





Fattore 3




FACTOR 3

La chiave per utilizzare questa metodologia con i giovani che affrontano difficoltà di apprendimento (come dislessia, discalculia, ADHD o altre) è dare priorità alla comunicazione non verbale, alla struttura visiva e alla flessibilità dei processi.





Pubblico di destinazione

-  **Operatori giovanili, educatori e formatori:** forniscono un quadro strutturato, multisensoriale e orientato ai risultati che consente ai giovani con DSA di partecipare pienamente e di mettere in mostra le proprie capacità intellettuali e creative, collegando direttamente il loro modo unico di pensare a un cambiamento sociale positivo.
-  **Giovani:** può aiutarti a migliorare le tue capacità espressive e la tua sicurezza.

Vantaggi di questo strumento

-  **Autostima e fiducia in se stessi:** i giovani usano i loro talenti (disegno, creatività, espressione orale) per risolvere i problemi. Vedono che possono fare la differenza!
-  **Concentrati sui punti di forza:** ignora le difficoltà di lettura/scrittura. Premia la creatività, la visione e la capacità di costruire.
-  **Inclusione reale:** i giovani diventano leader che individuano le barriere (ad esempio, segnali confusi) e creano soluzioni per la comunità.

Considerazioni aggiuntive

-  **Supporto multilingue:** Factor 3 è disponibile in inglese e spagnolo.
-  **Considerazioni sui costi:** Factor 3 è un download gratuito.
-  **Requisiti tecnici:** non è necessario l'utilizzo di un dispositivo. È un documento Access gratuito.
-  **Adattamenti per gli utenti con DSA:** considerare gli errori come opportunità di apprendimento, non come fallimenti. Evitare l'iperprotezione per incoraggiare l'indipendenza, garantendo al contempo un supporto costante. L'obiettivo è quello di responsabilizzare i giovani, quindi adattare ogni fase alle esigenze e alle capacità di ciascun partecipante.



Come usarlo con i giovani

1

Utilizzate un supporto visivo in cui disegnino o incollino immagini di ciò che vedono, sentono e sentono in relazione al problema. Limitate le scelte a 1-2 problemi per evitare un sovraccarico cognitivo.

2

Utilizzate una tela di progettazione visiva (con blocchi di colore o pittogrammi) invece di una mappa mentale densa. L'operatore giovanile funge da "scriba" per convertire le idee verbali o disegnate dal giovane in passi chiari e concreti.

3

I giovani devono presentare il loro oggetto fisico (un modello, un poster) e devono spiegarne solo tre aspetti: il problema, la soluzione e il vantaggio. Consentite loro di usare schede con un singolo disegno o una singola parola come "schede spunto".

The worksheet is divided into two main sections: 'MITIGATING INEQUALITIES' (left, blue background) and 'PARTNERSHIPS FOR THE ACHIEVEMENT OF THE SDGs' (right, pink background). A large 'FACTOR 3' watermark is centered over the top. The left section contains three numbered steps: 1. Identify several issues, 2. Develop an initiative, and 3. Present your concept. The right section contains four numbered steps: 4. Choose a list of 20 arbitrary words, 5. Arrange your concept on this map, and 6. Develop a method to narrate your story. A flowchart at the bottom right shows the process: 'What are my objectives?' leads to 'For whom?', which leads to 'How?', which leads to 'When can I engage?', which leads to 'Summary'.

