la recente pandemia. In secondo luogo, tutti coloro che partecipano a uno spazio sociale multiculturale possono **imparare con e dagli altri**. Le competenze che, soprattutto i giovani, possono acquisire in uno spazio sociale multiculturale sono la conoscenza di altre culture, le abilità sociali, le competenze linguistiche, l'intelligenza emotiva, il lavoro di squadra e molte altre.

Uno spazio sociale multiculturale è inoltre molto efficace nella **lotta contro il razzismo, gli stereotipi e la discriminazione**. Riunendo persone di culture diverse si riduce la paura dell' "altro" o dello "sconosciuto" attraverso interazioni positive tra persone che altrimenti non potrebbero conoscersi e si smantellano gli stereotipi.

Inoltre, le **attività culturali e artistiche** spesso non sono accessibili a un ampio pubblico, in particolare le persone con un basso reddito, con barriere educative o con background di migrante o rifugiato sono spesso escluse dalla vita culturale nel senso di spettacoli, opere teatrali, concerti, letture, ecc. Uno spazio sociale multiculturale può rendere questi eventi più **accessibili** (rendendoli multilingue, gratuiti o a pagamento), creando così inclusione e diversità nella comunità locale e nella scena artistica. In conclusione, i benefici di uno spazio sociale multiculturale per l'individuo e per la comunità locale sono quelli di avere un ambiente sicuro e libero da discriminazioni in cui trovare la possibilità di imparare gli uni dagli altri, sperimentare gioia e appartenenza e partecipare ad attività culturali o creative.

VALORI, CREDENZE E COMPETENZE EMOTIVE DEI PROFESSIONISTI CHE LAVORANO CON I GIOVANI

Il lavoro con i giovani mira al loro sostegno nel definire, in modo più chiaro, il loro futuro, principalmente attraverso l'apprendimento non formale; e, in questo modo, "l'obiettivo primario del lavoro con i giovani sono sempre i giovani" (Sapin, 2012, p.11). Può assumere forme diverse e avere tre dimensioni principali che sono collegate tra loro: le conoscenze, relative alle questioni importanti da prendere in considerazione per svolgere il nostro lavoro; le competenze, ovvero le cose che dobbiamo fare o migliorare per lavorare efficacemente con i giovani; e gli atteggiamenti e i valori, comunemente legati al "cuore" e alle competenze emotive e ai valori personali che guidano il nostro lavoro (Consiglio d'Europa, 2015).

Il lavoro con i giovani deve basarsi su alcuni principi e valori fondamentali che riguardano il rispetto dei diritti umani e gli interessi principali dei giovani per contribuire a un'effettiva inclusione sociale:

- Coinvolgimento volontario - Le relazioni devono basarsi sulla volontà dei giovani di essere coinvolti e partecipare alle attività.

- Partecipazione - I giovani devono essere incoraggiati a condividere attivamente le loro prospettive, i loro interessi e a riflettere sui loro diritti e doveri.

- Ambiente sicuro - l'operatore giovanile deve promuovere un luogo di condivisione sicuro per consentire ai giovani di esprimere i propri sentimenti, valori e convinzioni.

- Rispetto e accettazione - per quanto riguarda la parità di genere, la religione, la diversità culturale, le diverse opinioni, ecc. Per esempio, in termini di identità, tutti dovrebbero essere trattati allo stesso modo e non avere pregiudizi dovuti al genere, trasmettendo il valore che l'uguaglianza è cruciale per l'inclusione; in termini di religione, gli operatori giovanili dovrebbero essere in grado di comprendere e sensibilizzare i giovani sulle differenze tra le religioni e sul fatto che "la religione non definisce un gruppo", promuovendo l'accettazione sociale e la tolleranza tra i giovani. (Youth Connections, 2021; Sapin, 2012).

Lavorare con i giovani, soprattutto se si tratta di gruppi multiculturali, può essere molto impegnativo e faticoso. Per questo motivo gli operatori giovanili dovrebbero possedere/sviluppare alcune competenze, oltre a tutte le altre: Empatia: tradotta come "reazioni di un individuo alle esperienze osservate di un altro" (Davis, 1983), è riconosciuta come la capacità di comprendere i sentimenti e le emozioni dell'altro. Grazie a questa capacità, gli operatori giovanili possono creare un senso di appartenenza nei giovani e costruire relazioni di fiducia più forti con loro, soprattutto con coloro che sono migranti e hanno bisogno di maggiore sostegno. Di conseguenza, l'empatia può offrire l'opportunità di comprendere meglio i loro bisogni e di occuparsene in modo efficace (Sornson, 2014); il dialogo interculturale è definito come "uno scambio di opinioni aperto e rispettoso tra individui e gruppi appartenenti a culture diverse che porta a una comprensione più profonda della percezione globale dell'altro" (Consiglio d'Europa, 2008). Prende in considerazione le competenze interculturali (la conoscenza delle culture), la convivialità (le relazioni sociali tra le persone) e la diversità culturale (la varietà delle culture nel mondo).

Gli operatori giovanili dovrebbero considerare il lavoro con i giovani come un processo che richiede una comunicazione assertiva e molto chiara, basata su un rapporto di fiducia, sostegno e responsabilizzazione.

COME ORGANIZZARE EVENTI SOSTENIBILI

Il rispetto per l'ambiente e la sostenibilità sono questioni chiave, che necessariamente devono essere prese in considerazione oggi. Qui andiamo a considerare nello specifico, come organizzare eventi multiculturali sostenibili. Prima di tutto definiamo cos'è un evento sostenibile e in un secondo momento, daremo qualche consiglio pratico.

Un evento può essere definito sostenibile quando **"è concepito, pianificato e realizzato in modo da ridurre al minimo l'impatto negativo sull'ambiente e da lasciare un'eredità positiva per la comunità ospitante"**, come afferma l'UNEP 2009 (United Nations Environment Programme). Ecco 7 consigli pratici che vi saranno utili nell'organizzazione di eventi sostenibili:

- 1) Non utilizzare la carta: I dispositivi elettronici sono così economici che non c'è motivo di stampare carta. In questo modo, non solo si salvano le foreste, ma si risparmia anche denaro. La carta può essere sostituita da: inviti digitali, app per eventi, codici QR, agende online.
- 2) Ridurre gli sprechi alimentari: Durante gli eventi si verificano spesso fuoriuscite di cibo. Se è difficile calibrare la quantità di cibo in base al numero di partecipanti, si può già pensare a come allocare il cibo avanzato. Ad esempio, si può pensare di dividerlo tra gli organizzatori o di donarlo; esistono ad esempio organizzazioni di beneficenza per questo scopo.
- 3) Scegliete fornitori locali: Gli alimenti importati o venduti nella grande distribuzione hanno un maggiore impatto ambientale. Se volete ridurre il vostro impatto ambientale, dovrete utilizzare il maggior numero possibile di fornitori locali. Scegliete sempre prodotti a km 0.
- 4) Usate stoviglie biodegradabili: è sempre meglio usare stoviglie riutilizzabili invece della plastica. Ma se non potete usare piatti di porcellana e posate di metallo, usate stoviglie biodegradabili.
- 5) Migliorare l'accesso alla sede: Quanto devono viaggiare gli ospiti per raggiungere il luogo dell'evento? Che tipo di trasporto è disponibile? Riducete l'impatto ambientale dei vostri ospiti scegliendo una sede facilmente accessibile.
- 6) Scegliete il trasporto pubblico o incoraggiate il car sharing: Per favorire i trasporti pubblici e ridurre l'inquinamento, scegliete una sede facilmente accessibile. Inoltre, potreste ottenere uno sconto dalle compagnie ferroviarie locali. Se la sede che volete scegliere è difficile da raggiungere e non c'è un servizio di trasporto pubblico, incoraggiate gli ospiti a usare il car sharing.
- 7) Riciclare: Collocate dei contenitori per il riciclaggio e incoraggiate le persone a non gettare rifiuti inutilmente.

L'organizzazione di eventi sostenibili non è solo rispettosa dell'ambiente e della comunità, ma gli eventi sostenibili e verdi sono anche uno strumento di comunicazione per sensibilizzare la comunità su questo tema.

COME PROMUOVERE UN EVENTO GIOVANILE PRIMA, DURANTE E DOPO

Per qualsiasi organizzazione che lavora con, si affida o è collegata ai giovani, ai giovani europei o ai gruppi multiculturali in qualsiasi situazione, la comunicazione è uno sforzo continuo. Mantenere i collegamenti con i media e i membri influenti della società è necessario nonostante i cambiamenti nell'obiettivo, nel target, nel messaggio e nei mezzi di distribuzione. Gli eventi giovanili sono attività educative non formali incentrate sul coinvolgimento dei giovani, che hanno l'obiettivo di offrire loro l'opportunità di impegnarsi culturalmente e civicamente, di scambiare e di cooperare. Le azioni civiche e il patrocinio dei giovani sono alcuni esempi di attività di impegno giovanile che danno ai giovani la possibilità di impegnarsi in vari modi per richiamare l'attenzione su questioni per loro importanti. La comunicazione prima, durante e dopo questi eventi deve essere presa in considerazione in modo meticoloso e comprende anche i processi di pianificazione, preparazione, attuazione e follow-up.

Fase di pianificazione: Analizzare le esigenze > Identificare gli obiettivi e i risultati di apprendimento > Decidere i formati delle attività e il gruppo target > Sviluppare un'agenda per l'evento > Organizzare una riunione con il consiglio direttivo, i partner e le parti interessate. **Fase di preparazione:** Scegliere il luogo dell'evento > Preparare poster informativi, newsletter e brochure per raggiungere il gruppo target, che deve sapere a cosa andrà incontro > Condividere l'evento nei gruppi fisicamente o online > Chiedere alle persone di compilare un modulo per confermare la loro partecipazione > Cercare di rispondere prontamente e in modo accogliente alle domande > Includere un supporto linguistico nel caso di persone non madrelingua. **Attuazione:** Accogliere le persone e iniziare a svolgere le attività **Follow-up:** Valutazione, documentazione e divulgazione

Prima dell'evento:

- Annunciate 8 settimane (almeno) prima dell'evento.
- Preparare la campagna di marketing e tenere informati i team organizzatori.
- Se l'evento prevede la presenza di relatori, iniziare a presentarli per attirare più partecipanti.
- Condividere l'ordine del giorno, la sede e le attività decise.
- Aggiornate i partecipanti utilizzando canali di comunicazione come social media, siti web, e-mail e app per eventi.
- Decidete un tono musicale per il vostro evento
- Condividere tutte le informazioni pratiche con i partecipanti la settimana dell'evento.
- Informate i partecipanti se ci saranno cibi o bevande, in modo che sappiano in anticipo se mangiare o meno; chiedete anche se hanno allergie.

- Creare un piano di riserva in caso di emergenza

Durante l'evento:

- Ricordare al team principale le tempistiche, in modo che tutti siano sulla stessa pagina.
- Pubblicare un annuncio di apertura sui vostri account di social media
- Dare il benvenuto a tutti e consentire a ciascuno di firmare l'elenco dei partecipanti.
- Condividere le informazioni logistiche e ricordare le tempistiche dell'evento - una versione a mano può essere una buona idea per i partecipanti da seguire
- Informare tutti che durante l'attività verranno scattate foto e video istantanei per la diffusione e il reporting dopo l'evento.
- Condividere con tutti l'hashtag dell'evento e le informazioni su come impegnarsi sui vostri canali di social media.
- Iniziare l'evento con un'attività dinamica di gruppo, come giochi di nomi o energizzanti, o con uno strumento digitale come un sondaggio Mentimeter per mettere tutti a proprio agio con gli altri
- Pubblicare foto e video intriganti e citazioni sui social media durante l'evento per le persone che non hanno potuto partecipare, in modo che si sentano coinvolte, anche con un live-stream.

Dopo l'evento:

- Ringraziare tutti e concludere l'evento con una foto di gruppo.
- Inviare un sondaggio di valutazione o un'indagine per ottenere un feedback da parte loro
- Mantenete attiva la comunicazione, inviate un'e-mail dopo l'evento per ringraziare tutti e condividete un link alle foto e ai video realizzati durante l'evento. In questo modo, anche loro potranno postarle e taggarvi.

COME VALUTARE IL TUO EVENTO

Quando si organizzano laboratori o eventi interculturali per i giovani, la valutazione di questi laboratori o eventi è essenziale per capire se le **aspettative** dei giovani sono state soddisfatte e se è stato raggiunto un **impatto**. Prima di tutto è necessario stabilire un obiettivo chiaro, in linea con il tipo di evento che l'organizzazione ospita. Si raccomanda di avere **obiettivi S.M.A.R.T.** (Doran, Miller e Cunningham, 1981), ovvero **specifici, misurabili**, assegnabili, realistici e legati al tempo. Ad esempio, nell'organizzazione di un laboratorio artistico per giovani con e senza background migratorio, un **obiettivo specifico** è l'interazione tra i giovani mentre creano le loro opere d'arte. L'obiettivo è misurabile in base al numero di presenze e

alle opere d'arte create. Inoltre, le interazioni e i sentimenti dei giovani sono **misurabili** attraverso moduli di feedback e un giro di riflessione alla fine del laboratorio. Il laboratorio è assegnato a uno o più operatori giovanili con il supporto di un artista o di un insegnante d'arte. L'obiettivo è **realistico e legato al tempo**, poiché il laboratorio si terrà in una data e in un periodo specifici. Tenendo presente l'obiettivo S.M.A.R.T., è importante **osservare e parlare** con i partecipanti durante l'evento o il laboratorio. In base all'obiettivo, il facilitatore deve preparare le domande per la valutazione interna (personale e team dell'organizzazione) ed esterna (partecipanti e interazione con i social media) dell'evento. A seconda del tipo di evento, si possono utilizzare diversi strumenti e metodi di valutazione:

1. **Feedback partecipativo:** Si raccomanda di pianificare fino a mezz'ora per la **riflessione** e il **feedback** con i partecipanti alla fine del workshop o dell'evento, che può essere utilizzato per la valutazione. Questo può essere fatto con l'aiuto di diversi metodi, come la **riflessione all'indietro** (i partecipanti chiudono gli occhi mentre il facilitatore racconta ciò che è successo all'inizio del workshop, ponendo domande ai partecipanti), la **facilitazione di una discussione di gruppo** o un **gioco** in cui i partecipanti si allineano in una stanza in base alle loro risposte (il facilitatore pone domande sull'evento e i partecipanti si posizionano su una linea su cui un lato significa che sono d'accordo e l'altro lato non è d'accordo. È importante creare un ambiente **confortevole** e dare a tutti i partecipanti la possibilità di esprimersi. Se ci sono barriere linguistiche, è utile l'aiuto di un traduttore o la ricerca di metodi creativi di espressione (uso di emoji, pittura, ecc.).
2. **Sondaggi:** I sondaggi sono molto utili per la **valutazione statistica** di un evento. Possono essere consegnati in forma cartacea alla fine dell'evento o possono essere utilizzati strumenti di indagine online, come *Google Forms*, *Questionstar* o *SurveyMonkey*.
3. **Valutazione dei social media:** Un altro prezioso strumento di valutazione sono i **social media**. Controllando le interazioni (like, repost, visitatori e reach) sui social media e sui siti web dell'organizzazione, si può capire il legame che i partecipanti hanno creato con l'evento e l'organizzazione che lo ha organizzato e se è probabile che si iscrivano a un altro evento o workshop.

CONSIGLI / LINEE GUIDA

Abbiamo appena visto i principi di base e gli approcci necessari per garantire una collaborazione giovanile efficace, sulla base dell'apprendimento tra pari, all'interno di contesti inclusivi in cui giovani cittadini europei e immigrati (soprattutto rifugiati e migranti) lavorano insieme. Abbiamo visto precedentemente, come pianificare, comunicare e valutare un evento. Inoltre, ora comprendiamo meglio i benefici degli spazi sociali multiculturali e i valori, le convinzioni e le competenze che i professionisti che lavorano con i giovani devono avere.

Inoltre, abbiamo spiegato in precedenza come la valutazione dei laboratori o degli eventi sia essenziale per capire se le aspettative dei giovani sono state soddisfatte e se è stato raggiunto un impatto. Seguendo la stessa logica, l'animatore deve essere aperto alle critiche e avere la capacità di sollecitare e agire sui commenti dei partecipanti. Infatti, essere in grado di identificare problemi o punti di miglioramento aiuterà a riflettere su come le pratiche possano essere ulteriormente sviluppate, meglio indirizzate e rispondenti alle esigenze del gruppo target. Questa riflessione sarà essenziale anche per realizzare eventi o workshop culturalmente sensibili. Inoltre, il feedback ha anche lo scopo di identificare le aree in cui i metodi sono stati efficaci o in cui è necessario un ulteriore orientamento o assistenza. A questo proposito, gli operatori giovanili possono aiutarsi a vicenda e condividere le pratiche e i suggerimenti delle esperienze precedenti. È anche importante cercare di conoscere meglio la comunità locale, le culture presenti nel vostro territorio e i problemi che stanno affrontando.

Affrontiamo innanzitutto uno degli elementi più importanti quando si lavora in questo campo: la **comunicazione**. Affinché gli operatori giovanili, i formatori o gli educatori possano comunicare efficacemente tra culture e contesti sociali diversi, devono cercare di identificare e soprattutto accettare le credenze, gli atteggiamenti e i comportamenti degli altri, mostrando così rispetto per qualsiasi partecipante. Un modo per dimostrare questa accettazione è mostrare interesse e curiosità per i diversi gruppi culturali ed etnici. Inoltre, evitare di dare per scontati i fatti e di fare commenti basati su stereotipi aumenterà il livello di tolleranza. Ciò significa che il formatore non deve fare generalizzazioni basate su sesso, razza, abbigliamento, orientamento sessuale, religione, cultura o estrazione sociale. Per evitare di urtare la sensibilità dei partecipanti, gli animatori dovrebbero cercare di rimanere il più neutrali possibile mentre svolgono un'attività o animano un evento. Inoltre, dovrebbero evitare di giudicare o fare ipotesi su un giovane solo in base alle sue capacità e al suo livello di comunicazione orale. Infine, il contenuto degli eventi deve essere sempre **inclusivo**, diversificato e sostenibile.

Per essere inclusivo, l'ambiente deve essere adattato assicurandosi che tutti i partecipanti abbiano gli stessi mezzi per partecipare all'evento. Ad esempio, se l'evento deve svolgersi in un luogo specifico, il formatore deve assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano la possibilità di raggiungere l'evento. Inoltre, se alcuni dei giovani non parlano la lingua locale, il formatore può preparare in anticipo materiali con un linguaggio semplificato o avere personale di diverse culture/lingue.

Inoltre, abbiamo spiegato in precedenza come la valutazione dei workshop o degli eventi sia essenziale per capire se le aspettative dei giovani sono state soddisfatte e se è stato raggiunto un impatto. Seguendo la stessa logica, l'operatore giovanile dovrebbe essere ricettivo alle critiche e avere la capacità di sollecitare e agire sui commenti dei partecipanti.

Infatti, essere in grado di identificare problemi o punti di miglioramento aiuterà a riflettere su come le pratiche possano essere ulteriormente sviluppate, meglio indirizzate e rispondenti alle esigenze del gruppo target. Questa riflessione sarà essenziale anche per realizzare eventi o workshop culturalmente sensibili. Inoltre, il feedback ha anche lo scopo di identificare le aree in cui i metodi sono stati efficaci o in cui è necessario un ulteriore orientamento o assistenza. A questo proposito, gli operatori giovanili possono aiutarsi a vicenda e condividere le pratiche e i suggerimenti delle esperienze precedenti. È anche importante cercare di conoscere meglio la comunità locale, le culture presenti nel vostro territorio e i problemi che stanno affrontando.

Ecco alcune linee guida per gli youth workers che potrebbero essere utili per facilitare un evento o un workshop con un gruppo di giovani multiculturale:

1. Pianificate dell'evento

Prima di organizzare il vostro evento, dovete innanzitutto stabilire il tema del contenuto, sapere dove si svolgerà, quando, per quanto tempo e per quanti partecipanti. Non dimenticate di definire anche i moderatori.

2. Preparate una lista dei materiali

Dovrete preparare, creare o procurarvi tutto il materiale di cui avrete bisogno per il vostro evento. Che sia online o offline, dovete fare un elenco. Ad esempio, questo elenco può includere materiali stampati, fogli, penne, computer, un PowerPoint, un link Zoom, un modulo di valutazione, ecc.

3. Definite gli scopi e gli obiettivi dell'apprendimento

L'identificazione dell'obiettivo delle attività e dei risultati di apprendimento attesi guiderà l'intero evento e le aspettative dei partecipanti. Grazie a ciò, sarete in grado di creare attività pertinenti che corrispondano al tema e ai risultati attesi. Vi aiuterà anche a identificare se il vostro evento ha aiutato i partecipanti ad aumentare le loro conoscenze e competenze.

4. Stabilite le vostre linee guida

È bene avere un documento interno per guidare e aiutare i moderatori dell'evento. È possibile, ad esempio, creare una tabella con un elenco di criteri da soddisfare. Inoltre, potete definire in anticipo la metodologia che volete seguire e come sarà suddivisa la vostra attività. Dovreste essere in grado di adattare la vostra metodologia in base al livello di coinvolgimento dei partecipanti o a eventuali problemi tecnici che potreste incontrare il giorno dell'evento. Pertanto, fate degli aggiustamenti in itinere e cercate di anticipare i tempi.

CASI STUDIO, EVENTI CREATIVI CHE COINVOLGONO GIOVANI MULTICULTURALI

Svezia - Integration for Alla

Workshop 1 Attività di Storytelling	
Promozione dell'evento:	Diffondere le parole e il dialogo attraverso una rete fisica e virtuale.
Sostenibilità:	Una sede green, il lavoro di squadra e l'incoraggiamento all'uso dei trasporti pubblici.
Obiettivi dell'evento:	Sostenere l'integrazione nelle comunità coinvolgendo i giovani locali, i giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo e gli immigrati, sfruttando le loro competenze ed esperienze per imparare gli uni dagli altri.
Approcci digitali:	Story Dice online tool; Sitoweb: Morethanastory
Numero di partecipanti:	9 giovani.
Durata:	2 ore > 14:00-16:00.
Materiali necessari:	Un computer portatile, un proiettore e alcuni snack.
Descrizione dell'evento:	<p>-Accoglienza (presentazione del progetto e dei suoi obiettivi)</p> <p>-Conoscersi.</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di scegliere un numero compreso tra 1 e 10. Non è necessario che capiscano perché scegliere un numero. Non è necessario che capiscano perché dovrebbero scegliere un numero. Il facilitatore o il formatore dice loro di menzionare le caratteristiche personali in base al numero scelto. Tutti condividono informazioni su di</p>

sé, come il nome completo, l'età, i colori o i film preferiti o il cibo. Non possono cambiare o ridurre il numero.

-Energizzatore

-Attività 1: Il sito web di Story Dice verrà mostrato ai partecipanti. Appariranno cinque dadi storia (o nove, a scelta), ciascuno con un'immagine casuale. In poche parole, il compito dei partecipanti è quello di creare una storia a partire da queste immagini. Se hanno difficoltà a lavorare nell'ordine che vedono sullo schermo, possono fare qualche spostamento. Non è necessario che interpretino letteralmente l'immagine. I dadi sono usati come metafora o simbolo di varie idee. Per esempio, una bandiera può esprimere i Paesi in generale, la resa di qualsiasi idea, la libertà e vari altri concetti meno ovvi. Lo scopo dei dadi non è quello di fornire ai partecipanti oggetti reali su cui lavorare, ma di offrire spunti per indirizzare il loro pensiero verso nuove aree. Lasciate che tutti provino l'attività a turno. Se il numero di partecipanti è elevato, solo i volontari possono creare storie.

Sitoweb: <https://davebirss.com/storydice-creative-story-ideas/>

Attività 2: More Than One Story è una piattaforma online che consente a persone di diversa provenienza e cultura di condividere le proprie storie con gli altri, dando vita a situazioni casuali quali:

-Parlare di qualcosa che avete perso o trovato.


-Raccontare dove si viveva da bambini.

-Raccontare una storia di un viaggio che avete fatto.

-Raccontare un momento che si desidera rivivere.

Si consiglia di utilizzare questa piattaforma per migliorare le capacità di narrazione dei partecipanti e permettere loro di ricordare alcuni momenti importanti della loro vita. Questa piattaforma o attività può aiutare i partecipanti a sentirsi più connessi l'uno con l'altro e ad accogliere le loro esperienze in ogni parte della vita. Sulla piattaforma sono disponibili anche diverse opzioni linguistiche.

Sitoweb: www.morethanonestory.or

Metodo di valutazione e risultati:	Alla fine dell'evento, ai partecipanti viene chiesto di nuovo di mostrare un numero con le dita. Questa volta, il facilitatore o il formatore li istruisce a menzionare gli insegnamenti del workshop in base al numero di dita mostrate. Tutti valutano le attività e condividono le loro sensazioni.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato.:	Controllare la connessione a Internet. Date le istruzioni nello stesso ordine.
Foto dell'evento:	

Workshop 2: Cittadinanza Attiva attraverso la teoria della resilienza	
Promozione dell'evento:	Attraverso gli account dei social media (Facebook, Instagram, ecc.).
Sostenibilità:	Una sede ecologica, il lavoro di squadra, l'uso dei trasporti pubblici durante gli spostamenti, l'acqua del rubinetto in caraffa, la disponibilità di un ascensore per le persone svantaggiate e l'inclusione di tutti.
Objectives of the event:	Sostenere l'integrazione nelle comunità coinvolgendo i giovani locali, i giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo e gli immigrati, sfruttando le loro competenze linguistiche e comunicative e le loro

	esperienze per imparare gli uni dagli altri e consentendo loro di condividere le loro storie autentiche per dare l'esempio.
Digital approaches if applicable:	L'evento o l'attività possono essere condotti online attraverso piattaforme digitali come Zoom e Google Meet.
Number of participants:	8
Duration:	2 ore > 14:00-16:00 pm.
Location:	Ideon Science Park, Lund / Svezia.
Materials needed:	Carta, pennarelli, merendine e un gioco di dadi per le storie.
Event description:	<p>Accoglienza (discussione sul progetto e sui suoi obiettivi)</p> <p>Il workshop si propone di promuovere la cittadinanza attiva in Europa utilizzando come metodologia la resilienza e la narrazione. Utilizzando il Fiume della Vita e la teoria della resilienza di Antonovkys, siamo in grado di condividere come la loro resilienza e le storie di eventi importanti della loro vita siano una testimonianza della loro cittadinanza attiva all'interno dell'Europa e possano aiutarli a raggiungere un abisso e a continuare la resilienza nella loro vita. Il baratro è l'equilibrio significativo del punto di vista e dei sentimenti di una persona.</p> <p>Come funziona la teoria della resilienza La teoria della resilienza sostiene che non sono importanti le avversità o le difficoltà che incontriamo, ma il modo in cui affrontiamo e superiamo queste situazioni di disagio. La resilienza aiuta le persone a sopravvivere, a riprendersi e a prosperare. È molto importante per il recupero, la resistenza e la riconfigurazione del benessere psicologico, emotivo e fisico di una persona.</p> <p>Innanzitutto, è necessario riscaldare sempre i partecipanti. L'obiettivo principale del riscaldamento è far sì che i partecipanti si rilassino mentalmente e si sentano a proprio agio sia con gli altri partecipanti che con il facilitatore. Un altro obiettivo è far sì che i partecipanti si conoscano. Il riscaldamento può essere fatto con rompighiaccio o con attività più semplici che utilizzano la stessa metodologia dell'attività principale. In questo workshop, iniziamo con i dadi delle storie. I dadi delle storie sono un metodo di narrazione semplice che aiuta a</p>

	<p>preparare i partecipanti a raccontare una storia e non è personale. Un altro metodo è quello di usare le carte Dixit per raccontare una storia con le immagini.</p> <p>Come creare un fiume di vita</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di riflettere sulla loro vita e su ciò che è importante per loro. Devono disegnare un fiume che scorre sul foglio bianco, ricordando che più se ne aggiungono, più il fiume avrà curve. Devono poi ritagliare immagini, disegnare o scrivere parole che rappresentino momenti, scelte, aspetti o eventi importanti. Devono incollare o posizionare queste immagini/foto/parole lungo il loro fiume in ordine cronologico rispetto alla posizione nella loro vita. Il passo successivo è quello di presentare il loro fiume di eventi importanti nella loro vita e il motivo per cui si distinguono maggiormente. Dovrebbero anche chiarire cosa significano o rappresentano le loro parole, immagini, simboli e fotografie. Questo li aiuterà a riflettere su se stessi</p>
<p>Evaluation method and results:</p>	<p>Quando hanno finito di descrivere i fiumi della vita, chiedete loro di rivedere l'intero diagramma.</p> <p>-I simboli e le parole descrivono il modo in cui hanno pensato e sentito durante la loro vita? -Sono stati tralasciati alcuni elementi importanti?</p>
<p>List at least 3 recommendations based on the challenges you have faced:</p>	<p>Ricordate a tutti che la convivenza con i locali in un ambiente diverso può essere impegnativa all'inizio, ma non è impossibile. I formatori o i moderatori devono assicurarsi che i partecipanti si sentano a proprio agio l'uno con l'altro, poiché condividere le storie può essere difficile per alcuni nuovi arrivati.</p>
<p>Picture of the event:</p>	

Workshop 3 through language sharing	
Promozione dell'evento:	Through social media accounts (Facebook, Instagram, etc.)
Sostenibilità:	By routinely repeating the language cafe on the same day each week. By providing adaptable questions for different cultures or perceptions.
Objectives of the event:	To introduce people of different nationalities and facilitate language learning. To support integration into communities by involving local young people, young people with refugee or asylum seeker status, and immigrants and harnessing their language and communication skills and experiences to learn from one another.
Digital approaches if applicable:	The event or activity can be conducted online through digital platforms such as Zoom and Google Meet.
Number of participants:	12.
Duration:	2 hours > 4-6 pm.
Location:	Ideon Science Park, Lund / Sweden.
Materials needed:	Question game cards, some snacks, and music for the icebreaker.
Event description:	Ice Breaker: Participants are asked to form two circles, one inner and one outer. When forming groups, try to have an even number of people. They start to move with the music. The inner circle moves clockwise, and the outer circle moves counterclockwise. When the music stops, each person from the inner circle should come across a person from the outer circle (depending on the number, if you lack some people, two people can encounter a person). They start to ask each other questions; What is your name? Who named you? What is the meaning of your name in your language? How old are you? Where do you come from? What is your favourite movie or song?

	<p>The music is played again, and the participants start moving and dancing in their direction again. Then, the music stops, and they get to meet new people. This can continue up to 3 - 4 turns until the participants feel energised.</p> <p>The activity;</p> <p>Participants are divided into 2-3 groups depending on the number of people. They are located around tables. Some tables are to speak English, and some tables are to practise Swedish (or can be adapted to other languages). In turns, everybody takes one game card with a number on it, and this card will show the question they should answer from a table card or a flipchart. After each person answers at least one question, they change the cards and talk about another question. The questions or topics can be:</p> <ul style="list-style-type: none"> -What are the activities or hobbies you do every day and never get bored of? -If you were the mayor of this city, what would you change? -What are the known false facts about your country or culture? -What is your country famous for and why? -etc. <p>After some time, there is no need to use the cards. People start to ask questions to each other, and the event turns into a natural discussion.</p>
<p>Evaluation method and results:</p>	<p>At the end of the event, the participants stand up and make a circle. They imagine a word cloud in the centre of the circle and throw out loud the new words or sentences they learned into the cloud.</p>
<p>List at least 3 recommendations based on the challenges you have faced:</p>	<p>Try to make everyone feel as comfortable as possible, they should not feel intimidated while speaking another language. They are free to use virtual dictionaries and can ask other people for help when they cannot remember a word.</p> <p>Remind everyone that learning local terms in a different language may be challenging at first, but it is not impossible.</p> <p>Trainers or moderators have to speak clearly and slowly, as understanding accents can be difficult for some newcomers.</p>

Picture of the event:



Workshop 4 Gioco con le carte

Promozione dell'evento:	Diffondere le parole attraverso una rete fisica e virtuale.
Sostenibilità:	Una sede ecologica, il lavoro di squadra, l'utilizzo dei mezzi pubblici per raggiungere la sede, l'utilizzo di piatti o bicchieri lavabili per gli spuntini e l'integrazione attraverso un gioco amichevole possono rendere l'evento sostenibile=).
Obiettivi dell'evento:	Sostenere l'integrazione nelle comunità coinvolgendo i giovani locali, i giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo e gli immigrati, sfruttando le loro capacità ed esperienze per imparare gli uni dagli altri e anche per divertirsi insieme.
Approcci digitali:	Questo gioco può essere giocato su piattaforme digitali. I facilitatori possono mostrare le immagini delle carte e inviare una carta specifica a ciascun giocatore tramite messaggi diretti.
Numero di partecipanti:	8 giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo o immigrati.
Duration:	2 ore > 14:00-16:00.
Luogo:	Ideon Science Park, Beta office, Lund, Svezia.

KA220-YOU-000028909



Materiali richiesti:	Immaginazione => Materiale di gioco: Gioco di carte DIXIT, qualche snack.
Descrizione dell'evento:	<p>-Accoglienza (presentazione del progetto e dei suoi obiettivi);</p> <p>-Conoscenza: Ai partecipanti viene chiesto di scegliere un numero tra 1 e 10. Non sanno perché dovrebbero scegliere un numero. Non sanno perché dovrebbero scegliere un numero. Il facilitatore o il formatore dice loro di menzionare alcune caratteristiche personali in base al numero scelto. Tutti condividono informazioni su di sé, come il nome completo, l'età, i colori preferiti, i film o il cibo. Non possono cambiare o ridurre il numero.</p> <p>Energizzante: C'è una canzone intitolata A Ram Zam Zam. Si chiede ai partecipanti di cantare la canzone battendo le mani sul grembo e facendo ruotare le braccia come mostrato nel video. https://youtu.be/96D979igFI8</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di seguire le mosse mentre la canzone diventa più veloce.</p> <p>Spiegazione del gioco;</p> <p>Tutti i partecipanti si siedono intorno a un tavolo. Il formatore o l'animatore spiega le regole. Ogni giocatore o partecipante sceglie uno dei conigli di diverso colore e lo posiziona nell'area contrassegnata con 0 sul campo di gioco. Le carte con le immagini vengono mescolate e distribuite a ciascun giocatore in 6 pezzi. I partecipanti non devono mostrare le loro carte agli altri giocatori. Le carte rimanenti vengono messe da parte in modo che le immagini non siano visibili. Le carte punteggio di diversi colori con i numeri sono distribuite in base al numero di giocatori. Se avete più giocatori che colori, potete usare un foglio di carta o una lavagna per tenere i punteggi di ogni giocatore.</p> <p>Ogni giocatore, a turno, diventa il narratore. Il narratore guarda le sue sei carte, ne sceglie una per formulare una spiegazione su quell'immagine e la condivide con tutti i giocatori. Gli altri giocatori non devono vedere quella carta. La spiegazione può essere composta da una o più parole, oppure può avere un solo suono, o ancora può essere ispirata o espressa da un'opera artistica (come esempi di poesie o canzoni, titoli di film o proverbi). La spiegazione può essere adattata ai profili dei partecipanti. In questo caso, quindi, si chiede ai partecipanti di dire una parola o una frase sulla loro esperienza in un nuovo Paese.</p>

Il primo giocatore che compone la frase più velocemente diventa il narratore del primo turno. Gli altri giocatori scelgono tra le sei carte in mano quella che ritengono più simile alla carta del narratore. Poi ognuno dei giocatori consegna la carta scelta al narratore senza mostrarla agli altri giocatori. Il narratore mescola la carta di cui ha parlato con le carte date. Le carte vengono poi messe una accanto all'altra per essere viste da tutti. Tutte le carte hanno un numero specifico: la carta più a sinistra è la numero 1 e la numero 2 la affianca.

Il compito dei giocatori diversi dal narratore è quello di scoprire quale delle carte mostrate è quella del narratore. Ogni giocatore vota per la carta che pensa sia il narratore, mettendo la carta numero capovolta senza mostrare quale sia (i narratori non possono votare). Quando tutti i giocatori hanno finito di votare, aprono contemporaneamente le loro schede. (I giocatori non possono votare per le proprie carte).

Se tutti i giocatori trovano la carta del narratore o nessuno la trova, il narratore non ottiene punti. Ogni giocatore rimanente ottiene 2 punti. In tutti gli altri casi, il narratore e tutti i giocatori che trovano la carta corretta guadagnano 3 punti ciascuno. Ogni giocatore, tranne il narratore, guadagna un punto per ogni voto espresso sulla sua carta. I giocatori fanno avanzare i loro conigli sul percorso del punteggio in base alla somma dei loro punti o scrivono i loro punteggi sul tabellone. Alla fine del punteggio, ogni giocatore pesca una carta dal mazzo a faccia in giù e completa il numero di carte nella sua mano fino a sei, se ci sono abbastanza carte. Il giocatore alla sinistra del narratore diventa il narratore del nuovo turno. Il gioco prosegue in senso orario e termina quando viene pescata l'ultima carta. Il primo giocatore del percorso di punteggio vince la partita.

SUGGERIMENTO: se la frase del narratore descrive troppo chiaramente l'immagine della carta, tutti i giocatori possono trovare facilmente la carta e il narratore non può segnare. D'altra parte, se la frase ha poco a che fare con l'immagine, è molto probabile che nessun giocatore voterà per la carta e il narratore potrebbe non ottenere punti. Per questo motivo, il narratore non deve essere né troppo chiaro né troppo astratto, in modo che alcuni giocatori, ma non tutti, abbiano la possibilità di trovare la carta. All'inizio questo obiettivo può essere difficile da raggiungere, ma dopo qualche turno sarà più facile trovare l'ispirazione per portare a termine questo compito.

Metodo di valutazione e risultati:	Alla fine del gioco, tutte le carte del gioco vengono messe sul tavolo, mostrando le immagini su di esse. Ai partecipanti viene chiesto di scegliere una o due carte che mostrino i loro sentimenti riguardo all'attività. Ognuno spiega perché ha scelto questa carta e come si riferisce ai risultati ottenuti durante l'attività.
Elencate almeno 3 consigli basate sulle sfide che avete affrontat:	Date tempo sufficiente ai partecipanti, il gioco può sembrare complicato all'inizio.
Foto:	

Workshop 5 Sport Activity	
Promozione dell'evento:	Diffondere le parole attraverso reti fisiche e virtuali.
Sostenibilità:	Una sede eco-compatibile, lavoro di squadra, utilizzo dei trasporti pubblici.

Obiettivi dell'evento:	Riunire gruppi interculturali di giovani con l'obiettivo comune di incoraggiarli a diventare esempi di cambiamento positivo nelle loro comunità locali.
Approcci digitali:	Piattaforme e-sport
Numero di partecipanti:	7 giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo o immigrati.
Durata:	2 ore > 19:00-21:00
Luogo:	Centro sportivo Uppåkravallen, Staffanstorp, Svezia.
Materiali richiesti:	Palazzetto dello sport, Pallone, Vestiti comodi, Acqua, Energia =).
Descrizione dell'evento:	<p>-Accoglienza (presentazione del progetto e dei suoi obiettivi)</p> <p>- Descrizione dello scopo dell' evento</p> <p>- Conoscenza tra i partecipanti</p> <p>Vengono svolti giochi di nomi per creare sintonia nel gruppo e ricordare meglio i propri nomi.</p> <p>Chi ti ha dato il tuo nome e cosa significa?</p> <p>Il tuo nome ha un significato particolare in un'altra lingua?</p> <p>Riesci a trovare un aggettivo che inizia con la prima lettera del tuo nome?</p> <p>Visualizzate le lettere del vostro nome con il corpo.</p> <p>- Energizzatore</p> <p>I partecipanti formano un cerchio. All'inizio, tutti devono assumere la posizione ninja senza rompere l'ordine gridando "ninja". Poiché i turni si svolgono in senso orario, è importante che i partecipanti sappiano chi è accanto a loro. Le braccia dei partecipanti sono considerate come spade, quindi ognuno ha due spade. Per rimanere in gioco, nessuno deve lasciarsi colpire il braccio o la spada. La persona a cui tocca ha il diritto di colpire il braccio della persona che ha di fronte o di spostarsi in un altro</p>

	<p>luogo. Anche la persona che riceve la mossa può fare un movimento, come muovere il braccio, per proteggersi. Né la persona che fa la mossa né quella che la riceve devono lasciare la loro posizione a seguito della mossa, perché non hanno altro diritto di muoversi. Ogni partecipante, a turno, deve fare la sua mossa senza aspettare troppo. Chi perde entrambe le braccia a causa delle mosse è fuori dal gioco. Alla fine del gioco dei ninja, il vincitore è l'ultimo ninja in piedi, con le braccia in mano.</p> <p>-Attività</p> <p>I partecipanti vengono divisi in due squadre con l'aiuto di un gioco di sasso-carta-forbice. Iniziano a giocare a basket, pallavolo e pallamano nel centro sportivo. Alla fine, ci sarà una squadra vincitrice. Riceveranno un premio, come cioccolato o caffè.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Alla fine della giornata, la palla viene usata per valutare l'attività. Il formatore condivide le sue sensazioni e i suoi insegnamenti, poi lancia la palla a un altro partecipante. Si continua così fino a quando tutti condividono le proprie sensazioni.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basate sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Divertirsi!</p> <p>Sostenetevi a vicenda! Nascondete la vostra competitività=).</p>

Foto dell'evento:



Workshop 6 Scambio di lingue e cultura

Promozione dell'evento:	Diffusione di parole attraverso reti fisiche e virtuali.
Sostenibilità:	Una sede ecologica, il lavoro di squadra, l'uso dei trasporti pubblici durante gli spostamenti, l'acqua del rubinetto in caraffa, la disponibilità di un ascensore per le persone svantaggiate e l'inclusione di tutti.
Obiettivi dell'evento:	Riunire gruppi interculturali di giovani con l'obiettivo comune di incoraggiarli a diventare esempi di cambiamento positivo nelle loro comunità locali e a familiarizzare con altre culture. Sostenere l'integrazione nelle comunità coinvolgendo i giovani locali, i giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo e gli immigrati, sfruttando le loro competenze ed esperienze per imparare gli uni dagli altri.
Approcci Digitali:	Vengono utilizzati una presentazione in PowerPoint per gli argomenti e un sondaggio Mentimeter per la valutazione.
Numero di partecipanti:	8 giovani con status di rifugiati o richiedenti asilo o immigrati.
Durata:	2 ore > 13:00-15:00. Ideon Science Beta 4, Lund, Svezia.

KA220-YOU-000028909



Luogo:	
Materiali necessari:	Un computer portatile, un proiettore, fogli per la riflessione e qualche snack.
Descrizione dell'evento:	<p>-Pranzo tutti insieme con cibi di culture diverse, parlando degli ingredienti e del processo di cottura mentre si mangia.</p> <p>-Accoglienza nella sala riunioni (presentazione del progetto e dei suoi obiettivi).</p> <p>-Attività di Icebreaking</p> <p>Ai partecipanti viene chiesto di scegliere un numero compreso tra 1 e 10. Non è necessario che sappiano il motivo della scelta. Non devono sapere perché dovrebbero scegliere un numero. Il facilitatore o il formatore dice loro di menzionare alcune caratteristiche personali a seconda del numero scelto. Tutti condividono informazioni su di sé, come il nome completo, l'età, i colori o i film preferiti o il cibo. Non possono cambiare o ridurre il numero. Non condividiamo il motivo, in modo che non scelgano il modo più semplice per dire solo una cosa su di sé.</p> <p>-Attività;</p> <p>I partecipanti danno la propria definizione di cultura. Poi discutono la definizione data dal PPT. Dopo aver parlato di cultura, i partecipanti condividono alcuni stereotipi sulla propria cultura e su quella degli altri. Discutono anche del motivo per cui le persone creano stereotipi e della ragione che sta alla base della classificazione. L'argomento successivo riguarda l'individualità e la considerazione individuale di ognuno. Poi viene chiesto ai partecipanti di parlare delle dimensioni culturali sul posto di lavoro.</p> <p>I partecipanti vengono introdotti alle caratteristiche specifiche delle diverse culture;</p> <p>-Cultura russa, cultura asiatica, cultura africana e un esempio di religione.</p>

	<p>Poi si chiede ai partecipanti di condividere le loro opinioni, esperienze e conoscenze sull'arrivo in una nuova cultura e sul confronto con la propria cultura, nonché sul processo di formazione di una combinazione di entrambe le culture.</p> <p>L'adattamento a una nuova cultura e le fasi di integrazione sono discusse per ultime nell'attività.</p> <p>Questo metodo di valutazione può essere utilizzato anche in situazioni diverse, ma si usa soprattutto quando si mettono insieme un argomento e il suo obiettivo. Ad esempio, dopo aver discusso le differenze culturali, in questa sezione vengono dati a tutto il gruppo colori, matite e carta per raccogliere le idee delle persone sul loro legame con l'integrazione. A ciascuno viene poi chiesto di "fare un disegno sulla rilevanza e/o sulle somiglianze tra cultura e integrazione". Dopo aver dato a tutti il tempo di pensare e disegnare, a turno tutti i partecipanti seguono i loro disegni ed esprimono le loro idee sulla relazione. In linea con l'argomento e gli obiettivi dell'evento, il disegno di collegamento richiesto ai singoli può cambiare. L'obiettivo è trovare un'associazione che unisca due situazioni nella loro mente e far sì che la trasmettano attraverso il disegno. In questo modo, il risultato desiderato da raggiungere attraverso le attività sarà più significativo per i partecipanti.</p> <p>Inoltre, per concludere la sessione con uno strumento digitale, è stato utilizzato un sondaggio a mentimetro. Le domande erano;</p> <p>Definisci la cultura con una parola</p> <p>Definisci la tua cultura con un'emoji</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>-</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che</p>	

avete
affrontato.:

Foto
dell'evento:



Austria - VABCKJS-EU

Workshop 1 Arti e cultura: Workshop di irrorazione pubblica	
Promozione dell'evento:	Poiché l'evento si svolgeva in uno spazio pubblico, abbiamo voluto rivolgerci ai giovani del quartiere e abbiamo affisso alcuni volantini in giro per il quartiere prima dell'evento.
Sostenibilità:	L'evento era gratuito e accessibile a tutti. Le competenze apprese dai giovani potranno essere utilizzate in futuro.
Obiettivi dell'evento:	Il tema dell'arte e della cultura è stato scelto perché dava la possibilità ai giovani di sperimentare qualcosa di nuovo, di sentirsi responsabilizzati e di entrare in contatto con giovani provenienti da contesti diversi.
Approcci digitali:	Non abbiamo utilizzato alcun approccio digitale perché volevamo raggiungere i giovani nello spazio pubblico.
Numero di partecipanti:	Circa 10. 5.
Durata:	120 minuti.
Materiali necessari:	Vernice spray, guanti di plastica, un muro dove è legale fare street art "Legal walls vienna".
Descrizione dell'evento:	<p>Poiché si trattava di un workshop in uno spazio pubblico, abbiamo appeso alcuni manifesti per consentire alle persone di unirsi spontaneamente. Dopo la registrazione dei partecipanti e l'adesione spontanea di alcuni giovani interessati, abbiamo iniziato il workshop con un piccolo rompighiaccio e un giro di presentazione, scambiandoci i nomi.</p> <p>Dopo aver fatto conoscenza, ai partecipanti sono stati consegnati fogli di carta e matite per fare degli schizzi di ciò che volevano spruzzare sul</p>

	<p>muro. Abbiamo incoraggiato i partecipanti a scegliere qualcosa di vicino a loro, che rappresentasse chi sono e il loro percorso di vita fino a quel momento. Come passo successivo, i partecipanti sono stati introdotti alle basi dell'arte di strada. Il nostro facilitatore esperto e artista di strada ha spiegato ai partecipanti come tenere e usare una bomboletta spray per un uso ottimale e ha dimostrato il modo sicuro di spruzzare. Poi abbiamo dato a tutti i partecipanti un quadrato di muro in cui creare la loro opera d'arte individualmente e poi un grande murale insieme.</p> <p>I partecipanti hanno impiegato circa mezz'ora per ogni dipinto, alcuni sono stati più veloci e altri hanno impiegato più tempo. Dopo che tutti hanno finito e dopo una breve pausa, abbiamo avuto una breve discussione sull'importanza dell'arte in tutte le culture e su come può essere usata per esprimere se stessi e per connettersi con gli altri. Abbiamo anche discusso di come l'arte possa essere usata quando le barriere linguistiche rendono difficile la comunicazione e abbiamo parlato di simboli universali come cuori, simboli di pace, emoji, ecc.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Alla fine del workshop abbiamo condotto una piccola valutazione con domande e risposte. Abbiamo chiesto loro se sentissero di aver appreso una nuova abilità oggi, e il 90% dei partecipanti ha risposto di sì e ha parlato di come li abbia fatti sentire creativi e responsabilizzati. Abbiamo anche chiesto loro se hanno imparato qualcosa oltre a questa nuova abilità e, se sì, cosa. La maggior parte dei partecipanti ha risposto di aver imparato qualcosa di più dell'abilità e ha fornito alcuni esempi. Alla fine, abbiamo chiesto loro di disegnare un'emoji per spiegare i loro sentimenti complessivi nei confronti del workshop.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>La prossima volta accorceremmo il workshop, dato che alcuni partecipanti sono andati via prima, e renderemmo la struttura più chiara fin dall'inizio. Volevamo attirare i giovani locali e dare loro la possibilità di partecipare spontaneamente, ma per motivi logistici (conoscere il numero di partecipanti e i materiali necessari, pianificare l'inizio e la fine esatti, ecc. Abbiamo sottovalutato il tempo e alcuni partecipanti hanno sentito freddo verso la fine del workshop. La nostra raccomandazione per qualsiasi workshop tenuto all'aperto è di ricordare ai partecipanti di portare con sé indumenti caldi.</p>

Foto
dell'evento:



Workshop 2: Condivisione di cibo

**Promozione
dell'evento:**

Si trattava di un evento pubblico in una piazza di Vienna. L'abbiamo promosso sui social media prima dell'evento e con manifesti durante l'evento.

Sostenibilità:

Il cibo è rimasto in pochi, quindi abbiamo condiviso gli avanzi con gli organizzatori dell'evento. Non abbiamo utilizzato posate di plastica, ma materiali compostabili o riciclabili.

**Obiettivi
dell'evento:**

Il cibo mette in contatto giovani e anziani di qualsiasi provenienza. Organizzando questo evento di condivisione del cibo, abbiamo affrontato temi come lo scambio culturale, la sostenibilità e l'eliminazione degli sprechi alimentari.

**Approcci
digitali:**

Sul tema No food waste abbiamo presentato ai ragazzi l'app "Too Good to Go" (<https://www.toogoodtogo.com/de-at/>) che offre a basso prezzo cibo che verrebbe gettato via.

KA220-YOU-000028909



Numero di partecipanti:	Circa 15.
Durata:	Più di 2 ore.
Materiali necessari:	Cibo da condividere. Bevande calde come il tè, carta e penna.
Descrizione dell'evento:	<p>Abbiamo annunciato l'evento nel quartiere e sui social media. Abbiamo preparato un tavolo, torte, punch analcolico, piatti e posate di carta. Abbiamo chiesto a diversi partecipanti che già conoscevamo meglio e che avevano registrato il loro arrivo in anticipo, di cucinare e condividere anche il cibo delle loro culture.</p> <p>Abbiamo anche aggiunto un riquadro in cui i giovani potevano scrivere idee per eventi e attività future.</p> <p>Durante l'evento abbiamo iniziato a discutere.</p>
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato questo evento principalmente osservando i partecipanti, in modo da non disturbare l'atmosfera non formale dell'evento. All'inizio i partecipanti erano un po' timidi, ma dopo un po' hanno iniziato a condividere i fatti relativi ai piatti preparati, alle ricette e alle tradizioni della loro famiglia. Dopo che il cibo è stato condiviso e i partecipanti hanno finito di giocare, c'è stato un piccolo giro di pensieri in cui i partecipanti hanno potuto condividere come si sentono dopo questo evento e qualsiasi altro commento volessero fare. Tutte le affermazioni sono state positive, alcuni partecipanti non hanno voluto condividere nulla. Tutti hanno apprezzato il cibo e un partecipante ha affermato che il cibo mette in contatto le persone.
Elencate almeno 3 consigli basate sulle sfide che avete affrontato:	I partecipanti erano molto interessati al nome, alla ricetta e al Paese di origine dei diversi piatti. Sarebbe un vantaggio far preparare ai partecipanti delle piccole presentazioni e raccogliere le ricette da condividere dopo l'evento. È bene avere posate, piatti e tovaglioli in più in caso di incidenti e i giochi sono stati molto apprezzati.

Foto dell'evento:



Workshop 3: Scambi linguistici

Promozione dell'evento:

Poiché il nostro workshop di Scambio linguistico era un evento online, abbiamo pubblicato sui nostri canali di social media e abbiamo raggiunto i giovani partecipanti abituali sulle nostre attività tramite e-mail, promuovendole all'interno della nostra organizzazione.

Sostenibilità:

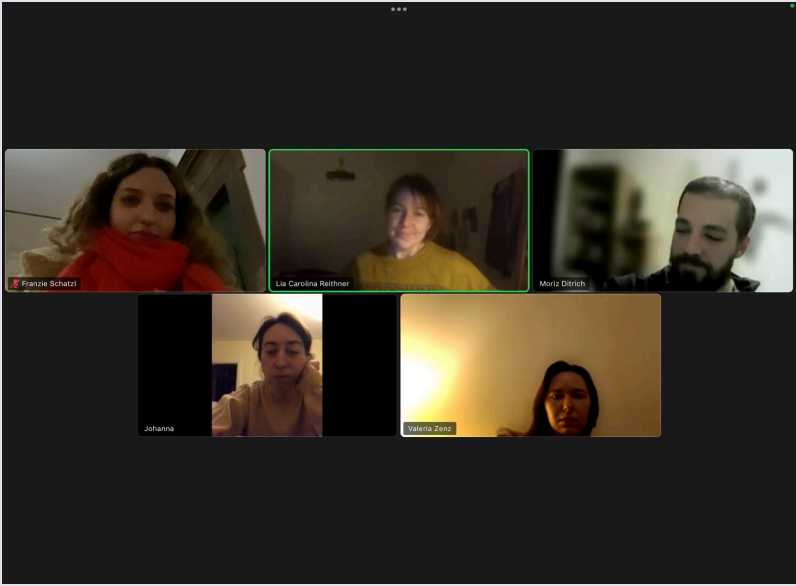
Poiché il workshop si è svolto online tramite Zoom, è stato molto sostenibile. Non abbiamo utilizzato quasi nessun materiale fisico nel processo. Può essere facilmente ripetuto e adattato a diversi gruppi di partecipanti.

Obiettivi dell'evento:

Lo scambio linguistico è stato scelto come tema perché la lingua è al centro di ogni cultura ed è strettamente legata alla narrazione, che è il metodo principale del progetto. Imparando le lingue degli altri, ci capiamo meglio e ci sentiamo più connessi. In questo modo si riducono gli stereotipi e si favorisce l'inclusione nella società di giovani provenienti da contesti diversi.


Inoltre, la lingua tedesca è spesso una prima grande barriera per i giovani richiedenti asilo e rifugiati in Austria. Attraverso la gamification e

	<p>l'apprendimento peer-to-peer, i giovani acquisiscono una visione positiva dell'apprendimento di una nuova lingua e possono trovare nuovi partner in tandem con cui esercitarsi.</p> <p>Per l'attività abbiamo utilizzato Zoom perché è facilmente utilizzabile e i giovani lo conoscono già.</p>
Approcci digitali:	
Numero di partecipanti:	<p>5.</p> <p>2.</p>
Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Laptop o computer, applicazione zoom, ambiente tranquillo.
Descrizione dell'evento:	<p>Abbiamo iniziato l'evento presentando il progetto YIPPEE ai partecipanti che non avevano mai partecipato a uno dei nostri eventi. Poi abbiamo fatto un breve giro di presentazione, in cui i partecipanti si sono presentati nella loro lingua madre. In questo modo i partecipanti hanno avuto la loro prima interazione con lingue diverse dalla propria. Nella fase successiva, i partecipanti hanno scelto un oggetto qualsiasi nella loro stanza e lo hanno descritto con parole semplici prima nella loro lingua madre e poi in tedesco o, se erano di lingua tedesca, hanno cercato di imparare dai partecipanti le parole per descrivere l'oggetto in un'altra lingua.</p> <p>Per concludere il laboratorio abbiamo raccolto le parole e le frasi che i partecipanti volevano imparare in tedesco nella chat e le abbiamo esercitate insieme.</p>

<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Abbiamo valutato l'evento osservando i partecipanti e facendo un piccolo giro di feedback alla fine del workshop.</p> <p>All'inizio i partecipanti erano timidi e un po' a disagio nel provare a parlare un'altra lingua. Dopo qualche tempo si sono rilassati. Nel giro di feedback i partecipanti hanno avuto un riscontro positivo e sono stati contenti di aver imparato alcune parole e frasi nuove, ma hanno detto che la prossima volta preferirebbero avere un workshop per lo scambio linguistico di persona.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato.:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Più attività di ice breaking, all'inizio, per far sentire i partecipanti più a loro agio. - Si consiglia di svolgerlo di persona, poiché i partecipanti potranno interagire in modo più informale rispetto all'online.
<p>Foto dell'evento:</p>	

Workshop 4: Evento di Gioco

Promozione dell'evento:	Si trattava di un evento pubblico in una piazza di Vienna. L'abbiamo promosso sui social media prima dell'evento e con manifesti durante l'evento.
Sostenibilità:	I materiali utilizzati, come i giochi di carte, il ping pong, il backgammon, ecc. erano tutti di seconda mano e saranno utilizzati anche per eventi futuri.
Obiettivi dell'evento:	Abbiamo scelto il tema del gioco perché è molto accessibile e mette facilmente in contatto giovani di diversa provenienza. Abbiamo organizzato l'evento di gioco subito dopo l'attività di condivisione del cibo, in modo che le persone si conoscessero già.
Approcci digitali:	Non sono stati utilizzati strumenti digitali, ma abbiamo presentato ai partecipanti l'app Action bound (https://de.actionbound.com/), un'applicazione per creare e giocare a cacce al tesoro nella vostra città.
Numero di partecipanti:	Circa 15.
Durata:	Più di 2 ore.
Materiali necessari:	Giochi, penne e carta, tavoli e sedie o coperte da picnic.
Descrizione dell'evento:	<p>Abbiamo iniziato l'evento chiudendo la prima attività di condivisione del cibo. Dopo una piccola partita di rompiggiaccio giocata con tutti i partecipanti in cerchio, per conoscersi meglio, abbiamo iniziato le sessioni di gioco.</p> <p>Abbiamo fatto un piccolo giro di spiegazioni per i giochi e chiesto ai partecipanti se conoscono i giochi o se hanno bisogno di aiuto. Abbiamo messo in coppia i giocatori esperti con i nuovi arrivati, in modo che si aiutassero a vicenda. Abbiamo proposto ai partecipanti un paio di giochi da fare su tavoli diversi, come backgammon, UNO, scacchi, Jenga, carte da gioco, frisbee e ping pong.</p>

	<p>Alla fine dell'attività, abbiamo chiesto ai partecipanti di raccogliere tutti i giochi e di riportarli indietro e di mettersi di nuovo in cerchio. Abbiamo fatto un ultimo gioco di gruppo e un piccolo giro di riflessione.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Abbiamo valutato l'attività principalmente osservando i partecipanti durante l'attività. I facilitatori si sono fermati presso i diversi gruppi che giocavano e hanno parlato con loro durante l'attività. Alla fine dell'attività, abbiamo fatto un piccolo giro di riflessione in cui i partecipanti hanno potuto condividere i loro pensieri e sentimenti.</p> <p>I partecipanti si sono divertiti a giocare e si sono sentiti bene alla fine dell'attività. Abbiamo osservato interazioni più positive e rilassate tra i giovani durante i giochi. Ridevano molto.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Alcuni giochi, come Uno, sono stati molto apprezzati. Si consiglia di portare giochi in più, in modo che nessuno debba aspettare il proprio turno.</p> <p>Scegliete giochi che puntino sul lavoro di squadra e sulla collettività invece che sulla competizione, poiché i partecipanti potrebbero diventare troppo competitivi ed emotivi con alcuni giochi.</p>
<p>Foto dell'evento:</p>	

Workshop 5: Evento sportivo: giocare a basket insieme

Promozione dell'evento:	Abbiamo promosso l'evento sui nostri social media e creato un poster da appendere nel quartiere.
Sostenibilità:	L'evento sportivo non ha richiesto molti materiali, se non un pallone e dei bicchieri di plastica riutilizzabili, quindi è stato molto sostenibile. Il pallone e i bicchieri possono essere riutilizzati per eventi futuri.
Obiettivi dell'evento:	<p>Abbiamo scelto il tema dello sport e in particolare della pallacanestro perché è uno sport molto popolare tra i giovani di Vienna ed è facile da realizzare e da seguire. I giovani possono anche continuare l'attività tra di loro.</p> <p>Praticare insieme uno sport di gruppo aumenta le competenze del lavoro di squadra e mette facilmente in contatto le persone a un livello più profondo, senza dover parlare la stessa lingua. Inoltre, eventi sportivi come questo sono benefici per il corpo e la mente dei giovani coinvolti.</p>
Approcci digitali:	Non sono stati utilizzati approcci digitali.
Numero dei partecipanti:	Si sono iscritte circa 10 persone.
Durata:	2 ore
Materiali necessari:	2- 3 palloni da basket, tazze riutilizzabili, acqua o succo di frutta e un animatore esperto nel gioco del basket.
Descrizione dell'evento:	<p>Dopo che tutti i partecipanti si sono riuniti in un campo da basket all'aperto in uno dei tanti parchi di Vienna, abbiamo fatto un giro di presentazione di noi stessi, del progetto YIPPEE e dell'evento di oggi.</p> <p>Per conoscerci meglio, abbiamo fatto un breve gioco di nomi e abbiamo organizzato un energizer di 10 minuti per riscaldare i nostri corpi e alcuni esercizi di stretching.</p> <p>In seguito, abbiamo iniziato con alcuni esercizi di basket in cui i partecipanti hanno provato a passare la palla tra loro, a fare canestro e a</p>

	<p>palleggiare. Questi esercizi sono stati prima mostrati dai facilitatori e poi i partecipanti li hanno eseguiti per circa 15 minuti.</p> <p>Dopo gli esercizi, abbiamo fatto una pausa di dieci minuti, in cui abbiamo incoraggiato la socializzazione tra i partecipanti. Dopo la pausa, abbiamo formato tre squadre utilizzando il metodo del conteggio, in modo che i partecipanti che non si conoscevano ancora giocassero insieme in squadra.</p> <p>Dopo aver spiegato tutte le regole, i partecipanti hanno giocato un paio di brevi partite.</p> <p>Dopo i giochi, abbiamo fatto un piccolo giro di valutazione.</p> <p>Mentre facilitavamo l'attività abbiamo osservato l'interazione dei partecipanti tra loro, che all'inizio erano un po' timidi, ma dopo i primi esercizi sono diventati tutti più rilassati e sembravano divertirsi.</p> <p>Alla fine dell'attività, abbiamo chiesto ai partecipanti come avessero apprezzato l'attività, cosa si sarebbe potuto fare di meglio e se avrebbero partecipato di nuovo a un'attività simile.</p>
<p>Metodi di valutazione e risultati:</p>	<p>Nel complesso l'attività è piaciuta e alcuni di loro hanno fatto progetti per incontrarsi di nuovo per giocare.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato.:</p>	<p>Una sfida che abbiamo affrontato è che i partecipanti avevano diversi livelli di esperienza nel gioco della pallacanestro. In futuro sarebbe opportuno pianificare più eventi per più livelli di esperienza.</p> <p>Assicuratevi di avere abbastanza acqua e/o succhi di frutta pronti, perché i partecipanti berranno molto a causa dello sport.</p> <p>È una buona idea prenotare il campo da basket in anticipo.</p>

Foto dell'evento:



Workshop 6: Evento di Storytelling online

Promozione dell'evento:

Poiché il laboratorio di storytelling era un evento online, abbiamo pubblicato sui nostri canali di social media e abbiamo raggiunto i giovani partecipanti abituali sulle nostre attività tramite e-mail e l'abbiamo promosso all'interno della nostra organizzazione.

Sostenibilità:

Poiché il workshop si è svolto online tramite Zoom, è stato molto sostenibile. Non abbiamo utilizzato quasi nessun materiale fisico nel processo. Può essere facilmente ripetuto e adattato a diversi gruppi di partecipanti.

Obiettivi dell'evento:

Il tema dello Storytelling è stato scelto perché è la metodologia principale del Progetto YIPPEE. Abbiamo riscontrato un grande successo con i giovani di ogni provenienza. In questa attività ci siamo concentrati sulla recitazione per renderla più interattiva.


Approcci digitali:

Abbiamo utilizzato Zoom per l'attività perché è facilmente utilizzabile e i giovani lo conoscono già.

KA220-YOU-000028909



Numero di partecipanti:	13.
Durata:	2 ore.
Materiali necessari:	Carta, penne e oggetti di scena.
Descrizione dell'evento:	<p>All'inizio, il facilitatore ha tenuto un energizer con i partecipanti per farli sentire a proprio agio tra loro e aperti al workshop.</p> <p>In seguito, il facilitatore ha verificato gli stati d'animo e le aspettative dei partecipanti con un breve giro di parole e di pollici in su e in giù.</p> <p>Poi il facilitatore ha spiegato i diversi metodi di recitazione e ha mostrato ai partecipanti esempi di questi metodi, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantomima = recitazione senza parlare, con una forte attenzione alle espressioni facciali. - Solo suoni = recitare senza parlare ma usando i suoni per esprimersi. - Monologo = discorso/poesia in stile slam. <p>(Dialogo se il facilitatore decide di mettere i partecipanti in gruppi o coppie).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di una scena o di un sentimento. <p>Nella fase successiva, il facilitatore ha fornito parole chiave e domande da utilizzare come ispirazione per i partecipanti. Per questo laboratorio, abbiamo dato le seguenti parole da scegliere:</p> <p>Casa, viaggio, lingua, sfida, felicità, cultura, cambiamento e speranza.</p> <p>Poi è stato chiesto ai partecipanti di scegliere una delle parole e di elaborare, individualmente o in gruppo, un breve schizzo che mettesse in relazione le loro esperienze personali con quella parola.</p> <p>Il facilitatore ha spiegato nuovamente i diversi metodi e ha risposto alle domande dei partecipanti. I partecipanti hanno usato penne e fogli per riflettere individualmente sulle loro esperienze personali, fare brainstorming, pianificare e scrivere le loro idee di schizzo.</p> <p>Poi i partecipanti hanno avuto 15 minuti per finalizzare i loro schizzi ed esercitarsi mentre i microfoni e le telecamere erano spenti.</p> <p>Dopo 15 minuti sono tornati tutti e i giovani hanno iniziato a presentare i loro piccoli schizzi. Dopo ogni sketch, il resto del gruppo applaude e dà un feedback positivo. Dopo che tutti gli schizzi sono stati eseguiti, il facilitatore passa alla fase finale: la valutazione.</p>

<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Nella valutazione, ai partecipanti vengono poste le seguenti domande: Quale parola hai scelto e perché? Come avete elaborato il disegno? È stato un buon esercizio per riflettere sul passato e sulla vita attuale? È stato difficile recitare emozioni e momenti?</p> <p>Come vi siete sentiti a condividere la vostra storia in questo modo? Che cosa vi è piaciuto/non piaciuto? Che cosa ne ricavate?</p> <p>In un altro turno, i partecipanti hanno potuto condividere tutto ciò che veniva loro in mente parlando dei loro schizzi. Gli altri partecipanti si sono esercitati ad ascoltare senza giudicare.</p> <p>Nel nostro laboratorio abbiamo avuto una grande varietà di sketch, come momenti comici sulle barriere linguistiche, un monologo sulla sensazione di casa e una pantomima della parola speranza.</p> <p>Anche se all'inizio alcuni partecipanti erano timidi e ci è voluto un po' di tempo prima che si sentissero a proprio agio con la recitazione, nel complesso i partecipanti hanno apprezzato molto l'attività e si sono sorpresi di come potessero esprimersi bene recitando.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Se il gruppo non si conosce già, si consiglia di fare un "gioco dei nomi" per rompere il ghiaccio.</p> <p>L'attività può essere emotiva per alcuni giovani, quindi assicuratevi di creare un ambiente sicuro e rispettoso e date sempre la possibilità ai partecipanti di fare delle pause o di non eseguire il loro sketch se non vogliono.</p>
<p>Foto dell'evento:</p>	

Irlanda - Redial

Workshop 1 Attività di Storytelling	
Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso attraverso la nostra rete, i social media e Eventbrite. Sono stati invitati anche altri partecipanti locali che hanno partecipato ai nostri workshop precedenti.
Sostenibilità:	Questa attività è stata sostenibile perché è stata svolta online. Abbiamo utilizzato risorse ecologiche e limitato i rifiuti, poiché non abbiamo utilizzato materiali fisici come la carta. Inoltre, questa attività può essere riprodotta ovunque senza bisogno di ulteriori materiali a pagamento.

Obiettivi dell'evento:	Questo argomento è stato scelto per iniziare la nostra serie di workshop, poiché la narrazione è al centro del progetto YIPPEE. È stato un modo per introdurre i valori e gli obiettivi del progetto ai partecipanti in modo interattivo e non formale, affinché riflettessero, condividessero le loro esperienze e producessero una valutazione finale da diffondere.
Approcci digitali:	L'evento si è svolto su Zoom una piattaforma di comunicazione digitale. Inoltre, attraverso il workshop, abbiamo introdotto e utilizzato diversi strumenti di collaborazione online come Padlet , Canva , Mentimeter e GoogleSlides .
Numero di partecipanti:	5 partecipanti hanno preso parte al nostro primo workshop. Erano tutti giovani originari o residenti in Irlanda.
Durata:	Il workshop ha avuto una durata di 2 ore, dalle 13.00 alle 15.00.
Materiali necessari:	Per questa attività sono stati necessari un computer, delle cuffie e una buona connessione a Internet per la riunione Zoom. È stato utilizzato il seguente PowerPoint: Yippee PPT Activity 1 .
Descrizione dell'evento:	<p>Il workshop è iniziato con una breve presentazione di Redial e del progetto Yippee. Questa introduzione è stata seguita da un rompighiaccio interattivo per conoscere meglio i partecipanti. Il facilitatore ha condiviso questo Padlet per descrivere se stessi utilizzando un dipinto, una gif o un'immagine.</p> <p>Dopo aver rotto il ghiaccio, il facilitatore ha visualizzato sullo schermo una serie di frasi che rappresentavano stereotipi (falsi) o fatti reali (veri) sull'immigrazione. Per aiutare i partecipanti, il facilitatore ha letto ogni frase ad alta voce e ha chiesto loro direttamente se pensavano che l'affermazione fosse vera o falsa, alzando o abbassando la mano. Anche se nella maggior parte dei casi i partecipanti avevano la stessa opinione, è stato interessante vedere che avevano giustificazioni diverse che hanno alimentato il dibattito e ampliato il loro modo di pensare. Tutti hanno rispettato le opinioni e il tempo di parola degli altri.</p> <p>Dopo una breve pausa, ai partecipanti è stato chiesto di formare delle coppie per creare delle brevi storie di ispirazione. Hanno avuto a disposizione 25 minuti per condividere le esperienze e creare insieme una breve storia di ispirazione. Poi hanno usato Canva per creare un</p>

	<p>fumetto e condividerlo con il resto del gruppo. Una delle storie era un incontro tra due migranti che condividevano le loro esperienze. L'altra storia riguardava una persona del posto che si comportava in modo meschino e discriminatorio nei confronti di un migrante. Entrambe le storie avevano un significato e una morale che corrispondeva agli obiettivi e ai valori del progetto.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>I partecipanti sono stati invitati a rispondere a questo breve Mentimeter per conoscere le loro sensazioni generali sull'evento. Abbiamo ricevuto un feedback molto positivo dai partecipanti. Alla prima domanda su come si sono sentiti, abbiamo ricevuto le seguenti parole: "riflessivo", "più intelligente" e "divertente". Hanno anche condiviso di aver imparato di più sull'immigrazione, sulla differenza tra rifugiati e richiedenti asilo e sulla sfida che devono affrontare.</p> <p>Di conseguenza, possiamo affermare che questo workshop ha raggiunto con successo gli obiettivi e l'impatto previsti. I partecipanti hanno apprezzato il metodo non formale e hanno gradito la creazione di una valutazione da soli, imparando e condividendo allo stesso tempo. Alcune competenze, come quelle digitali, creative e comunicative, sono state migliorate e l'inclusione sociale è stata favorita dalla creazione di una nuova rete di giovani.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Alcune delle sfide che abbiamo affrontato sono state quelle di non avere il numero di partecipanti che ci aspettavamo. Per questo motivo raccomandiamo di promuovere l'evento su scala più ampia, condividendolo con gli stakeholder locali che hanno maggiore visibilità sui social media e aumentando la diffusione globale del progetto Yippee.</p>

Foto dell'evento:



Workshop 2 Condivisione di esperienze di vita

Promozione dell'evento:

L'evento è stato promosso attraverso la nostra rete, sui social media e su Eventbrite, invitando anche i partecipanti locali che hanno frequentato i nostri workshop precedenti.

Sostenibilità:

Questa attività non ha causato danni all'ambiente. Grazie all'inclusione delle responsabilità ambientali e sociali, abbiamo ridotto il consumo energetico e la quantità di rifiuti prodotti. Abbiamo sostituito i fogli bianchi, le penne e l'uso di giornali e riviste per la realizzazione della prima parte del workshop, con la piattaforma online.

["Google Jamboard"](#).

Obiettivi dell'evento:

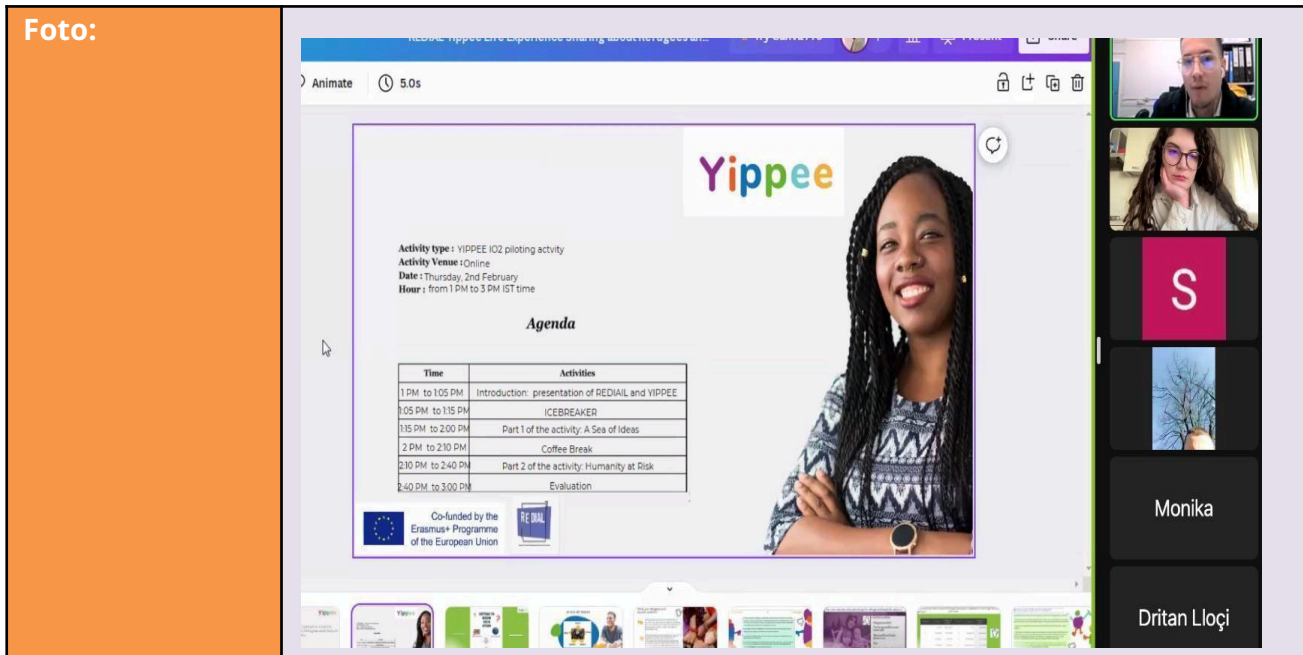
Questo argomento è stato scelto per fornire informazioni sufficienti sui rifugiati e i richiedenti asilo, in modo da sensibilizzare i partecipanti e avere un impatto sulla loro comunità.

Approcci digitali:

L'evento si è svolto su [zoom](#) che è una piattaforma di comunicazione digitale. Inoltre, attraverso il workshop, abbiamo introdotto e utilizzato diversi strumenti di collaborazione online come [Google Jamboard](#), [canva](#) e [mentimeter](#).

Numero di partecipanti:	Dieci partecipanti hanno preso parte al nostro secondo workshop. Erano tutti giovani originari o residenti in Irlanda.
Durata:	Il workshop è durato 2 ore, dalle 13:00 alle 15:00 ora ICT.
Materiali necessari:	Per questo workshop è necessario un computer e una buona connessione a Internet per la riunione Zoom. È stata utilizzata la seguente presentazione in PowerPoint: https://drive.google.com/file/d/1ttUs8eLdVspt0X0Fi8txy-IKhUjDCUIQ/view?usp=share_link
Descrizione dell'evento:	<p><u>Introduzione - dalle 13 alle 13:05 (5 minuti)</u></p> <p>È stata fatta una breve presentazione di Redial, del progetto Yippee e delle PR specifiche.</p> <p><u>Icebreaker - dalle 13:05 alle 13:15 (10 minuti)</u></p> <p>Per conoscere i partecipanti in modo non formale, il facilitatore ha condiviso con loro Conoscersi. I partecipanti hanno detto i loro nomi, i loro Paesi e tre parole per descriversi.</p> <p><u>Parte 1 dell'attività - dalle 13:15 alle 14:00 (45 minuti)</u></p> <p>Un mare di idee</p> <p>Il facilitatore ha visualizzato sullo schermo una stella con cinque domande intorno: Cosa?; Dove?; Perché?; Quando?; Come?. Sulla base delle loro esperienze personali, i partecipanti hanno risposto alle cinque domande. La maggior parte dei partecipanti aveva le stesse opinioni ed è stato interessante vedere che erano d'accordo con le idee degli altri e che si è svolta una discussione proficua.</p> <p><u>Pausa caffè - dalle 14:00 alle 14:10 (10 minuti)</u></p> <p><u>Parte 2 dell'attività - dalle 14:10 alle 14:40 (30 minuti)</u></p> <p>Umanità a rischio</p> <p>Il facilitatore ha presentato la definizione di rifugiati e richiedenti asilo, le differenze e le similitudini tra rifugiati e richiedenti asilo, le principali cause che spingono le persone a rifugiarsi e a chiedere asilo, i Paesi con il maggior numero di rifugiati e richiedenti asilo e i Paesi d'origine con il</p>

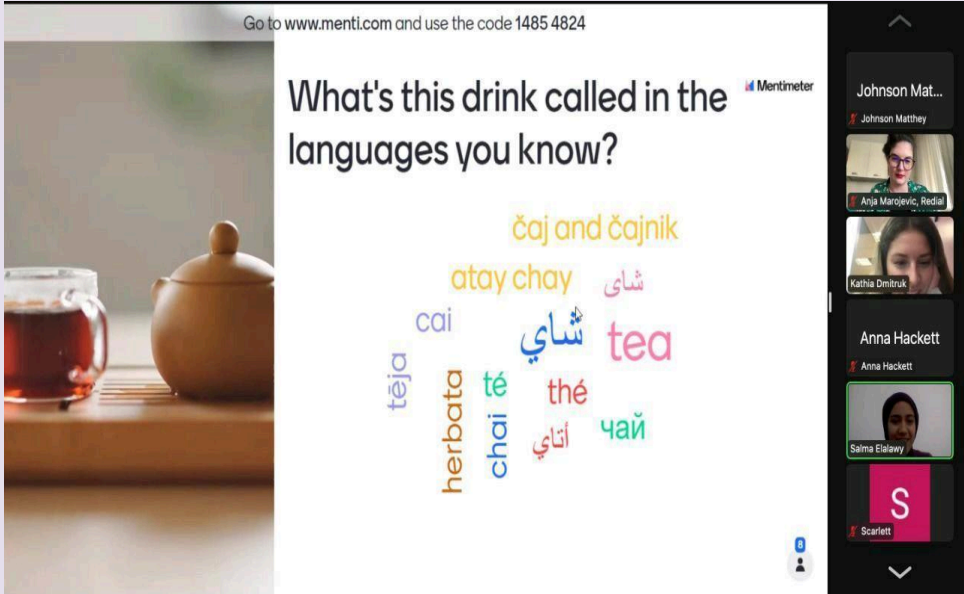
	<p>maggior numero di persone che lasciano il proprio Paese nel periodo 2012-2022, le modalità per ottenere asilo in Irlanda e le politiche che il governo irlandese sta elaborando in merito a rifugiati e richiedenti asilo.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p><u>Valutazione - dalle 14:40 alle 15:00 (20 minuti)</u></p> <p>Ai partecipanti è stato proposto di compilare questo questionario this short mentimeter per conoscere le loro sensazioni generali sull'evento. Per la prima domanda su come si sono sentiti abbiamo ricevuto le seguenti parole: "pieno di risorse", "più curioso", "informativo", "riflessivo", "ispirato" e "felice". I partecipanti hanno anche condiviso ciò che hanno imparato con questo workshop: "Ho imparato di più sui rifugiati e i richiedenti asilo in generale, quali sono le loro motivazioni, le loro situazioni attuali e le statistiche in tutto il mondo", "Ho imparato nuove attività e rompighiaccio", "Ho imparato molto sugli immigrati e i rifugiati, sul perché emigrano e sui loro diritti come rifugiati/richiedenti asilo in Irlanda".</p> <p>Di conseguenza, possiamo affermare che questo workshop ha raggiunto con successo gli obiettivi e l'impatto previsti. I partecipanti hanno apprezzato il metodo non formale e hanno gradito la creazione di una valutazione da soli, imparando e condividendo allo stesso tempo, e alcune competenze come quelle digitali, creative e comunicative sono state migliorate.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Utilizzate le breakout room per far lavorare insieme i partecipanti in gruppi più piccoli, dove la responsabilità è maggiore e i partecipanti possono contribuire facilmente.</p> <p>Aggiungete l'elemento sorpresa e create aspetti esperienziali.</p> <p>Programmate la riunione in un orario ottimale per i partecipanti.</p>



Workshop 3 Attività di scambi linguistici

Promozione dell'evento:	Il workshop è stato promosso pubblicando post sui social media e sulla piattaforma Eventbrite. Sono stati invitati anche i partecipanti ai nostri workshop precedenti.
Sostenibilità:	Il workshop è stato condotto online e i partecipanti hanno dovuto disporre di un computer portatile e di una buona connessione a Internet. Gli strumenti utilizzati nel workshop sono stati liberamente aperti e accessibili e possono essere riutilizzati in futuro.
Obiettivi dell'evento:	Lo scambio linguistico è stato scelto per riunire persone di diversa provenienza, promuovere la diversità e migliorare le capacità di comunicazione interculturale attraverso attività non formali. Il workshop comprendeva attività su come ridurre le barriere linguistiche che gli immigrati, i rifugiati e i richiedenti asilo devono affrontare e, di conseguenza, costruire una comunità più inclusiva tra europei e immigrati, in linea con l'obiettivo principale di Yippee.
Approcci digitali:	Il workshop è stato condotto su una piattaforma di riunioni virtuali Zoom. Il workshop e le attività sono state presentate attraverso Canva , Mentimeter , e Kahoot .
Numero di partecipanti:	10 partecipanti hanno preso parte a questo workshop. Erano tutti giovani. Alcuni di loro erano irlandesi, altri immigrati/rifugiati che vivono in Irlanda.

Durata:	Il workshop è durato 2 ore, dalle 13.00 alle 15.00.
Materiali necessari:	I materiali necessari erano un computer/laptop o un telefono cellulare e una buona connessione a Internet per la riunione Zoom. Abbiamo inoltre utilizzato il seguente PowerPoint: YIPPEE PPT Activity 3 .
Descrizione dell'evento:	<p>Il workshop è iniziato con una breve introduzione a Redial e Yippee. Poi, i partecipanti si sono presentati e hanno fatto una pausa per rompere il ghiaccio, menzionando alcune cose che avrebbero portato con sé se fossero stati confinati su una nave.</p> <p>La prima parte dell'attività si è svolta attraverso un gioco interattivo su Kahoot per indovinare l'origine di 10 parole inglesi. L'attività è stata poi seguita da una riflessione e da un debriefing in cui i partecipanti si sono stupiti di alcune risposte e hanno condiviso alcune parole di lingue conosciute che provengono da una lingua diversa e che sono legate alla loro storia.</p> <p>Dopo una pausa di 10 minuti, si è svolta la seconda parte dell'attività, in cui i partecipanti hanno svolto un'attività su questo tema Mentimeter per condividere il significato di alcune parole in tutte le lingue che conoscono, che erano 11 in totale. Hanno condiviso i loro input e pronunciato le parole dopo ogni immagine. È seguita una discussione su quanto fossero comuni le nostre lingue.</p> <p>L'ultima parte dell'attività prevedeva domande aperte sui loro pensieri riguardo alle sfide che i rifugiati devono affrontare a causa delle barriere linguistiche e sul modo in cui possono essere inclusivi e solidali con loro. I suggerimenti sono stati i seguenti: rispettarli, essere pazienti e tolleranti e conoscere meglio la loro cultura.</p>
Metodo di valutazione e risultati:	I partecipanti hanno condiviso il loro feedback sul workshop attraverso questo breve mentimeter. Il loro feedback comprendeva due domande. La prima domanda riguardava i risultati dell'apprendimento e le risposte sono state: "Linguaggi ricchi e comuni", "Siamo tutti connessi" e "Come essere di supporto". Abbiamo anche chiesto loro come si sentono e le loro risposte sono state: "Connessi, istruiti e ispirati", "Educati e gioiosi" e "Felici, a proprio agio e accettati".

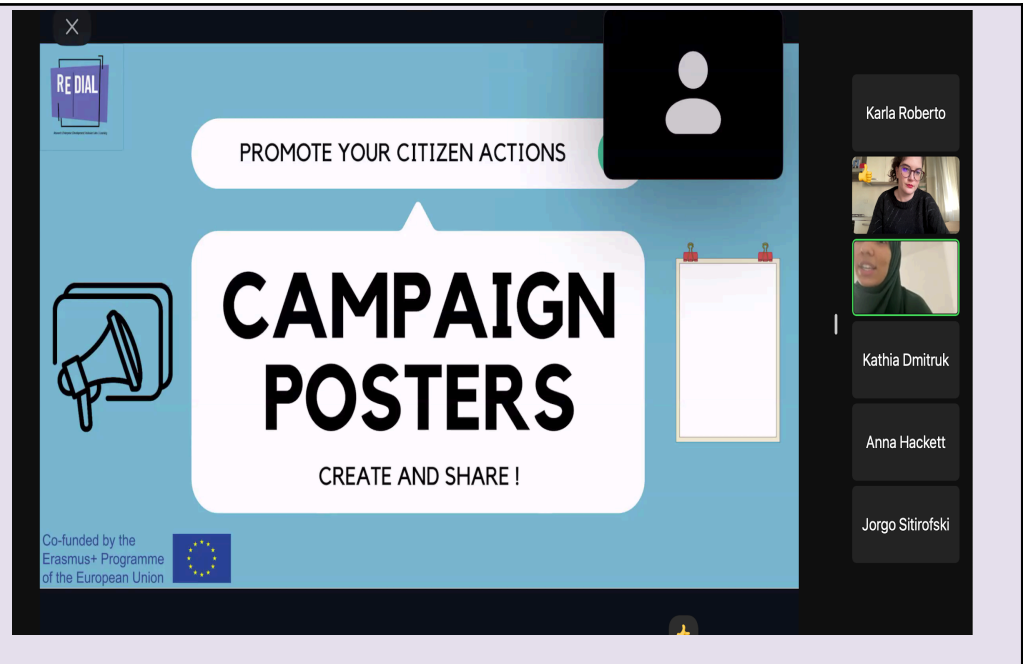
	In base alle risposte, si è concluso che il workshop ha raggiunto i suoi obiettivi e che le attività non formali utilizzate sono state educative e piacevoli. Questo laboratorio ha contribuito allo sviluppo di competenze digitali, creative e comunicative, oltre a favorire l'inclusione e l'unità.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	Alcune delle sfide che abbiamo affrontato sono state quelle di non avere il numero di partecipanti che ci aspettavamo, provenienti da contesti diversi. Raccomandiamo di promuovere l'evento su scala più ampia, condividendolo con organizzazioni locali che hanno maggiore visibilità sui social media e aumentando la diffusione globale del progetto Yippee.
Foto:	

Workshop 4 sulla Cittadinanza attiva	
Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso attraverso la nostra rete, i social media e Eventbrite. Sono stati invitati anche alcuni partecipanti locali che hanno partecipato ai nostri precedenti workshop e ai workshop Yippee.
Sostenibilità:	Questa attività è stata sostenibile perché sono state utilizzate risorse online limitate: non sono stati stampati o consegnati documenti durante il workshop. Inoltre, anche le valutazioni prodotte dai partecipanti erano digitali ed ecologiche. Inoltre, sono stati utilizzati strumenti collaborativi

	per lavorare tutti insieme sullo stesso supporto, che si è dimostrato in grado di ridurre le emissioni globali.
Obiettivi dell'evento:	Il tema della cittadinanza attiva è stato scelto per raggiungere l'obiettivo dell'inclusione sociale e dell'integrazione nella comunità locale, introducendo i valori della cittadinanza. Lo scopo era far sì che il nostro gruppo target lavorasse e riflettesse insieme sulle azioni che può fare per avere un impatto positivo sulla società.
Approcci digitali:	L'evento si è svolto sulla piattaforma Zoom che è una piattaforma di comunicazione digitale. Inoltre, attraverso il workshop sono stati introdotti e utilizzati diversi strumenti di collaborazione online, come ad esempio MiroBoard , Canva e Slido .
Numero di partecipanti:	4 partecipanti hanno preso parte a questo quarto workshop. Erano tutti giovani originari o residenti in Irlanda.
Durata:	Il workshop ha avuto una durata di 2 ore, dalle 13.00 alle 15.00.
Materiali necessari:	Per questa attività sono stati necessari un computer, delle cuffie e una buona connessione a Internet per la riunione Zoom. Come supporto è stato utilizzato anche il seguente PowerPoint: https://drive.google.com/file/d/1kSBZN1y4y7qKHF0pqSc-ZHc0t3Q6_gos/view?usp=share link
Descrizione dell'evento:	<p>Il workshop è iniziato con una breve presentazione di Redial e del progetto Yippee. Questa introduzione è stata seguita da un rompighiaccio interattivo. Ai partecipanti è stato chiesto di scegliere tra 3 opzioni e di presentarsi dicendo i vantaggi della loro scelta. Tutte le opinioni sono state rispettate e alcuni partecipanti hanno potuto identificarsi con gli altri e trovare punti in comune. Questo rompighiaccio non solo ha permesso a tutti di conoscersi, ma ha anche consentito di alleggerire l'atmosfera e di mettere tutti a proprio agio per il resto del workshop.</p> <p>Dopo questo icebreaker, il facilitatore ha invitato i partecipanti a mettersi nei panni di un migrante appena arrivato in un nuovo Paese, che vuole sentirsi più incluso e avere un impatto positivo sulla comunità. La domanda principale su cui concentrarsi e riflettere è stata: Quali azioni</p>

	<p>posso fare per essere un buon cittadino e come le faccio? Per aiutare i partecipanti a riflettere e a condividere le loro idee, il facilitatore ha aperto una lavagna di miro con un tavolo diviso in due parti. Alcuni di loro hanno riflettuto sul "cosa" e hanno fornito esempi di azioni che vorrebbero realizzare per ottenere un cambiamento positivo, mentre altri hanno riflettuto sul "come" e hanno fornito esempi di come le idee enumerate possono essere attuate.</p> <p>Dopo una breve pausa, ai partecipanti è stato chiesto di concretizzare una delle loro idee e di usare la loro creatività per creare un poster della campagna su Canva a coppie. Il primo poster riguardava l'ambiente e mirava a sensibilizzare l'opinione pubblica sulle tre R: riutilizzare, riciclare e ridurre. Il secondo manifesto era una campagna per invitare le persone a visitare le comunità locali, a fare volontariato e a impegnarsi di più nella società per cambiare le cose.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Il workshop si è concluso con una breve valutazione creata su Slido. La prima domanda mirava a capire in che misura i partecipanti avessero compreso meglio il concetto di cittadinanza attiva. Tutti hanno risposto all'unanimità che ora capiscono molto meglio questo concetto grazie a questo workshop. La seconda domanda mirava a sapere se i partecipanti si sentissero più responsabilizzati ad apportare un cambiamento positivo nella loro società. Ancora una volta, tutte le risposte sono state positive. Infine, hanno descritto l'attività come: "coinvolgente", "interessante", "informativa", "utile" e "divertente".</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Per questo workshop, abbiamo affrontato sfide simili a quelle precedenti. Pertanto, alcune nuove raccomandazioni che potremmo fare, oltre ad aumentare la visibilità dell'evento, sono: cambiare la durata o l'ora del workshop per renderlo più accessibile a tutto il pubblico; invitare gli attuali partecipanti a invitare la loro rete; visitare i centri comunitari locali per promuovere l'evento.</p>

Foto:



Workshop 5 Condivisione di cibo

Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso attraverso la nostra rete, i social media e Eventbrite. Sono stati invitati anche alcuni partecipanti locali che hanno partecipato ai nostri precedenti workshop e ai workshop Yippee.
Sostenibilità:	L'apprendimento online promuove atteggiamenti più positivi nei confronti dell'ambiente. Grazie al workshop online, è stato possibile risparmiare molta energia e la quantità di rifiuti prodotti. Abbiamo sostituito la sala riunioni con una sala virtuale e i fogli bianchi, le matite, i giornali e le riviste con una piattaforma creativa online. " Google Jamboard ".
Obiettivi dell'evento	Questo argomento è stato scelto per rendere i partecipanti consapevoli dell'impatto delle diete alimentari che hanno religioni diverse e delle sfide affrontate dai rifugiati e dai richiedenti asilo in altri Paesi.
Approcci digitali:	L'evento si è svolto su Zoom che è una piattaforma di comunicazione digitale. Inoltre, attraverso il workshop, abbiamo introdotto e utilizzato diversi strumenti di collaborazione online come Google Jamboard e Mentimeter .

KA220-YOU-000028909



!FALL



Numero di partecipanti:	Cinque partecipanti hanno preso parte al nostro secondo workshop. Erano tutti giovani originari o residenti in Irlanda.
Durata:	Il workshop è durato 2 ore, dalle 13:00 alle 15:00 ora ICT.
Materiali necessari:	Per questo workshop è necessario un computer e una buona connessione a Internet per la riunione Zoom. È stata utilizzata la seguente presentazione in PowerPoint: https://docs.google.com/presentation/d/1crsNpESKg6YC7ACxWQ3oAtMurr-aOApf/edit?usp=sharing&oid=100339239656642326355&rtpof=true&sd=true
Descrizione dell'evento:	<p><u>Introduzione - dalle 13 alle 13:05 (5 minuti)</u></p> <p>Viene fatta una breve presentazione di Redial, del progetto Yippee e delle PR specifiche.</p> <p><u>Ice breaking - dalle 13:05 alle 13:15 (10 minuti)</u></p> <p>Per conoscere i partecipanti in modo non formale, il facilitatore ha condiviso con loro "Getting Is In The Room". I partecipanti hanno detto il loro nome, il loro Paese e un colore per descriversi.</p> <p><u>Parte 1 dell'attività - dalle 13.15 alle 14.00 (45 minuti)</u></p> <p>Gruppo di pensieri</p> <p>Il facilitatore ha mostrato sullo schermo uno slogan con due domande: Quante religioni conosci?; Quali tipi di cibi e bevande pensi che non siano permessi in quelle religioni? Sulla base di queste domande i partecipanti hanno risposto a entrambe le domande. I partecipanti hanno condiviso nuove informazioni tra loro e hanno sviluppato una discussione efficace e produttiva sulle culture alimentari che seguono alcune credenze religiose.</p> <p><u>Pausa caffè - dalle 14.00 alle 14.10 (10 minuti)</u></p> <p><u>Parte 2 dell'attività - dalle 14:10 alle 14:40 (30 minuti)</u></p> <p>Umanità a rischio</p> <p>Il facilitatore ha presentato la definizione di leggi alimentari dietetiche religiose, le maggiori religioni del mondo, alcuni esempi di leggi</p>

	<p>alimentari dietetiche e l'impatto di queste leggi alimentari dietetiche religiose sui rifugiati e sui richiedenti asilo.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p><u>Valutazione - dalle 14:40 alle 15:00 (20 minuti)</u></p> <p>I partecipanti sono stati invitati a rispondere this short mentimeter per conoscere le loro sensazioni generali sull'evento. Alla prima domanda su come si sono sentiti abbiamo ricevuto le seguenti parole: "sorprendente", "più curioso", "diversità", "interessante", "informativo", "tolleranza" e "apertura mentale". I partecipanti hanno anche condiviso ciò che hanno imparato con questo workshop: "La tolleranza è la chiave", "i religiosi sono simili", "la diversità è bella" e "le restrizioni alimentari".</p> <p>Di conseguenza, possiamo affermare che questo workshop ha raggiunto con successo gli obiettivi e l'impatto previsti. I partecipanti hanno apprezzato il metodo non formale e hanno gradito la creazione di una valutazione da soli, imparando e condividendo allo stesso tempo, e alcune competenze come quelle digitali, creative e comunicative sono state migliorate.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Promuovere l'evento su scala più ampia.</p> <p>Condividete l'evento con gli stakeholder locali che hanno maggiore visibilità sui social media.</p>

Foto:	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <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><small>KA220-YOU-000028909</small></p> <p><small>Co-funded by</small></p> </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  </div> </div> <div style="float: right; width: 15%; text-align: right;">  </div>
--------------	--

Workshop 6 Cittadinanza Attiva	
Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso attraverso la nostra rete, i social media e Eventbrite, invitando anche i partecipanti locali che hanno frequentato i nostri workshop precedenti.
Sostenibilità:	Il workshop è stato condotto online senza l'uso di materiali fisici o di trasporto. I partecipanti avevano bisogno di un computer portatile e di una connessione internet stabile. Gli strumenti utilizzati erano online, gratuiti e accessibili a tutti. Inoltre, possono essere replicati in eventi futuri.
Obiettivi dell'evento:	Il tema della cittadinanza attiva è stato scelto per migliorare le conoscenze dei giovani sulla cittadinanza attiva, sui passi da compiere per aumentare la partecipazione attiva nella vita quotidiana e su come sostenere gli immigrati, i rifugiati e i richiedenti asilo dal punto di vista politico, economico, sociale e culturale.
Approcci digitali:	La piattaforma di conferenza digitale utilizzata è stata Zoom . Durante il workshop sono stati utilizzati Canva , Mentimeter e Jamboard
Numero di partecipanti:	5 partecipanti hanno preso parte all'ultimo workshop. Erano tutti giovani originari o residenti in Irlanda.

Durata:	Il workshop ha avuto una durata di 2 ore, dalle 13.00 alle 15.00.
Materials needed:	Per la riunione Zoom sono necessari un computer, delle cuffie e una buona connessione a Internet. È stato presentato questo PowerPoint: YIPPEE PPT Activity 6
Descrizione dell'evento:	<p>È stata condotta una breve presentazione di Redial e Yippee. È seguito un rompiggiaccio: 2 verità e 1 bugia, in cui ogni partecipante ha condiviso 2 fatti veri su di sé e 1 fatto falso, e gli altri partecipanti hanno cercato di indovinare la bugia. Poi, ogni partecipante si è presentato agli altri.</p> <p>La prima attività è stata poi condotta attraverso un dibattito/discussione, in cui è stata mostrata la storia di un'azienda che vuole licenziare alcuni lavoratori per diminuire il budget e le opinioni di 4 membri del consiglio di amministrazione, di cui uno era un seguace, l'altro era attivo, il terzo era passivo e il quarto era un lamentatore. I partecipanti hanno poi discusso sui ruoli e su come agire attivamente nella vita di tutti i giorni.</p> <p>Dopo una breve pausa, la seconda parte dell'attività è stata realizzata attraverso una discussione e una presentazione delle quattro dimensioni della cittadinanza attiva, e poi un'attività attraverso Jamboard in cui i partecipanti hanno proposto alcune delle azioni che dovrebbero essere fatte per essere cittadini attivi ed essere inclusivi nei confronti degli altri nella comunità, compresi gli immigrati, i rifugiati e i richiedenti asilo.</p>
Metodo di valutazione e risultati:	<p>La valutazione è stata condotta attraverso una presentazione Mentimeter con due domande sui risultati dell'apprendimento e sui loro sentimenti. Le risposte alla prima domanda sono state: "Potenziamento", "Educazione", "Dimensioni della cittadinanza" e "Come essere un cittadino attivo". Le risposte alla seconda domanda sono state "Speranzoso", "Ben istruito" e "Entusiasta".</p> <p>Poi ci sono state le domande a scalare e tutti hanno votato per essere fortemente d'accordo che il workshop ha raggiunto i suoi obiettivi. Si sono sentiti coinvolti, hanno imparato come essere cittadini attivi e sono molto propensi a partecipare a workshop simili in futuro.</p>

	<p>Pertanto, la valutazione del workshop è stata positiva. I partecipanti hanno potuto migliorare le loro capacità comunicative e critiche attraverso il dibattito, le competenze creative e digitali grazie agli strumenti utilizzati e hanno acquisito conoscenze sulla cittadinanza attiva e le sue dimensioni.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Per l'ultimo workshop abbiamo affrontato le stesse sfide del precedente, non avendo un numero elevato di partecipanti. Le raccomandazioni sono di aumentare la visibilità del progetto, condividendo l'evento con organizzazioni locali e centri giovanili che lavorano con rifugiati e richiedenti asilo.</p>
<p>Foto:</p>	

Italia - Meridaunia

Workshop 1 tema dello Sport

Promozione dell'evento:

L'evento è stato promosso insieme ad altre due organizzazioni del territorio, specializzate nel campo dell'accoglienza e dell'inclusione dei migranti: SAI di Bovino, SAI di Cerignola e l'associazione di volontariato San Giuseppe. Oltre alla comunicazione e alla promozione interna, è stata pubblicata una locandina con il programma di eventi multiculturali

KA220-YOU-000028909



	del Progetto YIPPEE, che Meridaunia ha intitolato "Sport, cibo e musica oltre i confini". I post sono stati pubblicati sui social media, Facebook, Instagram e nelle storie durante lo svolgimento dell'attività. Dopo l'evento è stato pubblicato un articolo nella newsletter del Gal Meridaunia.
Sostenibilità:	È stata scelta Bovino, città centrale raggiungibile, senza troppe difficoltà, da tutti i giovani. È stato promosso il car sharing, senza troppi sprechi e troppi mezzi per raggiungere il campo. La partita si è svolta di giorno, senza consumo di luce ed energia nel campo e negli spogliatoi. Non c'è stato consumo di plastica; l'acqua e le bibite consumate dai giocatori avevano brick di cartone sostenibile.
Obiettivi dell'evento:	La scelta dell'attività sportiva, in particolare la partita di calcio, è stata richiesta dai ragazzi coinvolti. Si è pensato a un'attività che piacesse ai ragazzi e che potesse coinvolgerli. Lo sport unisce da sempre, è una forma di comunicazione universale, al di là della lingua o del Paese di provenienza, per questo è stato scelto nel programma di inclusione.
Approccio digitale:	L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente quello telefonico, con chiamate ed e-mail per prenotare il campo, contattare le altre organizzazioni partecipanti e così via. I social media sono stati utilizzati per la promozione dell'evento.
Numero di partecipanti:	18 (10 giocatori e 8 coordinatori dell'organizzazione). 8 persone locali.
Durata:	2 ore
Materiali necessari:	Campo da calcio, pallone, maglie/divise, acqua e bevande.
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Bovino, il 10 marzo 2023, con inizio alle ore 15.00 e termine alle ore 17.00. Il punto di incontro è stato il Villaggio sportivo di Bovino. Appena arrivati, i giovani e i loro collaboratori delle tre organizzazioni si sono presentati e hanno fatto conoscenza. Meridaunia,

	<p>la coordinatrice dell'evento, si è occupata dei contatti, delle prenotazioni e dell'organizzazione. In seguito, i ragazzi si sono preparati negli spogliatoi, è stato chiamato un arbitro esterno che ha diviso le due squadre e i 90 minuti. La partita è iniziata. A metà partita è stata fatta una pausa e ai ragazzi è stato chiesto come si sentivano, se stavano bene e se volevano continuare a giocare. I ragazzi hanno voluto continuare nonostante la pioggia che minacciava il tempo. Le squadre erano perfettamente equilibrate e la vittoria di una squadra è stata di un solo punto superiore a quella dell'altra. Al termine della partita sono state scattate delle foto e sono state chieste ai partecipanti le loro impressioni e i loro commenti. Anche i partecipanti hanno dato il loro feedback. Si sono scambiati i contatti e, dopo i saluti, l'evento "Attività sportiva" si è concluso.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Il metodo di valutazione è stato utilizzato sotto forma di una serie di domande, rivolte oralmente dai membri dello staff ai partecipanti. Le domande si sono concentrate principalmente sulle impressioni e sullo stato d'animo dei partecipanti. Le domande chiedevano se si sentissero a proprio agio nel luogo dell'evento, con le persone che conoscevano e con quelle che non conoscevano. Ai partecipanti è stato chiesto se avrebbero voluto ripetere l'evento, in questo caso la partita di calcio, e se avevano suggerimenti da dare agli organizzatori.</p> <p>L'unanimità dei partecipanti vorrebbe ripetere la partita, tra i suggerimenti e i consigli tutti hanno richiesto una seconda iniziativa del genere, proponendo anche altri tipi di sport, come la pallavolo, il cricket e il basket. Hanno chiesto e si sono informati su una squadra di calcio professionale. Sono stati riscontrati molti segnali di integrazione dei giovani attraverso iniziative sportive. Questo dimostra che lo sport, soprattutto il calcio, è un'importante forma di integrazione e aggregazione nel nostro Paese. E tutti i migranti coinvolti hanno dimostrato di esserne consapevoli e di essere pronti a giocare e migliorare attraverso lo sport.</p>

Elencate
almeno 3
consigli basati
sulle sfide che
avete
affrontato:

1) Se scegliete di organizzare l'evento sportivo all'aperto, considerate comunque un piano B in caso di maltempo.

2) Riservate il campo o il luogo in cui si terrà l'evento per più di due ore, in modo da arrivare in anticipo, allestire gli spogliatoi e preparare l'accoglienza, le divise, le bevande e tutto il necessario per lo svolgimento dell'evento. Inoltre, al termine della partita è necessaria almeno mezz'ora per raccogliere i feedback dei giocatori, per cui è opportuno prevedere una fascia oraria più ampia per la preparazione e lo svolgimento dell'evento e per aggiornare i membri dello staff.

3) Migliorare e studiare una strategia migliore per il metodo di valutazione; in questo caso le risposte sono state tutte positive, quindi è stato facile, ma alla fine della partita i giocatori, dopo essere stati in movimento e aver sudato, non avevano molta voglia di soffermarsi ulteriormente sul campo per un feedback. Consiglierei quindi un questionario online molto breve, che i giocatori possono compilare quando tornano a casa, a loro piacimento, in modo da accorciare anche il tempo per il feedback con i saluti.

Foto:



Workshop 2 Condivisione del cibo

Promozione dell'evento:	<p>L'evento è stato promosso e pubblicizzato sia all'interno dell'organizzazione che tra i giovani coinvolti, attraverso il passaparola diretto e indiretto. I post sono stati pubblicati sui social media, Facebook, Instagram e nelle storie durante lo svolgimento dell'attività. Dopo l'evento è stato pubblicato un articolo nella newsletter del Gal Meridaunia.</p>
Sostenibilità:	<p>Nel Food Sharing, la sostenibilità è stata una delle principali preoccupazioni di Meridaunia, che ha organizzato l'evento. L'evento si è svolto in una sala dello spazio comune del SAI a Bovino, poiché quasi tutti i partecipanti sono residenti lì, quindi è stato più ecologico organizzare l'evento lì. In questo modo solo l'organizzatore di Meridunia ha dovuto spostarsi con il proprio veicolo, riducendo i rifiuti. Tutto il materiale per apparecchiare la tavola era in carta biodegradabile: tovaglia, piattini, tovaglioli, bicchieri e posate: tutto riciclabile al 100%. Al termine dell'evento, i rifiuti sono stati differenziati e smaltiti correttamente. Sono stati scelti produttori locali sia per le bevande che per il cibo e sono stati acquistati prodotti a km 0 vicino al luogo dell'evento, in modo da evitare anche il consumo di viaggi. Al termine dell'evento, gli avanzi di cibo e bevande sono stati distribuiti equamente tra i partecipanti, in base ai gusti dei bambini che vi hanno preso parte. I rifiuti sono stati gettati correttamente negli appositi contenitori.</p>
Obiettivi dell'evento:	<p>Il cibo è sempre stato in Italia e soprattutto al Sud un'ottima forma di condivisione e convivialità, lo è ancora di più se si parlano lingue e culture diverse. Il cibo è qualcosa che unisce da sempre. La scelta di questa attività è stata fatta in collaborazione con il SAI di Bovino e i suoi collaboratori. È stata immaginata una merenda made-in-Italy che potesse accogliere i bambini stranieri partecipanti all'evento in un momento di incontro. Inizialmente era stata presa in considerazione l'idea di presentare i piatti tipici di ogni Paese, ma questo poneva una difficoltà ai partecipanti, che non riuscivano a reperire gli ingredienti e non avevano mezzi e strumenti per preparare i piatti tipici. Si è quindi pensato di associare questo evento a quello degli scambi linguistici. La "merenda made in Italy" è stata poi seguita da una discussione tra i bambini, che hanno raccontato i piatti preferiti delle loro culture.</p>

Approcci digitali, applicabile:	se	L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente quello telefonico, con chiamate, e-mail per prenotare il buffet, contattare le altre organizzazioni partecipanti e altro. I social media sono stati utilizzati per la promozione dell'evento Food Sharing.
Numero di partecipanti:		10 partecipanti stranieri 4 partecipanti italiani
Durata:		2 ore
Materiali utilizzati		Una sala abbastanza grande, con tavolo e sedie o panche. Tutto il necessario per il buffet: bevande, succhi di frutta, acqua ecc., cibo, a seconda delle preferenze, nel nostro caso pizza, biscotti salati e dolci alle mandorle, tipici locali. Tovaglioli, tovaglia, piattini e forchette, bicchieri.
Descrizione dell'evento:		Appena arrivati, i partecipanti si sono presentati e hanno fatto conoscenza attraverso un'attività di ice-breaking organizzata dalle organizzazioni. Meridaunia ha presentato il progetto e l'attività di Food Sharing in particolare, quali sono gli obiettivi e le finalità previste. Successivamente, sono stati presentati i prodotti del buffet, la pizza e i biscotti prodotti da un antico forno del paese dei Monti Dauni, e sono state raccontate le tradizioni gastronomiche italiane più comuni e diffuse. Il buffet è stato aperto ai bambini che hanno mangiato e discusso delle loro tradizioni culinarie, delle loro abitudini, dovute a diversi aspetti culturali e religiosi. In seguito, è stata organizzata un'attività interattiva che ha permesso ai diversi partecipanti di conoscersi attraverso il cibo, i loro gusti, le loro abitudini e le loro esperienze.
Metodo di valutazione risultati:	di e	Il metodo di valutazione dell'evento in questa attività è stato orale. La valutazione è stata effettuata sotto forma di una serie di domande, rivolte oralmente dai membri dello staff ai partecipanti. Le domande si sono concentrate principalmente sulle impressioni e sullo stato d'animo dei partecipanti. Le domande chiedevano se si sentissero a proprio agio nel luogo dell'evento, con le persone che conoscevano e con quelle che non conoscevano. Ai partecipanti è stato chiesto se avrebbero voluto ripetere l'evento di Food Sharing e modificarlo in qualche modo,

	<p>offrendo altri piatti o altre attività dello stesso tipo, e se avevano suggerimenti da dare agli organizzatori.</p> <p>I risultati della valutazione sono stati molto diversi. La maggior parte dei partecipanti stranieri si è dimostrata molto titubante. È emerso che la forma del "buffet" o del "light lunch" all'italiana non metteva a proprio agio i ragazzi stranieri, per cui sarebbe stato un po' da rivedere. I membri dello staff delle altre organizzazioni, per questo motivo, sono stati fondamentali, perché conoscevano già i ragazzi e hanno saputo coinvolgerli nelle attività. I racconti delle tradizioni culinarie, dei prodotti tipici dei Monti Dauni, sono stati molto apprezzati. L'evento in generale ha avuto un riscontro positivo, gli stessi partecipanti hanno proposto altre iniziative di questo tipo, coinvolgendo però città diverse, con altre tradizioni culinarie e prodotti tipici.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Prestare molta attenzione alle intolleranze e alle abitudini alimentari dei bambini, che variano anche in base alla cultura e alla religione (ad esempio, evitare la carne di maiale). Prestate quindi molta attenzione ai prodotti, che siano locali e che abbiano una forte tradizione. 2) Scegliete un luogo accogliente, abbastanza grande da ospitare tutti e dove i bambini possano muoversi e sentirsi a proprio agio. In base al luogo, pianificare bene le attività previste. 3) prestare attenzione ai piccoli dettagli organizzativi, come i bidoni della spazzatura per la raccolta differenziata, un bagno vicino, che potrebbe essere necessario, e una piccola cucina, con un lavandino e un fornello per riscaldare il cibo. 4) attenzione alle quantità di cibo e agli sprechi. Alla fine dell'evento, ridistribuite il cibo avanzato tra i partecipanti. (Predisporre anche materiale cartaceo e riciclabile per il trasporto del cibo "doggy bag".

Foto:



Workshop 3 tema degli scambi linguistici

Promozione dell'evento:


Nella promozione sono state coinvolte anche altre due organizzazioni del territorio che operano nel campo dell'accoglienza e dell'inclusione dei migranti: SAI di Bovino, SAI di Cerignola e l'associazione di volontariato San Giuseppe. Oltre alla comunicazione e alla promozione interna, è stata pubblicata una locandina con il programma degli eventi multiculturali del Progetto YIPPEE, che Meridaunia ha intitolato "Sport, cibo e musica oltre i confini". I post sono stati pubblicati sui social media, Facebook, Instagram e nelle storie durante lo svolgimento dell'attività.

Sostenibilità:

È stata scelta Bovino, ancora una volta una città centrale che può essere raggiunta, senza troppe difficoltà, da tutti i giovani. È stato promosso il car sharing. Inoltre, questo evento è stato realizzato, successivamente all'evento Food Sharing, perché intendeva unire tutti i partecipanti, e combinare i temi del cibo e della lingua, proponendo attività di scambio dal titolo "Qual è il tuo piatto preferito? "Come lo dici nella tua lingua?". Lo svolgimento dei due eventi nello stesso giorno ha permesso di risparmiare sui trasporti, sugli spostamenti e sui consumi in generale. C'è stata anche continuità, nei temi, nella conoscenza e nell'iniziativa multiculturale. Non c'è stato consumo di plastica. I rifiuti sono stati tutti differenziati.

Obiettivi dell'evento:	I giovani coinvolti, grazie alla partecipazione delle altre due organizzazioni, sono principalmente migranti e rifugiati arrivati da poco in Italia. Meri Duania ha quindi pensato ad attività che valorizzassero la loro cultura, ma in modo positivo, non negativo o legato a un trauma vissuto. Il cibo e la lingua, di conseguenza, sono stati scelti come elementi chiave, che avrebbero ricordato ai partecipanti le loro origini con le loro storie, e che avrebbero potuto permettere ai partecipanti di condividere la loro cultura e quella del Paese ospitante, quindi l'Italia. Lo scambio linguistico è stato scelto, quindi, come manifestazione della cultura dei Paesi d'origine e, di conseguenza, arricchimento e conoscenza per i partecipanti.
Approcci digitali:	L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente il telefono, le chiamate e le e-mail per la prenotazione della sala in cui si è svolto l'evento. App e social media per contattare le altre organizzazioni partecipanti. I social media sono stati utilizzati anche per la promozione dell'evento Language Exchange. Tra i vantaggi dei media digitali va sicuramente considerato il fatto che sono ampiamente utilizzabili perché gratuiti e accessibili a tutti, soprattutto alle giovani generazioni, destinatarie delle attività e del progetto. Tra i vantaggi è da considerare la sostenibilità, in quanto permettono di comunicare senza spostamenti fisici.
Numero di partecipanti:	10 partecipanti stranieri 4 partecipanti italiani
Durata:	2 ore.
Materiali necessari:	Per questa attività sono stati necessari gli smartphone dei partecipanti, utili per la velocità e l'immediatezza dei traduttori online, di google maps e di google immagini per vedere le foto dei piatti tipici.
Descrizione dell'evento:	L'evento di scambio linguistico si è svolto subito dopo l'attività di Condivisione del cibo, un'esperienza molto positiva perché i partecipanti si erano già conosciuti e ambientati. Partendo dai racconti delle tradizioni dell'attività precedente, ogni partecipante, a partire da quelli italiani, ha raccontato qual è il suo piatto preferito, come si dice nella sua lingua e perché. Le attività di scambio linguistico sono state abbastanza


	<p>libere, è stato interessante scoprire le differenze non solo tra un Paese e l'altro ma anche all'interno dello stesso Paese. Ad esempio, molti piatti in Italia sono chiamati in modi diversi a seconda del paese o della città. Molti piatti sono chiamati in dialetto e hanno origini antichissime, tramandate da nonne e bisnonne. Le attività erano finalizzate all'apprendimento e allo scambio. La seconda fase delle attività prevedeva la "verifica". I bambini dovevano spiegare i nomi di piatti provenienti da altri Paesi e non dal loro Paese d'origine, le storie e le tradizioni alla base dei piatti.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Il metodo di valutazione dell'attività è stato fornito a tutti i membri dello staff, sia di Meridaunia che delle altre due organizzazioni. Sono stati valutati il grado di partecipazione e di interesse dei partecipanti, l'interesse e l'apprezzamento dell'argomento e la disponibilità ad apprendere. Alcune domande sono state poste oralmente e le impressioni e le risposte sono state raccolte dai membri del personale che si sono incontrati successivamente.</p> <p>I risultati della valutazione sono complessi. Il tema e le attività sono stati valutati positivamente, ciò che è stato più complesso per i partecipanti è stato esprimersi in italiano. In effetti, l'attività è stata possibile solo grazie alla presenza dei facilitatori. L'interesse linguistico è stato generalmente inferiore a quello gastronomico e alimentare. Alcuni ragazzi erano interessati e stimolati a imparare nuove parole e altre lingue. Altri ragazzi hanno trovato l'attività non troppo interessante, molti hanno preferito ascoltare, piuttosto che parlare della loro cultura o dei loro piatti, ecc.</p> <p>Tra i suggerimenti, i ragazzi hanno suggerito che queste attività sono molto interessanti per chi ha già una base di lingua italiana abbastanza solida. L'attività quindi, pur essendo interessante, dovrebbe essere svolta con migranti e stranieri, che vivono in Italia da più tempo e hanno un livello linguistico più alto.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che</p>	<p>1) Chiedere ai partecipanti di preparare una storia, una ricetta o la storia di un piatto prima dell'inizio delle attività.</p> <p>2) Fate uno studio più approfondito dei Paesi partecipanti prima di studiare le attività di scambio linguistico.</p>

<p>avete affrontato:</p>	<p>3)Prevedere anche attività scritte, in modo che il materiale raccolto possa essere conservato per spunti o interessi futuri, anche per organizzare eventi o manifestazioni successive, attività simili ma con gruppi diversi di stranieri.</p>
<p>Foto:</p>	

<p>Workshop 4 sul tema dello Storytelling</p>	
<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>The Event was promoted both within the organisation and externally, but especially through social media. An organisation specialising in the field of migrant reception and inclusion was involved: SAI from Bovino, with whom Meri Duniya had held the storytelling workshop previously. In addition to internal communication and promotion, a poster was published with the program of multicultural events of the YIPPEE Project, which Meridaunia titled "Sport, Food and Music Across Borders." Postings occurred on social media, Facebook, Instagram, and in stories during the course of the activity. After the event, an article was published in Gal Meridaunia's newsletter.</p>
<p>Sostenibilità:</p>	<p>La sostenibilità è uno dei principi chiave di tutti gli eventi multiculturali "Sports, Food and Music Across Borders". Per l'evento del laboratorio di narrazione è stata scelta la sede del SAI a Bovino. In questo modo, la</p>

	<p>maggior parte dei partecipanti non ha viaggiato, riducendo gli sprechi inutili. Non c'è stato consumo di plastica; i fogli di carta utilizzati per il workshop sono stati riciclati.</p>
<p>Obiettivi dell'evento:</p>	<p>La metodologia dello storytelling, già approvata e utilizzata nei precedenti risultati del progetto YIPPEE, è stata scelta come attività utile per l'integrazione e il superamento delle varie difficoltà che i migranti incontrano in un Paese straniero.</p> <p>In questo caso, le attività di storytelling sono servite ai partecipanti per conoscersi e trovare punti in comune nelle loro esperienze passate e nelle loro ambizioni future. Le storie e la narrazione sono state alla base delle attività scelte in tutti gli eventi multiculturali, proprio perché il racconto e la narrazione sono prerequisiti fondamentali nel percorso di crescita dei giovani e ancor più per i giovani stranieri che spesso hanno vissuto traumi. Hanno bisogno di ascolto e condivisione per ripartire nel Paese ospitante. Per questo tra gli eventi multiculturali è stato scelto lo storytelling.</p>
<p>Approccio digitale:</p>	<p>L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente quello telefonico, per l'organizzazione dell'evento e il coinvolgimento dei partecipanti. App e social media per contattare le altre organizzazioni partecipanti. I social media sono stati utilizzati anche per la promozione delle attività di storytelling.</p> <p>In questo caso, i media digitali sono stati utilizzati solo nella fase precedente all'evento. Quindi per la pianificazione, l'organizzazione e la comunicazione dell'evento. I vantaggi degli utenti dei media digitali e soprattutto dei social media sono la velocità di diffusione e la gratuità degli strumenti.</p> <p>Durante le attività, tuttavia, si è ritenuto essenziale condurle in presenza.</p>
<p>Numero di partecipanti:</p>	<p>10 partecipanti stranieri.</p> <p>5 partecipanti italiani</p>
<p>Durata:</p>	<p>3 ore</p>


Materiali necessari:	<p>Fogli di carta e penne.</p>
Descrizione dell'evento:	<p>La prima fase del workshop è stata la presentazione e la conoscenza dei partecipanti, attraverso attività di ice-breaking. Molti dei partecipanti avevano già partecipato al precedente laboratorio di Storytelling ed è stato interessante, infatti, lavorare in continuità con le storie precedenti.</p> <p>Le attività svolte erano incentrate sull'analisi delle proprie emozioni in varie fasi del passato. I partecipanti sono stati liberi di condividere le loro impressioni sulla vecchia vita e sulla famiglia, sulla permanenza nel paese d'origine e sulla vita qui in Italia, sulle relazioni attuali e sulle nuove abitudini.</p> <p>Alla fine del workshop, le emozioni sono state analizzate e ogni partecipante ha riflettuto su quali emozioni fossero uno stimolo per affrontare le sfide future e quali dovessero essere abbandonate e lasciate al passato.</p>
Metodo di valutazione e risultati:	<p>La modalità di valutazione scelta è stata quella orale, ma si è svolta alcuni giorni dopo l'evento, in modo da dare ai partecipanti il tempo di riflettere e metabolizzare le emozioni raccontate. Infatti, parlando di racconti di emozioni, in questo caso si è pensato a una valutazione nei giorni successivi, data la delicatezza dell'argomento. La valutazione è consistita in un feedback rispetto a come i partecipanti si sono sentiti, durante lo svolgimento delle attività, se vorrebbero rifarle in futuro e quali suggerimenti hanno dato agli organizzatori.</p> <p>I risultati della valutazione sono diversi, alcuni molto positivi altri più negativi. Quasi tutti rifarebbero un workshop simile, ma attività simili sono consigliate quando i migranti e gli stranieri sono nel Paese ospitante da almeno un anno. Spesso hanno subito gravi traumi e per loro è difficile parlare e aprirsi subito agli altri. Va considerato anche l'aspetto linguistico. Iniziare a parlare la lingua del Paese ospitante, in questo caso l'italiano, richiede tempo. Tra le valutazioni, è evidente che</p>

	<p>la cosa che i migranti hanno apprezzato di più è l'interesse per le possibilità di lavoro e per il loro futuro.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>1) Non superare i 10 partecipanti, quando sono troppi c'è confusione ed è più difficile gestire le attività, ascoltare tutti e dare spazio a tutti. È consigliabile far partecipare anche ragazzi che non si conoscono.</p> <p>2) È consigliabile far partecipare al laboratorio un mediatore linguistico o un collaboratore che conosca già i migranti. Una figura di riferimento comunica fiducia e fa sentire i ragazzi liberi di parlare.</p> <p>3) Programmare le attività, ma non attenersi troppo rigidamente al programma. All'inizio i partecipanti erano molto timidi, quindi è stato utile avere una scaletta da seguire, ma in seguito è stato anche interessante lasciare un momento libero in cui potessero esprimere tutto ciò che sentivano.</p>
<p>Foto:</p>	

Workshop 5 tema della Danza

Promozione dell'evento:	<p>L'evento è stato promosso sia all'interno dell'organizzazione che all'esterno, ma soprattutto attraverso i social media. Nel corso dell'attività sono stati pubblicati post sui social media, su Facebook, Instagram e nelle storie. Dopo l'evento è stato pubblicato un articolo nella newsletter del Gal Meridaunia.</p>
Sostenibilità:	<p>La sostenibilità è stata uno dei principi chiave di tutti gli eventi multiculturali "Sports, Food and Music Across Borders". La sede del SAI a Bovino è stata scelta per l'evento culturale musicale, che si è tenuto lo stesso giorno dell'evento musicale. In questo modo la maggior parte dei partecipanti non ha viaggiato, riducendo inutili sprechi. Poiché la danza e la musica sono due attività correlate, si è pensato di svolgerle nello stesso giorno. Questo è stato anche più sostenibile dal punto di vista ecologico. Gli spostamenti sono stati ridotti e il personale di Meridaunia si è recato al SAI, quindi la maggior parte dei partecipanti non ha viaggiato.</p>
Obiettivi dell'evento:	<p>La musica, così come la danza, sono state scelte come attività interattive pratiche, strettamente legate alla cultura di un popolo o di una nazione. La musica e la danza sono forme di comunicazione universali, che non hanno bisogno di traduttori e interpreti, ma sono forme immediate di linguaggio. Con questo tipo di attività si è voluto anche risvegliare negli stranieri il senso di appartenenza alla cultura d'origine, che spesso mettono da parte perché la associano a esperienze molto negative.</p> <p>Questa rivalutazione culturale per i membri dello staff è essenziale per i giovani stranieri per avere una nuova vita qui in Italia.</p>
Approcci digitali:	<p>L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente quello telefonico, per l'organizzazione dell'evento e il coinvolgimento dei partecipanti. App e social media per contattare le altre organizzazioni partecipanti. I social media sono stati utilizzati anche per la promozione delle attività di musica e danza.</p> <p>In questo caso, i media digitali sono stati utilizzati solo nella fase precedente all'evento. Quindi per la pianificazione, l'organizzazione e la comunicazione dell'evento. I vantaggi degli utenti dei media digitali e soprattutto dei social media sono la velocità di diffusione e la gratuità degli strumenti.</p>

	Durante le attività, tuttavia, si è ritenuto essenziale condurle in presenza.
Numero di partecipanti:	15. 5.
Durata:	2 ore.
Materiali necessari:	Un altoparlante per la musica con un cavo USB da collegare al telefono. È inoltre importante disporre di una stanza ampia, spaziosa e luminosa per il movimento.
Descrizione dell'evento:	L'evento orientato alla danza si è tenuto lo stesso giorno dell'evento musicale. I ragazzi scelti hanno deciso di far conoscere ai giovani di altri Paesi le danze tipiche e più popolari della loro cultura. Per superare la timidezza iniziale, un gruppo di ragazze italiane ha iniziato con le danze tipiche delle feste di paese, seguito da tutti gli altri gruppi. Le attività sono state svolte in gruppo; le danze non hanno coinvolto persone sole. La seconda fase delle attività è consistita nell'apprendimento. È stato insegnato il ballo che piaceva di più a tutti. Nella fase finale, ci sono state le valutazioni di entrambe le attività e i saluti.
Metodo di valutazione e risultati:	<p>Il metodo di valutazione scelto è stato un questionario orale alla fine dell'evento. Strutturato in tre parti, la prima: come ti sei sentito durante le attività, ti sei sentito a tuo agio e lo rifaresti? La seconda era orientata alla valutazione dell'apprendimento, cosa avete imparato da queste attività, e la terza parte era dedicata ai suggerimenti: Qual è l'aspetto che miglioreresti, hai qualche consiglio da dare agli organizzatori?</p> <p>Le valutazioni sono state ampiamente positive, anche se in generale si è notato un allontanamento delle giovani generazioni verso i balli e le musiche tipiche degli eventi sia di danza che di musica, e piuttosto una predisposizione verso la musica internazionale, sempre più popolare e conosciuta ovunque. Questo è un segnale che indica un allontanamento dalla cultura del Paese d'origine, soprattutto quella antica e tradizionale. La maggior parte si è sentita a proprio agio e quasi tutti consiglierebbero una sorta di preparazione prima dell'evento. In modo tale da esibirsi agli altri. Tutti lo ripeterebbero volentieri.</p>

<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>1) Mettere a proprio agio tutti i partecipanti nella fase iniziale e spiegare bene lo scopo e il significato delle danze e delle tradizioni popolari; può essere utile preparare un piccolo ballo tra colleghi per rompere il ghiaccio.</p> <p>2) Fare attenzione a creare un gruppo omogeneo ed equilibrato, tra ragazzi e ragazze, non troppo numeroso ma nemmeno troppo piccolo. Scegliete partecipanti motivati e interessati all'argomento. In questo modo sarà più facile coinvolgerli.</p> <p>3) Si potrebbe abbinare una musica tipica tradizionale a una danza tipica, quindi combinare i due eventi di danza e musica, seguiti da una fase di apprendimento, per la condivisione di aspetti culturali importanti, che dicono molto sulla personalità di un popolo, creano convivialità e comunità.</p>
<p>Foto:</p>	

Workshop 6 tema della Musica

Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso e pubblicizzato sia all'interno dell'organizzazione che all'esterno. Nella promozione è stata coinvolta un'organizzazione specializzata nel campo dell'accoglienza e dell'inclusione dei migranti: SAI di Bovino, con cui Meridaunia aveva già svolto altre attività in precedenza. Oltre alla comunicazione e alla promozione interna, è stata pubblicata una locandina con il programma di eventi multiculturali del Progetto YIPPEE, che Meridaunia ha intitolato "Sport, cibo e musica oltre i confini".
Sostenibilità:	La sede del SAI a Bovino è stata scelta per l'evento culturale musicale, che si è tenuto lo stesso giorno dell'evento di danza. In questo modo la maggior parte dei partecipanti non ha viaggiato, riducendo inutili sprechi. Poiché la danza e la musica sono due attività correlate, si è pensato di svolgerle nello stesso giorno. Questo è stato anche più sostenibile dal punto di vista ecologico. Gli spostamenti sono stati ridotti e il personale di Meridaunia si è recato al SAI, quindi la maggior parte dei partecipanti non ha viaggiato in auto o in autobus.
Obiettivi dell'evento:	La musica e la danza sono state scelte come attività interattive pratiche, strettamente legate alla cultura di un popolo o di una nazione. La musica e la danza sono forme di comunicazione universali, che non hanno bisogno di traduttori e interpreti, ma sono forme immediate di linguaggio. Con questo tipo di attività si è voluto anche risvegliare negli stranieri il senso di appartenenza alla cultura d'origine, che spesso mettono da parte perché la associano a esperienze molto negative. Questa rivalutazione culturale per i membri dello staff è essenziale per i giovani stranieri per avere una nuova vita qui in Italia.
Approcci digitali:	L'approccio digitale utilizzato è stato principalmente quello telefonico, per l'organizzazione dell'evento e il coinvolgimento dei partecipanti. App e social media per contattare le altre organizzazioni partecipanti. I social media sono stati utilizzati anche per la promozione delle attività di musica e danza. In questo caso, i media digitali sono stati utilizzati solo nella fase precedente all'evento. Quindi per la pianificazione, l'organizzazione e la comunicazione dell'evento. I vantaggi degli utenti dei media digitali e soprattutto dei social media sono la velocità di

	diffusione e la gratuità degli strumenti. Durante le attività, tuttavia, si è ritenuto essenziale condurle in presenza.
Numero di partecipanti:	5 partecipanti stranieri 1 partecipanti locali
Durata:	2 ore
Materiali necessari:	Un altoparlante per la musica con un cavo USB da collegare al telefono.
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto presso il SAI di Bovino e ha visto la partecipazione di ragazzi e ragazze molto giovani, soprattutto stranieri. L'evento è stato suddiviso in tre momenti, a seconda dei tre generi musicali scelti dai partecipanti, in questo caso pop, tradizionale e contemporaneo. Ognuno ha suonato la sua canzone preferita di ciascuno dei tre generi. In seguito si sono svolti dei lavori di gruppo, finalizzati alla conoscenza e al confronto con gli altri.
Metodo di valutazione e risultati:	<p>Il metodo di valutazione scelto è stato un questionario orale alla fine dell'evento. Strutturato in tre parti, la prima: come ti sei sentito durante le attività, ti sei sentito a tuo agio e lo rifaresti? La seconda era orientata alla valutazione dell'apprendimento, cosa hai imparato da queste attività, e la terza parte era dedicata ai suggerimenti: qual è l'aspetto che miglioreresti, hai qualche consiglio da dare agli organizzatori?</p> <p>Le valutazioni sono state ampiamente positive, anche se in generale si è notato un allontanamento delle giovani generazioni verso i balli e le musiche tipiche degli eventi sia di danza che di musica, e piuttosto una predisposizione verso la musica internazionale, sempre più popolare e conosciuta ovunque. Questo è un segnale che indica un allontanamento dalla cultura del Paese d'origine, soprattutto quella antica e tradizionale. La maggior parte si è sentita a proprio agio e quasi tutti consiglierebbero una sorta di preparazione prima dell'evento. In modo tale da esibirsi agli altri. Tutti lo ripeterebbero volentieri.</p>

Elencate
almeno 3
consigli basati
sulle sfide che
avete
affrontato:

3

- 1) Far preparare ai partecipanti una piccola performance prima dell'evento, in modo da superare subito il momento iniziale di timidezza.
- 2) Fare attenzione alla gestione del tempo, in modo che tutti i partecipanti abbiano il tempo di far ascoltare la propria canzone e condividerla con gli altri. Dividere equamente la prima fase di attività dalla seconda fase, quella di gruppo.
- 3) Assicurarci che i mezzi tecnici funzionino senza problemi. Fate in modo che internet, l'altoparlante e il cavo funzionino. Inoltre, assicuratevi di trovarvi in un ambiente in cui non arrechiate disturbo a nessuno e possiate ascoltare la musica e ballare liberamente per diverse ore.

Foto:

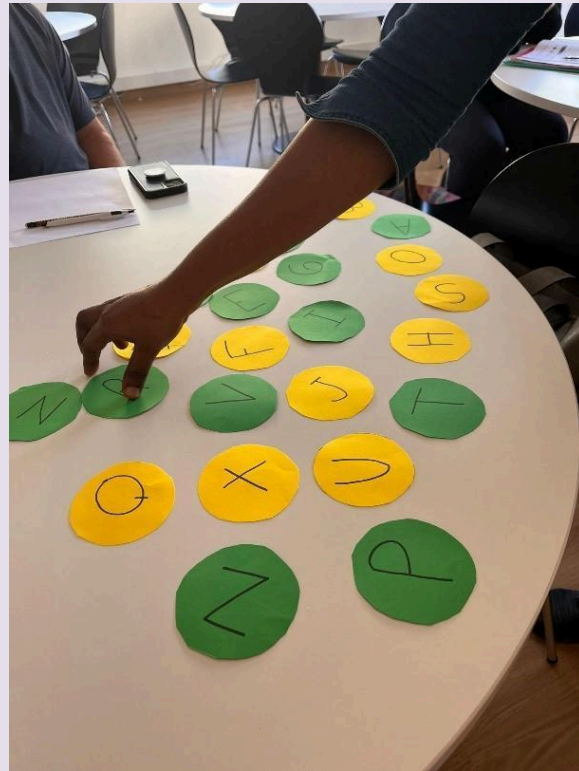


Portogallo - Aproximar

Workshop 1 sul tema "Scambi linguistici e condivisione di esperienze di vita"	
Promozione dell'evento:	L'evento è stato promosso in collaborazione con un'organizzazione chiamata SPEAK, con sede a Leiria, che lavora con i migranti e ha molta esperienza nella promozione dello scambio culturale e della comunicazione interculturale. Durante la sessione, i partecipanti sono stati invitati a partecipare e a impegnarsi attivamente nelle discussioni di gruppo.
Sostenibilità:	La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento, abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Un'altra strategia importante è stata quella di riciclare tutto il materiale, soprattutto fogli di carta, utilizzato durante la sessione.
Obiettivi dell'evento:	In questa sessione si è parlato di background personale e culturale e i partecipanti si sono presentati attraverso delle attività. Abbiamo proposto questo argomento perché è importante che i partecipanti si sentano accolti e inclusi dal gruppo. È stata anche un'occasione per parlare dei loro Paesi, dei loro cibi preferiti e delle loro tradizioni agli altri.
Approcci digitali:	Per questa sessione non abbiamo utilizzato strumenti digitali.

Numero di partecipanti:	8
Durata:	1 ora
Materiali necessari:	Fogli di carta/marcatori/lettere dell'alfabeto scritte su cartoncino.
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Leiria, il 16 maggio 2023, nelle strutture di Start-up Leiria. Lo scopo di questo evento di un'ora era quello di permettere agli 8 partecipanti di presentarsi al gruppo. A tal fine, ognuno di loro ha scelto 4 lettere dell'alfabeto (scritte su cartoncino e tagliate in piccoli cerchi) e ha presentato le proprie caratteristiche personali, il cibo preferito, un valore importante per loro e una caratteristica dei loro Paesi. Le iniziali delle risposte dovevano corrispondere alle lettere scelte in precedenza. Poi hanno scritto le risposte nella loro lingua e le hanno mostrate agli altri partecipanti, che hanno fatto altre domande su di loro. Questa conversazione era importante per creare un ambiente amichevole e sicuro, favorire lo scambio culturale e promuovere competenze come il multilinguismo.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso la partecipazione delle persone durante l'attività. Il nostro team ha anche posto domande aperte durante l'evento per capire i loro sentimenti e le loro prospettive. Tutti i partecipanti si sono impegnati nell'attività e nelle discussioni sulle loro caratteristiche personali e sulle informazioni sul Paese. Il feedback è stato molto positivo e i partecipanti erano entusiasti di partecipare a un'altra sessione.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Assicurarsi che tutti siano d'accordo con la lingua scelta per le sessioni e attenersi ad essa. 2) Creare un ambiente confortevole per tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro competenze linguistiche, e coinvolgere il gruppo in questo importante processo. 3) Tenere conto della gestione del tempo, soprattutto se il gruppo è partecipativo e le attività possono richiedere più tempo del previsto.

Foto:



Workshop 2 sul tema Scambi di lingue e condivisione di esperienze di vita

Promozione dell'evento:

L'evento è stato promosso in collaborazione con un'organizzazione chiamata SPEAK, con sede a Leiria, che lavora con i migranti e ha molta esperienza nella promozione dello scambio culturale e della comunicazione interculturale.

Sostenibilità:

La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento, abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Un'altra strategia importante è stata quella di riciclare tutto il materiale, soprattutto fogli di carta, utilizzato durante la sessione.

Obiettivi dell'evento:

In questa sessione si è parlato di background personale e culturale e i partecipanti si sono presentati attraverso delle attività. Abbiamo proposto questo argomento perché è importante che i partecipanti si sentano accolti e inclusi dal gruppo. È stata anche un'occasione per parlare dei loro Paesi, dei loro cibi preferiti e delle loro tradizioni agli altri.

Approcci digitali:

Per questa sessione non abbiamo utilizzato strumenti digitali

KA220-YOU-000028909



Numero di partecipanti:	8
Durata:	1 ora
Materiali necessari:	Fogli di carta/Marker
Event description:	L'evento si è svolto a Leiria, il 18 maggio 2023, presso le strutture di Start-up Leiria. Lo scopo di questo evento, della durata di un'ora, era quello di creare uno spazio divertente e dinamico in cui i partecipanti potessero parlare un po' delle loro famiglie e conoscere quelle degli altri. Durante la sessione, ognuno di loro ha disegnato il proprio albero genealogico, con una descrizione dei suoi membri, utilizzando pennarelli e fogli di carta. Alla fine della fase di disegno, i partecipanti hanno condiviso il risultato con l'intero gruppo e hanno presentato i loro parenti. Hanno anche scritto queste informazioni nella loro lingua. L'evento è stato molto allegro e i partecipanti erano tutti motivati a conoscere meglio gli altri.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso la partecipazione delle persone durante l'attività di disegno. Il nostro team ha anche posto domande aperte durante l'evento per capire i loro sentimenti e le loro prospettive. Tutti i partecipanti si sono impegnati nell'attività di disegno e alla fine della sessione abbiamo ricevuto 8 disegni di alberi genealogici. C'è stata molta partecipazione attraverso la conversazione informale.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tenere conto della gestione del tempo, soprattutto se il gruppo è partecipativo e le attività possono richiedere più tempo del previsto. 2) Considerate la possibilità di promuovere attività più generali durante le sessioni iniziali, poiché potrebbe essere necessario un po' di tempo perché i partecipanti si fidino l'uno dell'altro e si sentano più a loro agio all'interno del gruppo. 3) Tenete conto delle differenze culturali che possono emergere durante le attività. Ad esempio, persone provenienti da Paesi diversi possono intendere il concetto di "famiglia" in modi diversi.

Foto dell'evento:



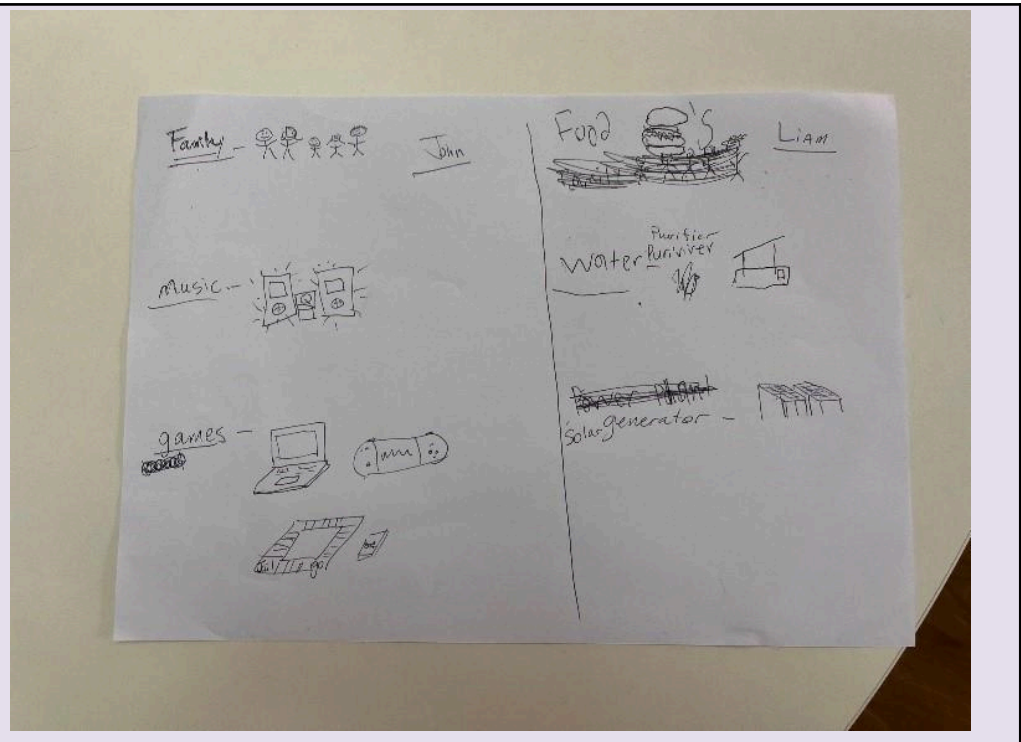
Workshop 3 sul tema della condivisione delle esperienze di

vita

<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>L'evento è stato promosso in collaborazione con un'organizzazione, SPEAK, con sede a Leiria, che lavora con i migranti e ha molta esperienza nella promozione dello scambio culturale e della comunicazione interculturale. Durante l'evento, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di uno spazio aperto per condividere idee e porre domande al formatore. Dopo l'evento, il formatore ha creato un gruppo Whatsapp con tutti i partecipanti per estendere la possibilità di interazione multiculturale oltre la durata della sessione.</p>
<p>Sostenibilità:</p>	<p>La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento, abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Un'altra strategia importante è stata quella di riciclare tutto il materiale, soprattutto fogli di carta, utilizzato durante la sessione.</p>
<p>Obiettivi dei risultati:</p>	<p>In questa sessione, l'obiettivo era quello di permettere ai partecipanti di condividere esperienze e presentare agli altri alcune parole pronunciate nel loro Paese d'origine. In questo senso, abbiamo proposto un tema che ha creato un'atmosfera divertente e informale che ha favorito le interazioni multiculturali e l'apprendimento di nuove informazioni.</p>

Approcci digitali:	Per questa sessione, non sono previsti dispositivi digitali.
Numero di partecipanti:	6
Durata:	1 ora
Materiali necessari:	Fogli di carta/Marker/Lavagna
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Leiria, il 23 maggio 2023, presso le strutture di Start-up Leiria. Lo scopo di questo evento di un'ora è stato quello di proporre un'attività divertente in cui i partecipanti dovevano scegliere tre oggetti legati alla propria cultura che avrebbero portato su un'isola deserta. Poi, i partecipanti hanno condiviso le risposte con il formatore, che le ha scritte sulla lavagna in portoghese e ha classificato ogni parola in base al suo genere. Questo evento è stato una grande opportunità per i partecipanti di conoscere meglio la cultura degli altri e di imparare alcune nuove parole portoghesi.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso la partecipazione delle persone durante l'attività dell'isola deserta. Il nostro team ha anche posto domande aperte durante l'evento per capire le loro prospettive e opinioni sulle parole. Il livello di partecipazione durante l'attività dell'isola deserta è stato elevato e sono emerse risposte divertenti. Tuttavia, alcuni partecipanti hanno scelto di usare parole legate alla sopravvivenza piuttosto che parole legate alla loro cultura.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Assicurarsi che i partecipanti comprendano appieno lo scopo e le istruzioni delle attività. 2) Adattare le attività in modo che i partecipanti abbiano la possibilità di parlare dei loro Paesi. 3) Siate sensibili alla diversità multiculturale, perché alcune persone potrebbero decidere di prendere alcuni oggetti mentre altre non riescono a capirne lo scopo.

Foto:



Workshop 4 sul tema Aspetti culturali

Promozione dell'evento:

Questo evento è stato promosso in collaborazione con un'organizzazione chiamata SPEAK, con sede a Leiria, che lavora con i migranti e ha molta esperienza nella promozione dello scambio culturale e della comunicazione interculturale. In questa occasione, i partecipanti hanno avuto a disposizione un gruppo Whatsapp dove hanno potuto interagire tra loro. Durante l'evento, i partecipanti hanno potuto usufruire di uno spazio aperto per condividere idee e porre domande al formatore.

Sostenibilità

La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Un'altra strategia importante è stata quella di utilizzare uno strumento digitale, che ci ha permesso di produrre meno rifiuti.

Obiettivi dell'evento:

In questa sessione, i partecipanti hanno messo alla prova la loro conoscenza della cultura portoghese, in particolare della città in cui vivono (Leiria), dei monumenti famosi del Paese (ad esempio il Padrão dos Descobrimentos) e dei personaggi (Cristiano Ronaldo) e dei piatti tradizionali (come il pastel de nata). Lo scopo di questo evento era quello di rafforzare il senso di appartenenza di ciascuno di loro nei confronti del Portogallo e delle sue tradizioni.

Approcci digitali:	Per questa sessione, abbiamo utilizzato una piattaforma digitale chiamata Kahoot per applicare un quiz online su alcuni aspetti culturali portoghesi e per testare la loro conoscenza di base della lingua portoghese. Questo ha creato un'attività dinamica che ha coinvolto l'intero gruppo.
Numero di partecipanti:	5
Durata:	1 ora
Materiali necessari:	Lavagna e proiettore/Smartphone
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Leiria, il 25 maggio 2023, nelle strutture di Start-up Leiria, ed è durato circa 1 ora. In questo evento, il team ha creato un quiz interattivo online sulla piattaforma digitale Kahoot e ha definito 10 domande a scelta multipla/vero o falso relative alla cultura portoghese a cui i partecipanti dovevano rispondere correttamente. Il quiz comprendeva domande sulla città di Leiria, sul calciatore portoghese Cristiano Ronaldo, sul famoso monumento Padrão dos Descobrimentos e altro ancora. L'attività è stata interattiva e divertente e i partecipanti hanno potuto dimostrare le loro conoscenze già acquisite su questi temi e hanno potuto imparare ancora di più.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso il coinvolgimento delle persone durante l'attività. Un altro metodo è stato quello di controllare le risposte fornite nel quiz. L'intero gruppo si è impegnato molto in questa attività online. I partecipanti hanno anche interagito molto con il formatore durante il quiz, soprattutto per fare domande. Alcuni partecipanti hanno ottenuto ottimi risultati nel quiz, anche se abbiamo notato un paio di errori di scrittura nelle domande durante l'attività.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	1) È importante assicurarsi che tutti abbiano accesso a un dispositivo con Internet per garantire che tutti possano accedere all'attività. 2) Per le attività online, come i quiz, è necessario prevedere un tempo sufficiente per consentire ai partecipanti di rispondere correttamente, poiché alcuni di loro potrebbero avere dei limiti nella comprensione delle domande.

	<p>3) Poiché queste sessioni culturali hanno un limite di tempo, potrebbe non essere una buona idea includere una grande quantità di temi diversi tutti insieme.</p>
<p>Foto:</p>	


Workshop 5 sul tema dello scambio culturale: Cibo e bevande	
<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>This event was promoted in articulation with an organisation, called SPEAK, located in Leiria that works with migrants and has a lot of experience on the promotion of cultural exchange and intercultural communication. At this time, participants had a Whatsapp group where they could interact with each other. During the event, participants enjoyed the opportunity of an open space to share ideas and to ask questions to the trainer.</p>
<p>Sostenibilità:</p>	<p>La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Un'altra strategia importante è stata quella di utilizzare uno strumento digitale, che ci ha permesso di produrre meno rifiuti.</p>
<p>Obiettivi dell'evento:</p>	<p>In questa sessione, i partecipanti sono stati coinvolti in un'attività digitale dinamica che mirava a testare la loro conoscenza del vocabolario, in lingua portoghese, relativo a cibi e bevande. Si è creato un ambiente divertente e rilassato, che ha permesso loro di interagire con gli altri partecipanti mentre chiedevano le loro risposte al quiz proposto.</p>

Approcci digitali:	Per questa sessione, abbiamo utilizzato una piattaforma digitale chiamata Kahoot per applicare un quiz online su cibi e bevande e sui termini di ciascuno di essi in lingua portoghese. Il quiz conteneva domande "Vero o Falso". La sessione è stata un'occasione per i partecipanti di mettere in mostra le loro conoscenze della lingua portoghese e di impegnarsi in discussioni divertenti con gli altri partecipanti sulle domande e sulle risposte.
Numero di partecipanti:	5
Durata:	1 ora
Materiali necessari:	Computer e proiettore/Smartphone
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Leiria, il 30 maggio 2023, nelle strutture di Start-up Leiria, ed è durato circa 1 ora. In questo evento, il team ha creato un quiz interattivo online sulla piattaforma digitale Kahoot e ha definito 6 domande "vero o falso" con parole in portoghese a cui i partecipanti dovevano rispondere correttamente. Il quiz comprendeva domande su alimenti noti, come il formaggio e il latte, ma anche una domanda su un dolce tradizionale portoghese (pastel de nata). L'attività è stata interattiva e divertente e i partecipanti hanno potuto dimostrare la loro conoscenza già acquisita della lingua portoghese e sono stati in grado di interagire con il gruppo.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso il coinvolgimento delle persone durante l'attività. Un altro metodo è stato quello di controllare le risposte fornite nel quiz. L'intero gruppo si è impegnato a fondo nel quiz online. I partecipanti hanno dimostrato una grande conoscenza delle parole in portoghese durante l'attività e almeno tre partecipanti del gruppo hanno ottenuto un punteggio di 6/6.
Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:	<ol style="list-style-type: none"> 1) È importante assicurarsi che tutti abbiano accesso a un dispositivo con Internet per garantire che tutti possano accedere all'attività. 2) Quando si propongono attività online, prevedere un tempo sufficiente per consentire ai partecipanti di selezionare le risposte durante le attività. 3) Assicurarsi che tutti comprendano l'attività.

<p>Foto dell'evento:</p>	 <p>The image shows a social media post interface. At the top, there is a text box containing the Portuguese phrase "Isto é um pastel de nata." Below this is a central image of a golden-brown pastel de nata. To the left of the image is a blue circular badge with the number "237". To the right is another blue circular badge with "135" and the word "Respostas" below it. At the bottom of the post, there are two buttons: a blue one with a diamond icon and the word "Verdadeiro" (True), and a red one with a triangle icon and the word "Falso" (False).</p>
---------------------------------	--

<p>Workshop 6 sul tema della condivisione del cibo</p>	
<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>L'evento è stato promosso in collaborazione con un'organizzazione chiamata SPEAK, con sede a Leiria, che lavora con i migranti e ha molta esperienza nella promozione dello scambio culturale e della comunicazione interculturale. In questa occasione, i partecipanti avevano a disposizione un gruppo Whatsapp dove potevano interagire tra loro. Un paio di giorni prima di questa sessione, alla fine della Sessione 5, il formatore ha chiesto ai partecipanti di portare cibo e bevande tradizionali dei loro Paesi per la Sessione 6. Durante l'evento, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di uno spazio aperto per condividere idee e porre domande al formatore.</p>
<p>Sostenibilità:</p>	<p>La sostenibilità è un valore fondamentale per Aproximar e viene presa in considerazione in tutti i progetti. Per questo evento abbiamo fatto un uso ponderato e responsabile delle risorse disponibili, ad esempio l'acqua e l'energia. Altre strategie importanti sono state quelle di promuovere l'uso di materiali non monouso, di evitare l'uso di materiali in plastica e, anche in questi casi, di riutilizzare questi articoli/conservarli e smaltirli nei rispettivi bidoni della spazzatura riciclata.</p>
<p>Obiettivi dell'evento:</p>	<p>In questa sessione, i partecipanti sono stati invitati a portare piatti tradizionali del loro Paese d'origine. Lo scopo principale di questo evento era quello di promuovere lo scambio multiculturale, permettendo ai partecipanti di condividere informazioni sulle proprie tradizioni e di conoscere meglio quelle degli altri, in modo divertente e rilassato.</p>

Approcci digitali:	Per questa sessione non abbiamo utilizzato strumenti digitali.
Numero di partecipanti:	7
Durata:	1-ora
Materiali necessari:	Materiale da cucina (piatti, cucchiari, forchette, coltelli, tovaglioli e bicchieri)
Descrizione dell'evento:	L'evento si è svolto a Leiria, il 1° giugno 2023, nelle strutture di Start-up Leiria, ed è durato circa 1 ora. In preparazione a questo evento (nella sessione 5), il formatore ha chiesto al gruppo di cucinare e/o acquistare cibi e bevande dei loro Paesi. Lo scopo di questa attività era quello di creare un'opportunità per i partecipanti di condividere con gli altri informazioni sulle loro tradizioni e di provare nuovi cibi. Tuttavia, a causa di un errore di comunicazione tra formatore e partecipanti, solo due partecipanti, provenienti da India e Russia, e la formatrice stessa hanno preparato piatti tradizionali delle loro culture e li hanno presentati al gruppo. Questo ha rappresentato una forte limitazione/sfida per il successo della sessione, anche se i piatti portati sono stati molto apprezzati dal gruppo. Durante questo momento, i partecipanti hanno potuto discutere dei piatti tradizionali dei loro Paesi, ma anche di altri argomenti come le diverse abitudini alimentari in ogni Paese, cosa si mangia a colazione in ogni Paese, i piatti che si mangiano durante le feste e i pasti tradizionali che si consumano in occasione di eventi come riunioni di famiglia e feste popolari.
Metodo di valutazione e risultati:	Abbiamo valutato l'evento attraverso il coinvolgimento delle persone durante l'attività di condivisione del cibo. I partecipanti erano molto entusiasti di provare nuovi cibi e bevande. Durante l'attività si sono anche impegnati in conversazioni con persone diverse, che hanno permesso la condivisione di esperienze e favorito l'apprendimento culturale.
Elencate almeno 3 consigli basate sulle sfide che	1) Assicuratevi che i partecipanti comprendano appieno le istruzioni sulle attività proposte. Ad esempio, in questa sessione, a causa di un errore di comunicazione tra il nostro team e i partecipanti, abbiamo incontrato una limitazione nell'attività di condivisione del cibo.

<p>avete affrontato:</p>	<p>2) È una buona idea chiedere un feedback ai partecipanti alla fine di ogni sessione per riassumere i risultati dell'attività, in modo da dare un senso all'esperienza appena vissuta.</p> <p>3) Fornire tutte le condizioni e le risorse per la condivisione del cibo.</p>
<p>Foto:</p>	

Turchia - GEHIM-DER


KA220-YOU-000028909



Workshop 1 sul tema dello scambio linguistico

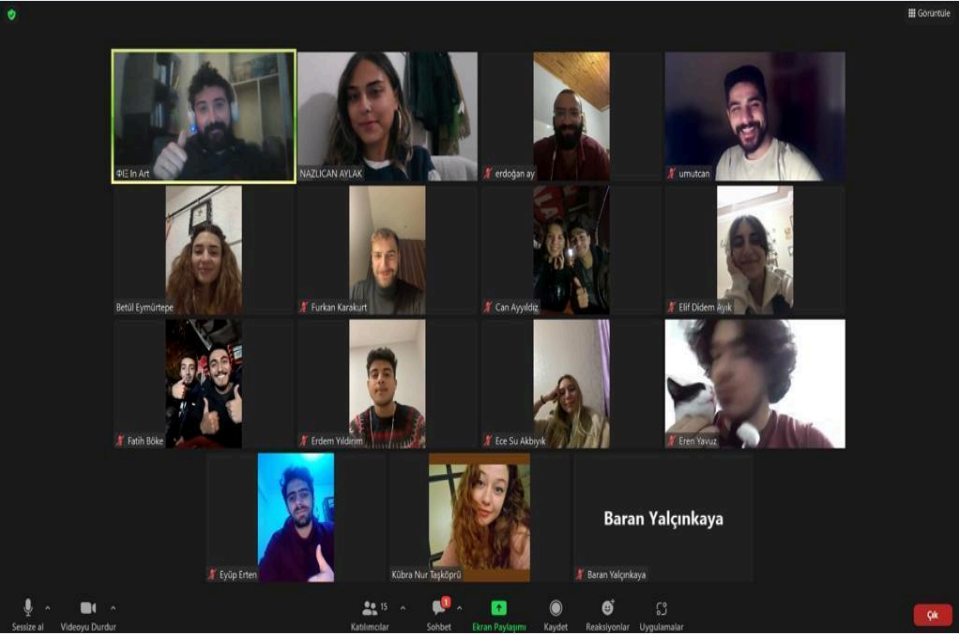
Promozione dell'evento:	Prima dell'evento, abbiamo fatto buon uso di diverse strategie di promozione, tra cui i post sui social media, la nostra rete e il passaparola. Durante l'evento, abbiamo incoraggiato i partecipanti a condividere foto e pensieri sui social media utilizzando l'hashtag dell'evento. Abbiamo anche invitato le persone che avevano già partecipato ai nostri workshop.
Sostenibilità:	Poiché non abbiamo utilizzato oggetti tangibili, come la carta, siamo riusciti a ridurre i rifiuti e a utilizzare risorse ecologiche. Inoltre, abbiamo fornito stazioni di rifornimento dell'acqua e incoraggiato i partecipanti a portare le proprie bottiglie d'acqua. Queste iniziative ci hanno aiutato a ridurre i rifiuti e a promuovere la consapevolezza ambientale.
Obiettivi dell'evento:	Abbiamo deciso di concentrarci sul tema dello scambio linguistico per i giovani provenienti da contesti di rifugiati o immigrati perché teniamo molto alla promozione della consapevolezza culturale e dell'apprendimento delle lingue e perché crediamo che gli eventi di scambio linguistico siano in linea con gli obiettivi del Progetto Yippee. Secondo numerosi studi e il senso comune, i problemi linguistici possono rappresentare un ostacolo sostanziale per i rifugiati e gli immigrati nell'adattamento a una nuova patria. Intendiamo ridurre questo divario e favorire l'integrazione culturale offrendo un ambiente piacevole e sicuro per lo scambio linguistico.
Approcci digitali:	Abbiamo utilizzato uno strumento online per raccogliere gli RSVP e contattare i partecipanti prima dell'evento. Per pubblicizzare l'evento e aumentare la partecipazione, abbiamo utilizzato anche i social media. Grazie a queste tecnologie digitali siamo riusciti ad aumentare l'accessibilità e il coinvolgimento degli ospiti.
Numero di partecipanti:	6.
Durata:	Il workshop è durato 2 ore.
Materiali necessari:	Avevamo solo bisogno di una lavagna.

<p>Descrizione dell'evento:</p>	<p>GEHİM-DER e Yippee sono stati brevemente presentati all'inizio del workshop. I partecipanti si sono poi presentati e hanno partecipato a un rompighiaccio per sentirsi più a loro agio e in sintonia tra loro.</p> <p>Il gioco di indovinare le parole, che ha costituito la parte iniziale dell'attività, ha utilizzato 10 parole turche che avevano le loro radici nelle lingue vicine (per lo più le parole provenivano dall'arabo e dal persiano). Il gioco è stato seguito da una discussione e da una riflessione, durante la quale i partecipanti hanno contribuito con parole di lingue a loro familiari che hanno radici in altre lingue e hanno discusso il legame di queste parole con la loro storia. Alcuni partecipanti sono rimasti sorpresi da alcune risposte.</p> <p>Dopo una breve pausa, è iniziata la seconda fase dell'attività, in cui i partecipanti hanno avuto la possibilità di contribuire con alcune parole dal contesto internazionale utilizzate nelle lingue che conoscono. In seguito, si è svolta una discussione sull'interconnessione delle nostre lingue.</p> <p>La sezione finale dell'attività prevedeva domande aperte sulle prospettive dei partecipanti in merito alle difficoltà che le barriere linguistiche presentano per i rifugiati e su cosa si può fare per essere accoglienti e solidali con loro. Tra le raccomandazioni espresse, il rispetto, la tolleranza e la pazienza e la conoscenza della loro cultura.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Dopo l'attività, a ogni partecipante è stato inviato un documento Google Forms per valutare l'evento. Il sondaggio di valutazione prevedeva diversi tipi di domande, come domande aperte, domande a scalare e risposte con una sola parola.</p> <p>Gli obiettivi del workshop sono stati raggiunti e dalle risposte è emerso che le attività non formali utilizzate sono state istruttive e divertenti. Il workshop ha promosso l'inclusività e la coesione, incoraggiando al contempo l'acquisizione di competenze digitali, creative e comunicative.</p>

<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Una delle difficoltà che abbiamo incontrato è stata quella di non avere un numero di partecipanti così alto come avevamo previsto prima dell'evento.</p>
<p>Foto:</p>	

<p>Workshop 2 sul tema della cittadinanza attiva</p>	
<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>Abbiamo utilizzato una serie di tecniche di promozione prima dell'evento, come i post sui social media, la nostra rete e il passaparola. Abbiamo invitato gli ospiti a usare l'hashtag dell'evento per postare foto e commenti sui social media durante l'evento. Sono state invitate anche le persone che avevano partecipato in precedenza ai nostri workshop.</p>
<p>Sostenibilità:</p>	<p>I partecipanti dovevano avere solo un computer portatile e una forte connessione a Internet per questo workshop online. Poiché il workshop è stato condotto online, non è stato necessario disporre di materiali fisici. Gli strumenti del workshop erano apertamente disponibili, liberi di essere utilizzati e riutilizzabili in futuro.</p>

Obiettivi dell'evento:	Per raggiungere l'obiettivo della coesione e dell'integrazione nella comunità, è stato scelto il tema della cittadinanza attiva. A tal fine sono stati presentati gli ideali di cittadinanza. L'obiettivo era che il nostro gruppo target collaborasse e pensasse in modo critico a ciò che poteva fare per migliorare la società.
Approcci digitali:	Il workshop si è svolto sulla piattaforma di comunicazione digitale "Zoom". Inoltre, durante il workshop sono state introdotte e utilizzate diverse tecnologie di comunicazione online, come Google Jamboard, Conceptboard e PowerPoint.
Numero di partecipanti:	14.
Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Per questo workshop, i partecipanti avevano bisogno solo di un computer e di una connessione internet stabile.
Descrizione dell'evento:	<p>È stata fatta una breve presentazione di GEHİM-DER e Yippee. Si è poi passati a rompere il ghiaccio: 2 verità e una bugia, in cui si chiede a ogni partecipante di scrivere tre affermazioni su tre foglietti adesivi. Due devono essere vere e una è una bugia e a tutti viene chiesto di scrivere l'affermazione che pensano sia la bugia. Una volta che tutti hanno scritto le loro risposte, viene rivelata la risposta corretta e i membri del team hanno la possibilità di fare altre domande. In questo modo, le persone che non si conoscono sono appena state presentate.</p> <p>Dopo il primo icebreaker, è stato condotto un gioco a quiz sulla cittadinanza attiva. Ai partecipanti sono state poste 10 domande sui temi della cittadinanza attiva e hanno risposto. Durante il quiz è stata utilizzata l'applicazione online "Kahoot".</p> <p>Dopo una breve pausa, l'ultima parte del workshop ha previsto una discussione e una presentazione delle dimensioni della cittadinanza attiva, seguita da un'attività di jam board in cui i partecipanti hanno elencato alcune delle cose che dovrebbero fare per essere inclusivi nei confronti di altri nella comunità, come immigrati, rifugiati e richiedenti asilo.</p>

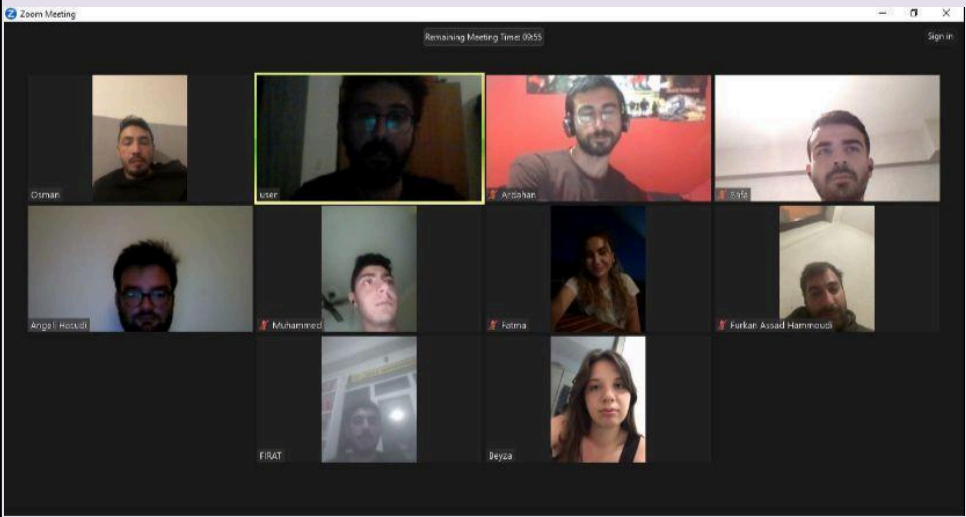
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Dopo l'attività, a ogni partecipante è stato inviato un documento Google Forms per valutare l'evento. Il sondaggio di valutazione prevedeva diversi tipi di domande, come domande aperte, domande a scalare e risposte con una sola parola.</p> <p>Gli obiettivi del workshop sono stati raggiunti e dal feedback è emerso chiaramente che le attività informali utilizzate sono state sia educative che divertenti. Il corso ha incoraggiato lo sviluppo di competenze digitali, creative e comunicative, promuovendo al contempo l'inclusione e l'unità.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Abbiamo affrontato lo stesso problema del workshop precedente, ovvero la scarsa partecipazione e la mancanza di diversità tra i partecipanti.</p>
<p>Foto dell'evento:</p>	

Workshop 3 sul tema dello Storytelling

Promozione dell'evento:	<p>Abbiamo utilizzato diversi canali per promuovere l'evento, tra cui il contatto con le nostre reti personali, la pubblicità sulle piattaforme dei social media e la creazione di una pagina dell'evento su Facebook. Abbiamo anche invitato partecipanti che avevano già partecipato ai nostri workshop e che avevano mostrato interesse per argomenti simili. Oltre a questi metodi, abbiamo contattato le organizzazioni e i gruppi comunitari interessati per diffondere la notizia dell'evento e incoraggiare la partecipazione.</p>
Sostenibilità:	<p>La sostenibilità di questa attività è stata garantita dal formato online, che ha ridotto al minimo l'impronta di carbonio e i rifiuti. Rinunciando a materiali fisici come la carta, abbiamo potuto limitare le risorse utilizzate e ridurre l'impatto ambientale. Inoltre, grazie alla sua adattabilità, l'attività può essere facilmente replicata in diversi contesti senza bisogno di risorse o materiali aggiuntivi. Questo laboratorio è sostenibile in quanto non richiede risorse a pagamento e il suo design consente una transizione senza soluzione di continuità tra il contesto online e quello in loco.</p>
Obiettivi dell'evento:	<p>La decisione di concentrarsi su questo particolare argomento è stata presa perché gli obiettivi e i principi fondamentali del progetto YIPPEE ruotano intorno alla narrazione. Questo argomento ci è sembrato il modo ideale per farlo, perché volevamo usare un modo interattivo e informale per presentare gli obiettivi del progetto ai partecipanti. Inoltre, ha dato ai partecipanti la possibilità di parlare delle loro esperienze, di riflettere sull'argomento e di produrre una valutazione finale che potesse essere distribuita in modo più ampio.</p>
Approcci digitali:	<p>Il workshop si è svolto interamente online, con Zoom come piattaforma di comunicazione principale. Inoltre, abbiamo incorporato vari strumenti digitali durante l'evento, tra cui Canva, Mentimeter e Google Slides. Utilizzando questi strumenti, i partecipanti hanno potuto impegnarsi in attività collaborative e condividere il proprio lavoro in tempo reale. L'approccio digitale ha consentito una maggiore accessibilità e flessibilità, in quanto i partecipanti potevano partecipare da qualsiasi luogo con accesso a Internet.</p>
Numero di partecipanti	<p>10.</p>

Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Per l'attività erano necessari solo un computer, delle cuffie e una connessione internet stabile.
Descrizione dell'evento:	<p>Introduzione - L'evento è iniziato puntualmente a mezzogiorno con il facilitatore che ha presentato ai partecipanti il progetto GEHIM-DER, Yippee e il PR specifico. Il facilitatore ha sottolineato l'importanza di creare uno spazio sicuro e inclusivo per tutti i partecipanti, affinché possano condividere le loro esperienze e prospettive.</p> <p>Rompighiaccio - Disegno creativo - Il facilitatore ha invitato ogni persona a prendere un foglio di carta e una penna o una matita per questo rompighiaccio. Poi, hanno avuto dai tre ai cinque minuti per fare uno schizzo di un luogo che li ha resi gioiosi, ispirati o in pace. Una volta trascorso il tempo previsto, tutti si sono girati e hanno condiviso il loro disegno con il gruppo, spiegando perché hanno scelto quel luogo. Lo scopo di questo esercizio è far conoscere ai partecipanti gli interessi e le personalità degli altri in modo unico e divertente.</p> <p>Mito contro fatto - Discussione e dibattito - Per la prima parte, il facilitatore ha presentato una serie di affermazioni relative all'immigrazione, alcune delle quali erano vere e altre erano miti. Il facilitatore ha chiesto ai partecipanti di condividere le loro opinioni su ogni affermazione e di spiegare se ritenevano che si trattasse di un mito o di un fatto. I partecipanti hanno poi avuto l'opportunità di discutere ogni affermazione e di condividere le loro esperienze personali relative all'immigrazione. Questa attività mira a sfatare i miti e gli stereotipi che circondano l'immigrazione e a promuovere una comprensione più profonda dell'argomento.</p> <p>Pausa caffè (10 minuti)</p> <p>Crea la tua storia - Scenario per un cortometraggio - Ora che tutti i partecipanti ne sanno di più sull'immigrazione, hanno avuto l'opportunità di lavorare in coppia o in piccoli gruppi per creare il proprio scenario per un cortometraggio. Il facilitatore ha fornito ai partecipanti una serie di linee guida e suggerimenti per aiutarli a sviluppare le loro storie, come i profili dei personaggi, gli scenari di conflitto e i temi da esplorare. I partecipanti hanno avuto a disposizione 35 minuti per lavorare ai loro scenari e hanno potuto prendere spunto dal dibattito che hanno svolto in precedenza. Una volta completati i loro scenari, sono</p>

	<p>stati invitati a presentarli al resto del gruppo. Questa attività è stata pensata per incoraggiare la creatività, la collaborazione e l'empatia nei confronti delle esperienze degli immigrati, offrendo al contempo ai partecipanti l'opportunità di esplorare le proprie capacità di narrazione.</p> <p>Valutazione - Per valutare la sessione e ricevere un feedback dai partecipanti, il facilitatore li ha invitati a rispondere a un breve sondaggio mentimetrico per conoscere le loro sensazioni generali sull'evento. Le risposte sono apparse come una nuvola di parole sullo schermo del facilitatore e ai partecipanti è stato inviato un modulo Google completo da compilare via e-mail. Nel complesso, l'evento è stato un grande successo e i partecipanti si sono sentiti ispirati e responsabilizzati a continuare a impegnarsi nelle questioni legate all'immigrazione e alla diversità.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Abbiamo utilizzato diverse tecniche per valutare l'efficacia del workshop. In primo luogo, abbiamo utilizzato un modulo online per condurre un sondaggio post-workshop in cui abbiamo chiesto informazioni sull'esperienza complessiva, sulle conoscenze acquisite e sui suggerimenti per il miglioramento. Inoltre, abbiamo valutato la partecipazione di ciascun partecipante alla sessione e il suo grado di coinvolgimento. I risultati hanno mostrato che il 90% dei partecipanti ha giudicato il workshop "ottimo" o "buono", indicando che la maggior parte di loro lo ha ritenuto utile e interessante. Hanno anche detto che la natura interattiva e di gruppo dell'evento ha dato loro nuove prospettive e comprensione dell'argomento. Nel complesso, secondo la valutazione, il workshop ha raggiunto i suoi obiettivi e ha avuto un effetto benefico sui partecipanti.</p>
<p>Elencatene almeno 3 consigli in base alle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Sulla base delle sfide affrontate durante l'evento, suggeriamo le seguenti raccomandazioni per gli eventi futuri:</p> <p>Sviluppare una strategia di marketing mirata per raggiungere un pubblico più ampio e aumentare la partecipazione.</p> <p>Collaborare con organizzazioni locali o gruppi della comunità per promuovere l'evento e aumentare la visibilità.</p>

	Utilizzare più canali di comunicazione, tra cui i social media, il passaparola e l'email marketing, per aumentare la diffusione globale del progetto Yippee e attrarre più partecipanti.
Foto:	

Workshop 4 sul tema della condivisione del cibo	
Promozione dell'evento:	Abbiamo promosso l'evento in anticipo su siti di social media come Facebook e Instagram. Abbiamo creato un evento su Facebook e abbiamo pubblicato informazioni sulla prevenzione dello spreco alimentare e sulla condivisione del cibo, nonché sul valore che ne deriva. Abbiamo invitato i visitatori a usare l'hashtag dell'evento e a postare foto e video sui social media durante l'evento.
Sostenibilità:	Per rendere l'evento sostenibile, abbiamo attuato diverse misure. In primo luogo, abbiamo incoraggiato i partecipanti a portare con sé contenitori e borse riutilizzabili per portare a casa gli avanzi di cibo. In secondo luogo, il cibo in eccesso è stato donato a un ente di beneficenza locale per evitare sprechi alimentari. Infine, abbiamo utilizzato materiali compostabili o riciclabili, come vassoi, piatti e posate, per ridurre al minimo i rifiuti.
Obiettivi dell'evento:	Gli obiettivi principali dell'evento di condivisione del cibo erano incoraggiare la condivisione intergenerazionale, lo scambio culturale e la sostenibilità, tutti obiettivi del nostro programma. Persone di ogni età e

	provenienza si sono riunite all'evento per condividere la cucina e le tradizioni culturali e per promuovere un uso sostenibile del cibo.
Approcci digitali:	Abbiamo utilizzato una piattaforma online di condivisione del cibo che ha permesso ai partecipanti di connettersi tra loro e di condividere gli alimenti che non potevano consumare in quel momento e in quel posto. La piattaforma ha anche fornito ai partecipanti uno strumento per creare gruppi e organizzare eventi di condivisione del cibo.
Numero di partecipanti:	10.
Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Per l'attività erano necessari solo un computer, delle cuffie e una connessione internet stabile.
Descrizione dell'evento:	<p>L'evento di condivisione del cibo è stato un incontro comunitario che ha attirato persone entusiaste di ridurre al minimo gli sprechi alimentari e di promuovere un approccio sostenibile all'alimentazione. L'evento comprendeva dimostrazioni di cucina che mostravano come creare piatti gustosi utilizzando prodotti in eccedenza, contribuendo a ridurre gli sprechi alimentari e mostrando al contempo il potenziale del cibo. I partecipanti sono stati anche incoraggiati a prendere parte ad attività di condivisione del cibo, dove hanno potuto scambiare cibo in eccesso con altri ospiti, generando nuovi suggerimenti per ricette e preparazioni.</p> <p>Sono state inoltre organizzate alcune esercitazioni pratiche per consentire ai partecipanti di conoscere e di essere coinvolti nelle problematiche legate allo spreco alimentare. Tra queste, presentazioni informative sulle iniziative regionali di riciclaggio, conversazioni coinvolgenti sulla gestione dei rifiuti alimentari e dimostrazioni di compostaggio. I partecipanti hanno anche avuto la possibilità di fare rete e stabilire connessioni con aziende e gruppi regionali che cercano di promuovere pratiche commerciali sostenibili e di ridurre gli sprechi alimentari.</p> <p>Abbiamo utilizzato una strategia prevalentemente osservativa per valutare il coinvolgimento e la partecipazione dei partecipanti e</p>

	<p>determinare il successo dell'evento. Abbiamo notato che all'inizio alcuni partecipanti sembravano un po' riservati, ma con il passare della serata sono diventati più a loro agio gli uni con gli altri e hanno iniziato a condividere piatti, aneddoti e tradizioni alimentari culturali uniche. Nel complesso, abbiamo notato che i partecipanti erano molto interessati e coinvolti nelle numerose attività e conversazioni riguardanti la riduzione degli sprechi alimentari e la promozione di abitudini di consumo sostenibili.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Dopo l'evento, abbiamo condotto un sondaggio di follow-up con i partecipanti per ottenere il loro feedback sull'evento. I risultati del sondaggio hanno rivelato un alto livello di soddisfazione da parte dei partecipanti, la maggior parte dei quali ha dichiarato di aver imparato qualcosa di nuovo, di aver apprezzato le attività e le interazioni e di essersi sentita in contatto con la comunità.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<p>Avremmo potuto aumentare il nostro impegno con le imprese e le organizzazioni locali per raccogliere più sostegno per l'evento.</p> <p>Avremmo potuto fare di più per promuovere l'evento presso diversi gruppi di persone, per garantire a tutti l'opportunità di partecipare.</p> <p>Avremmo potuto avviare un'iniziativa per un'app di condivisione del cibo al di là dell'evento per sostenere e portare avanti il concetto, creando e promuovendo una comunità di condivisione del cibo interconnessa. Diffusione globale del progetto Yippee e attrazione di un maggior numero di partecipanti.</p>


Foto:



Workshop 5 sul tema del Teatro

Promozione dell'evento:	Prima dell'evento, abbiamo utilizzato diverse strategie di promozione, tra cui i post sui social media, la nostra rete e il passaparola. Inoltre, abbiamo contattato i gruppi teatrali locali per condividere le informazioni sul workshop.
Sostenibilità:	Abbiamo reso l'evento sostenibile utilizzando l'illuminazione a LED, evitando l'uso di plastica monouso e riducendo il più possibile i rifiuti. Inoltre, non abbiamo usato matite, carta ecc.
Obiettivi dell'evento:	Il laboratorio teatrale è stato concepito per dare ai partecipanti la possibilità di esplorare la propria creatività e di proporre nuove idee per la narrazione, in linea con i risultati attesi dal nostro progetto. Il laboratorio si è concentrato sull'insegnamento ai partecipanti dei fondamenti della produzione teatrale, come la recitazione, la regia e la scenotecnica.
Approcci digitali:	Abbiamo creato un gruppo su Facebook dove abbiamo caricato i partecipanti per accedere a una serie di risorse online come video didattici, letteratura, forum di discussione e video del workshop. La

	piattaforma ha offerto l'opportunità di rimanere in contatto con i partecipanti e di condividere i nostri piani per future collaborazioni.
Numero di partecipanti:	7.
Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Per il workshop avevamo bisogno di un ampio spazio con una piattaforma rialzata. Avevamo bisogno anche di sedie, tavoli, luci e attrezzature audio.
Descrizione dell'evento:	<p>Il facilitatore dell'incontro ha dato il benvenuto a tutti e li ha informati sul GEHIM-DER, sul progetto Yippee e sullo specifico PR. Il facilitatore ha sottolineato l'importanza di creare un ambiente sicuro e accogliente per consentire a tutti di esprimere le proprie esperienze e punti di vista.</p> <p>Rompighiaccio: "Nome e gesto" - Come prima attività, i partecipanti si riuniscono in cerchio e si mettono in piedi. Una persona si presenta dicendo il proprio nome e facendo un movimento di base, come un saluto o un applauso. La persona alla sua destra imita il nome e i gesti della prima persona, aggiungendo anche i propri. Fino a quando tutti hanno avuto un turno, questo viene ripetuto intorno al cerchio. Questo esercizio è ottimo per riscaldare il corpo e la voce e per insegnare a tutti i nomi degli altri.</p> <p>Attività 1: "One Word Story" - Dopo aver rotto il ghiaccio e aver fatto conoscenza, si è passati subito al primo gioco. Questo gioco prevede che il gruppo racconti una storia una parola alla volta. Iniziate dando uno spunto per una storia, ad esempio "C'era una volta un regno magico". Poi, a turno, ogni persona del gruppo deve dire una parola alla volta per continuare la storia. Questo gioco può aiutare a migliorare le capacità di comunicazione e di ascolto del gruppo, oltre a incoraggiare la creatività e l'immaginazione.</p> <p>Pausa caffè</p> <p>Attività 2: "Tableaux" - Come parte di questo compito, il gruppo produrrà delle fotografie. Date a ogni squadra del gruppo più grande uno scenario o un tema su cui basare il proprio tableau, ad esempio "una giornata in spiaggia" o "una terrificante villa infestata", quindi dividete il gruppo in squadre più piccole. Il tempo rimanente viene dato a ogni squadra per</p>

	<p>creare e montare il proprio tableau, che deve essere un'immagine fissa che ritrae accuratamente la situazione o il tema. Questo esercizio può promuovere l'espressività fisica e la consapevolezza del corpo, favorendo al contempo una migliore collaborazione e creatività di gruppo.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Raccogliendo i feedback dei partecipanti e misurando il loro grado di partecipazione durante l'evento, abbiamo valutato l'efficacia del workshop. Il programma è stato complessivamente ben accolto dai partecipanti, che hanno espresso un alto livello di interesse e la volontà di continuare a imparare.</p>
<p>3 consigli sulla base delle sfide che avete affrontato:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aumentare la promozione 2. Trovare modi più efficaci per raccogliere feedback 3. Collaborare con le organizzazioni locali.
<p>Foto dell'evento:</p>	

Workshop 6 sul tema della condivisione delle esperienze di vita

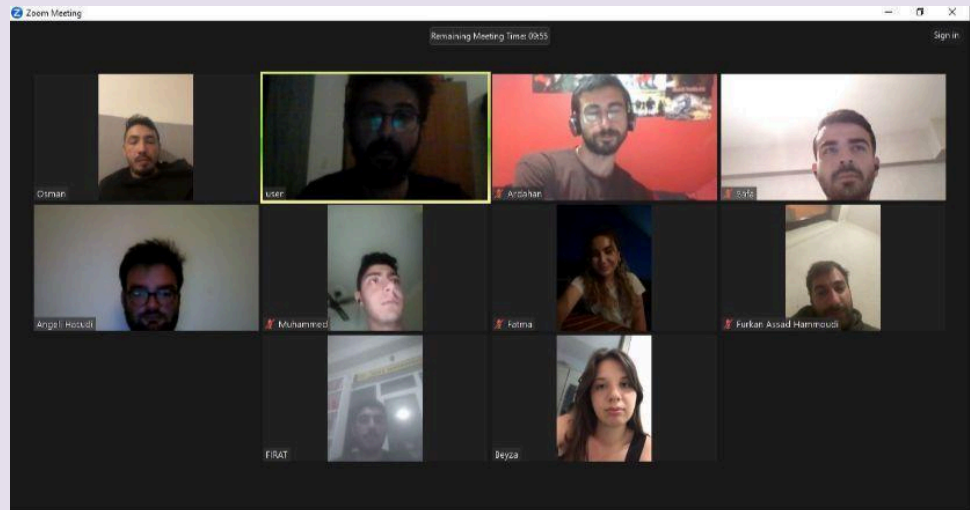
<p>Promozione dell'evento:</p>	<p>Abbiamo utilizzato diversi canali di promozione per attirare i partecipanti al nostro evento di condivisione di esperienze intergenerazionali. In primo luogo, abbiamo sfruttato la nostra rete esistente contattando</p>
---------------------------------------	--

	<p>persone e organizzazioni che hanno partecipato ai nostri eventi precedenti. In secondo luogo, abbiamo pubblicato informazioni sull'evento sui nostri account di social media per raggiungere un pubblico più ampio.</p>
Sostenibilità:	<p>Per rendere sostenibile l'evento di condivisione di esperienze intergenerazionali, abbiamo adottato misure per ridurre il consumo energetico e minimizzare la produzione di rifiuti. Abbiamo sostituito i tradizionali materiali cartacei con strumenti digitali che non solo hanno contribuito a ridurre l'impronta ambientale dell'evento, ma hanno anche reso più facile per i partecipanti collaborare e condividere le proprie esperienze.</p>
Obiettivi dell'evento:	<p>La convinzione che sia fondamentale dare potere e valore agli anziani della nostra comunità ci ha portato a scegliere la condivisione di esperienze intergenerazionali come tema del nostro evento. Volevamo creare una piattaforma in cui gli anziani potessero trasmettere le loro esperienze e conoscenze ai più giovani, e viceversa. Pensiamo che la condivisione di esperienze tra generazioni possa aiutarci a creare comunità più coese e strumenti potenti per l'empowerment individuale e di gruppo. Con questo evento abbiamo voluto combattere l'ageismo e incoraggiare la cooperazione e la comprensione tra le generazioni.</p>
Approcci digitali:	<p>Abbiamo utilizzato strategie digitali per promuovere una buona comunicazione e interazione con i partecipanti, poiché il nostro evento si è svolto online. Ci siamo collegati con i partecipanti da diverse località utilizzando lo strumento di videoconferenza Zoom. Per gli esercizi interattivi e le conversazioni di gruppo, abbiamo anche integrato una serie di strumenti di collaborazione online, tra cui Google Jamboard, Canva e Mentimeter. Questi metodi tecnologici ci hanno permesso di superare le limitazioni della distanza fisica e hanno offerto un'occasione speciale di condivisione e formazione intergenerazionale.</p>
Numero di partecipanti:	8.
Durata:	90 minuti.
Materiali necessari:	Computer, connessione a Internet.

<p>Descrizione dell'evento:</p>	<p>L'evento di condivisione di esperienze intergenerazionali è stato un workshop digitale tenutosi su Zoom, con l'obiettivo di favorire la connessione e la comunicazione tra persone di generazioni diverse. L'evento è stato progettato per fornire ai partecipanti una piattaforma per condividere le proprie esperienze, storie e conoscenze.</p> <p>Il workshop è iniziato con un'attività per rompere il ghiaccio in cui i partecipanti sono stati invitati a presentarsi e a condividere una storia personale. Questa attività è stata seguita da una sessione di narrazione in cui i partecipanti anziani hanno condiviso le loro esperienze di vita con i partecipanti più giovani. Questa sessione ha rappresentato un'opportunità unica per i giovani partecipanti di imparare dalle esperienze della generazione più anziana e di comprendere le sfide che hanno affrontato nel corso della loro vita.</p> <p>Dopo la sessione di narrazione, i partecipanti sono stati divisi in gruppi più piccoli dove hanno discusso vari argomenti legati al tema dell'evento, come la famiglia, il lavoro e le differenze culturali. I gruppi sono stati facilitati da moderatori esperti che si sono assicurati che tutti avessero l'opportunità di condividere i loro pensieri e le loro opinioni.</p>
<p>Metodo di valutazione e risultati:</p>	<p>Per valutare il successo dell'evento abbiamo utilizzato un mix di metodi di valutazione. In primo luogo, abbiamo condotto un sondaggio tramite Google Forms per raccogliere il feedback dei partecipanti. Il sondaggio comprendeva domande sull'organizzazione, sulla rilevanza dell'argomento, sul coinvolgimento durante l'evento e sulla soddisfazione generale. Infine, abbiamo condotto un sondaggio di follow-up tre settimane dopo l'evento per misurare l'impatto a lungo termine del workshop. I risultati hanno mostrato che una grande percentuale di partecipanti sta ancora applicando le competenze e le conoscenze acquisite durante il workshop. Nel complesso, l'evento è stato un successo, con un feedback positivo da parte dei partecipanti e un impatto misurabile sulle loro competenze e conoscenze.</p>
<p>Elencate almeno 3 consigli basati sulle sfide che avete affrontato:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un'agenda chiara e concisa con obiettivi specifici per massimizzare l'uso del tempo. • Concentrarsi su argomenti e attività chiave che siano in linea con gli obiettivi generali dell'evento.

- Utilizzare tecniche di gestione del tempo, come il time boxing, per mantenere l'evento in carreggiata e garantire che tutti gli argomenti siano trattati entro il tempo stabilito.

Foto:



CONCLUSIONI

KA220-YOU-000028909



In conclusione, il successo dei workshop condotti in tutti i Paesi partner in Europa ha dimostrato che il coinvolgimento di gruppi multiculturali è possibile e molto vantaggioso sia in termini sociali e culturali. I workshop hanno permesso al partenariato di sostenere l'integrazione di rifugiati, richiedenti asilo e immigrati nelle comunità locali e di creare forti legami tra i giovani. Inoltre, tutti loro hanno potuto sviluppare le proprie competenze e conoscenze ed inoltre, ad imparare esperienze gli uni dagli altri senza alcun giudizio o discriminazione. Il multiculturalismo e la diversità creano un ambiente di lavoro straordinario e grazie agli eventi nei diversi Paesi, è stato riscontrato un cambiamento positivo nella società attraverso l'arte, lo sport, la cultura, la narrazione e molto altro.

Come visto in precedenza, ci sono alcune raccomandazioni e linee guida da seguire quando si organizza un evento di questo tipo e si coinvolge un gruppo target specifico. Dai workshop abbiamo appreso che gli educatori devono assicurarsi che i partecipanti si sentano a proprio agio l'uno l'altro e non siano costretti a condividere o dire qualcosa che potrebbe essere troppo personale per loro. Abbiamo imparato, inoltre che bisogna concedere ad ogni partecipante il tempo necessario per riflettere e acquisire le conoscenze che stanno apprendendo per la prima volta. Tenete sempre presente che i vostri partecipanti sono composti da profili, caratteri e livelli di comprensione diversi. Pertanto, i workshop devono essere adattati in base alle esigenze dei partecipanti. Non abbiate paura di cambiare leggermente il programma iniziale del vostro evento, se questo significa raggiungere meglio i vostri obiettivi e il vostro pubblico! Infine, abbiamo visto che la comunicazione può essere la parte più impegnativa durante lo svolgimento di un evento se i partecipanti non parlano la lingua locale. Non dimenticate di tenerne conto durante lo sviluppo delle attività e di assicurarvi che il contenuto sia il più semplice possibile. A tal fine, si può utilizzare un vocabolario molto semplice e basilare e i giovani del posto possono dare il loro contributo, il che è positivo anche perché vengono coinvolti in altri gruppi della comunità. Inoltre, si può consigliare di assumere un interprete. In sintesi, per creare un workshop il più possibile accessibile e anticipare alcune sfide, si raccomanda di identificare le esigenze dei partecipanti e di porre le domande giuste nella fase di reclutamento.

Questo manuale, sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ Yippee, ci ha permesso di condividere strumenti, indicazioni, casi di studio e metodologie che possono essere utilizzate dagli operatori giovanili per i giovani. In poche parole, ha dimostrato che la creazione di una società inclusiva è possibile creando spazi sicuri per i giovani e dando accesso alle stesse opportunità a tutti, indipendentemente dal loro background sociale, religioso o culturale.



KA220-YOU-000028909



Yippee



!FALL

