

MANUALE DI EMPOWERMENT



Growing in Insight

Ability of Mobility



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Contenuti

INTRODUZIONE.....	4
Risultati del progetto GIM.....	7
Dati Statistici.....	8
REPORT SULLE BUONE PRATICHE.....	9
Argentina.....	10
Italia.....	15
Perù.....	26
Romania.....	32
FORMAT TRAINING COURSE.....	45
Giorno 1.....	50
Giorno 2.....	56
Giorno 3.....	63
Giorno 4.....	69
Giorno 5.....	74
Apprendimento Riflessivo.....	78
Bibliografia, Toolbox & Informazioni.....	81

Comunicazioni

Nome del progetto: “Growing in Insight-Ability of Mobility”

Oggetto: Manuale delle buone pratiche per l'educazione non formale e l'educazione attraverso lo sport, rivolto agli operatori giovanili ed educatori che lavorano con giovani aventi minori opportunità e lievi disabilità.

Parole chiave: Lavoro giovanile, disabilità visive, Istruzione, Inclusione, Imprenditoria, Best Practices, Corso di formazione, Raccolta delle attività

Editore: Babilon Travel Association

Copyright: Babilon Travel Association

Design & Layout: Medeea Namolosanu, Liniar Design Bucarest

Lingua: inglese, rumeno, spagnolo, italiano

URL: www.GIM-project.eu

Data e luogo: marzo 2020, Cluj-Napoca

Autori: Babilon Travel & Liniar Design

Collaboratori: Beldi Lugris Sonia; Coceres Santiago; Bellu Federico Lciano; Misses Denise; Demetrescu Leonard; Racatau Ionela; Isacu Alexandra; Nagy Gabriel; Topan Oana; Romano Carlos; Tapia Piero; Galiano Marcia; Salazar Miriam; Sanchez Carlos Daniel; Elias Lourdes; Cadeddu Antonella; Idili Roberta; Sandu Bianca; Akyaz Sonat; Jarjue Pa Modou

Coordinatore del progetto: Gabriel Nagy

La realizzazione di questo manuale è il risultato del Corso di Formazione destinato agli operatori giovanili, tenutosi a Porto Conte - Sardegna, Italia - e ospitato da Mine Vaganti NGO. Il corso ha previsto lo svolgimento di una serie di attività dedicate ai facilitatori e ha coinvolto anche giovani affetti da lievi disabilità motorie e visive, e giovani con minori opportunità.

Questo progetto è stato sovvenzionato con il contributo della Commissione europea attraverso il programma Erasmus+ (Azione Chiave 2 – Capacity Building nel settore giovani, ACPALA). La presente pubblicazione riflette unicamente le opinioni degli autori e la Commissione europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi eventuale uso delle informazioni ivi contenute.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



© Asociatia Babilon Travel, 2020

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

01 INTRODUZIONE



Descrizione del progetto

“Growing in Insight-ability of Mobility” (GIM) è una Capacity Building che coinvolge quattro partner:

Romania - Asociatia Babilon travel

Italia – Mine Vaganti NGO

Argentina - Circulo alleva Sarda

Perù - Brigada de Voluntarios Bolivarianos de Peru



L'obiettivo specifico del progetto GIM è quello di sviluppare le competenze degli operatori giovanili al fine di favorire l'inclusione, la partecipazione attiva e le capacità imprenditoriali di giovani con minori opportunità e giovani con lievi disabilità provenienti dal Sud America e dall'Europa, ed esclusi a causa della loro invalidità, condizione sociale, situazione finanziaria o livello d'istruzione.

I nostri obiettivi sono:

1. **promuovere l'emancipazione** - partecipazione attiva e senso di imprenditorialità
2. promuovere, nei loro paesi, l'inclusione sociale dei beneficiari finali del progetto, di età compresa fra i 18 e 25 anni, attraverso l'elaborazione di tecniche e metodologie dell'educazione non formale (“NFE- Non Formal Education”) sviluppando una serie complementare di conoscenze, esperienze e competenze specifiche appartenenti alle diverse organizzazioni partner e ai diversi approcci regionali

Allo stesso tempo, vogliamo promuovere il coinvolgimento di imprenditori di successo, di operatori giovanili e sociali e dei giovani per stimolare il dialogo e l'azione imprenditoriale tra le associazioni e i loro beneficiari. Il coordinatore e l'associazione peruviana coinvolgeranno i giovani che hanno lievi disabilità visive.

Di seguito i risultati previsti dopo la realizzazione del progetto GIM:

Attività

- Seminario
- Corso di Formazione
- Scambio giovanile
- Affiancamento al lavoro (Job-Shadowing)



Outputs

- Manuale
- Relazione sulle migliori pratiche in materia di imprenditorialità
- Piattaforma web
- Video-tutorial

Metodologie applicate al progetto:

- Educazione non formale
- Tecniche di formazione e motivazione
- Capacità imprenditoriali
- Metodi e movimenti teatrali
- Attività sportive/movimento del corpo per lo sviluppo delle capacità motorie

Risultati del progetto GIM



➤ Accrescere la consapevolezza sulle esigenze dei giovani a livello globale: competenze e buone pratiche nel settore giovanile, motivazione, sensibilizzazione ai valori, consapevolezza di sé, consapevolezza mente/corpo, metodi pratici per gestire gli stati d'animo e prospettive.

➤ Stimolare lo sviluppo delle competenze, la mentalità imprenditoriale e l'occupabilità dei giovani nel settore delle associazioni.

➤ Sviluppo sociale e partecipativo attraverso il potenziamento delle competenze trasversali degli operatori giovanili e sociali. Con questo approccio, i partecipanti impareranno i metodi utilizzati per rafforzare le capacità dei giovani con lievi disabilità e/o minori opportunità e promuovere la loro partecipazione attiva e conseguentemente il loro sviluppo sociale.

➤ Sviluppare strumenti di partecipazione attiva della comunità attraverso nuove metodologie di potenziamento delle capacità e strumenti pratici per stimolare la cittadinanza attiva e l'impegno della comunità.

➤ Stimolare l'occupabilità e le capacità imprenditoriali dei giovani con minori opportunità con il ricorso di metodi d'educazione non formale. Tali metodologie favoriscono la trasmissione di conoscenze e competenze e facilitano l'apprendimento e l'adozione di approcci e comportamenti che rispondono alle esigenze del mercato del lavoro reale

➤ Promuovere lo sviluppo delle capacità, il pensiero imprenditoriale e l'occupabilità dei giovani nell'associazionismo.

➤ Migliorare l'accesso diretto all'apprendimento e alle competenze imprenditoriali da parte dei giovani e degli operatori giovanili di tutto il mondo attraverso una piattaforma web di apprendimento ad accesso libero.



Disoccupazione giovanile

Secondo i dati di Eurostat, il tasso di disoccupazione giovanile in Romania è del 20,6% e in Italia del 37,8%. Dall'altra parte del mondo, secondo i dati della Banca Mondiale, il Perù, ha un tasso di disoccupazione pari al 16,3% e l'Argentina del 22,1%

Giovani a rischio di povertà ed esclusione sociale

La situazione di povertà tra i giovani è critica in tutto il mondo. Secondo il rapporto OCSE del 2016 il tasso di rischio di povertà ed esclusione sociale in Argentina è del 17% e in Perù del 20%, ma i numeri potrebbero essere più alti a causa dei diversi dati statistici forniti dalle autorità. Mentre nei paesi europei, Eurostat ha calcolato nel 2014 un tasso di rischio del 44% in Romania e del 35,2% in Italia.

Giovani disabili:

Secondo l'OMS, più di un miliardo di persone (il 15% della popolazione mondiale) vive con qualche forma di disabilità. Secondo il rapporto di Eurostat del 2014 i giovani (di età compresa tra 15 e 34 anni) che dichiarano una disabilità, sono disoccupati, senza alcun livello di istruzione e con problemi di salute sono in Romania il 75% e in Italia il 48% mentre quelli con limitazioni delle qualità motorie di base sono in Romania il 62% e in Italia il 40%.

Secondo il Rapporto della Banca Mondiale sulle disabilità nel continente latino-americano, nel 2010, la percentuale di disabili è pari al 10% della popolazione in tutto il continente.

02 REPORT SULLE BUONE PRATICHE

Le buone pratiche di seguito elencate riguardano la metodologia, gli strumenti e le attività svolte allo scopo di potenziare i giovani con lievi disabilità visive e motorie.

Per "potenziamento" si intende lo sviluppo delle competenze trasversali e delle abilità personali.

ARGENTINA

MIGLIORI PRATICHE I

NOME: Guida per le imprese sull' inclusione professionale delle persone con disabilità

QUANDO: 2015

DOVE: Buenos Aires, Argentina

CHI: R.E.D. de empresas por la diversidad (network di compagnie per la diversità)

WEBSITE: http://ciapat.org/biblioteca/pdf/1219-Guia_de_inclusion_laboral_de_personas_discap_para_empresas.pdf

CONTATTI: (54 11) 5169 7190
comunicacion.red@utdt.edu

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

3M, Accenture, Artear, Cabelvisión-Fibertel, Coca-Cola, Dow, General Electric, Google, Hawlett Packard, HSBC, IBM, Level 3, Mercedes Benz, Monsanto, Pernod Ricard, Petrobras, Syngenta, Grupo Telecom, Tenaris, Unilever, Walmart, Ceads, FALGBT, Fundación Huésped.

BENEFICIARI

Tutte le imprese che desiderano avere una visione di inclusione, così come tutti i professionisti che lavorano nei settori del reclutamento, formazione, responsabilità sociale delle imprese, delle risorse umane in generale, e i responsabili delle sezioni interessate a includere le persone con disabilità nelle proprie unità.

DESCRIZIONE

Si tratta di uno strumento completo e volto a condividere l'esperienza di quelle organizzazioni che hanno una vasta esperienza nell'inclusione delle persone con disabilità (PWD), e che riunisce le visioni delle diverse parti interessate legate all'inclusione, comprese le OSC, la sfera pubblica e privata, e le persone con disabilità. In questo senso, ha un valore strategico per le aziende che vogliono in-

clusione, comprese le OSC, la sfera pubblica e privata, e le persone con disabilità. In questo senso, ha un valore strategico per le aziende che vogliono integrare le persone con disabilità, ampliando le loro opinioni sulle possibilità di inclusione del lavoro.

OBIETTIVI

Incoraggiare l'inclusione delle persone con disabilità come individui con pieni diritti e a parità di trattamento in un mercato del lavoro aperto e competitivo. Per far ciò è necessario, innanzitutto, evidenziare il problema ed insieme ad esso anche le barriere culturali, i preconcezioni e gli stereotipi che ostacolano l'accesso delle persone con disabilità all'interno del mondo del lavoro.

RISULTATI RAGGIUNTI

La creazione di una guida, con l'inserimento delle buone pratiche di integrazione sia all'interno della compagnia che tra la comunità in generale. Allo stesso modo, viene effettuata un'analisi esaustiva delle barriere che ostacolano l'inclusione nel mondo del lavoro, al fine di sradicarle.

Sono presenti anche i dettagli delle esperienze delle imprese multinazionali con sede in Argentina, così come la normativa applicabile.

Il risultato principale è stata la diffusione della guida a livello nazionale.

INNOVAZIONE

L'innovazione principale che questo progetto ha apportato è stato di iniziare da un diverso punto di vista. Questo non è stato un progetto sulle buone pratiche per i disabili, piuttosto sulla necessità di cambiare il focus, e sensibilizzare le imprese al fatto di essere anch'esse responsabili di un'equa inclusione delle persone con disabilità.

MIGLIORI PRATICHE II

NOME: CAECUS Lab

QUANDO: Dal 2016

DOVE: Córdoba, Argentina

CHI: CAECUS

WEBSITE: <https://caecuslab.com>

CONTATTI: Phone: 0351 601-6158

m.me/902311306565828_proyectocaecus@gmail.com

<http://www.caecuslab.com>

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO: Samsung Innova

BENEFICIARI: Ciechi o persone con considerevoli disabilità visive.

DESCRIZIONE

Funzionalità autonoma delle lenti di rilevamento (non c'è bisogno di usare Apps per questo) che permette attraverso le vibrazioni che vengono generate da uno o dall'altro lato della lente di rilevare la presenza di ostacoli con i quali il POS può essere trovato in movimento e che potrebbero colpire la parte alta del corpo dato che non vengono segnalati col bastone. Tale strumento permetterebbe, ad esempio, di rilevare la presenza di rami, manifesti che sporgono dalle pareti.

Viene attivato attraverso l'APP PDV che connette la persona con disabilità visive (PDV) con i responsabili che vi accedono tramite l'APP Tutor o la piattaforma web. Il PDV tramite un comando vocale che sarà ricevuto dal microfono incorporato nell'obiettivo o da un tocco sullo schermo del cellulare, invia una notifica ai responsabili segnalando la richiesta di assistenza assieme alla posizione in cui si trova la persona, dopo di che uno il tutor prende l'avviso avrà la responsabilità di fornire l'assistenza.

L'altoparlante Bluetooth è mobile e permetterà ai beneficiari di portarselo con sé ovunque vadano.

OBIETTIVI

L'obiettivo è quello di generare una società più inclusiva, aumentando l'autonomia delle persone con lievi disabilità visive, generando in essi confidenza e sicurezza di movimento.

RISULTATI RAGGIUNTI

I dati forniti dall'OMS parlano di 300.000.000 di persone con disabilità, tra le quali la vista è una delle più comuni, distinguendone tre gruppi: ciechi, ipovedenti e persone gravi. Caecus si è concentrata su questi tre gruppi e ha rilevato quattro problemi comuni nelle persone con disabilità.

- 1. Quando si trovano nelle aree urbane è molto comune vengano urtati nelle parti superiori del corpo.**
- 2. Mancanza di autonomia, fiducia e sicurezza in loro stessi.**
- 3. Disorientamento nelle vie abituali.**

Caecus propone come soluzione quella di fornire assistenza remota alle persone con disabilità visive quando si trovano in questi ambienti.

Per questo CAECUS ha costruito due applicazioni mobili; una per l'assistente / tutor - la piattaforma WES di amministrazione - e l'altra per le persone che hanno bisogno di assistenza - degli "occhiali intelligenti".

CAECUS in questo modo è capace di guidare le persone dove e quando vogliono, rilevando la posizione esatta delle stesse, così da essere in grado di individuare eventuali fonti di pericolo.

CAECUS si collega con amici o parenti del beneficiario che ha bisogno di aiuto. CAECUS conosce anche tutti i luoghi dove vanno le persone ed insegna ad esse nuovi percorsi.

CAECUS rileva e segnala gli ostacoli da evitare per prevenire eventuali urti.

INNOVACIÓN:

PDV App

PDV PD per l'utilizzo della persona con disabilità visive, interagisce anche in modalità wireless tramite Bluetooth e le lenti del sensore. Offre assistenza in seguito all'accesso al PDV.

Dove mi trovo

Funzionalità che agisce nell'APP PDV, fornisce la posizione esatta della persona, si attiva attraverso il riconoscimento vocale localizzato sulla lente del sensore, fornisce informazioni circa la vicinanza a punti noti, ed essere in grado di attivare la funzione Follow Me per guidare l'individuo nel percorso.

App Tutor

L'assistente o la persona responsabile può avviare una chiamata vocale, vedere l'indirizzo sulla mappa (geolocalizzazione), contrassegnare una destinazione o avviare una videochiamata per vedere l'ambiente della persona che richiede assistenza attraverso una telecamera inserita nella lente del sensore del POS.

(attraverso l'app, gli assistenti diventano gli occhi delle persone che richiedono un aiuto ed in tal modo saranno in grado di guidarle e allontanarle dalla situazione di pericolo)

MIGLIORI PRATICHE III

NOME: Libros táctiles

QUANDO: 2016

DOVE: La Plata, Buenos Aires,, Argentina

CHI: Estudio Erizo

WEBSITE: <http://www.estudioerizo.com>

CONTATTI: Hipólito Yrigoyen 2757
Buenos Aires C1090ABD · Argentina
[+54 911] 5960-8449
info@estudioerizo.com

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO: Verónica Tejeiro and Paula Orrego. INADI

BENEFICIARI: Persone con disabilità visive, principalmente bambini e adolescenti.

DESCRIZIONE

Estudio Erizo si è dedicato alla stesura e alla pubblicazione di libri illustrati per la popolazione vedente e non, realizzati specificamente da artisti e scrittori contemporanei.

Si tratta di libri originali e innovativi che si caratterizzano principalmente per la stampa a inchiostro e a rilievo sia per i testi che per le immagini, con adeguate tecniche di lettura. E per questo motivo sono libri inclusivi.

Creiamo libri editoriali di alta qualità, progettati e realizzati per soddisfare le esigenze della lettura tattile, facilitando l'accesso a questo segmento della popolazione e del suo ambiente alla cultura contemporanea, promuovendo la diversità culturale.

OBIETTIVI

Il materiale dei libri risponde alle esigenze del sistema braille e allo stesso tempo cerca di soddisfare le esigenze artistiche e sostenibili. La stampa del testo è fatta sia a inchiostro che in Braille, in modo che la lettura possa essere condivisa anche con bambini ciechi e ipovedenti.

RISULTATI RAGGIUNTI

Naturalia è una raccolta di libri con un orientamento di tipo concettuale, è composta da libri che raccontano piccole e grandi trasformazioni della natura. I redattori cercano immagini che siano semplici e allo stesso tempo poetiche. Genoveva è il primo libro pubblicato che narra la trasformazione di un bruco in farfalla. Il mare e le conchiglie, secondo titolo della serie, stanno per partire e promettono più novità. Hanno già visitato diverse fiere e mostre internazionali, alle quali sono stati invitati a mostrare quello che fanno. Questo nuovissimo editoriale fi-

nanzia la produzione di questi libri attraverso la presentazione dei loro progetti in diversi concorsi e /o bandi nazionali e internazionali, che prevedono sussidi per la creazione.

INNOVAZIONE

Libri tattili in modo tale che le persone cieche e ipovedenti possano avere accesso alla lettura.

ITALY

MIGLIORI PRATICHE I

NOME: Gioca, scopri, sperimenta: progetto di arte-terapia presso un centro diurno per disabili- Articolo

QUANDO: Febbraio 2009

DOVE: Non Ti Scordar Di Me – Sassuolo City

CHI: Giada Barbi – Specialista

WEBSITE: <https://www.nuoveartiterapie.net/giocare-scoprire-sperimentare/>

CONTATTI: Via Costantino Morin 24

00195 – Roma

06 3725626

nuoveartiterapie@gmail.com

BENEFICIARI:

I beneficiari vanno dai 16 ai 50 anni e hanno vari tipi di patologie:
deficit cognitivi dovuti a ritardo mentale o a particolari sindromi;
deficit sensoriali: sordità centrale, sordo-mutismo, perdita dell'udito e cecità;
deficit motori:

- A causa di malattie perinatali con conseguente spasticità;
- Sintomi psichiatrici;
- Autismo;
- Sindromi epilettiche.

DESCRIZIONE

Questo è un progetto specifico per alcuni giovani, volto a sviluppare il tema della figura umana. Per molti dei nostri figli, essere umani è un concetto difficile; alcuni trovano difficile distinguere tra uomo e donna, altri hanno problemi di percezione combinati con sindromi psichiatriche trovano difficile distinguere il sé dall'altro; altri ancora hanno grandi difficoltà di relazione tra di loro. Quindi è stato sviluppato il tema, anche attraverso giochi di relazione e socializzazione. Il primo problema che è spuntato è stata la capacità dei bambini di rappresentare l'essere umano. Dopo un paio di sessioni di prova sono state tratte le prime conclusioni: la capacità di rappresentazione dei ragazzi era praticamente assente, a parte alcune eccezioni; si notava una quasi totale assenza di forme, una mancanza di abitudine ad usare il disegno libero come forma di espressione.

Non utilizzando forme, la comunicazione ha avuto luogo soprattutto attraverso il colore, che era il canale su cui puntare. Questo era un progetto di lavoro personalizzato basato sulla conformazione specifica dell'handicap, che mirava a migliorare le abilità grafo-motorie ed estensione del tratto in caso di disfunzione motoria e sull'aspetto ideativo nei casi, invece, di ritardo mentale.

L'attività si è svolta su base settimanale a partire da febbraio 2009, su venti utenti ne sono stati individuati otto su cui focalizzare il progetto. Le singole riunioni, tuttavia, sono state proposte a quattro utenti alla volta, cercando di amalgamare il gruppo. Alcuni dei bambini infatti necessitano di particolare attenzione, a causa della patologia

Il gruppo comprendeva giovani con:

- autismo;
- ritardo mentale medio-grave;
- sindrome di Cornelia De Lange;
- spasticità grave;
- psicosi e sordità centrale;
- mutismo sord

Attività:

- il disegno a coppie
- progettazione di gruppo
- attività di gruppo con disegno rotazionale: utile per sperimentare l'attesa, la comunicazione attraverso il disegno, la fiducia nell'affidare qualcosa di proprio a qualcun altro e ritrovarlo completato e modificato;
- autoritratto e ritratto di un compagno: l'autoritratto è stato proposto ad un

gruppo di cinque ragazzi; i ragazzi scelti per l'attività hanno infatti grandi difficoltà ad interiorizzare la figura umana in generale, non sono in grado di rappresentarla; così è stato facilitato tutto il processo con l'uso di due strumenti: son state tagliate alcune lenzuola che coprivano dalla testa al petto, che poi son state attaccate al muro, e, con il ragazzo appoggiato su di esso, è stato disegnato il contorno di ciascuno, inoltre accanto ad ogni foglio son state attaccate le foto del ragazzo come un rinforzo.

- body painting: dopo aver scelto i colori e iniziato con un tema libero, i giovani si sono presentati e si sono scambiati i colori con le mani, dipingendosi a vicenda.

RISULTATI RAGGIUNTI

L'attività dell'autoritratto è stata molto positiva; la settimana successiva si è fatto il passo successivo che ha previsto il ritratto di un compagno. La procedura scelta era la stessa; i ragazzi son stati divisi per coppie, scelti sulla base della qualità delle loro relazioni quotidiane; il che significa che non son stati messi in coppia seguendo le loro simpatie, ma piuttosto le loro antipatie e le loro rivalità, in modo che possano affrontare la relazione in modo nuovo e non competitivo.

Rispetto all'autoritratto le principali differenze sono:

L'attività dell'autoritratto è stata molto positiva; la settimana successiva si è fatto il passo successivo che ha previsto il ritratto di un compagno. La procedura scelta era la stessa; i ragazzi son stati divisi per coppie, scelti sulla base della qualità delle loro relazioni quotidiane; il che significa che non son stati messi in coppia seguendo le loro simpatie, ma piuttosto le loro antipatie e le loro rivalità, in modo che possano affrontare la relazione in modo nuovo e non competitivo.

Rispetto all'autoritratto le principali differenze sono:

la quantità di dettagli: nel disegnare sé stesso ogni ragazzo ha disegnato almeno occhi e bocca, e ha differenziato i colori di testa e busto. Nel ritratto del compagno, l'altro appare come un blob indifferenziato, non ci sono occhi o bocca, i colori non distinguono parti del corpo, in alcuni casi il contorno del corpo è stato cancellato. L'altro non è interiorizzato e differenziato.

Atteggiamento tenuto durante e dopo lo svolgimento dell'attività:

durante l'autoritratto i ragazzi erano visibilmente felici, rilassati. Nel ritrarre l'altro erano invece più tesi. Una volta conclusa l'attività, notato il disagio dei ragazzi, è stato dato del tempo per fare un altro disegno libero. C. prese i pennarelli (controllo) e si disegnò con una certa tensione, come per uscire dall'indifferenza e dispersione che l'altro le aveva provocato.

Body painting: Dopo circa un anno di attività sono state tratte alcune conclusioni

sui benefici e gli aspetti positivi che l'attività ha avuto sui ragazzi:

- una comprovata gratificazione nel vedere un piacevole prodotto artistico che non si pensava si fosse fare;
- il piacere di trovare un nuovo modo di comunicare e socializzare e un nuovo modo di relazionarsi in modo creativo e non competitivo;
- i giovani hanno acquisito familiarità con l'attività, raggiungendo una buona autonomia nella preparazione dello spazio, dei materiali e una maggiore spontaneità nell'esecuzione;
- il tratto è diventato più sicuro, i soggetti sono vari e dettagliati;
- la possibilità di esprimere ansie e stati d'animo, concedendo un'esplosione silenziosa;
- la possibilità di creare un hobby da utilizzare anche in momenti non strutturati e a casa;
- un miglioramento delle capacità grafico-pittoriche, una riabilitazione delle funzioni psico-motorie necessarie allo svolgimento dell'attività, con un notevole aumento delle autonomie richieste;
- possibilità di utilizzazione a fini ricreativi ed educativi;
- consente di sperimentare e scoprire le risorse e le parti sane e funzionali di sé.

MIGLIORI PRATICHE II

NOME: Attività professionale

QUANDO: E un servizio che funziona ancora: 30 ore diviso per 5 giorni a settimana (dalle 9.00 alle 15.00)

DOVE: Grosseto (GR), Italia

CHI: FONDAZIONE IL SOLE ONLUS “Per il durante e il dopo di noi”

WEBSITE: https://www.fondazioneilsole.it/servizi/attivita-occupazionale/?fbclid=IwAR197QPP2XEduX-SXsoJpvflr1gemSmzYTNgj_4g9I2ApSP4IpbPqQF0lfs

CONTATTI: Roberto Marcucci (coordinator) – Cell. 338 8260557

Mail: coordinatore@fondazioneilsole.it

BENEFICIARI

Adulti e adolescenti (18+) con una media/importante disabilità fisica e psicologica che hanno completato il ciclo di studi obbligatorio.

DESCRIZIONE

“L' Attività professionale” è un grande contenitore in cui sono organizzati 12 laboratori (numero variabile da un anno all'altro), che hanno l'obiettivo di favorire l'autonomia personale attraverso l'opportunità di socializzazione, acquisizione di competenze e percorsi formativi che accrescono le inclinazioni personali. In altre parole, un'attività ispirata al protocollo ICF (International classification of functioning), uno strumento sviluppato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) per descrivere lo stato di salute delle persone rispetto al sociale, famiglia e lavoro, al fine di cogliere le difficoltà che nel loro contesto socioculturale possono causare disabilità.

Questo servizio - che si articola in 30 ore settimanali distribuite su 5 giorni a settimana (dalle 9.00 alle 15.00) - è rivolto agli adulti con disabilità fisiche e intellettive medio-gravi che hanno completato il corso di formazione scolastica. Attualmente partecipano 38 persone, suddivise in piccoli gruppi che a turno svolgono le diverse attività

Attività:

A. Teatro fisico

Utilizzando le tecniche del teatro fisico, della danza, dell'improvvisazione fisica, il corso sviluppa un processo in cui le persone con e senza disabilità, attraverso l'incontro, approfondiscono la consapevolezza che hanno di sé e dell'altro. Ad esempio, tale consapevolezza passa anche attraverso la danza, che per quanto possa essere più o meno limitante per alcuni, questa è una di quelle attività che considera i vincoli di movimento non come confine ma come territorio da scoprire per conoscere più affondo l'altro.

Teatro fisico: Il teatro fisico è usato per descrivere qualsiasi modalità di rappresentazione che ha come scopo la narrazione o il dramma attraverso mezzi sia fisici che mentali. Ci sono molte forme di rappresentazione abbastanza distinte le une dalle altre che indistintamente si descrivono tutte usando il termine "teatro fisico" e questo ha generato molta confusione su ciò che il teatro fisico in realtà è. I mezzi di rappresentazione sembrano essere principalmente fisici piuttosto che testuali, spesso con enfasi su elementi musicali. Ci sono diversi elementi in comune che tutte queste tradizioni del Teatro Fisico condividono e una di queste è un approccio collaborativo allo sviluppo e alla creazione teatrale. Gruppi teatrali come DV8, Frantic Assembly e Forced Entertainment utilizzano processi diversi ma comunque basati sull'ideazione.

Alcuni analisti ritengono che il teatro fisico sia stato influenzato da Bertolt Brecht. Dympha Callery suggerisce che, nonostante la complessa definizione di teatro fisico, alcune caratteristiche possono ripetersi - anche se si sottolinea che queste dovrebbero essere tutte necessariamente presenti per rientrare in tale definizione.

Queste includono:

- La rappresentazione è spesso improvvisata, piuttosto che originata da un copione preesistente
- La rappresentazione ha origini interdisciplinari - attraversa tra musica, danza, arte visiva e teatro
- La rappresentazione sfida il tradizionale, proskenio arco, performer / rapporto con il pubblico
- La rappresentazione celebra il pubblico non gli attori
- La rappresentazione gioca con l'immaginazione del pubblico in combinazione con l'immaginazione degli artisti
- Danceability (letteralmente "l'abilità di movimento"): La "Danceability" è una tecnica che permette a persone normodotate e disabili di incontrarsi per ballare insieme, attraverso un percorso di ricerca che sfrutta le capacità fisiche ed espressive individuali. L'obiettivo è quello di rendere il linguaggio della danza accessibile a tutte le persone interessate, senza preclusione di età, esperienza o condizione fisica e mentale. La danza si sviluppa attraverso la tecnica dell'improvvisazione, basata sulla consapevolezza di sé, sulla relazione e sulla fiducia reciproca, si possono fare nuove esperienze, con le proprie abilità, nel muoversi con gli altri andando oltre i limiti a cui si è abituati.

Questa tecnica si è sviluppata negli Stati Uniti, utilizzando i principi della Contact Improvisation, grazie all'impulso di Alito Alessi, ballerino e coreografo, direttore della Joint Forces Dance Company. Non è una "terapia", né una "terapia di danza", ma una vera e propria espressione artistica e creativa.

Contact improvisation (letteralmente "improvvisazione fisica"): La "Contact Improvisation" (CI) è una pratica di danza in cui i punti di contatto fisico tra almeno due ballerini diventano il punto di partenza di un'esplorazione fatta di movimenti improvvisati.

Al di là dei semplici punti di contatto fisico, il contatto globale (uditivo, cinetico, percettivo / energetico e persino emotivo) del danzatore entra in gioco con i suoi partner e con ciò che lo circonda (la terra, lo spazio, la forza di gravità, ecc.).

Conosciuto anche come "dance-contact", è un genere di danza improvvisata, una delle forme più conosciute e caratteristiche della danza postmoderna. Durante le prove o i laboratori, l'improvvisazione di contatto è chiamata "marmellata"

B. Laboratorio di arte circense

L'obiettivo di questa attività, realizzata in collaborazione con il laboratorio di arti circensi "Mantica", è quello di coinvolgere i bambini attraverso esercizi di gioco in equilibrio e giocoleria circense. La sfida di eseguire movimenti complessi li spinge a superare i loro limiti fisici e paure, guadagnando fiducia in sé e negli altri e liberando le loro emozioni.

C. Piscina e attività ricreativa /motoria

L'attività fisica è uno dei deficit più tipici per i disabili. Il movimento all'aria aperta e in acqua aiuta a mantenersi in forma e stimola la reattività, contribuendo all'equilibrio generale. Le attività si svolgono presso il campo scuola Zauli e nella piscina comunale di Via Veterani dello sport.

D. Laboratorio di cucina

Ogni giorno un gruppo decide il menù quotidiano seguendo una dieta a tavola, si occupa dello shopping, della cucina e della preparazione della sala comune, alla quale partecipano tutti gli occupanti, gli operatori, i tirocinanti e i volontari

E. Laboratorio di comprensione del testo e scrittura creativa

Si tratta di un laboratorio che mira a sviluppare e affinare le capacità cognitive per acquisire autostima e iniziativa: leggere il testo di una storia, di una canzone o di una poesia, per fare un'analisi critica e trarne ispirazione per produrre altri testi testando le loro capacità di scrittura creativa. O studiare un po' di inglese

F. Laboratorio di oggetti

Le abilità manuali dei giovani sono stimolate a creare oggetti di diverso tipo, poi destinati alla vendita diretta nei mercati. Importante in questo processo produttivo artigianale è lo stimolo a concepire e realizzare gli artefatti, ma anche il momento della loro vendita in cui entra in gioco il rapporto umano con gli acquirenti

G. Laboratorio di fisica e chimica

Un gruppo di giovani frequenta settimanalmente i laboratori di fisica e chimica presso l'Istituto Tecnico Industriale "Manetti" di Grosseto. Insieme agli studenti dell'istituto partecipano quindi a esperimenti di laboratorio, acquisendo competenze ed entrando in relazione con il mondo della scuola

H. Laboratorio di espressione artistica

Un gruppo con attitudini creative partecipa al workshop di pittura insieme agli studenti della Scuola d'Arte del centro "Bianciardi", sperimentandosi, sotto la guida degli insegnanti, nelle diverse tecniche pittoriche. Anche in questo caso sarà possibile acquisire competenze tecniche e relazionali

I. Laboratorio di espressione musicale

Organizzato in collaborazione con la Fondazione Grosseto Cultura, il corso di espressione musicale si svolge presso l'Istituto Musicale Comunale di Palmiero Giannetti. I ragazzi, seguiti da un insegnante specializzato in musicoterapia, sperimentano diverse tecniche di espressione musicale e partecipano ad un saggio finale.

J. Manutenzione del parco e del giardino

Prendersi cura del parco e dell'orto della Fondazione è un modo per rendersi utile e ha un valore educativo. Tagliare il prato, potare le piante, pulire il parco e coltivare l'orto sono attività utili per trascorrere del tempo e mantenere il decoro.

K. Escursioni

Uno dei mantra della Fondazione è che le attività si svolgono il più possibile al di fuori degli ambienti istituzionalizzati e tra le persone. Ogni occasione è buona, quindi, per fare escursioni: al mercato piuttosto che in giro per negozi, in spiaggia o nel parco, a un concerto o per mangiare una pizza. Si organizza e basta.

L. Laboratori con asili, asili e scuole elementari

Dal 2011 organizziamo attività educative in comune con scuole materne, elementari e medie. I bambini e gli adolescenti entrano in contatto con la nostra realtà e i bambini della Fondazione si sentono rafforzati. Lo scambio di esperienze è il principale valore aggiunto di queste attività.

M. Laboratorio di pasticceria

Non capita tutti i giorni di avere l'opportunità di conoscere i segreti della pasticceria direttamente in laboratorio. È quello che fanno i bambini una volta alla settimana frequentando il "Forno-Pasticceria da Lucia" di Braccagni, dove grazie alla disponibilità di Lucia Mariani hanno l'occasione di vivere una bellissima esperienza.

N. Laboratorio ceramico

Realizzare oggetti in ceramica e terracotta con le proprie mani, imparando le tecniche di base per utilizzare, cucinare e decorare l'argilla. Questo è ciò che l'attività occupazionale insegna a fare nella bottega artigianale di Michele, giovane e abile ceramista che ha la propria attività in via del Unione a Grosseto.

O. Officina di calza e uncinetto

Gomitoli di lana e cotone, matasse di fili, ferri da maglia e uncinetto. È il laboratorio di maglieria, maglieria, taglio e cucito che si svolge presso il negozio La Gomitolaia, in via Adige 23/25 a Grosseto, dove la nostra amica Federica Petri insegna a fare cose belle ad un gruppo di ragazze del Sole.

OBIETTIVI

L'obiettivo - nella logica del "durante" - è quello di migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità, utilizzando il loro tempo libero in modo costruttivo, aiutando anche i familiari dai compiti quotidiani di un lavoro costante e continuo e contribuendo alla serenità del ménage familiare.

MIGLIORI PRATICHE III

NOME: Insieme nel buio - Libro

QUANDO: dal 2016 – in corso

DOVE: Milan and Genova

CHI: Didattica Inclusiva

WEBSITE: <https://www.loescher.it/>

CONTATTI:

Roberto Marcucci (coordinator) – Cell. 338 8260557

Mail: coordinatore@fondazioneilsole.it

BENEFICIARI

Classe con studenti BES e/o con lievi disabilità visive.

DESCRIZIONE

Gli argomenti presentati in questa best practice vogliono essere un valido aiuto per i docenti di educazione fisica che insegnano in una classe dove ci sono allievi con disabilità alla vista.

Insieme a tutta la classe verrà svolto un progetto di inclusione, il progetto risulta essere abbastanza trasversale e quindi applicabile anche in quelle classi con altri tipi di studenti BES, e ha lo scopo di incoraggiare la socializzazione e l'inclusione, scoprire la palestra non utilizzando il senso della vista, ma gli altri sensi canonici. Questo progetto analizza le specificità dei cinque sensi, riflettendo sulle difficoltà e le potenzialità legate alla disabilità visiva e su come, nel buio, sia possibile ottenere maggiori informazioni dagli altri sensi.

Le fasi:

1. Pre-buio

Questa è la fase di preparazione e formazione prima all'esperienza pratica, per rendere gli studenti più consapevoli del percorso che sperimenteranno, e si svolge attraverso un brainstorming.

Fate sedere i vostri studenti per terra in cerchio e chiedete:

«Cos'è per te il buio e cosa ti aspetti dal lavoro che faremo bendati? Chi se la sente, può raccontare i propri sentimenti sull'oscurità (disorientamento, paura, benessere, vuoto ...)».

Poi, fai indossare agli alunni una benda e guidali seguendo questa traccia:

- “Concentratevi su sé stessi, su ciò che sentite, su come ci si sente in silenzio. Lavoriamo sui nostri sentimenti e sulle nostre emozioni al buio”.
- “Ascoltate e registrate i suoni e i rumori intorno a voi”.
- “Prendete la mano dei compagni che vi stanno affianco e poi ciascuno di voi, a turno, dovrà descrivere come sente la mano del compagno sulla destra: calda, fredda, sudata, liscia, forte, grande ...”
- “Rimuovete la benda e descrivete i sentimenti e le emozioni che avete vissuto”.

2. Orientamento ed esplorazione dello spazio

- Esplorare la palestra liberamente: mettete i vostri studenti in coppia, uno ha il compito di guidare, mentre l'altro bendato si lascia guidare dalla voce del compagno (e / o dalla presa con le mani) e descrive tutto ciò con cui entrano in contatto nell'ambiente. Lo studente bendato esplora tutto ciò che incontra con le mani (perimetro, strumenti, terreno, ostacoli, mobili ...). Poi si scambiano i ruoli.
- Gioco della sedia: allineare la classe e posizionare la sedia a 20-30 metri di distanza. Invitare gli studenti, a loro volta e individualmente, a fasciarsi per raggiungere la sedia camminando, in assoluto silenzio.
- Raggiungi la fonte del suono: benda gli studenti e chiedi loro di stare in palestra. Allora produci suoni e rumori variando la tua posizione nello spazio (batti le mani, le maracas, il tamburello ...): gli studenti dovranno muoversi seguendo la sorgente sonora.
- Le navi nella nebbia: formate più gruppi di tre /quattro allievi che rappresenteranno le «rocce» sparse nel mare e mettete quattro /cinque studenti bendati in fila, a contatto gli uni con gli altri, con le mani sulle spalle del loro compagno per formare una «nave». All'inizio la nave si muove nella nebbia e le rocce emettono suoni e rumori per segnalare il pericolo quando la nave si

avvicina a loro (verso il gabbiano, il suono del faro, sirena, onde sulla roccia ...).

- Gioco di abbandono: disponete gli alunni in piccoli cerchi di quattro o cinque e al centro mettere uno studente bendato, che sarà delicatamente spinto su tutti i lati, dai compagni intorno
- Gioco ritmico: schierate liberamente gli studenti bendati. A turno, ognuno propone un ritmo realizzato con le mani e /o i piedi sul posto e i compagni lo ripetono subito dopo.

3. Argilla e oscurità

Gli studenti della vostra classe dovranno modellare l'argilla tenendo gli occhi chiusi o bendati, potranno liberamente di manipolarla, esplorandone le qualità, guidati dalle sensazioni ispirati dalla materia, indipendentemente dal risultato finale. L'esperienza tattile ha un'importanza fondamentale nella vita di una persona ipovedente, è quella che le permette di conoscere e riconoscere tutto ciò che ha una forma e una consistenza, in una sorta di lettura dove gli strumenti che permettono l'azione di vedere sono le mani. Essi forniscono informazioni sulla comparsa degli oggetti, la loro temperatura, durezza, maggiore o minore rugosità, la forza da applicare per esercitare una pressione adeguata.

OBJETIVOS

- promuovere l'inclusione e la socializzazione tra studenti BES e i compagni di classe;
- migliorare la percezione degli altri 4 sensi canonici;
- aumentare consapevolezza del corpo e della sua funzionalità senza utilizzare la vista;
- espandere il coordinamento e le capacità spazio-temporali utilizzando altri sensi;
- creare un clima di complicità e fiducia reciproca, di forte empatia di gruppo e un momento esplorativo senza l'uso della vista;
- rendere protagonista lo studente con disabilità della vista o BES, affidandogli un ruolo attivo nella condivisione del programma di attività;
- Raggiungere una maggiore consapevolezza all'interno della classe su quali siano le difficoltà, gli ostacoli e i limiti oggettivi in caso cecità, ma anche delle risorse e delle strategie che possono essere messe in atto per superare tale limite.

MIGLIORI PRATICHE I

NOME: Volontariato nella “Special Education”

QUANDO: Marzo - Dicembre 2020

DOVE: Cusco, Peru

CHI: Volontari Peruviani

WEBSITE: <https://peru-volunteer.com/volunteer-work/special-education/>

CONTATTI:

INFO@PERU-VOLUNTEER.COM

BENEFICIARI:

SSudenti con ritardi mentali, fisici, sociali e emozionali.

DESCRIZIONI:

Relativamente rapidamente gli studenti si abitueranno alla presenza dei volontari e cominceranno a fidarsi e ad apprezzarli.

È importante avere una conoscenza di base delle condizioni dei bambini, dal momento che hanno diversi tipi di esigenze. Ad esempio, ci sono bambini con disabilità mentali, sindrome di Down, autismo e disabilità motorie. Ovviamente, ogni bambino deve essere trattato a seconda delle proprie caratteristiche peculiari.

Gli studenti sono stati divisi a seconda della gravità della disabilità e dell'età, e di conseguenza sono state formate cinque classi. Nelle classi vi sono comunque bambini con esigenze diverse e questo rende più difficile il lavoro per l'insegnante.

I volontari hanno il compito di assistere gli insegnanti in classe durante le lezioni e anche di dare supporto per le attività quotidiane (extra-curricolari). Non solo si occupano della cura fisica, ma svolgono insieme ai bambini e ai ragazzi attività di disegno, canto, ballo e composizione della musica. Inoltre, a seconda del gruppo con cui entrano in contatto, svolgono esercizi di lettura e di matematica di base. Tuttavia, la componente creativa è importante, dal momento che (piccole) vari-

azioni possono considerevolmente aumentare la curva di apprendimento. In coordinamento con gli insegnanti e il personale, i volontari possono intraprendere nuove attività, ad esempio: esercizi di lingua e linguistica, in modo che i bambini abbiano l'occasione di imparare nuovi termini. La vera sfida consiste nel trovare il giusto approccio per ogni studente.

OBIETTIVI

- Dare amore e attenzione e aiutare gli studenti nel proprio percorso di sviluppo concedendo ad ognuno di essi il tempo di cui hanno bisogno
- Assistere il personale nel duro lavoro giornaliero
- Rendere gli studenti felici dalla presenza dei volontari
- Attraverso questo progetto, è possibile accrescere la propria esperienza nella "Special Education" (letteralmente "educazione speciale")

RISULTATI RAGGIUNTI (le parole dei volontari)

"È davvero un bel modo per conoscere la cultura peruviana e diventarne parte. Raccomando il volontariato peruviano anche per le lezioni di spagnolo. Marcelo, il coordinatore del Perù Volontariato, è davvero coinvolto con tutti i volontari e si prende cura di noi. È importante avere una mentalità aperta se si vuole andare in Perù, perché lo stile di vita peruviano è ovviamente molto diverso, quindi bisogna essere pronti a questo."

"Detto questo, è molto importante che i volontari aiutino insegnanti e alunni a migliorare le loro competenze linguistiche in inglese. Sfortunatamente, la scuola è a Poroy, quindi devo viaggiare per un'ora per raggiungere la scuola. Il progetto di calcio era diverso da ciò che mi sarei aspettato in quanto si svolge in un campo molto piccolo e molti dei bambini non hanno più di sei o sette anni. Tuttavia, sono tutti molto motivati, in particolare l'allenatore."

INNOVAZIONE

Tutte le procedure e tutti gli aspetti messi in atto per rendere più accessibile e facile il processo di volontariato - dal reclutamento all'implementazione diretta delle attività.

MIGLIORI PRATICHE II

NOME: RightsNow!

QUANDO: Luglio 2016 – in corso

DOVE: Peru

CHI: Global Disability Rights

WEBSITE: <https://www.globaldisabilityrightsnow.org/peru>

CONTATTI: <https://www.globaldisabilityrightsnow.org/contact>

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

Consiglio Nazionale per l'integrazione delle persone con disabilità (CONADIS), ministero delle donne e dello sviluppo sociale, organizzazione per le persone con disabilità

BENEFICIARI

Persone con disabilità in Perù.

DESCRIZIONE

Il progetto Rightsnow! è lieto di lavorare con i leader, sostenitori e alleati dei disabili in Perù per rafforzare le comunità attraverso il riconoscimento dei diritti dei disabili.

I diritti delle persone con disabilità in Perù sono riconosciuti dalla legge generale sulle persone con disabilità del 2012 (29973). Il Perù è stato il primo paese dell'America Latina a ratificare la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) nel dicembre 2007 e a ratificare il Trattato di Marrakech all'inizio del 2016, recentemente entrato in vigore. Il Consiglio nazionale per l'integrazione delle persone con disabilità (CONADIS), insieme al Ministero delle donne e dello sviluppo sociale, ha pubblicato un piano decennale per l'equiparazione delle opportunità per le persone con disabilità (2009-2018). Questo piano ha un approccio intersettoriale, quindi è stata attuata una commissione multisettoriale per monitorare e seguire il piano nazionale. La commissione è composta da rappresentanti dei ministeri delle donne e dello sviluppo sociale, della sanità,

dell'istruzione, dell'occupazione, degli affari esteri e delle finanze.

Le organizzazioni dei disabili, stanno lavorando per promuovere i diritti dei disabili e hanno assunto un ruolo attivo nei negoziati governativi e nella revisione delle politiche esistenti. Il Perù è stato il primo paese dell'America Latina a fornire una revisione della CRPD a livello nazionale. Tali organizzazioni hanno partecipato attivamente al rapporto ombra della CRPD, in particolare attraverso CONFENADIP (Confederazione nazionale dei disabili del Perù). Un certo numero di organizzazioni è stato rappresentato, insieme ad altre organizzazioni della società civile, alla tavola rotonda sulla disabilità e sui diritti dei disabili. Questa Tavola Rotonda dipende dal Coordinatore Nazionale per i Diritti Umani (CNDDHH) i quali, assieme, stanno lavorando attivamente per dare priorità all'interno dell'agenda del governo alle questioni relative ai diritti dei disabili. I temi di cui si occupano includono la difesa nei settori della salute, della governance e dell'accesso a essa, dell'istruzione e del lavoro.

OBIETTIVI

- Molte persone con disabilità, soprattutto nelle zone rurali, non sono consapevoli dei loro diritti e di come farli valere. C'è ancora molto lavoro da fare per l'implementazione e il rafforzamento legislativo a livello: locale, regionale e nazionale.
- Le organizzazioni hanno la responsabilità di condividere le buone pratiche e le esperienze di successo riguardanti le persone con disabilità impiegate nel mondo del lavoro. Ci sono, inoltre, iniziative per costruire consapevolezza nel business peruviano attorno al concetto di responsabilità cooperativa sociale.

RISULTATI RAGGIUNTI

- È stato organizzato un workshop sulle competenze sociali in Perù che si è rivelato un ambiente in cui i giovani potevano esprimere liberamente se stessi, imparare e consolidare i loro progetti.
- Quando si dispone di un quadro giuridico favorevole, e si dispone degli opportuni mezzi tecnici di difesa, non esiste un sistema giudiziario che possa ignorare i diritti fondamentali della persona umana.
- Adattamenti della tecnologia, della comunicazione e dell'accessibilità legale.

INNOVAZIONE

Questo progetto si ispira all'esperienza dell' "U.S. Disability Rights Movement" (Movimento Statunitense sui Diritti dei Disabili) e dell' "Americans with Disabled Act (ADA)" (Legge degli Americani con Disabilità), e dall'esperienza di tutti gli attivisti per i diritti dei disabili provenienti da altri paesi in cui sono stati sviluppati i progetti "Rightsnow!" che hanno avuto lo scopo di offrire:

- Strumenti pratici
- Analisi giuridica
- Studi di casi e strategie
- Principi di base della legislazione sui diritti dei disabili
- Informazione e servizi

MIGLIORI PRATICHE III

NOME: I Am Capable Model

QUANDO: 2012 - in corso

DOVE: Perù

CHI: Ministero delle donne e delle popolazioni vulnerabili

WEBSITE: <https://zeroproject.org/policy/model-promoting-decent-work-for-persons-with-all-kinds-of-disabilities/>

CONTATTI: mhonoresi@yahoo.com
<http://www.conadisperu.gob.pe>

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO:

Consiglio nazionale per l'integrazione delle persone con disabilità (CONADIS), ministero delle donne e dello sviluppo sociale, organizzazioni delle persone con disabilità

BENEFICIARI: Persone con disabilità in Perù.

DESCRIZIONE

Basato su un approccio orientato allo sviluppo delle capacità, "I Am Capable Model" è un progetto pilota sviluppato a livello nazionale che promuove la formazione professionale e l'intermediazione del lavoro per le persone con disabilità al fine di favorire le loro opportunità professionali all'interno del mercato del lavoro - sia nel settore privato che in quello pubblico. Ad oggi, il modello ha contribuito all'assunzione di 3.015 persone con disabilità. A partire da luglio 2016 è stato sottoposto al Ministero del Lavoro e della Promozione dell'Occupazione, ed è ora previsto che diventi un programma nazionale.

In Perù vi sono scarse pari opportunità di accesso al mercato del lavoro, in parti-

colare per le persone con disabilità, che tendono a subire discriminazioni e spesso hanno qualifiche limitate. “I Am Capable Model” è nato per favorire l’inclusione delle persone con disabilità all’interno del mondo del lavoro, e questo è stato possibile grazie alla collaborazione con il Dipartimento di Promozione e Sviluppo Sociale del Consiglio Nazionale per l’Inclusione delle Persone con Disabilità (CONADIS), che fa parte del Ministero delle Donne e delle Popolazioni Vulnerabili. È importante sottolineare che è stato avviato in collaborazione strategica con il settore delle imprese nell’ambito del Piano per le pari opportunità delle persone con disabilità del Perù (2009-2018).

Il progetto è stato avviato nel 2012 con l’obiettivo di assumere 1.000 persone con disabilità sia nel settore privato che in quello pubblico, e il CONADIS ha adottato il programma con la Risoluzione Presidenziale n. 107.

OBIETTIVI

- Molte persone con disabilità, in particolare nelle zone rurali, non sono consapevoli dei loro diritti o di come garantire il rispetto dei loro diritti. C’è ancora molto lavoro da fare per l’attuazione e l’applicazione delle leggi locali, regionali e nazionali.
- Le organizzazioni hanno la responsabilità di condividere le buone pratiche e le esperienze positive quando le persone con disabilità vengono assunte con successo. Ci sono anche iniziative per sensibilizzare la comunità imprenditoriale peruviana sul concetto di responsabilità sociale delle imprese

RISULTATI RAGGIUNTI

- Il modello “I Am Capable” è stato lanciato nel 2012.
- Di questi 2.800 che lavorano attualmente, il 63% ha una disabilità fisica, il 18% un’insufficienza uditiva e il 10% una menomazione visiva, il 6% una disabilità intellettuale, il 3% un problema di salute mentale.
- A partire dal 2016, 81 datori di lavoro del settore pubblico e privato sono stati riconosciuti come inclusivi, tra cui Clothing Lancaster SA, Monark Perú SA, Industrial Gorak SA e il Comune Metropolitano di Lima

INNOVAZIONE

Approccio basato sui diritti: Il lavoro tra le varie parti interessate è focalizzato sulle capacità e sui diritti, ed è coordinato in modo che la sensibilizzazione sull’inclusione del lavoro non sia basata sulla beneficenza.

Qualificazione rilevante per il mercato: La formazione sulle competenze lavorative insegna anche quali sono i comportamenti da mantenere nell’ambiente lavorativo, aumenta la capacità di analizzare e prendere decisioni, e facilita la trasmissione di informazioni. Tutti questi aspetti favoriscono l’occupabilità del lavoratore.

Dialogo tra Stato e imprese: Il progetto è anche uno strumento di coordinamento tra settore pubblico e privato, favorendo la formazione delle competenze a seconda della domanda di lavoro.

ROMANIA

MIGLIORI PRATICHE I

NOME: Dare ai giovani ipovedenti la possibilità di battersi per riforme politiche inclusive

QUANDO: 2017-2018

DOVE: Cluj-Napoca, Romania

CHI: Asociatia Babilon Travel

WEBSITE: <http://english.babilontravel.ro/projects/emvision-first-erasmus-ka-3-project-in-cluj/>

CONTATTI: office@babilontravel.net

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

- CENTRO de Activismo Juvenil CYA KRIK, Macedonia del Norte;
- Unique Projects, Lituania;
- Polski Związek Niewidomych, Polonia;
- Juventud de Europa, Polonia;
- Autonomia e Descoberta CRL, Portogalia;
- Dirección de Asistencia Social y Médica Cluj-Napoca, Rumanía

BENEFICIARI

I beneficiari diretti provengono da cinque paesi europei:

- 10 giovani ciechi
- 22 giovani non disabili
- 5 decision makers (attivi nei comuni o nei consigli a livello regionale o locale)

Target group indiretto:

Tutte le persone disabili che vivono, lavorano o visitano Cluj-Napoca

DESCRIZIONE:

Preparazione:

Prima di iniziare l'attività principale, i 5 “decision makers” (responsabili) hanno preparato una sintesi delle politiche locali/nazionali, attuate nei propri paesi, riguardanti l'inclusione di giovani/persone disabili.

Attività principale:

1. Tavola rotonda, in cui i decision makers hanno presentato le sintesi normativa e i giovani con e senza disabilità hanno avuto l'opportunità di porre domande pertinenti e di essere informati sulle politiche giovanili inclusive in tutta Europa.
2. Visita di studio nel centro storico di Cluj-Napoca.
I partecipanti, divisi in cinque gruppi, tra cui giovani disabili e non disabili e un decision maker, hanno avuto il compito di esaminare:
 - Infrastrutture urbane
 - Edifici
 - Istituzioni pubbliche
 - Negozi, alberghi e ristorantiper testare l'accessibilità a questi luoghi, non solo per i non vedenti, ma anche per persone con altri tipi di disabilità, come gli utilizzatori di sedie a rotelle.
3. Dibattito / tavola rotonda, che coinvolge tutti i partecipanti e senior manager del Municipio, concentrandosi sulle sfide scoperte durante la visita guidata e su come il Municipio intende risolverle.
4. Due workshop e sessioni di brainstorming per sviluppare uno dei risultati del progetto EMVISION: una lista di proposte al Municipio e al Consiglio Locale. Divisi in cinque gruppi misti, come nella visita guidata, i partecipanti hanno svolto un'attività di documentazione e stesura di un elenco di proposte per il Municipio e il Consiglio Locale, per quanto riguarda l'accessibilità e l'inclusività delle strutture di Cluj-Napoca (ad esempio lo stato dei cani guida a Cluj-Napoca e la situazione dei semafori acustici e tappeti tattili strada, ecc).
5. Cerimonia in Municipio, dove i partecipanti hanno consegnato al sindaco la versione finale dell'elenco delle proposte.

OBIETTIVI

EMVISION propone la creazione/il cambiamento di politiche inclusive, attraverso le quali la mobilità dei giovani/persone disabili può essere migliorata, il che porta

implicitamente ad aumentare il loro grado di coinvolgimento nella vita sociale della comunità, ad un migliore inserimento nel mercato del lavoro e ad una moltiplicazione delle loro iniziative imprenditoriali. Questo obiettivo principale si può trovare nella componente H.T. Gioventù in movimento della strategia H.E. 2020. Ecco perché il progetto si propone di organizzare un incontro transnazionale di dialogo strutturato, con un gruppo di 37 partecipanti provenienti da 5 paesi europei: 32 giovani, 10 con e 22 senza disabilità e 5 decisori/esperti del settore giovanile e dell'inclusione.

Gli obiettivi del progetto si sovrappongono in larga misura a:

1. Documenti UE relativi a: Partecipazione della società civile, inclusione sociale, creatività e cultura:

- preparare e sviluppare un dialogo strutturato, contenente workshop, seminari, tavole rotonde, dibattiti, giochi di ruolo e visite di studio presso il Municipio e il Consiglio locale di Cluj- Napoca, tra il 21 e il 27 ottobre 2017, per 10 giovani con disabilità visive, insieme a 22 giovani non disabili e 5 decisori o esperti nel campo delle politiche giovanili e dell'inclusione sociale, provenienti da 5 paesi europei. Questo dialogo strutturato si concluderà con la stesura di un elenco di proposte che saranno presentate al Consiglio Locale di Cluj-Napoca.
- sensibilizzare l'opinione pubblica sulla necessità di sviluppare politiche giovanili inclusive per cinque responsabili delle decisioni
- sviluppare le competenze di comunicazione, dialogo e cooperazione con i giovani con e senza disabilità e con cinque responsabili decisionali.

2. Settore giovanile a partire dalla guida del progetto Erasmus+ del 2017 e dalla strategia dell'UE per i giovan:

- partecipazione di dieci giovani disabili alla vita democratica e civile europea, attraverso la loro partecipazione diretta e attiva alle attività di dialogo strutturato;
- lo sviluppo della cooperazione internazionale transettoriale, nel settore delle riforme politiche per l'inclusione dei giovani, attraverso la partecipazione al progetto di 7 ONG di 5 paesi europei e di 2 istituzioni pubbliche rumene (municipio e consiglio locale);
- lo sviluppo, in un contesto non formale, di un dialogo diretto tra 32 giovani partecipanti al progetto e decisori e esperti locali, nazionali e internazionali nel settore delle politiche giovanili inclusive;
- migliorare la cooperazione per lo sviluppo di una mobilità transnazionale tra 7 ONG di 5 paesi.

RISULTATI RAGGIUNTI

I 37 partecipanti al progetto EMVISION (32 giovani e 5 decisori), provenienti da 5 paesi europei, familiarizzeranno con il concetto di dialogo strutturale e acquisiranno le competenze necessarie per il suo sviluppo.

Passando attraverso ogni fase del progetto, tutti i partecipanti (37) potranno:

- imparare ad utilizzare vari metodi e strumenti di istruzione non formale grazie alla metodologia utilizzata durante le attività principali;
- avere la possibilità di sviluppare e migliorare, in presenza e/o con l'aiuto dei giovani disabili, alcune competenze legate alla progettazione e alla partecipazione alle attività e agli eventi ad esse collegati;
- partecipare attivamente ai temi e alle politiche dei giovani, in particolare a quelli inclusivi, sviluppati per i giovani disabili, in seguito alle visite presso il municipio e il consiglio locale di Cluj-Napoca, ecc.;
- comprendere e mettere in pratica efficacemente il dialogo strutturale, coinvolgendo insieme i giovani e i decisori nella creazione di un elenco di proposte per il consiglio locale;
- in generale, attuare il processo democratico di elaborazione dei progetti legislativi ed in particolare, di quelli destinati ai giovani disabili;
- sviluppare le competenze necessarie per elaborare e presentare un elenco di proposte per il consiglio locale;
- comprendere meglio il contesto e il ruolo dei soggetti coinvolti nei procedimenti legislativi, vale a dire: politici, esperti, opinione pubblica/società civile, mass-media, educatori;
- sviluppare le capacità relazionali, il lavoro di squadra, il pensiero logico e di sintesi e il rispetto delle competenze di opinione divergenti;
- acquisire capacità di parlare in pubblico /presentazioni e quelle necessarie per partecipare attivamente ai dibattiti;
- migliorare le loro capacità comunicative in inglese (lingua ufficiale del progetto).

I giovani normodotati (22):

- partecipando alle attività comuni, avranno una migliore presa del mondo dei giovani disabili, con le loro speranze, aspettative ed esigenze;
- impareranno a relazionarsi, interagire e socializzare con i giovani disabili, superando gli stereotipi intrinseci e combattendo insieme i pregiudizi che ne sono scaturiti
- grazie ad attività comuni con i responsabili (decision makers) si riuscirà a comprendere meglio i loro punti di vista, i meccanismi di funzionamento di alcune

istituzioni pubbliche e il modo in cui vengono prese le decisioni a vari livelli (anche per i partecipanti disabili);

- diventeranno ambasciatori di inclusione nella comunità locale, nazionale e internazionale, per i loro coetanei disabili.

Partecipanti disabili (10):

- stilare l'elenco delle proposte per il Comune e il Consiglio locale, i giovani disabili aumenteranno le loro possibilità di inserimento nel mercato del lavoro e di crescita delle loro iniziative imprenditoriali;
- sviluppare e migliorare la loro autostima, la coscienza del loro valore e lo spirito di iniziativa;
- saranno incoraggiati a partecipare sempre più a fondo alle azioni civili e sociali;
- elimineranno le barriere virtuali che li separano dagli altri e acquisiranno le competenze necessarie per il lavoro di gruppo misto;
- impareranno ad uscire dalla loro zona di comfort, diventando fattori attivi sia nella comunità dei non vedenti (che attualmente è quasi chiusa) che nella società in generale.

I decisori e gli esperti coinvolti (5):

- attraverso il dialogo, lo scambio di idee ed esperienze, svilupperanno e miglioreranno i principi di approccio alla situazione dei giovani disabili nel contesto giuridico, sia a livello locale che su scala europea;
- impareranno ad organizzare attività diverse, anche per creare politiche locali o internazionali, in cui i giovani della comunità, con o senza disabilità, siano determinati ad avere una posizione attiva, creativa e allo stesso tempo critica;
- assisteranno all'intero processo legislativo e ai suoi effetti dal punto di vista dei giovani, dal momento che sono spesso direttamente toccati da esso;
- impareranno ad applicare elementi del dialogo strutturale nelle loro attività professionali.

INNOVAZIONE

L'inclusione dei giovani disabili, come contribuenti a pari merito, nel complesso processo di sviluppo di politiche giovanili inclusive, a livello locale, per far accrescere la loro attività, la loro occupabilità e il loro senso di imprenditorialità.

Un altro aspetto innovativo è la progettazione di attività che coinvolgono gruppi misti di giovani disabili e non disabili con il supporto dei responsabili (decision makers).

POTENZIAMENTO

a) impatto su tutti i partecipanti.

I 10 giovani non vedenti o ipovedenti, 22 giovani normodotati e 5 decisori o esperti in materia di politiche giovanili e di inclusione sociale delle persone con esigenze particolari - per un totale di 37 partecipanti - provenienti da 5 paesi europei, avranno l'occasione di:

- partecipare a una riunione transnazionale del dialogo strutturale a Cluj-Napoca, in Romania;
- cooperare alla stesura e alla presentazione di un elenco di proposte per l'amministrazione locale, che avranno un impatto diretto sull'aumento della mobilità dei giovani disabili a Cluj-Napoca;
- utilizzare vari metodi e strumenti di istruzione non formale;
- impegnarsi in un dialogo diretto con i decisori e gli esperti locali del settore delle politiche per l'inclusione dei giovani;
- sviluppare le competenze e le capacità necessarie per partecipare a tavole rotonde, dibattiti e interventi pubblici incentrati sulla gioventù, l'inclusione e le politiche sociali;
- comprendere meglio la posizione e il ruolo dei fattori coinvolti nei procedimenti legislativi: politici, opinione pubblica/società civile, stampa/mass-media, operatori sociali;
- sviluppare e migliorare le competenze connesse alla partecipazione ad attività ed eventi che richiedono la presenza di giovani disabili;
- diventare ambasciatori dei giovani disabili, per le loro esigenze e le loro speranze, nelle comunità locali e internazionali;
- sviluppare le capacità di collegamento, le capacità di lavoro di squadra, il loro pensiero logico e di sintesi e il rispetto di altre opinioni;
- migliorare le loro capacità comunicative in una lingua straniera (inglese), che consentirà loro di sviluppare nuove relazioni sociali e anche una rete di contatti/ partner internazionali.

b) Per i 22 giovani non disabili, l'impatto consiste in:

- una migliore comprensione del mondo in cui vivono le persone disabili, delle loro esigenze e in particolare delle esigenze delle persone con disabilità visive;

c) Para los 10 jóvenes con discapacidad visual, el impacto consistirá en:

- Desarrollo y mejora de la autoestima, conciencia de su propio valor, desarrollo del sentido de iniciativa;

- incoraggiare una partecipazione più attiva alle azioni civili e sociali e all'inserimento nel mercato del lavoro;
- aumentare il loro grado di mobilità e implicitamente il loro inserimento nel mercato del lavoro;
- aumento del tasso di occupazione e delle iniziative imprenditoriali;
- aumentare la mobilità di tutti i non vedenti di Cluj-Napoca in modo indiretto, quando il progetto di legge relativo allo status dei cani guida e alla realizzazione di semafori acustici e tappeti tattili sarà adottato dal consiglio locale.

d) L'impatto sui cinque decisori/esperti (decision makers) partecipanti al progetto consiste in:

- sviluppare e migliorare gli approcci alle politiche di inclusione dei giovani, sia a livello locale che a livello europeo;
- una migliore comprensione della necessità di migliorare il quadro giuridico necessario per aumentare la mobilità dei giovani disabili, quale fattore chiave per aumentare la loro occupabilità;
- sviluppare o migliorare le loro competenze di relazione e di cooperazione con i giovani.

MIGLIORI PRATICHE II

NOME: Inclusive Internet Radio (InRadio)

QUANDO: 2018-2019 (il progetto è terminato il 31 maggio 2019)

DOVE: Cluj-Napoca, Romania

CHI: Asociatia Babilon Travel

WEBSITE: <http://english.babilontravel.ro/projects/inclusive-internet-radio-our-next-challenge/>

CONTATTI: office@babilontravel.net

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

- Asociacija Apkabink Europą – Lithuania
- Associazione Attiva-Mente – Italy;

- Autonomia e Descoberta CRL – Portugal;
- Liceul Special pentru Deficienti de Vedere Cluj-Napoca – Romania;
- Polski Związek Niewidomych – Poland.

BENEFICIARI

Beneficiari diretti:

35 partecipanti: 15 giovani con disabilità visive, 15 normodotati e 5 giovani leader. Per ognuno dei cinque gruppi nazionali c'è un accompagnatore che ha assistito le persone con disabilità. I partecipanti sono giovani volontari o che sono attivamente coinvolti dalle associazioni partner nelle loro comunità locali.

Beneficiari indiretti:

Circa 200 disabili e non disabili giovani, che ascoltano i broadcast o le dirette della stazione radio internet.

DESCRIZIONE

Le attività creeranno e manterranno una radio Internet comunitaria, da utilizzare come strumento di inclusione sociale.

Date le specifiche esigenze di queste attività, sono necessari tre facilitatori/formatori esperti: uno specializzato in software/tecnologie hardware ICT e radio su Internet (Vincenzo Giannone), una facilitatrice con competenze di apprendimento non formali (Io nela Racatau) e un terzo specializzato nella creazione di programmi radiofonici, jingle, ecc. (Andrea Nagy).

Le principali attività necessarie per sviluppare una stazione radio Internet a basso costo (effettivamente gratuita) e produrre programmi correlati sono:

1. Un workshop di due parti

Per il quale il facilitatore delle TIC preparerà uno studio radio su Internet di base in una stanza/struttura dedicata.

2. Internet Radio: il contenuto

Per rendere sostenibile una radio via Internet, è importante individuare quali contenuti possono essere diffusi senza violare il diritto d'autore e senza firmare costosi contratti con l'autorità del diritto d'autore.

Creazione di jingle (due sessioni)

I jingle sono importanti per la raccolta fondi, così come per aumentare la visibilità di programmi, iniziative e opportunità.

3. Trasmissione Partecipata (due sessioni)

Durante la prima sessione, ciascuno dei cinque gruppi di lavoro, seguendo la strategia sviluppata durante le sessioni precedenti, immaginerà un program-

radio Internet.

Durante la seconda sessione, i gruppi di lavoro presenteranno il programma non "online" ma sotto forma di sketch teatrale. In questo modo possono imparare a parlare in pubblico, gestire un pubblico.

4. Per questa sessione, il nostro partner locale, Radio Romania Cluj, fornirà l'infrastruttura (microtelefoni, cuffie, mixer audio, apparecchiature di registrazione, ecc.), necessaria per una trasmissione on-line/on air. Il nostro partner fornirà anche il personale tecnico necessario per guidare i partecipanti in tutta la "giungla" tecnica.

5. InRadio: On-Air

Ognuno dei 5 gruppi di lavoro trasmetterà per 15 minuti, un programma sviluppato nei giorni precedenti. Questi programmi saranno registrati e serviranno come materiale didattico

OBIETTIVI

Objetivos del proyecto/ de las actividades:

- 30 giovani (15 disabili e 15 normodotati), provenienti da 5 paesi europei, durante 5 giorni di attività, impareranno ad eliminare le barriere tra i giovani disabili e non disabili, prima di rendersi conto che i mondi in cui vivono non sono affatto diversi, con speranze e aspettative simili.
- 15 giovani disabili svilupperanno e miglioreranno l'autostima, la fiducia e maggiori capacità di vita indipendente;
- 15 giovani normodotati, diventeranno ambasciatori dei loro coetanei con disabilità all'interno della loro organizzazione, della comunità e del mondo.
- 30 giovani, 15 disabili (ciechi/ipovedenti) e 15 normodotati, provenienti da 5 paesi europei, in generale gioveranno di tutti i benefici che uno scambio interculturale può apportare con sé

RISULTATI RAGGIUNTI

A livello individuale:

Dato che la maggior parte delle attività "Inradio" si basano su gruppi misti di partecipanti normodotati e con disabilità che hanno lavorato insieme:

- tutti i 35 partecipanti, 15 non vedenti/ipovedenti, 15 normodotati e 5 facilitatori hanno sviluppato e migliorato le loro capacità di comprensione ed interazione e hanno eliminando quegli stereotipi che agivano da barriere. Questo ha permesso di far comprendere ai partecipanti che provengono da mondi non tanto diversi, ma anzi con speranze e aspettative molto simili fra loro;

- tutti i 35 partecipanti hanno migliorato la loro conoscenza della lingua inglese (la lingua ufficiale del progetto);
- i 15 giovani disabili hanno aumentato la loro fiducia e autostima e ciò ha favorito la loro mobilità e capacità di vivere più indipendentemente. Questo gli ha permesso di aumentare anche il loro livello di inclusione nella comunità locale e internazionale;
- 15 giovani stranieri e 5 educatori sono diventati ambasciatori dell'inclusione a livello nazionale ed europeo.

Durante 5 giorni di attività, tutti i 35 partecipanti:

- hanno sviluppato competenze nell'uso della radio comunitaria via Internet come strumento di comunicazione e inclusione sociale;
- hanno acquisito capacità tecniche e conoscenze relative alle stazioni radio via Internet;
- hanno acquisito la capacità di creare un jingle, una playlist o un programma per la stazione radio Internet;
- sono diventati più esperti in nuove lingue/dialetti (gergo radio), diventando più efficienti nella comunicazione e più attraenti per gli ascoltatori;
- sono diventati più sicuri nel parlare in pubblico e più prolifici nell'influenzare la loro comunità a tutti i livelli;
- Hanno sensibilizzato persone su altre culture, imparando a relazionarsi con altri gruppi nazionali coinvolti, abbattendo gli stereotipi e aumentando la consapevolezza di altri paesi e tradizioni europee.

INNOVAZIONE

L'aspetto più innovativo è l'uso comunitario della radio internet come uno strumento d'inclusione sociale. I programmi broadcast e il coro contenuto creato da un Gruppo misto di disabili e non, giovani.

BUENAS PRÁCTICAS III

NOME: Value the Difference

QUANDO: 2015-2016

DOVE: Cluj-Napoca, Romania

CHI: Asociația Babilon Travel

WEBSITE: <http://english.babilontravel.ro/events/tcs/value-the-difference-inclusion-sport-and-much-more/>

CONTATTI: office@babilontravel.net

STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

- Youth of Europe – Poland
- Mine Vaganti NGO – Italy
- VIEWS International – Belgium
- Social Care Network HELP – Greece
- Special High School for Visually Impaired Cluj-Napoca – Romania
- Municipality of Cluj-Napoca – Romania

BENEFICIARI

Beneficiari diretti, provenienti da cinque diversi paesi Europei:

- 24 educatori disabili e non disabili;
- 12 giovani con disabilità visiva;
- 24 giovani non disabili

DESCRIZIONE

VIP Squares è un'attività di team building che coinvolge partecipanti disabili e non disabili. Lo scopo del gioco è quello di costruire un quadrato perfetto, usando una corda.

Il numero di partecipanti è compreso tra 15 e 40.

I materiali necessari sono:

- Una corda per squadra, lunga almeno 12 metri
- Una benda per ogni partecipante
- Un telefono o una fotocamera
- 25 metri quadrati di spazio all'esterno o all'interno per ogni squadra, senza ostacoli

Tempo totale necessario: 40 minuti

- 10 minuti per la preparazione
- 20 minuti per giocare

- 10 minuti per la discussione finale

Il gioco:

I partecipanti vengono divisi in gruppi misti di 5-6 persone composti sia da diversamente abili che normodotati. Ogni gruppo riceverà una corda, una benda e una lista di istruzioni che dovrà seguire:

- Lo scopo del gioco è quello di costruire, il più velocemente possibile, un quadrato perfetto usando tutta la corda (non è permesso piegare la corda);
- All'inizio del gioco tutti i partecipanti verranno bendati.
- Durante lo svolgimento del gioco tutti i partecipanti, ad eccezione del capo gruppo (anch'essi bendati), dovranno tenere almeno con una mano la corda.
- Il capo gruppo potrà muoversi liberamente.
- Ogni gruppo avrà a disposizione 2 minuti, prima dell'inizio del gioco, per decidere la strategia da adottare, scegliere un capo gruppo e chiedere chiarimenti se necessari. La corda rimane a terra".
- Se il capo gruppo riterrà che il gruppo abbia formato un quadrato perfetto, lui o lei dovrà andare esattamente al centro del quadrato e chiamare i facilitatori, urlando "VIP Squares". Tutti i membri del gruppo, incluso il capo gruppo, dovranno rimanere bendati.
- I facilitatori faranno una foto e decideranno se il quadrato è perfetto o deve essere migliorato. Se è questo il caso, ci sarà una penalità di 30 secondi per la squadra, in seguito alla quale potrà continuare a giocare.
- In caso che il gruppo abbia finito con successo, i partecipanti potranno togliersi la banda e rimanere completamente in silenzio, osservando il lavoro delle altre squadre.

Discussione finale(Debriefing):

I facilitatori porranno le seguenti domande aperte:

- Com'era il gioco?
- Come ti sei sentito?
- Qual è stata la tua strategia?
- Come hai scelto il tuo capo gruppo?
- Perché pensi che i facilitatori abbiano scelto questo gioco?
- C'è qualcosa che cambieresti, se potessi giocare nuovamente?

OBIETTIVI

L'obiettivo generale di questa attività è il gioco di squadra.

Altri obiettivi:

- Sviluppo delle capacità di comunicazione senza il contatto visivo;
- Creazione di strategie per compiti specifici;
- Comprendere il mondo delle persone ipovedenti, individuandone le esigenze e le sfide;
- Cooperazione in gruppo;
- Rafforzamento della leadership



03 FORMAT TRAINING COURSE

Il Format Training Course che abbiamo svolto si è basato su determinate caratteristiche chiave che mettono al centro le tecniche dell'educazione non formale che poi si sono unite alla vasta conoscenza pratica degli esperti e dei formatori coinvolti nel Training Course (TC). Prima di progettare il Format TC, gli educatori e i formatori coinvolti hanno fatto diverse ricerche per adattare le attività che sarebbero state svolte, al gruppo target che avrebbe dovuto partecipare al TC.



Durante il Format TC, sono stati spiegati approcci di educazione non formale (sia in forma teorica che pratica) e metodi specifici che sono stati progettati durante il Seminario in Perù, e successivamente perfezionati durante il TC stesso:

- Attività di team building, aumento della fiducia, creazione di connessioni e comprensione degli altri, giochi per rompere il ghiaccio e altri strumenti di apprendimento non formali
- Movimento del corpo e attività sportive intese a creare legami, connessione, dialogo interculturale, comunicazione e capacità di convivenza con gli altri
- Strumenti video, fotografici e digitali come mezzo di comunicazione con le parti interessate, a livello organizzativo locale e globale, per la sensibilizzazione a pratiche inclusive e non discriminatorie
- Giochi e giochi di ruolo adattabili che consentono ai partecipanti di utilizzare le competenze acquisite in situazioni concrete nella vita reale
- Aumentare la capacità di lavorare in gruppo e in contesti individuali con giovani con lievi disabilità o con giovani con minori opportunità

- Sessioni tenute da esperti e facilitatori internazionali, che coinvolgono anche esperti di alto livello nel lavoro con i giovani con lievi disabilità o con giovani con minori opportunità, è stato anche suggerito di invitare imprenditori affermati per tenere conferenze e discorsi (e quando ciò risulti difficile a causa dell'organizzazione o della distanza si può ricorrere a videoconferenze in diretta)

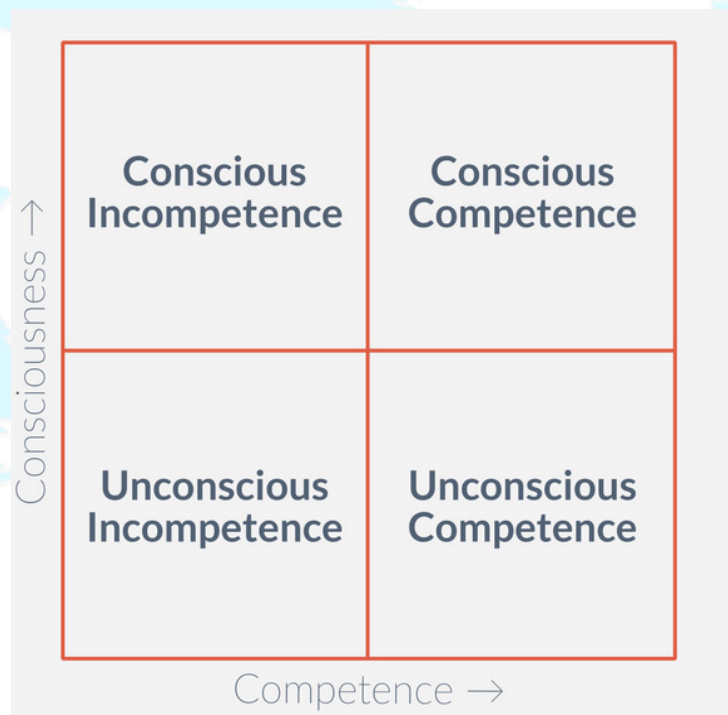


- Lavoro di squadra, brainstorming, tavole rotonde, dibattiti, workshop creativi per la progettazione di strumenti e metodi, condivisione di opinioni, nuove prospettive, nuove conoscenze e punti di apprendimento, anche come indicatore di qualità dell'impatto del TC
- Strumenti e risorse per il monitoraggio continuo e la valutazione dei risultati e dei miglioramenti dei gruppi di giovani interessati
- Sessioni di riflessione che sfruttano il processo di apprendimento e l'introspezione per analizzare risultati ottenuti durante lo svolgimento delle attività e per favorire la consapevolezza di sé stessi



Prima di vedere nel dettaglio il Format TC, verrà introdotto questo semplice modello educativo che descrive in modo semplice i cicli dell'apprendimento, indipendentemente dalle preferenze personali del soggetto.

Esistono quattro fasi:



1. Incompetenza inconsapevole

L'individuo non capisce o non sa come fare qualcosa e non ne riconosce automaticamente il deficit. Quando questo gli viene fatto notare potrebbe negare l'utilità dell'abilità. Per passare alla fase successiva, l'individuo deve riconoscere la propria incompetenza e il valore della nuova abilità. La durata del tempo che un individuo passa in questa fase dipende dalla forza dello stimolo ad imparare.

2. Incompetenza consapevole

Nonostante l'individuo non capisca o non sappia fare qualcosa, il deficit viene riconosciuto, così come il valore dell'abilità necessaria che colmare tale mancanza. Fare errori può essere parte integrante del processo d'apprendimento.

3. Competenza consapevole

3. Competenza consapevole

L'individuo capisce o impara a fare qualcosa. Nonostante ciò, mostrare le proprie capacità o conoscenze richiede concentrazione. Questo potrebbe avvenire gradualmente, dato che è ancora necessario un grande impegno per eseguire la nuova abilità

4. Competenza inconsapevole

L'individuo ha praticato talmente tanto la nuova abilità che essa è quasi diventata una "seconda natura" e può essere eseguita molto facilmente. Di conseguenza l'abilità può essere eseguita anche in contemporanea con lo svolgimento di altre attività. L'individuo potrebbe anche essere in grado di insegnare o trasmettere tale conoscenza ad altre persone, a seconda di come e quando questa è stata imparata.

FORMAT TRAINING COURSE

La seguente struttura per il format TC può essere implementata da qualsiasi organizzazione che voglia coinvolgere giovani con disabilità visive e motorie, o anche con lievi disabilità.

Tutte le attività vengono descritte nel dettaglio, con immagini e per alcune attività vi sono anche dei link che riportano a video tutorials sottotitolati. Con lo scopo di rendere i concetti più chiari e facili da capire per tutti, creeremo anche delle note per quelle attività che richiedono un'attenzione maggiore da parte degli educatori e facilitatori.

FORMAT TC - Growing in Insight Ability of Mobility					
	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
Session 1 1h 30 min	Intro of the programme & Team Building	Sport activities for developing mind-body links - The Snake	Art of powerful questions and listening	Education Through Sport Activity Human Fussball	Leadership through Sport – Cross Fire Activity;
Session 2 1h 30 min	Presenting challenges of inclusion and active participation	Voice and movement – improvisation theatre session;	Congruency of language and alignment within		
Session 3 1h 30 min	Body movement – contact improvisation;	Intro in coaching - communication model and the art of building rapport;	Business Model Canvas Intro	Tic Tac Shuttle	Frisbee for ALL “10 Passes “
Session 4 1h 30 min	Body awareness through Dance	Understanding others and state management	Designing my business – Business Canvas Model;	Working with values and beliefs of an Entrepreneur	Goal setting and action planning
Session 5 20 min	Reflection	Reflection	Reflection	Reflection	Reflection

GIORNO 1

Sessione I

Team Building

LEADERSHIP SHIELD

Temi/ obiettivo: Esplorare il tema della leadership e aiutare le persone a esprimere ciò che è importante per loro o imparare ad essere più consapevoli di sé stessi.

Materiali: foglio A4, pennarello colorato, lavagna a fogli mobili

Competenze: autovalutazione, autoriflessione, comunicazione, condivisione di idee

Dimensioni del gruppo: Qualsiasi

Complessità: 2 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1h/1h.30min

ISTRUZIONI

Fase 1: Il facilitatore chiede ai partecipanti se hanno uno “scudo” familiare e fa un esempio. Quindi, il facilitatore spiega il ruolo dello scudo e della leadership.

Fase 2: Distribuire un foglio A4 e dei pennarelli colorati per ogni partecipante. Chiedete loro di disegnare il contorno di uno scudo sulla carta. Specificate che lo scudo è una rappresentazione pittorica che può mostrare i suoi valori, credenze ed idee.

Fase 3: Spiegate che lo scudo deve essere rappresentato seguendo 4 categorie. Rivelate una categoria alla volta, e ricordate ai partecipanti di lasciare spazio sul loro scudo per tutti e quattro. Lasciate circa due minuti per disegnare ogni risposta.

Lo scudo deve essere diviso in quattro parti:

ISTRUZIONI

- 1) Due delle tue abilità di leadership
- 2) La parte del tuo lavoro attuale/ università/ attività che ti piace di più
- 3) Due valori che influenzano il modo in cui conduci gli altri

- 4) Un recente successo o realizzazione

Fase 4: Chiedete ai partecipanti di completare il loro scudo con i loro nomi dei familiari e di scrivere un motto personale. Poi dite loro di aggiungere grafica e design.

Fase 5: Chiedete ai partecipanti di fare coppia con la persona con al quale hanno parlato meno. Chiedete alle coppie di discutere rapidamente ciò che hanno messo sul loro scudo. (10 min.).

Fase 6: Ogni partecipante dovrebbe dire qualche cosa di interessante o che cosa lei/ lui ha imparato circa il suo/a compagno/a. (1 minuto per coppia).

DEBRIEFING

- Quale quadrante è stato il più facile da completare, e perché? Quale è stato il più difficile?
- Quale quadrante, se presente, rivela qualcosa di te che altri (familiari/ amici) potrebbero non sapere?
- Il compito ti ha fatto pensare a te stesso come a un leader?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Pon los escudos listos en las paredes



Sessione II

Presentare le sfide d'inclusione e di partecipazione attiva

Temi/obiettivo: le difficoltà d'inclusione e di partecipazione attiva dei giovani

Materiali: foglio A4, pennarelli colorati/penne

Competenze: dibattito, condivisione di idee, inclusione, elementi

Dimensioni del gruppo: Qualsiasi

Complessità: 2 su 10

Fascia di età: 10+

Tempo: 1h/1h.30min

ISTRUZIONI

Gioco delle dichiarazioni (sì-no)

I partecipanti scrivono individualmente delle dichiarazioni relative alla partecipazione attiva e alle difficoltà di inclusione, ogni dichiarazione verrà scritta in un foglio diverso, il formatore può fare un esempio.

Esempi:

- L'utilizzo di metodi di istruzione non formale, può aumentare la partecipazione attiva dei giovani al processo di apprendimento
 - Le scuole educative speciali sono la soluzione migliore per l'inclusione di studenti con meno opportunità
 - Ci sono già molti modi in cui i giovani possono partecipare attivamente alla società
- Date loro degli esempi e spiegate chiaramente che discuterete di queste dichiarazioni in seguito, in modo che siano chiare il più possibile.

ISTRUZIONI

Evitate di utilizzare parole come "Piuttosto", o "un po' " che ammorbidiscono i concetti, inoltre fate scrivere le dichiarazioni nella forma affermativa (per esempio, i tossicodipendenti sono criminali, invece di tossicodipendenti non sono criminali).

Raccogliete tutte le dichiarazioni in un cappello o una ciotola, estraete il primo e leggetelo ad alta voce. Scrivetelo sulla lavagna in modo che la gente potrebbe fare riferimento ad esso quando non si ricorda la dichiarazione completa. Date ai partecipanti un minuto per pensare, e chiedete loro di prendere le parti. Rimanere nel mezzo non è permesso; è sì o no. Poi, inizia la discussione. La gente potrebbe provare a convincere le persone dall'altra parte che la loro è la parte giusta. Se la discussione non inizia spontaneamente, chiedete a una delle persone perché stanno in piedi da quella parte. Se non c'è alcuna discussione in quanto tutti sono già da una parte, regolatela o passate alla dichiarazione successiva. Cercate di mantenere le discussioni limitate a circa 5 minuti, a meno che (tutte) le persone non siano davvero interessate all'argomento.

DEBRIEFING

- Le discussioni emotive dovrebbero essere permesse nei dibattiti?
- Hanno partecipato tutti?
- Sei mai passato dall'altra parte?
- Sei mai passato dall'altra parte per quello che ha detto qualcuno della tua stessa parte?
- Sei riuscito a formulare chiaramente la tua opinione?
- Hai mai attraversato l'altro lato solo perché eri (quasi) solo dalla tua parte?
- Hai provato a fare l'avvocato del diavolo?
- Sei riuscito a convincere altri a venire dalla tua parte?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Tanto per essere chiari, si tratta di ciò che rappresenta una sfida per l'inclusione e la partecipazione attiva dei giovani. Se notate che i partecipanti sono poco disposti a discutere, fate alcuni commenti/ date esempi che potrebbero provocare una loro reazione.

Dove i gruppi sono veramente loquaci, assicuratevi di ricordare qual è lo scopo, e intervenite dove/quando è necessario per chiarire lo scopo o fermare i dibattiti che non stanno andando da nessuna parte.

Sessione III

MOVIMENTO DEL CORPO. CONTATTO IMPROVVISAZIONE

Temi/ obiettivo: esplorare il movimento, la consapevolezza del corpo, la consapevolezza del movimento, la consapevolezza dello spazio, esplorare con gli occhi chiusi, riscaldamento del corpo, interazione in coppie/ gruppi,

Materiali: musica, suono, grande spazio, pavimento in legno/ moquette, palline, puntelli morbidi

Competenze: capacità motorie, leadership di sé/ gruppo

Gruppo dimensioni: 6-30

Complessità: 5 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1h /1h.30min

ISTRUZIONI

Introdotta a Ido Portal - creatore di MOVEMENT. Qualsiasi tipo di movimento fa bene al corpo. Abbiamo infinite opzioni di movimento del corpo. Utilizzando lo spazio e tutte le attrezzature disponibili (pavimento, palle, scale, partner, ecc).

Riscaldamento della colonna vertebrale (15 minuti)

Costruire una sequenza ripetitiva per la colonna vertebrale che lavora attraverso i tre piani diversi (vedi sotto). Iniziate lenti e consentite agli individui di adattarsi allo spazio - prendendosi il proprio tempo - per concentrarsi su ciò di cui hanno bisogno. Progressivamente nel muovertevi un po' più velocemente con contando le scandendo il tempo

ISTRUZIONI

Sagittale: Sequenza di curve avanti e roll-down

Frontale: Sequenza di diverse inclinazioni e curve laterali

Trasversale: Una sequenza di colpi di scena diversi

Risultati: Riscaldare la colonna vertebrale nei suoi diversi assi.

Istruzioni per il gioco (10 minuti)

Mettete della musica coinvolgente. La gente inizia a muoversi nello spazio, intrecciando dentro e fuori l'altro. Il leader (il facilitatore) richiama varie istruzioni a cui i ballerini rispondono.

Esempi:

Vai - Muoviti nello spazio.

Fermati - Fermati, forte e istantaneo.

Cancella - Spostati ai lati della stanza.

Swap - Prova a viaggiare in linea il più diritto possibile verso l'altro lato della stanza.

Fate la coda - Crea una coda da un lato all'altro, assicurandoti di avere uno spazio uniforme.

Persona - Trovate un partner e non lasciate spazio tra voi due.

Centro - Rannicchiati al centro della stanza e poi poggia la testa su qualcun altro.

Risultati: Cardio, aumentare la concentrazione e la risposta

Specchio (10 min.)

L'obiettivo è quello di vedere come altre persone si muovono ripetendo il loro movimento come se fossero davanti ad uno specchio. Questo aiuta i partecipanti a mettersi più a proprio agio nel gruppo.

Nota: Deve esserci della musica coinvolgente, fate scambiare le coppie." Input " es un toque ligero que los compañeros se dan entre sí, en diferentes partes del cuerpo.

Ingresso (10 min.)

Ora i partecipanti hanno la possibilità di

ISTRUZIONI

diminuire la distanza tra loro. "Input" è un tocco morbido che i partner si danno a vicenda, su varie parti del corpo. Assicuratevi di dare le istruzioni per toccare le parti del corpo dell'altro con il rispetto (mani, braccia, piedi, gambe, braccia, spalle).

In questo workshop ai partecipanti vengono introdotti gli strumenti per l'improvvisazione di danza in coppia. Hanno il compito di lavorare su un'improvvisazione di base in coppia. Un partner fornisce input (tocchi morbidi sul corpo) da cui parti del corpo dell'altro partner devono muoversi. In un primo momento, il partner che segue per dare l'input, può tenere i suoi occhi chiusi o può farlo mentre si muove lentamente sul posto.

DEBRIEFING

- Quali sono state le difficoltà di movimento?
- Come hai vissuto l'attività?
- Come hai reagito alle diverse fasi?
- Cosa hai notato di te stesso?
- Cosa hai notato nel gruppo?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Mettete in coppia ragazzi con disabilità lievi con ragazzi normodotati



Sessione IV

CONSAPEVOLEZZA DEL CORPO ATTRAVERSO LA DANZA

Temi/ obiettivo: esplorare il movimento, la consapevolezza del corpo, la consapevolezza del movimento, la consapevolezza dello spazio, esplorare con gli occhi chiusi, riscaldamento del corpo, interazione in coppie/ gruppi

Materiali: musica, suono, grande spazio, pavimento in legno/ moquette, palline, puntelli

Competenze: altruismo, consapevolezza di sé, correlazione

Gruppo dimensioni: min6 - max30

Complessità: 6 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1h/ 1h.30min

ISTRUZIONI

Controllo (10 minuti)

La respirazione è molto importante per il ballerino. Non solo aiuta a esercitare e ballare bene, ma si allevia anche lo stress prima della performance. I partecipanti affronteranno i seguenti elementi:

Assestamento e messa a fuoco: "Notate come vi sentite oggi, come è il vostro corpo?" Se si sente qualsiasi tensione o rigidità cercate di mandare il respiro in quel luogo, immaginate il respiro che riempie la zona e la creazione di un po' di spazio ogni volta che si inala.

Respirare insieme: Inspirate e immaginate il respiro viaggiando in una figura a otto. Mentre inspiri, viaggia sulla parte anteriore del corpo, attraverso il petto e sopra la parte posteriore della testa. Quando si espira, si muove su e giù per la parte anteriore della testa, attraverso il petto e giù per la parte

ISTRUZIONI

anteriore della testa, attraverso il petto e giù per la parte posteriore del corpo.

Stretching col respiro: Trova diversi tratti, iniziando piano e costruendoli fino a tutto il corpo. Il corpo si estenderà abbinando il respiro con ogni tratto.

Risultato: Concentrazione sul proprio corpo e la mente.

Danza e movimenti: esplorate lo spazio muovendo il corpo attraverso vari ritmi – i facilitatori selezionano un tot di canzoni che vengono riprodotte per 60 minuti, con 5 diverse possibilità di genere Flowing, Staccato, Caos, Lirica, Immobilità, date ai partecipanti l'opportunità di esplorare lo spazio, il corpo e il gruppo in una successione di mosse.

Materiali utilizzati: create un ambiente per ballare, poca luce, qualche improvvisazione con carta colorata e torce elettriche. La superficie è importante, quindi potete scegliere una location interna in quanto dà ai partecipanti la possibilità di esprimersi liberamente e senza pensare che qualcuno di esterno li stia guardando <http://www.ecstasyradio.net/wave-detail.php?w=the-alchemy-of-rhythm>

DEBRIEFING

- Quali sono state le difficoltà di movimento?
- Come hai affrontato l'attività?
- Come hai reagito alle diverse fasi?
- Cosa hai notato di te stesso?
- Cosa hai notato nel gruppo?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Mettete in coppia ragazzi con disabilità lievi con ragazzi normodotati

Assicuratevi che tutti i partecipanti si sentano a proprio agio, anche se si manifesteranno alcune difficoltà da parte loro. È altrettanto importante quando (sia momento della giornata che momento del Format TC) scegliete di fare questa attività e con che gruppo vi state interfacciando.

GIORNO 2

Session I

IL SERPENTE

Temi/obiettivo: Inclusione e Discriminazione

Materiali: 20 pettorine o sciarpe; uno spazio sicuro per implementare l'attività in base alla grandezza del gruppo, lavagna a fogli mobili e pennarelli

Competenze: comunicazione in lingua straniera, lavoro di gruppo, cooperazione, pensiero strategico

Dimensione del gruppo: 12-20

Complessità: 1

Fascia d'età: 12-40

Tempo: 90 minuti

ISTRUZIONI

Questo esercizio è un'attività fisica che si divide in tre fasi e che mira a far comprendere ai partecipanti il concetto di Educazione attraverso lo sport, mostrando la differenza tra l'educazione per, da e attraverso lo sport. Il facilitatore dovrà adattare l'esercizio in modo tale che possa essere uno strumento di sensibilizzazione sul tema della discriminazione.

Obiettivi

- Introdurre il concetto di Educazione attraverso lo Sport.
- Delineare le differenze tra l'educazione per, da e attraverso lo sport.
- Sviluppare le capacità di comunicazione e di cooperazione.
- Aumentare consapevolezza sul tema della discriminazione.

Intruzioni

- Tracciate lo spazio in cui si svolgerà l'attività (se necessario).

ISTRUZIONI

- Prepare le pettorine e/o le scarpe per le squadre.
- Spiegate le regole e scrivetele su una lavagna a fogli mobili.
- Prepare le domande per il debriefing.
- Date le istruzioni all'arbitro

Le code - Ogni partecipante dovrà avere una pettorina o una sciarpa e lo scopo è quello di prendere la pettorina o la sciarpa dagli altri giocatori senza perdere la propria. Le pettorine/sciarpe dovranno essere infilate nei pantaloni sul retro di ogni persona (come se fosse una vera e propria coda). Il gioco si può eseguire come esercizio di riscaldamento. Spiegate ai partecipanti che devono avere almeno la metà delle pettorine affinché gli possano prenderle (5 minuti).

Il serpente - Dividete il gruppo in 3-4 squadre (le squadre dovrebbero essere composte da circa 4-5 persone).

Date le istruzioni ai giocatori. Ogni squadra dovrà prendere le pettorine/sciarpe degli altri giocatori per allungare "la coda del proprio serpente" (la fila di persone del proprio gruppo): i giocatori a cui verrà rubata la pettorina/sciarpa dovranno attaccarsi all'ultimo membro della squadra avversaria.

Presentate l'arbitro.

Esecuzione dell'attività (15 minuti).

Esercizio di discriminazione - Fermate il gioco e dite ai partecipanti che hanno 2-3 minuti per discutere su una strategia che gli permetta di migliorare la performance della loro squadra.

Fate riprendere il gioco; Questa volta l'arbitro dovrà gestire il gioco seguendo le istruzioni presenti nella sezione "Consigli per i facilitatori" (15 minuti).

DEBRIEFING

Chiedete loro di descrivere l'attività, le loro sensazioni e cos'hanno imparato durante il gioco.

- Cosa è successo durante la partita?
- Come ti sei sentito durante l'esercizio?
- Se ci sono, quali differenze hai individuato tra le tre fasi/giri?
- Hai imparato qualcosa di nuovo su te stesso?
- Siete riusciti a lavorare insieme?

Aiutate il gruppo ad analizzare la qualità del lavoro di squadra e quali sono le caratteristiche che rendono efficiente un lavoro di gruppo.

- Quali problemi avete avuto nell'organizzazione?
- Che responsabilità aveva ogni membro del gruppo?
- Cosa potreste migliorare?
- Di quali competenze avevate bisogno? Responsabilità? Capacità di ascolto e di risposta? Collaborazione?
- Che altro?

Risultati dell'apprendimento

- Quale squadra ha ottenuto il punteggio più alto tra tutti? Come avete giocato per vincere?
- Chi ha il punteggio più basso? Come vi fa a sentire? Che cosa è successo?
- Avete creato qualche collaborazione con un altro team avversario? Perché?
- Come si son sentite le squadre fuori da quest'accordo?

Feedback sull'esercizio

- - Ti è piaciuto il gioco? Che cosa ti è piaciuto e cosa no?



CONSIGLI PER I FACILITATORI

- Il ruolo dell'arbitro (che dovrà essere introdotto all'inizio del gioco) è quello di creare uno svantaggio a una delle squadre durante la terza fase dell'esercizio. Tale svantaggio può essere generato in qualsiasi modo: dalle modalità più semplici, come dare il cinque alle altre squadre e ignorando quella discriminata, a dare alle altre squadre punti solamente per il tifo e l'incoraggiamento verso le altre squadre, o per aver dimostrato un buon spirito di squadra ai singoli privilegiati individuati nelle altre squadre, o ancora togliendo alla squadra svantaggiata punti per motivi scelti in modo del tutto casuale.
- In ogni caso, questo processo di discriminazione dovrà avvenire gradualmente e quindi si dovrà passare da una situazione di imparzialità e via via aiutare in maniera sempre più esplicita solamente alcune squadre. Assicuratevi di assegnare il ruolo dell'arbitro ad una persona in grado di impersonare quella figura per tutto il tempo del gioco, in modo da rendere la situazione il più vicino possibile alla realtà.
- Dato che questo è un tipo di attività che richiede spesso un livello di coinvolgimento emotivo, dovrà essere dedicato del tempo a i partecipanti per uscire dal personaggio - in particolare a coloro facenti parte della squadra discriminata.
- Alla fine dell'attività, prendetevi del tempo per parlare di ciò che la gente ha imparato e come comparano la situazione vissuta durante il gioco con le loro vite.



Sessione II

VOCE E MOVIMENTO (SESSIONE DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE)

Temi/obiettivo: lavorare con la voce e i suoni, lavoro di squadra, partecipazione, inclusione

Materiali: ampio spazio, superficie morbida, posto per improvvisare un palcoscenico

Competenze: recitare, improvvisare, mettersi alla prova

Gruppo dimensioni: min12 max 30

Complessità: 6 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1h 30 min

ISTRUZIONI

Un gruppo di partecipanti vocalizza un suono particolare (il suono di un animale, di foglie, una strada, una fabbrica), mentre un altro gruppo fa dei movimenti che corrispondono ai rumori, “visualizzando” in qualche modo i suoni. Esempio: se il rumore è “miao”, la rappresentazione non deve necessariamente essere un gatto, ma qualsiasi visualizzazione l'attore associa a quel particolare suono.

Suoni del rituale (1 ora)

Stessa cosa, tranne che il gruppo che emette i suoni deve limitarsi ai suoni di un particolare rituale. svegliarsi al mattino, andare a casa, andare al lavoro, una classe, la fabbrica, ecc.

Fase 1: Dividete i partecipanti in 4 gruppi. Chiedete loro di pensare ad un rituale (come indicato sopra). Raccogliete quante più idee possibili. Poi chiedete ad ogni gruppo di

ISTRUZIONI

scegliere una scena che rappresenti quel rituale.

Fase 2: Date loro 20 minuti di tempo per pensare a come rappresentare la scena. Quali suoni e movimenti si possono sperimentare, incoraggiateli ad essere precisi e dettagliati.

Fase 3: Ogni gruppo ha 5 minuti per rappresentare la scena, chiedete loro dei feedback e cercate di capire il livello di difficoltà dell'esercizio

DEBRIEFING

- Ti sei reso conto di quanti suoni ci circondano anche in situazioni semplici e quotidiane?
- Come ci si sente quando un suono non esiste?
- Capisci l'importanza dei produttori di suoni nei film?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Raggruppate i partecipanti dividendoli in gruppi misti: disabili/ non disabili.

Assicuratevi che tutti i partecipanti siano a loro agio, anche se avvertirete degli attriti.

Sessione III

INTRODUZIONE AL COACHING - MODELLO DI COMUNICAZIONE E ARTE DEL RAPPORTO COSTRUTTIVO

Temi/ obiettivo: condividere storie personali, riflettere su esperienze di vita personale/ ricordi, capire il punto di vista degli altri e come reagiscono a determinate situazioni

Materiali: fogli, fogli colorati, timbri, penne, pastelli, pennarelli, colla, tempera, pennelli, forbici, corda, adesivi

Competenze: tolleranza, accettazione, ascolto, presentazione, lavoro artistico, storytelling

Gruppo dimensioni: min 6 max 30

Complessità: 7 su 10

Fascia di età: 16+

Tempo: 1h 30min



ISTRUZIONI

Fase 1. Chiedete ai partecipanti: "Siete mai stati ad un evento con un amico e poi, parlandone in seguito, avete scoperto di aver avuto impressioni completamente diverse su quello stesso evento?" Questo esercizio è fondamentale per far capire che seppur condividendo lo stesso spazio, le nostre realtà possono essere spesso molto diverse. Questo concetto è ben spiegato dal "Modello di Comunicazione PNL" che fornisce una spiegazione dei diversi modi in cui per-

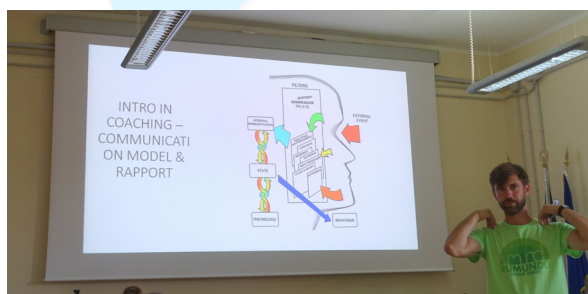
ISTRUZIONI

cepiamo il mondo e di come "la mappa che vediamo l'uno dell'altro non sia il territorio". (5 minuti)

Fase 2. Introducete il modello di comunicazione di PNL che è collegato al tema della "percezione sensoriale" descritta di seguito – spiegate lo facendo immaginare ai ragazzi una mappa. Attraverso questo concetto di "mappa", spiegate come costruiamo le nostre azioni creando il nostro "mondo interno" e come questo ci fa poi relazionare con il "mondo esterno"- 10 minuti.

Fase 3. Esplorate insieme ai partecipanti le percezioni sensoriali, concentrandovi separatamente su ciascuna di esse (vista, udito, tatto, olfatto, gusto) al fine di creare una mappa di come costruiamo la nostra percezione del mondo. Focalizzatevi sull'esplorazione guidata (ad occhi chiusi) dando a tutti 20-30 secondi per condividere/creare una breve storia usando le parole che si riferiscono alla percezione sensoriale (come ad esempio: "sento...", "vedo...", "sento il profumo/odore di...", "percepisco...", "piccante...", ecc.)- 10 minuti

Fase 4. I partecipanti possono lavorare individualmente e/o a coppie. Dovranno creare la loro storia attraverso la rappresentazione delle loro esperienze di vita più importanti, i loro valori e credenze, i loro ricordi più preziosi. Per far ciò, potranno utilizzare il materiale indicato sopra e potranno scegliere di scrivere, disegnare, dipingere, creare poster o fare collage. Raggruppate tutte le creazioni e invitate i partecipanti che vogliono a descrivere il poster degli altri, descrivendo la storia che percepiscono loro attraverso quella rappresentazione.- 45 minuti

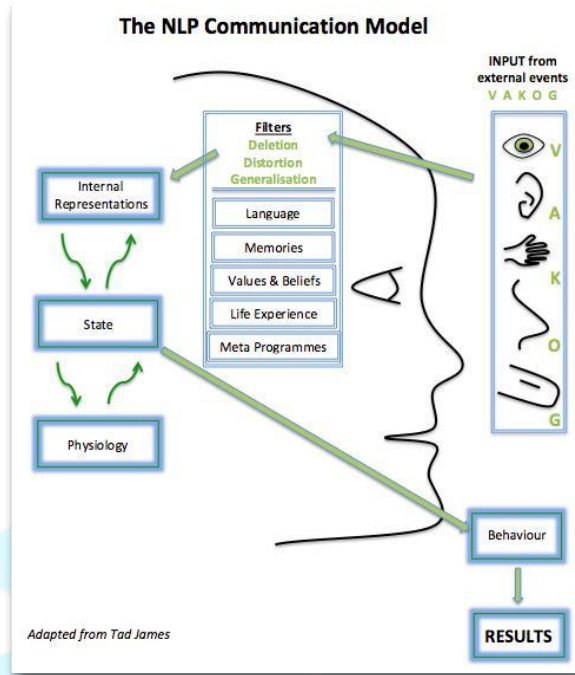


DEBRIEFING

- Cosa hai scoperto/riscoperto di te stesso?
- Quali sono state le scoperte più importanti sugli altri?
- È stato facile rivivere il tuo passato?
- È stato facile ascoltare gli altri?
- Come puoi riutilizzare le capacità acquisite oggi in futuro?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Per potenziare la fase 3, è possibile utilizzare una varietà di strumenti come: fare liste di parole che sono in relazione con gli input sensoriali (V, U, T, O, G) che possono essere utilizzate nei racconti



Sessione IV

COMPRENDERE GLI ALTRI E COSTRUIRE LE RELAZIONI (GESTIONE DELLE PROPRIE EMOZIONI)

Temi/ obiettivo: costruire la fiducia con i giovani, usando il linguaggio e il corpo per connettersi

Materiali: script in formato cartaceo o elettronico, uno spazio aperto sicuro

Competenze: comunicazione, ascolto, empatia

Gruppo dimensioni: min 6 max 30

Complessità: 5 su 10

Fascia di età: 14+

Tempo: 1h / 1h 30min



ISTRUZIONI

Una delle abilità più potenti che qualcuno possa avere è la capacità di creare relazioni. Le relazioni non sono necessariamente una questione di piacere. È un'idea sbagliata. Due persone nel bel mezzo di una discussione accesa possono essere in un rapporto perfetto.

Con il rapporto si può influenzare, negoziare, mediare, formare legami solidi e raggiungere i risultati desiderati.

ISTRUZIONI

fuertes y lograr los resultados deseados.

Questo è essenziale nel lavoro personale e professionale con i giovani, nel lavoro con i giovani con minori opportunità, nel business e nelle relazioni terapeutiche.

È possibile creare un legame con chiunque però a volte è necessario lavorare più duramente per questo.

Micro Muscle Mirroring: è Il processo di rispecchiamento dei movimenti di un'altra persona (per esempio, se questa alza la mano destra, tu alzi la mano sinistra) "rispecchiando" quindi ciò che fa. Micro Muscle Mirroring è la stessa cosa a livello micro e non macro.

Matching: è il processo di abbinamento dei movimenti di un'altra persona (per esempio, se questa alza la mano destra, tu alza la mano destra) ripetendo in maniera "corrispondente" quello che fa.

Anche rispecchiare le parole che qualcuno usa crea un rapporto. Se si restituiscono alcune delle stesse parole che qualcuno/a ha usato durante la conversazione, esso/a si sentirà molto a suo agio. Se, invece, si interpreta ciò che qualcuno dice e si risponde con parole che l'altra persona non intendeva dire, questo non permetterà all'altro/a di sentirsi a proprio agio e causerà la rottura del rapporto.

Anche la corrispondenza con il sistema di rappresentazione preferito che una persona sta usando, permetterà di creare rapporto forte. "Riesci a vedere quello che sto dicendo?", "sì, è cristallino" (da visivo a visivo) -al contrario "Riesci a vedere quello che sto dicendo?", "no, non riesco a capirlo" (da visivo a cinestesico).

"¿Puedes ver lo que estoy diciendo?", "Sí, está claro" (visual a visual) - a diferencia de "¿Puedes ver lo que estoy diciendo" ?, "no,

ISTRUZIONI

non riesco a capirlo" (da visivo a cinestetico).

Possiamo creare un rapporto sia con il linguaggio verbale che con il linguaggio non verbale, attraverso:

- Fisiologia lampeggiante dei gesti;
- Modelli di respirazione, Postura;
- Tonalità: Il tono, la velocità, il timbro/ qualità della voce, il Volume;
- Parole
- Parole chiave
- Mostrare interesse per ciò che l'altra persona sta dicendo
- Condividere esperienze comuni/ pensieri/ convinzioni
- Ritmi del linguaggio

Attività

1. I partecipanti lavorano in gruppi di 3 (Gruppo A, B, C). 3 minuti per round (x 3 round, lasciare circa 15 minuti per il feedback).
2. Il gruppo A discute con il gruppo B e simula una conversazione, il tema è: scopri cosa hai in comune. Il processo mentale aiuterà a mettersi in relazione. Fate un test per vedere cosa succede. Nel frattempo il gruppo C osserva e fornisce un feedback su come l'attività si svolge.
3. I ragazzi dovranno prendersi del tempo per rendersi conto della loro postura ed imitare quella degli altri di alcune parti del corpo.
4. Dovranno far finta di avere un rapporto/ relazione.
5. Dovranno poi simulare una rottura del rapporto (ad esempio, cambiando il soggetto di una conversazione con qualcosa di irrilevante) e poi dovranno immediatamente essere in grado di ristabilire il rapporto subito dopo.

DEBRIEFING

- Come hai fatto a costruire un rapporto?
- Hai utilizzato alcune delle tecniche di cui abbiamo discusso?
- Cosa ha funzionato e come? Cosa era impegnativo?
- Che strumenti di costruzione del rapporto hai usato?
- Cosa puoi fare per migliorare la tua capacità di costruire un rapporto?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Las actividades grupales, como cantar o jugar juegos que hacen que las personas se sincronicen, mejoran el trabajo en equipo.

Las grandes amistades a menudo necesitan una buena relación, un compromiso y la confesión.

GIORNO 3

Sessione 1

L'ARTE DELLE DOMANDE POTENTI E DELL'ASCOLTO

Temi/ obiettivo: costruire la fiducia con i giovani, usando il linguaggio e il corpo per connettersi

Materiali: sedie, lista stampata di domande/ pdf condiviso, spazio ampio in modo che i partecipanti abbiano spazio per parlare

Competenze: comunicazione, ascolto, empatia, domande

Gruppo dimensioni: min 6 max 30

Complessità: 5 su 10

Fascia di età: 14+

Tempo: 1h / 1h 30 min



ISTRUZIONI

La domanda giusta al momento giusto può cambiare la vita. Quando ci troviamo di fronte a una domanda, naturalmente cerchiamo la risposta il più velocemente possibile. A volte la risposta può rivelare molto, sia al

ISTRUZIONI

formatore che al giovane.

Le domande servono a molti scopi:

- Dimostrano che stiamo ascoltando.
- Dimostrano un livello di comprensione, se viene posta la domanda giusta.
- Aprono nuove possibilità.
- Portano il giovane più vicino ai suoi obiettivi. Sfida le ipotesi del ragazzo. Nulla ha un significato in sé e per sé; aggiungete del significato.

Acerque al interlocutor a sus objetivos: rebata las suposiciones del interlocutor.

Nada tiene sentido en sí mismo y hay añadirle el sentido.

La magia avviene nel silenzio. È importante lasciare al ragazzo il tempo di elaborare le domande. Se non si lascia questo tempo, il potere della domanda può essere perso e il giovane può sentirsi sotto pressione per il fatto di dover rispondere velocemente, alterando così la risposta.

Domande su azioni da intraprendere:

- *E ora che si fa?*
- *Qual è la prima cosa che puoi fare per cambiare le cose?*
- *E quando lo farai?*
- *Che hai intenzione di fare?*

Agisci "come se...":

Se X fosse qui, cosa farebbe?

Immagina di aver raggiunto questo obiettivo, tornando indietro, cosa avresti fatto per arrivare fin qui?

Essere creativi:

- *Quali sarebbero dieci diversi modi per cambiare questa situazione? Che cosa potresti fare?*
- *Quali sono le possibilità che ti vengono in mente?*
- *Che cosa succederebbe se facessi X?*

Valori e Credenze:

Allora, cos'è importante per te?

E cosa c'è di importante per te riguardo a questo?

ISTRUZIONI

Un elenco di domande base

- Che cosa vuoi da me?
- E perché lo vuoi?
- Che effetto ti farebbe?
- Cosa vedrai, sentirai, proverai quando l'otterrai?
- Come fai a saperlo? Qual è il primo passo?
- Cosa te lo impedisce?
- Cosa succederebbe se potessi?
- Conosci qualcuno che l'abbia già fatto?
- Ho notato... cosa significa?
- C'è un altro modo per farlo?
- Su una scala da 1 a 10.... dove lo posizioneresti?
- Se tu fossi una mosca sul muro, cosa proveresti?
- Se ti metti nei loro panni, come pensi che si sentirebbero?

Esercizio:

Ascolto con Testa e cuore - 40 minuti (assicurati di far rispettare i turni)

È meglio eseguire questo esercizio con 4 + persone.

Una persona si siede al centro e parla per due minuti di qualche problema personale o decisione che devono prendere. Alle altre persone sono assegnati diversi compiti di ascolto:

- Una persona deve ascoltare con la testa sui fatti e i dati.
- Una persona deve ascoltare con il cuore per il contenuto emozionale
- Una persona deve ascoltare con l'istinto (per quello che l'intuizione generale è su ciò che la persona può fare.)

Alla fine dell'esposizione, confrontate i tre tipi di informazioni raccolte e fate un'analisi su quanto possono essere diverse

DEBRIEFING

- Come hai vissuto l'ascolto?
- Cosa ha funzionato e come? Cosa era impegnativo?
- Quali sono state le domande più utili che hai fatto/ ti è stato chiesto?
- Cosa puoi fare per migliorare il tuo ascolto/domanda?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Assicuratevi che i partecipanti rispettino il tempo, si scambino i ruoli e si mettano tutti al centro per parlare.

È importante che l'ambiente sia sicuro e che i partecipanti siano tranquilli, per far sì che si sentano a proprio agio nel parlare di eventuali problemi.

Sessione II

CONGRUENZA LINGUISTICA E ALLINEAMENTO ALL'INTERNO

Temi/ obiettivo: auto allineamento con pensieri, parole e azioni

Materiali: carta/ riviste, penne, matite, colori

Competenze: comunicazione, ascolto, autoriflessione, osservazione

Gruppo dimensioni: 6-30

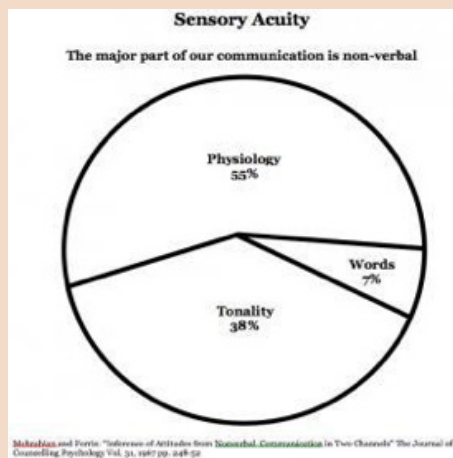
Complessità: 7 su 10

Fascia di età: 16+

Tempo: 1- 1,5 h

ISTRUZIONI

La congruenza è quando le nostre parole, la tonalità, la fisiologia e le azioni sono tutte allineate, cioè "raccontano tutte la stessa storia". Se qualcuno dice "mi piaci", le parole possono essere sostituite da meta messaggi, messaggi nel tono e nella fisiologia che sembrano funzionare contro le parole e indicano un significato diverso. In questo caso, la "verità" è spesso nel tono e nella fisiologia.



ISTRUCCIONES

Spesso l'incongruenza è inconscia, permettendo all'osservatore di comprendere ciò che può accadere interiormente al soggetto.

Il grafico si applica ai discorsi che hanno un contenuto emotivo come "mi piace" e "non mi piace", piuttosto che a quelli che trasmettono informazioni che non hanno un contenuto emotivo, come i dati di fatto.

Quando qualcuno parla, se le sue parole non sembrano dire la stessa cosa della sua fisiologia e tonalità, il nostro istinto tende a "credere" alle informazioni provenienti dagli spunti non verbali. Questo perché gli stimoli non verbali, tendono ad essere inconsapevoli quindi ad operare ad un livello più profondo.

Attività

Fase 1. Chiedete ad ogni persona di scrivere o disegnare ciò che rappresenta il loro successo più grande (3-4 minuti)

Fase 2. Invitate i partecipanti a pensare a qualcosa che desiderano realizzare o programmare nella loro carriera. (3-5 minuti).

Fase 3. Dite loro di scrivere tutto quello che fanno per ottenere ciò che vogliono: pensieri, azioni, piani, dove vogliono raggiungere questo obiettivo, cosa stanno facendo, cosa dovrebbero fare, quali abilità hanno/ quali abilità mancano, quali sono le loro convinzioni a riguardo, su quali nuove credenze si dovrebbero concentrare, cosa dicono a se stessi, quali sono i loro valori per quanto riguarda un determinato argomento, quali valori servono o non servono, come sarà raggiungere quelli che servono. I RAGAZZI DOVRANNO RISPONDERE IN ORDINE A TUTTE QUESTE DOMANDE (20-25 minuti)

Fase 4. Dite loro di condividere questi pensieri con una persona del gruppo con cui si sentono a proprio agio. Dovranno fare

ISTRUZIONI

attenzione all'ascolto degli altri e osservare come si comportano: la voce (calma, tremolante, veloce, lento, fiducioso, borbottando, chiaro, incerto), la respirazione (veloce, lento, calmo, rilassato), viso è rilassato/teso, corpo aperto/ chiuso, gesti sono aperti/ chiusi, movimento fiducioso del corpo, veloce/ movimento esitante. I ragazzi si dovranno poi scambiare dei feedback su quello che hanno notato dell'altro durante il racconto della storia. (10 minuti - 5 minutes ogni persona).

DEBRIEFING

- Quali sono le abilità più importanti che hai e quelle che vorresti?
- Cosa ha funzionato e come? Cosa era impegnativo?
- Cosa hai scoperto/ riscoperto di te stesso?
- Cosa puoi fare per migliorare il tuo ascolto/domanda?

Sessione III & IV

INTRODUZIONE AL “BUSINESS MODEL CANVAS” E PROGETTAZIONE DI UN BUSINESS

Temi/ obiettivo: sviluppare un'idea che risponda alle esigenze di un gruppo target

Materiali: flipchart (uno per ogni gruppo di 5 persone, e uno per il trainer) post-it - da 2 a 5 colori diversi, pennarelli, proiettore e laptop

Competenze: creatività, strategia, pensiero visivo, interrogativo

Gruppo dimensioni: min 6 max 30

Complessità: 5 su 10

Fascia di età: 14+

Tempo: 3h

ISTRUZIONI

Preparazione: I ragazzi dovranno immaginare un'attività di business che vorrebbero sviluppare. Dovranno utilizzare la Business Model Canvas allegata e prima di iniziare dovranno

ISTRUZIONI

guardate il breve video di presentazione del concetto di Business Model Canvas qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s>

- Preparate una lavagna a fogli mobili utilizzando la Business Model Canvas disponibile a questo link: <http://www.businessmodelgeneration.com/downloads/business-model-canvas-poster.pdf> o sul vostro kite.org/toolkit/business-model-canvas.

- Usando i post-it, i ragazzi dovranno preparare una presentazione di un progetto/idea di business (dovranno sceglierne una semplice che tutte le persone del gruppo potrebbero conoscere!)

Dovranno seguire le nove aree della tela ed utilizzare almeno due tipi di clienti in modo che il pubblico possa capire come i clienti possono diventare partner chiave o fornire risorse chiave.

Presentazione:

1. Fate un brainstorming con i partecipanti sulle componenti principali di qualsiasi



ISTRUZIONI

progetto (obiettivo, obiettivi, problema, gruppo target, attività, metodologia, risultati previsti, budget, ecc.) o di qualsiasi idea commerciale (prodotti, clienti, canali di distribuzione, prezzi, costi, promozione, ecc.)

2. Presentate la tela del modello di business come strumento per avere ogni componente di un progetto/idea di business in una pagina.
3. I ragazzi dovranno applicare la tela del modello di business al progetto/idea di business che prepareranno prima del workshop come esempio. Dovranno spiegare come funziona il loro modello per almeno due diverse categorie di clienti. Dovranno mostrare come i nove elementi sono correlati e spiegare ogni componente: segmenti di clienti/clienti, proposte di valore, relazioni con i clienti, canali, flussi di reddito, attività chiave, risorse chiave, partner chiave e struttura dei costi.
4. Dividete i partecipanti in gruppi di cinque e date a ciascun gruppo una lavagna a fogli mobili.
5. Chiedete a ciascun gruppo di preparare la lavagna a fogli mobili con un modello di business su tela.
6. Chiedete a ciascun gruppo di elaborare un'idea di un progetto che vorrebbero avviare nella propria comunità, scuola o quartiere e di preparare una presentazione del progetto utilizzando la Tela modello di business.

DEBRIEFING

- Come si è sviluppata l'idea del progetto durante l'esercizio?
- Quali nuove idee o nuove domande hai formulato sul tuo progetto quando hai utilizzato il Business Model Canvas?
- Cosa puoi dire sulla sostenibilità del tuo progetto in base al modello di business che hai sviluppato?

GIORNO 4

Sessione I

EDUCAZIONE ATTRAVERSO L'ATTIVITÀ SPORTIVA HUMAN FUSS-BALL

Temi/ obiettivo: Introduzione sul controllo delle emozioni e l'adattamento ai vari ruoli.

Introdurre temi: Inclusione, empatia, distanza di ruolo e tolleranza dell'ambiguità ai partecipanti.

Materiali: Campo da gioco; Palloni da calcio; Coni segnapunti; Bavaglino per separare le squadre; 6 corde lunghe, reti

Competenze: creatività, strategia, sincronizzazione, lavoro di squadra, comunicazione

Gruppo dimensioni: 16-28

Complessità: 7 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1,5h - 2,5h



ISTRUZIONI

Preparazione: Assicuratevi che l'area di gioco sia sicura. Contrassegnate l'area di gioco con dei coni marcatori se non viene utilizzato un campo da calcio adeguato. Segnate con delle corde le linee di difesa, centrocampo e attacco per i partecipanti.

Spiegate le regole del gioco ai partecipanti: ci sono due turni di 15 minuti. Due squadre da dieci giocatori e un portiere. Organizzate le squadre con 1 portiere, 3 difensori, 4 centrocampisti, 3 attaccanti.

I giocatori possono muoversi solo in una linea, da destra a sinistra e da sinistra a destra cercando di segnare un gol.

Distanza di ruolo: Ad ogni giocatore verrà data una carta che limita o migliora ciò che può fare durante il gioco come: solo salti, può passare solo a destra, può passare solo a sinistra, deve usare le mani ecc.

Tolleranza all'ambiguità: Una volta che i giocatori hanno ricevuto la loro carta, il gioco avrà inizio. Le regole cambieranno a caso, come ad esempio segnare un gol saranno ora 2 punti, si aggiungeranno più palle o si scambieranno i gol.

Empatia: Una volta durante la partita, i giocatori dovranno scambiare le carte con un altro giocatore della loro squadra e ad assumere il loro ruolo.

***IMPORTANTE**

(1) quando le persone delle squadre hanno problemi di vista, accompagnateli sul campo, toccateli e aiutateli a costruirne una mappa visiva prima di iniziare l'attività. Assicuratevi che ci siano persone che li sostengano e che stiano vicino a queste persone. Posizionate eventuali segnali che li aiutino a rispondere. Controllateli costantemente durante le prime partite fino a quando non si sentono a loro agio.

(2) quando le persone hanno problemi motori, assicuratevi di adattare un sistema di supporto che li aiuti. Discutete e chiedete cosa potrebbe renderli più comodi durante il gioco.

DEBRIEFING

- Tutti i ragazzi dovranno descrivere con una parola come si sono sentiti durante il gioco. Ponete loro le seguenti domande:
- Quali emozioni hai provato ed in quali ruoli hai giocato?
- Ci sono stati grandi problemi o conflitti durante la partita?
- Cosa hai osservato dei ruoli degli altri giocatori?
- Quando giocavi, cosa facevi? Ti adattavi? Negoziavi?
- Come comunicavano gli altri con te? Come hanno influenzato te e il gioco le tecniche di comunicazione? Come gestivi le tue abilità fisiche? Hai notato come sei stato motivato (da te stesso/dagli altri)?
- Quali decisioni ha preso individualmente e collettivamente?
- Come puoi utilizzare queste competenze per essere un imprenditore di successo?

Sessione II

TIC TAC SHUTTLE

Temi/ obiettivo: Introdurre il controllo delle emozioni e l'adattamento ai vari ruoli.

Materiali: campo, segnapunti (2x3pcs), area di gioco tic-tac-toe

Competenze: creatività, strategia, sincronizzazione, lavoro di squadra, pensiero critico, processo decisionale

Dimensioni del gruppo: 6-20

Complessità: 5 su 10

Fascia di età: 10+

Tempo: 1h -1,5h



ISTRUZIONI

Preparazione: Dividere il gruppo in due squadre. Ogni squadra riceve 1 set di gettoni segnapunti.

Riscaldamento: durante l'attività il formatore assegnerà diversi ruoli ad alcuni dei partecipanti (motivare gli altri, fare una strategia per la squadra, iniziare a concentrarsi maggiormente sulla propria performance, concentrarsi sulla performance della squadra, incoraggiarsi) - questi ruoli saranno utilizzati come esercizio di riscaldamento prima dell'attività principale.

ISTRUZIONI

Ogni squadra va ad un'estremità dell'area di gioco.

Per iniziare la partita il primo membro corre verso l'area tic tac toe e deve posizionare un marcatore e tornare sulla sua linea.

Il giocatore segna un altro membro e quella persona corre verso l'area tic tac toe e piazza un altro marcatore. Quando vengono piazzati 3 marcatori, la persona successiva sulla linea corre verso l'area tic tac toe e sposta il marcatore in un altro slot.

L'obiettivo è quello di formare uno schema rettilineo equivalente ad un punto [1].

Una squadra ha bisogno di cinque [5] punti per vincere la partita.

*IMPORTANTE

(1) quando le persone delle squadre hanno problemi di vista, accompagnateli sul campo, toccateli e aiutateli a costruirne una mappa visiva prima di iniziare l'attività. Assicuratevi che ci siano persone che li sostengano e che stiano vicino a queste persone. Posizionate eventuali segnali che li aiutino a rispondere. Controllateli costantemente durante le prime partite fino a quando non si sentono a loro agio.

(2) quando le persone hanno problemi motori, assicuratevi di adattare un sistema di supporto che li aiuti. Discutete e chiedete cosa potrebbe renderli più comodi durante il gioco.

DEBRIEFING

- Come hai sperimentato il senso del successo (individualmente/squadra)?
- C'era qualcuno nella squadra che era ottimista e motivava la squadra?
- Come ha lavorato collettivamente e individualmente?
- Quali sono stati i momenti critici per voi/squadra? Come hai usato le tue risorse fisiche e mentali?
- Quali sono i principali insegnamenti che si traggono da questa attività?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

Quando create i gruppi, cercate di trovare l'equilibrio tra il livello di abilità fisiche nel team, al fine di non alimentare sentimenti di frustrazione e isolamento.

Variazioni (1) Benda 1 o 2 giocatori in ogni squadra e camminare intorno al campo, toccare, e aiutarli a costruire una mappa visiva di esso prima di iniziare l'attività. Assicuratevi che ci sia una persona che li sostenga e stia vicino a queste persone.

(2) Durante l'attività il formatore assegnerà diversi ruoli ad alcuni dei partecipanti (motivare gli altri, fare una strategia per la squadra, iniziare a concentrarsi sulle proprie prestazioni di più, concentrarsi sulle prestazioni della squadra, incoraggiare sé stessi). Questi ruoli saranno utilizzati come esercizio di riscaldamento prima dell'attività principale.

Sessione III

WORKING WITH THE VALUES & BELIEFS OF AN ENTREPRENEUR

Temi/ obiettivi: Collegare la vita quotidiana e l'imprenditorialità; Familiarizzare i giovani con la cultura imprenditoriale; Mappare i problemi che i giovani imprenditori stanno affrontando;

Materiali necessari: carta Flipchart, pennarelli, sala plenaria per la discussione di gruppo e di lavoro.

Competenze: introspezione, autovalutazione, riflessione

Gruppo dimensioni: min 6 max 30

Complessità: 7 su 10

Fascia di età: 10+

Tempo: 1h / 1h 30 min

ISTRUZIONI

Fate un briefing sull'argomento – date maggiori dettagli sull'argomento del workshop

Spiegando in dettaglio il collegamento tra la cultura imprenditoriale e la vita privata. Date una definizione di stile di vita; Spiegate qual è lo stile di vita dell'imprenditore;

Spiegate il metodo del barometro con le seguenti dichiarazioni;

1. Il mio governo sostiene gli imprenditori;
2. So come essere un imprenditore;
3. Vorrei essere un imprenditore;
4. Ci sono abbastanza risorse per avviare un'impresa;

Discussione di gruppo: i partecipanti verranno divisi in quattro gruppi di 3-5 partecipanti e sono invitati a discutere sulle seguenti domande:

ISTRUZIONI

- Quanto l'imprenditorialità influenza lo stile di vita e viceversa?
- Quali sono i problemi che affrontano oggi i giovani imprenditori?
- Perché i giovani d'oggi esitano a rischiare?

Lasciate al gruppo 15 minuti per la discussione

- Metodo del fishbowl: presentazione di idee di gruppo in formato di discussione della boccia di pesce con la guida del facilitatore/formatore; (20 minuti)

DEBRIEFING

Chiedete cosa hanno imparato, come si sentono, e le risposte alle per chiudere il workshop. (20 minuti)

Verificate la loro comprensione circa la connessione tra imprenditorialità e stile di vita quotidiano.



GIORNO 5

Session I

LEADERSHIP ATTRAVERSO LO SPORT. ATTIVITÀ: CROSS FIRE

Temi/ obiettivo: Coinvolgere attivamente i partecipanti al gioco; Divertirsi; Sviluppare le capacità motorie; e Lavorare sulle capacità di leadership.

Materiali necessari: Un campo da basket, una palla, pettorine per distinguere le due squadre

Competenze: lavoro di squadra, coordinamento, comunicazione, strategia, focus

Dimensioni del gruppo: min16 max 36

Complessità: 4 su 10

Fascia di età: 10+

Tempo: 1h / 1h 30 min

ISTRUZIONI

Preparazione: Verificate se il campo è sicuro

Assicuratevi di menzionare e spiegare praticamente le capacità di leadership che sono rilevanti per gli imprenditori e scrivete tali abilità su una lavagna a fogli mobili. Durante il gioco, il leader del gruppo si dovrà concentrare sull'acquisizione di varie di queste abilità e dovrà metterle in pratica durante il gioco. OPPURE, a seconda del gruppo, l'insegnante/formatore elencherà durante il gioco le caratteristiche presenti sulla lavagna a fogli mobili.

Le due squadre di 12 (o meno - 8) giocatori ciascuna verranno ulteriormente suddivise in 2 parti (4 + 4)

I 4 giocatori sono chiamati giocatori "normali" e si piazzano all'interno del campo. I 6 giocatori di ogni squadra devono giocare una partita di pallamano "normale", e il loro obiettivo è quello di fare un gol nella porta opposta. Ogni gol è di 1 punto.

ISTRUZIONI

Gli altri 4 giocatori fungono da "portieri" e devono rimanere nella linea di fondo, che è larga quanto il campo, e alta quanto la media dell'altezza dei giocatori.

Ogni giocatore può usare solo le mani e non i piedi.

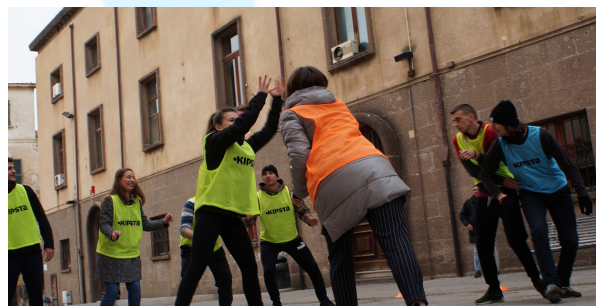
Ogni giocatore non può colpire la palla, può passare o lanciare.

I giocatori non possono correre con la palla, ma possono fare al massimo 3 passi mentre tengono la palla, ma poi dovranno immediatamente passare la palla ad un compagno di squadra.

Quando una squadra segna un gol, i 4 giocatori all'interno del campo si scambiano le posizioni di gioco con i portieri.

DEBRIEFING

- Analizzate cosa è successo durante la partita e ponete le seguenti domande:
- Come hai trovato l'attività? Quali sfide hai incontrato? Come sei riuscito a superarle? È stato facile svolgere le diverse abilità del leader?
- Quali sono state le cose più memorabili di te e della tua squadra?
- A quante cose hai pensato?
- Qual è stata la vostra strategia? Che cosa si applica nel contesto della gestione di un'impresa? Come trovi questa attività sportiva per aiutarti ad acquisire capacità di leadership? Come useresti questa attività con un gruppo di giovani per insegnare loro le capacità di leadership?



Sessione II

FRISBEE PER TUTTI I 10 PASSAGGI

Temi/ obiettivo: Si tratta di un'attività di gruppo che promuove il fair play, la cooperazione e l'aspetto inclusivo del lavoro di squadra, l'inclusione sociale e affronta il tema della discriminazione. L'obiettivo è quello di incoraggiare il fair play (letteralmente "gioco equo"), la sportività, il lavoro di squadra e la comunicazione. Sviluppare empatia e autoriflessione. Discutere i diversi aspetti dell'inclusione.

Materiali necessari: Frisbee (1 ogni 3 partecipanti); pettorine; flipchart; pennarelli

Competenze: lavoro di squadra, coordinamento, comunicazione, strategia, focus

Dimensioni del gruppo: 12-36

Complessità: 2 su 10

Fascia di età: 12+

Tempo: 1h 30 min

ISTRUZIONI

Preparazione: Controllate la sicurezza delle strutture. Esaminate la proporzione tra le dimensioni delle strutture e le dimensioni del gruppo. Chiedete al gruppo se qualcuno ha qualche infortunio o preoccupazione circa il gioco.

Questa attività può essere svolta con semplici regole o con un vero e proprio gioco di Ultimate Frisbee. Dipende dalle capacità sia del facilitatore che dei partecipanti. Introducete l'attività. Spiegate le tecniche di base del frisbee, come il lancio e la presa.

- Dividete i partecipanti in gruppi più piccoli e lasciate che si esercitino con il frisbee (10-15 min.).
- Spiegate le regole del gioco: non si corre con il frisbee, nessun contatto fisico,

ISTRUZIONI

nessun arbitro (spirito di gioco, tutto deve essere discusso all'interno del gruppo), la squadra segna passando il frisbee 10 volte tra di loro (questo può essere ridotto a seconda del livello di abilità del gruppo), i passaggi devono essere contati ad alta voce, il frisbee deve essere passato entro 5/10 secondi altrimenti l'altra squadra prende il frisbee, se il frisbee cade l'altra squadra lo prende, prendere il comando (anche se cade dopo) è permesso e il frisbee rimane con quella squadra.

- Inizia il primo turno. (10/15 minuti)
- Fermate la prima partita e dare le seguenti istruzioni: due nuove regole, tutti in squadra devono toccare il frisbee almeno una volta per segnare, niente avanti e indietro.
- Si gioca il secondo turno. (10/15 minuti) Interrompete il secondo gioco e date le seguenti istruzioni: distribuite i ruoli ai diversi partecipanti. I ruoli possono essere ad esempio: essere iperattivi, bendarsi un occhio, non essere interessati, usare solo la mano debole, giocare come si è giocato prima. (Vedi informazioni aggiuntive)
- Si gioca il terzo turno. (10/15 minuti)



DEBRIEFING

Inizia identificando i ruoli dei partecipanti e chiedi loro cosa è successo nelle diverse fasi del gioco. L'inizio più semplice potrebbe essere chiedere loro se gli è piaciuto il gioco e come si sono sentiti. Dite ai partecipanti di rivelare il loro ruolo quando stanno rispondendo alle domande se non lo fanno da soli.

Puoi fare le seguenti domande:

- Cosa hai provato?
- Come hai reagito?
- Cosa hai provato?
- Come hai affrontato il tuo ruolo?
- Hai pensato agli altri?
- Quanto è stato facile/difficile svolgere il tuo ruolo?
- Quanto è stato facile/difficile identificarsi con il tuo ruolo?

Create una connessione alla vita quotidiana chiedendo se l'attività rispecchia la società e se hanno incontrato situazioni simili nella loro vita quotidiana, dando anche esempi. Ti sei comportato in modo diverso nel gioco opposto alla tua vita quotidiana e riesci a vedere una connessione tra l'esercizio e la tua realtà?

L'ultima parte del debriefing è la conclusione. Quali primi passi potrebbero essere compiuti per agire in modo più inclusivo nella tua vita? Cosa puoi fare come individuo, come gruppo e come società per essere più inclusivo?

CONSIGLI PER I FACILITATORI

All'inizio della sessione di debriefing, inizia parlando della connessione con la realtà e poi sposta la discussione sui ruoli. In alternativa, si può iniziare discutendo sui ruoli e poi costruire la connessione alla vita quotidiana del partecipante. Assicurati che tale esercizio si adatti al tuo target.

Pratica le competenze tecniche di base del frisbee. Questa sezione dovrebbe essere sempre effettuata in modo da poter misurare i livelli di abilità dei partecipanti.

Se il tuo gruppo è più grande di 15 persone puoi anche dividerli in due sottogruppi, che giocano su un campo diverso contemporaneamente.

Prendete in considerazione che i ruoli potrebbero essere offensivi e usarli rimane una vostra scelta.

Ulteriori informazioni

Invece di giocare dieci passaggi si può anche giocare Ultimate Frisbee stesso. Assicurarsi di studiare le regole e applicarle al vostro esercizio.

Ruoli per le idee della fase 3: dare ordini; bendare un occhio; non interessato al gioco; utilizzare solo la mano debole per lanciare e prendere; giocare normalmente.

Sessione III

DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI E PIANIFICAZIONE DELLE AZIONI

Temi/ obiettivo: I partecipanti progetteranno piani di azione delle attività che vorrebbero fare nella loro comunità. Lo faranno seguendo le istruzioni del facilitatore in modo tale che le loro idee siano chiare e ben organizzate.

Materiali necessari: carta A4, matite, penne, colori, pennarelli.

Competenze: pianificazione, visualizzazione, chiarezza

Dimensioni del gruppo: 12-32

Complessità: 4 su 10

Fascia di età: 14+

Tempo: 1,5 ore

ISTRUZIONI

Sognare di raggiungere uno o più obiettivi è un passo importante per il loro raggiungimento. Sognare significa visualizzare e provare emozioni legate al successo e poi prendere implementare delle azioni per realizzare quei sogni.

Avere ben chiaro che risultati si vogliono ottenere è un aspetto fondamentale per raggiungere gli obiettivi. I risultati ben formulati rappresentano una motivazione maggiore per le persone.

Condizioni ideali per avere dei risultati ben formulati nella propria mente:

1. Rimanere positivi. Cosa voglio ottenere? Cosa dovrei avere per farlo?
2. Ideato da solo. Lo sto facendo per me stesso? Posso andare oltre?
3. Specifica descrizione sensoriale del risultato e dei passi da fare. Come faccio

ISTRUZIONI

a sapere che mi sto muovendo verso il mio obiettivo? Come saprò quando avrò raggiunto il mio obiettivo? Cosa vedrò, sentirò, proverò quando l'avrò raggiunto?

4. Identificazione delle risorse. Ho il tempo, soldi e energia per farlo? Ho abbastanza abilità per farlo o devo acquisirne alcune?
5. Il primo passo è specifico e raggiungibile. Il primo passo è ben chiaro e fattibile?
6. Aumenta le scelte. Cosa sarò capace di fare una volta che ho raggiunto il mio obiettivo?
7. È ecosostenibile? Raggiungere il mio obiettivo, che effetto avrà su di me e su chi mi sta intorno? Questo obiettivo rientra fra i miei valori e credenze?

DEBRIEFING

Qual è il primo passo che farai oggi, verso il tuo obiettivo?

Qual è il primo passo che fai il giorno che tornerai nella tua organizzazione/comunità?

APPRENDIMENTO RIFLESSIVO

Queste pagine sull'apprendimento attraverso la riflessione sono disponibili a tutti i partecipanti dei nostri corsi di formazione per le competenze di Coaching Professionale accreditati ANLP, Master Practitioner e AC. Sono corsi di formazione progettati per assistere e consolidare il vostro apprendimento, consentendovi di riflettere sullo stesso, sul lavoro, sui valori sulle vostre convinzioni, sulla vostra visione del mondo, consentendovi di sviluppare un pensiero critico e dedicarvi al vostro sviluppo personale.

Se non state apprendendo il coaching, sostituite la parola “coach/coaching” al contesto in cui vi state specializzando.

Promuovere l'apprendimento riflessivo incoraggia un continuo sviluppo personale e professionale, quindi queste competenze sono utili in tutta la vita, non solo nei corsi di formazione.

Vi raccomandiamo di tenere un diario riflessivo personale, sia che dobbiate sottoporne uno per la valutazione, sia che rimanga personale

Che cosa è l'apprendimento riflessivo?

Lo sviluppo personale si basa sulla teoria dell'apprendimento riflessivo, secondo il quale si sostiene che l'apprendimento deriva dalle nostre esperienze e può essere costantemente aggiornato attraverso il processo di registrazione e di riflessione. Un aspetto molto importante dell'apprendimento riflessivo è che è un processo in cui possiamo imparare a conoscere noi stessi. Il ciclo di riflessione di Gibb identifica 6 fasi di riflessione, che aiutano gli studenti a dare un senso alle loro esperienze di apprendimento.

Nel mondo del coaching, viene data grande importanza alla capacità di essere uno studente riflessivo. Questo significa che gli studenti possono:

- **Valutare criticamente il loro apprendimento**
- **Identificare le aree del loro apprendimento che richiedono un ulteriore sviluppo**
- **Diventare più indipendenti**

Questa sezione offre suggerimenti e questionari per introdurvi alla pratica quotidiana della riflessione.

QUATTRO MODI DI APPRENDERE

Pensare
Imitare
Parlare
Prova e sbaglia

DA CHE PARTE?

- Guarda una mappa, capisci dove ti trovi, quale direzione è nord, sud, ecc., e da tutto ciò, elabora il percorso da prendere-pensare.
- Aspetta che un autobus venga verso di voi e che sia diretto verso la vostra destinazione, poi seguitelo-imitare.
- Chiedete ad un passante indicazioni-parlare.
- Seguite qualsiasi strada e vedete se vi porta a destinazione; se tornate al bivio seguite un'altra strada e così via fino a raggiungere la vostra destinazione-prova e sbaglia.

MODELLI DI RIFLESSIONE

Lawrence Wilkes è l'ideatore del “**REFLECT**” modello di Pratica Riflettente

R- Ricorda: Guarda indietro, controlla, assicurati che i momenti più intensi vengano valutati a “freddo”.

E- Esperienza: Cosa è successo? Cosa era importante?

F- Focus: Chi, cosa, dove, ecc. Ruoli, responsabilità, ecc.

L- (Learn) Imparare: Domanda: Perché, ragioni, prospettive, sentimenti?

E- (evaluation) Valuta: Cause, risultati, punti di forza, debolezze, sentimenti.

C. Considerare: E se...?, necessità/ possibilità di cambiamento, esigenze di sviluppo,

T- (Trial) Sfida: Integrare nuove idee, sperimentare, agire, apportare cambiamenti

Rolfe et al (2001)

Cosa? - Cos'è successo?
E allora? - Cosa significa?
E ora? - Cosa succederà dopo?

Modello di ciclo riflettente di Gibb (1988)

Descrizione: Cos'è successo?
Sentimenti: Cosa pensavi e provavi?
Valutazione: Cosa c'era di buono e di prezioso nell'esperienza?
Analisi: Che senso ha la situazione?
Coscienza: Cos'altro avresti potuto fare?
Piano d'azione: Se dovesse ripresentarsi quella situazione, cosa faresti?

My reflective learning diary

My Reflective learning diary

What happened?	What was I thinking and feeling?	What worked well and not so well?	What else can I discover from the situation?	What else could I have done?

Special thanks to Sally Vanson at The Performance Solution for the information contained in this document

Toolbox

BSTI Adaptive Sports and Good Practices: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/BSTI-Adaptive-Tools-and-Good-Practices-RS.pdf>

Move&Learn: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/04/MoveLearn.pdf>

ITS Activities Training: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/04/ITS-Activties-Training.pdf>

The Artist Within Toolkit: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/The-Artist-Within-Toolkit.pdf>

EU Disability Strategy 2020: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/EU-Disability-Strategy-2020.pdf>

LAC Statistics World Bank: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/LAC-statistics-World-Bank.pdf>

Euro Blind Statistics: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/Euro-Blind-Statistics.pdf>

WHO on Disabilities: <http://gim-project.eu/wp-content/uploads/2020/06/Euro-Blind-Statistics.pdf>

Video Tutorial: <http://gim-project.eu/it/video-tutorials/>

Meriti: ai progetti, alle organizzazioni e autori che hanno lavorato per sviluppare i contenuti aperti alle attività di formazione (consultare i link in allegato).

Reportistica

EU Disability Strategy

Euro Blind Statistics

LAC Statistics World Bank

WHO Report - Disabilities

Bibliografia e Meriti

NLP Practitioner Manual (NLP Dynamics Ltd)

Professional Coaching Manual (NLP Dynamics Ltd)

Move & Learn Manual (ISCA) <https://www.moveandlearn.org/>

Inclusion Through Sport Manual (Mine Vaganti NGO) <https://www.its-project.com/>

Contact Improv Workshop adaption <https://www.contactimprov.com/workshopdescriptions.html>

5Rhythms <https://www.5rhythms.com/>

CONTATTI:

office@babilontravel.eu

© Asociația Babilon Travel, 2020

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.