Progetto Erasmus+

DYS IN YOUTH FIELD

2024-2-BE04-KA220-TU-000271848

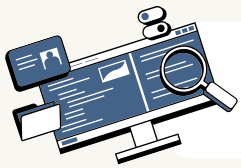
DYS in Youth Field

Promuovere un ambiente lavorativo inclusivo per i giovani mediante l'uso di strumenti digitali e ludici.

Modulo in presenza

Un toolkit che raccoglie una serie di attività pratiche e accessibili a persone con DSA, pensate per promuovere il lavoro giovanile inclusivo e l'apprendimento non formale.

Logo del progetto



Sito web del progetto:

https://dysinyouth.eu/

LogoPsyCom

ESCAPE 4 CHANGE

jovesólides
JÓVENES HACIA LA SOLIDARIDAD Y EL DESARROLLO

eunoia

Co-funded by the European Union

Cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono unicamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Introduzione

Cari **operatori giovanili, formatori, facilitatori e giovani**,

Benvenuti nella collezione di attività in presenza del DYS nel Youth Field Toolbox. Siamo entusiasti di presentarvi questa selezione di attività pratiche progettate per rendere il lavoro con i giovani più inclusivo, accessibile e in grado di rispondere alle diverse esigenze di apprendimento dei ragazzi.

Questo kit di strumenti è stato concepito nell'ambito del progetto DYS in Youth Field come un complemento pratico alle risorse di apprendimento online. Mentre il corso online presenta i concetti fondamentali dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e del lavoro inclusivo con i giovani, questo kit traduce tali concetti in attività esperienziali in presenza, attuabili in contesti di educazione non formale. Le attività promuovono la partecipazione, la collaborazione, la riflessione e l'apprendimento attivo, offrendo al contempo adattamenti pratici che supportano i giovani con DSA e risultano utili a diversi gruppi di studenti.

Il kit di strumenti è derivato dal corso online DYS nel settore giovanile e dai materiali supplementari elaborati durante il progetto. Queste risorse, in sinergia, offrono agli operatori giovanili sia le fondamenta teoriche che gli strumenti pratici indispensabili per realizzare ambienti di apprendimento più accessibili. Tutti i materiali del progetto sono reperibili sul sito web ufficiale del progetto.

Per garantire una maggiore accessibilità, il kit di strumenti è stato tradotto dall'inglese nelle lingue di tutti i partner del progetto: francese, spagnolo, italiano, macedone e albanese.

Come utilizzare questo toolkit

Le attività sono suddivise in tre livelli di complessità:

- **Introduttivo** – indicato per operatori che si avvicinano per la prima volta all'argomento e per gruppi che iniziano a esplorare l'inclusione e i DSA.
- **Moderato** – attività che richiedono un coinvolgimento più significativo dei partecipanti e una risoluzione collaborativa delle problematiche.
- **Esperto** - attività avanzate che promuovono la riflessione critica, la pianificazione e l'applicazione di pratiche inclusive nel lavoro con i giovani.

All'interno di ciascun livello, le attività seguono una progressione, da quelle più semplici a quelle più complesse, consentendo ai facilitatori di selezionare le attività in base all'esperienza e alle esigenze del gruppo.

Ogni attività comprende:

Obiettivi formativi;
Numero di partecipanti richiesti;
Materiali richiesti;
Implementazione graduale;
Adattamenti per giovani con DSA;
Note per il facilitatore con indicazioni pratiche per una conduzione inclusiva.

Co-funded by the European Union

Cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono unicamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Introduzione

Anziché presentare un approccio uniforme, questo kit di strumenti promuove la flessibilità. Ogni giovane possiede punti di forza, preferenze e necessità di supporto distinte, e i facilitatori sono incoraggiati ad adattare le attività al proprio contesto, assicurando al contempo una partecipazione significativa per tutti.

Ci auguriamo che questo kit di strumenti vi ispiri a realizzare esperienze lavorative con i giovani che siano accoglienti, coinvolgenti e accessibili, in cui ogni ragazzo possa avere l'opportunità di apprendere, partecipare e crescere.

Vi auguriamo il massimo successo nell'implementazione di queste attività!

Per coloro che desiderano approfondire il **corso online DYS in Youth Field** e familiarizzarsi con i materiali sviluppati nell'ambito del progetto, è possibile visitare il sito web indicato di seguito o scansionare il codice QR.

https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

SCAN ME

Tutte le ulteriori risorse del progetto, compresi i materiali supplementari e le pubblicazioni di supporto, sono accessibili sulla pagina web ufficiale del progetto DYS nel settore giovanile:

https://dysinyouth.eu/

Il tookit include le seguenti attività:

1. Creare ambienti inclusivi per i giovani: dalla consapevolezza all'azione.....3
2. Mentimeter per una partecipazione inclusiva.....6
3. Movimento, concentrazione e inclusione con GoNoodle.....8
4. Cambiare la conversazione: Forum Theatre per un linguaggio inclusivo.....11
5. Visual Thinking per una partecipazione inclusiva: pianificazione con MindMeister.....14
6. Scegliere lo strumento digitale appropriato per l'inclusione.....18
7. Canva Bingo: La sfida di progettazione rapida.....22
8. Imparare dalle esperienze reali: sviluppare pratiche inclusive tramite casi studio.....25
9. World Café: Creare opportunità lavorative inclusive per i giovani in tutta Europa.....28
10. Gioco di ruolo inclusivo: esercitarsi nella comunicazione quotidiana.....31
11. Celebrare la neurodiversità attraverso differenze creative.....34

Co-funded by the European Union

Cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono unicamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Nome dell'attività

Creare ambienti inclusivi per i giovani: dalla consapevolezza all'azione.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Formatori
- Educatori giovanili impegnati con i giovani in contesti di educazione non formale, inclusi quelli con difficoltà di apprendimento specifiche (DSA).

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello introduttivo

Materiali richiesti:

- Lavagna a fogli mobili o lavagna
- Post-it
- Pennarelli
- Casi studio stampati
- Proiettore (facoltativo)

Obiettivo/i dell'attività:

- Aumentare la comprensione dell'inclusione nel lavoro giovanile;
- Riconoscere le sfide che i giovani con DSA devono affrontare;
- Individuare strategie concrete per sviluppare attività giovanili più inclusive.

Breve introduzione dell'attività

Questa iniziativa supporta gli operatori giovanili nel tradurre il concetto di inclusione in azioni concrete di lavoro con i giovani. A partire dal **Modulo 2**, i partecipanti esploreranno come l'inclusione vada oltre l'accesso e la partecipazione, e come gli operatori giovanili possano creare ambienti in cui i giovani con diverse abilità, origini e necessità di apprendimento si sentano rispettati, coinvolti e capaci di contribuire. Sarà prestata particolare attenzione ai giovani con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), che possono affrontare ostacoli legati alla comunicazione, alle informazioni scritte, all'organizzazione, ai tempi di elaborazione o alla fiducia in se stessi.

Nota per i facilitatori: Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel **Modulo 2** del **Corso DYS in Youth Field**. I facilitatori che non hanno familiarità con il corso sono incoraggiati a consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/.

Breve introduzione dell'attività

Implementazione dell'attività

Fase 1 – Comprendere l'inclusione nella pratica (20 minuti)

Il facilitatore annota le parole **Diversità, Accessibilità e Inclusione** su una lavagna e invita i partecipanti a discutere in coppia il significato di ciascun concetto nella loro pratica quotidiana di lavoro con i giovani. Dopo un breve scambio, i partecipanti condividono esempi con il gruppo. Il facilitatore propone quindi una domanda di riflessione per stimolare una discussione più approfondita:

"Un'attività giovanile può essere accessibile senza essere realmente inclusiva? Perché sì o perché no?"

I partecipanti sono invitati a considerare la distinzione tra la mera rimozione degli ostacoli alla partecipazione e la creazione di un contesto in cui i giovani si sentano rispettati, sostenuti e capaci di apportare un contributo significativo.

Il facilitatore sottolinea che l'inclusione non si limita a consentire la presenza dei giovani, ma implica anche l'adattamento delle attività, della comunicazione e degli ambienti affinché ogni giovane possa partecipare in modo significativo.

Fase 2 – Analizzare le difficoltà affrontate dai giovani con problemi di apprendimento (30 minuti)

I partecipanti operano in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve un breve caso di studio che descrive un giovane con DSA (Disturbo Specifico dell'Apprendimento) inserito in un'attività giovanile. Gli esempi possono includere un partecipante che ha difficoltà con le istruzioni scritte, un giovane che necessita di più tempo per elaborare le informazioni o qualcuno che evita le discussioni di gruppo a causa dell'ansia.

I gruppi identificano gli ostacoli affrontati dai giovani e considerano **sia i fattori individuali che quelli ambientali** che possono contribuire a tali difficoltà. Discutono di come gli ostacoli possano derivare dalla progettazione delle attività, dalla comunicazione delle istruzioni, dall'ambiente fisico o digitale, dalle dinamiche di gruppo, dai vincoli temporali o dal supporto disponibile, piuttosto che essere attribuibili esclusivamente al giovane.

I gruppi suggeriscono quindi adattamenti pratici che gli operatori giovanili potrebbero implementare **nell'attività, nell'ambiente, nella comunicazione o nel supporto fornito** per realizzare un'esperienza più inclusiva.

Breve introduzione dell'attività

Fase 3 – Costruire un toolkit per l'inclusione (20 minuti)

Sulla base della discussione precedente, i partecipanti creano un "Toolkit per l'inclusione" condivisa. Raccolgono strategie semplici che gli operatori giovanili possono implementare immediatamente, come supporti visivi, istruzioni orali e scritte, orari flessibili, supporto tra pari, suddivisione dei compiti in fasi più piccole e modalità di partecipazione alternative. Il facilitatore organizza le idee e sottolinea che molti adattamenti risultano utili a tutti i giovani, non solo a quelli con difficoltà di apprendimento specifiche.

Fase 4 – Pianificazione delle azioni individuali (10 minuti)

Ciascun partecipante sviluppa un sintetico piano di attuazione per integrare quanto appreso nella propria attività lavorativa con i giovani. Invece di limitarsi a elencare le azioni, i partecipanti individuano:

- **Un'azione che possono attuare immediatamente** nella loro pratica lavorativa con i giovani;
- **Un'azione che necessita di supporto organizzativo,** come modifiche alle procedure, alle risorse o alla collaborazione con i colleghi;
- **Un obiettivo a lungo termine** per potenziare l'inclusione e l'accessibilità nel contesto lavorativo dei giovani.

I partecipanti riflettono brevemente sul supporto o sulle risorse necessarie per implementare ciascuna azione. I volontari possono condividere i loro piani e impegni con il gruppo.

Adattamenti per giovani con DSA.

Utilizza un linguaggio chiaro e diretto, integra istruzioni verbali e scritte, scomponi i compiti complessi in fasi più gestibili e fornisci supporti visivi. Concedi un tempo adeguato per la riflessione e la partecipazione, e promuovi il supporto tra pari, quando opportuno.

Debriefing:

Il facilitatore guida una riflessione di gruppo ponendo le seguenti domande:

- **Cosa hai appreso di nuovo riguardo all'inclusione?**
- **Quali sono gli ostacoli più frequenti nel tuo contesto?**
- **Quale adattamento risulterebbe più semplice da attuare immediatamente?**
- **In che modo l'inclusione può arricchire l'esperienza di tutti i giovani?**

Mentimeter

Nome dell'attività

Mentimeter per la partecipazione inclusiva.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Formatori
- Educatori

Numero di partecipanti

10 - 30 partecipanti

Tipo di formazione

Livello introduttivo

Materiali richiesti:

- Computer portatile
- Proiettore
- Connessione a Internet
- Smartphone/tablet
- Conto Mentimeter

Obiettivo/i dell'attività:

I partecipanti:

- Acquisiranno confidenza con Mentimeter;
- Creeranno iniziative digitali inclusive;
- Comprenderanno come la partecipazione anonima supporti i giovani con DSA;
- Progetteranno sondaggi interattivi e attività di riflessione semplici.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui **Materiali Aggiuntivi** elaborati nell'ambito del progetto DYS in Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori di consultare tali materiali prima di attuare l'attività, poiché offrono informazioni di base supplementari, indicazioni pratiche e risorse utili che possono agevolare un'erogazione efficace e aiutare i facilitatori a comprendere meglio l'argomento. Materiali aggiuntivi: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Breve introduzione dell'attività

Mentimeter è una piattaforma digitale interattiva che permette ai partecipanti di rispondere a domande in modo anonimo tramite i propri dispositivi mobili. Favorisce la partecipazione di individui che potrebbero essere riluttanti a esprimersi in pubblico, risultando particolarmente vantaggiosa quando si collabora con giovani che presentano difficoltà di apprendimento specifiche.

L'attività presenta la piattaforma e, al contempo, illustra le applicazioni pratiche per un lavoro inclusivo con i giovani.

Fase 1 – Introduzione (10 minuti)

Il facilitatore presenta Mentimeter e ne illustra le funzionalità:

Word Clouds | Scelta multipla | Ranking | Domande aperte | Scale

Breve introduzione dell'attività

Fase 2 – Esperienza del partecipante (15 minuti)

I partecipanti assistono a una presentazione di Mentimeter preparata in precedenza.

Le domande comprendono:

- **Cosa rappresenta l'inclusione per te?**
- **Quale approccio didattico ti supporta maggiormente nell'apprendimento?**
- **Un termine per descrivere un operatore giovanile di supporto.**

I partecipanti possono visualizzare i risultati in tempo reale immediatamente.

Fase 3 – Crea la tua propria attività (30 minuti)

Lavorando in coppia, i partecipanti sviluppano una breve attività su Mentimeter che comprende:

- **un sondaggio;**
- **una nuvola di parole (una word cloud);**
- **uno spunto di riflessione.**

La loro attività dovrebbe focalizzarsi sul supporto ai giovani con DSA ed essere progettata tenendo presente l'accessibilità (ad esempio, utilizzando un linguaggio chiaro e semplice, una formattazione leggibile e domande inclusive adatte a studenti con esigenze diverse).

Nota per il facilitatore: invitate i partecipanti a considerare l'accessibilità durante la progettazione delle attività con Mentimeter.

Fase 4 – Valutazione tra pari (20 minuti)

I gruppi si scambiano attività e valutano le presentazioni Mentimeter degli altri.
I partecipanti offrono un riscontro costruttivo.

Debriefing:

Discussione:

- **In che modo la partecipazione anonima favorisce l'inclusione?**
- **Quale funzione di Mentimeter si è dimostrata più utile?**
- **In che modo la partecipazione digitale può alleviare l'ansia?**
- **Quando utilizzare Mentimeter invece delle domande tradizionali?**

Si può concludere che gli strumenti digitali possono incrementare la partecipazione se progettati considerando l'accessibilità.

Nome dell'attività

Movimento, concentrazione e inclusione attraverso GoNoodle

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Formatori
- Educatori giovanili impegnati con i giovani in contesti di educazione non formale, inclusi quelli con DSA.

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello introduttivo

Materiali richiesti:

- Computer con accesso ad Internet
- Proiettore
- Altoparlanti
- Accesso a GoNoodle
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli

Obiettivo/i dell'attività:

- Esplorare GoNoodle come strumento per promuovere il lavoro inclusivo tra i giovani;
- Comprendere in che modo il movimento possa favorire la concentrazione, la regolazione emotiva e la partecipazione;
- Provare varie tipologie di attività GoNoodle;
- Riflettere su come le pause attive possano essere integrate nelle sessioni di lavoro con i giovani che coinvolgono ragazzi con DSA.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui **Materiali Aggiuntivi** elaborati nell'ambito del progetto DYS in Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori di consultare tali materiali prima di attuare l'attività, poiché offrono informazioni di base supplementari, indicazioni pratiche e risorse utili che possono agevolare un'erogazione efficace e aiutare i facilitatori a comprendere meglio l'argomento. Materiali aggiuntivi: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Breve introduzione dell'attività

Questa attività presenta GoNoodle come uno strumento efficace per integrare brevi pause di movimento, danza e mindfulness nelle sessioni di lavoro con i giovani. I partecipanti esploreranno come il movimento possa migliorare la concentrazione, la regolazione emotiva, le transizioni e la partecipazione collettiva. L'attività si fonda sul materiale di supporto del DYS, che descrive GoNoodle come una piattaforma digitale gratuita contenente brevi video di movimento, danza e mindfulness, utili per aiutare i giovani a gestire i livelli di energia, alleviare la tensione, calmare il corpo e sviluppare routine prevedibili che promuovano l'autoregolazione.

Breve introduzione dell'attività

Implementazione delle attività

Fase 1 – Selezione di contenuti calmanti o stimolanti (20 minuti)

Il facilitatore presenta brevemente GoNoodle e illustra la distinzione tra contenuti rilassanti ed energizzanti. I partecipanti sono invitati a sperimentare una breve attività della categoria **Movimento** o **Danza** e una breve attività della categoria **Flow** o **Calma**. Il facilitatore enfatizza che le **attività basate sul movimento devono essere sempre facoltative**, poiché potrebbero generare disagio o ansia in alcuni giovani. Devono sempre essere disponibili modalità di partecipazione alternative, come l'osservazione, il seguire solo alcuni movimenti o la scelta di un'opzione senza movimento.

Dopo aver sperimentato entrambe le tipologie di attività, i partecipanti riflettono brevemente su come ciascuna abbia influito sulla loro energia, concentrazione, umore e livello di comfort. Discutono inoltre di come **le scelte e le preferenze individuali** possano essere integrate nell'uso di attività motorie o rilassanti con i giovani.

Fase 2 – Impiego di GoNoodle come ausilio alla transizione (25 minuti)

Il facilitatore illustra come le transizioni tra le attività possano risultare complesse per alcuni giovani, in particolare per coloro che presentano difficoltà nelle funzioni esecutive. I partecipanti operano in piccoli gruppi e ricevono brevi esempi di sessioni di animazione giovanile. Identificano i momenti in cui i giovani potrebbero perdere la concentrazione, essere sovrastimolati o incontrare difficoltà nel passare da un'attività all'altra.

Invece di selezionare automaticamente un'attività GoNoodle, i gruppi discutono quale **tipo di attività si adatti meglio alle esigenze del gruppo e alla fase di transizione specifica**. Motivando la loro scelta, considerano fattori quali:

- i livelli di energia e concentrazione;
- le preferenze sensoriali e le eventuali sensibilità;
- il livello di familiarità dei partecipanti con l'attività;
- lo spazio disponibile e le condizioni pratiche;
- Le finalità della transizione e il risultato di apprendimento previsto;
- Le opportunità per i partecipanti di scegliere se e come partecipare.

Il facilitatore evidenzia come la medesima attività possa regolare un gruppo e sovrastimolarne un altro. Gli operatori giovanili dovrebbero pertanto osservare il gruppo, tenere conto delle differenze individuali e adattare il proprio approccio, anziché presumere che una specifica attività produca lo stesso effetto su tutti. Video o routine familiari possono rivelarsi utili se introdotti in momenti prevedibili, consentendo comunque ai partecipanti di scegliere e di avere modalità di partecipazione alternative.

Breve introduzione dell'attività

Fase 3 – Attività di apprendimento socio-emotivo (25 minuti)

I partecipanti esplorano i video di mindfulness e respirazione disponibili su GoNoodle. Dopo averne visionato uno, i piccoli gruppi discutono su come queste risorse possano essere impiegate come attività di gruppo per affrontare sentimenti, strategie di coping, benessere e consapevolezza di sé. I partecipanti identificano situazioni in cui ciò potrebbe rivelarsi utile, ad esempio dopo un conflitto, prima di un'attività di riflessione, dopo pranzo o al termine di una sessione impegnativa. Il facilitatore sottolinea che l'obiettivo non è la perfetta esecuzione dei movimenti, ma la partecipazione, la regolazione emotiva e il senso di appartenenza al gruppo.

Fase 4 – Pianificazione dell'attività (20 minuti)

I partecipanti sviluppano un piano di attività semplice per giovani che integri una risorsa di GoNoodle. Identificano l'obiettivo dell'attività, il momento in cui verrà utilizzato il video di GoNoodle, i benefici attesi e come possa supportare i giovani con DSA specifiche. I volontari presentano le loro proposte al gruppo. Il facilitatore conclude ricordando ai partecipanti che le pause di movimento devono essere semplici, prevedibili e adattate alle esigenze del gruppo.

Adattamenti per giovani con DSA.

Utilizzate regolarmente video familiari per stabilire routine prevedibili. Concentratevi sulla partecipazione e sul divertimento piuttosto che sulla performance. Consentite ai partecipanti di impegnarsi al proprio ritmo e selezionate attività rilassanti o energizzanti in base alle esigenze del gruppo.

Nota per il facilitatore: Poiché queste attività possono comportare movimento, emozioni e spazio personale, i facilitatori devono prestare particolare attenzione al comfort e all'impegno dei partecipanti. **La partecipazione deve essere sempre volontaria** e devono essere fornite modalità alternative di partecipazione. Se un partecipante sembra a disagio, sopraffatto o escluso, il facilitatore deve adattare immediatamente l'attività, ad esempio modificando il movimento o il video, offrendo un'alternativa più tranquilla o, se necessario, passando a un'attività completamente

Debriefing:

Il facilitatore guida una riflessione di gruppo ponendo le seguenti domande:

- **Quale attività di GoNoodle si è dimostrata più efficace e per quale motivo?**
- **In che modo i movimenti possono promuovere la partecipazione e il coinvolgimento?**
- **Quando sono più utili le pause di movimento nelle sessioni di lavoro con i giovani?**
- **In che modo le routine strutturate possono supportare i giovani con DSA?**

Nome dell'attività

Cambiare la conversazione: il Forum Theatre per un linguaggio inclusivo.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Educatori
- Formatori
- Assistenti sociali

Numero di partecipanti

10 - 30 partecipanti

Tipo di formazione

Livello moderato

Materiali richiesti:

- **Lavagna a fogli mobili o lavagna**
- **Materiali per scrivere: carta, pennarelli**
- **Spazio disponibile per i gioco di ruolo**
- **Carte contenenti frasi con linguaggio non inclusivo (o le frasi scritte su una lavagna a fogli mobili o una lavagna).**
  Di seguito sono presentati alcuni esempi di frasi da includere nei giochi di ruolo. Ogni squadra riceverà un minimo di 3 frasi.

Obiettivo/i dell'attività:

- **Comprendere come il linguaggio quotidiano possa, inavvertitamente, escludere o scoraggiare i giovani con DSA;**
- **Esaminare in che modo la comunicazione influisca sulla partecipazione, la fiducia e le dinamiche di gruppo;**
- **Esercitarsi a sostituire il linguaggio non inclusivo con una comunicazione rispettosa, incentrata sui punti di forza e accessibile.**
- **Per sviluppare sicurezza nel rispondere a situazioni in cui la comunicazione genera ostacoli.**

Carte con frasi in linguaggio non inclusivo

- "Devi solo impegnarti di più."
- "Cerca di finire il più velocemente possibile."
- "Non riesci a leggere correttamente?"
- "Leggi attentamente le istruzioni."
- "Probabilmente ti sei perso/a quella parte."
- "Sei uno/a dei nostri partecipanti con bisogni educativi speciali."
- "Non stai prestando attenzione, di nuovo."
- "Dovresti già sapere come si fa."
- "Sembra che tutti gli altri abbiano capito le istruzioni."
- "Andiamo avanti e tu potrai recuperare."

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel Modulo 4 del Corso DYS in Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori che non hanno familiarità con il corso di consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Breve introduzione dell'attività



Il facilitatore presenta brevemente il **Forum Theatre,** chiarendo che i partecipanti non sono semplici osservatori, ma **"spett-attori"** in grado di interrompere una scena, sostituire uno degli attori ed esplorare modalità di comunicazione alternative.

Si ricorda ai partecipanti che il linguaggio inclusivo non si limita alle parole che scegliamo, ma include anche il tono di voce, la concessione di un tempo adeguato per l'elaborazione, l'offerta di modalità alternative di partecipazione, la verifica della comprensione e la creazione di un ambiente in cui ogni giovane si senta rispettato.

I partecipanti sono suddivisi in gruppi composti da quattro a sei persone. Ogni gruppo riceve una situazione lavorativa quotidiana con i giovani, accompagnata da **due o tre Carte relative al Linguaggio Inclusivo**. Il loro compito consiste nel creare un breve gioco di ruolo (3-5 minuti) in cui le espressioni delle carte vengano integrate in modo naturale nella conversazione. I partecipanti devono mirare a rappresentazioni realistiche e rispettose, evitando caricature esagerate di barriere o esperienze associate ai DSA.

Le situazioni potenziali potrebbero includere:

Situazione 1: Un facilitatore avvia un'attività di gruppo e fornisce simultaneamente diverse istruzioni. Un partecipante con dislessia richiede chiarimenti poiché non ha compreso completamente il compito. Il facilitatore deve rispondere con empatia e garantire che il partecipante possa comprendere le istruzioni senza sentirsi escluso o a disagio.

Situazione 2: Durante un workshop, ai partecipanti viene richiesto di leggere un testo ad alta voce di fronte al gruppo. Un giovane sembra a disagio e riluttante a partecipare. Il facilitatore osserva l'esitazione e deve decidere come rispondere con rispetto, garantendo al contempo che il giovane non venga sottoposto a pressione o imbarazzo.

Situazione 3: Un'attività di gruppo ha un limite di tempo rigoroso e il facilitatore annuncia che rimangono solo pochi minuti. Un partecipante necessita di ulteriore tempo per elaborare le istruzioni, mentre il resto del gruppo è pronto a proseguire. Il facilitatore deve individuare un approccio inclusivo per gestire il tempo, permettendo al contempo al partecipante di partecipare attivamente all'attività.

I gruppi hanno a disposizione circa 15 minuti per preparare la loro presentazione. La prima presentazione dovrà illustrare intenzionalmente le modalità di comunicazione che ostacolano la partecipazione, utilizzando il linguaggio presente sulle loro schede.

Dopo ogni esibizione, il facilitatore esorta il pubblico a riflettere:

- Quali termini o comportamenti hanno generato ostacoli?

IBreve introduzione dell'attività

- Come si sarà sentito il/la ragazzo/ragazza?
- In quale momento la comunicazione ha smesso di essere inclusiva?

Il gruppo ripete poi la scena adottando un approccio comunicativo più inclusivo.

Nota per il facilitatore: Durante la seconda rappresentazione, il facilitatore può interrompere brevemente l'azione dopo l'introduzione del nuovo approccio e invitare i partecipanti a riflettere su come il cambiamento nella comunicazione abbia influenzato l'interazione e la partecipazione del giovane, prima di permettere alla scena di proseguire. Questo consente ai partecipanti di collegare in modo chiaro i cambiamenti specifici nella comunicazione con il loro impatto.

Gli spettatori hanno la facoltà di interrompere l'azione in qualsiasi momento pronunciando **"Stop!"** e sostituendo uno degli attori. Il partecipante prosegue la scena adottando una strategia comunicativa differente, mantenendo invariata la situazione.

I partecipanti sono invitati a esplorare vari approcci, come ad esempio adottare un linguaggio incentrato sulla persona, semplificare le istruzioni, evitare i confronti, riconoscere i punti di forza, concedere più tempo per l'elaborazione, verificare la comprensione o offrire supporto visivo.

Durante la stessa scena, più partecipanti possono intervenire, permettendo al gruppo di confrontare soluzioni diverse e discutere quali strategie comunicative favoriscano al meglio l'inclusione.

Debriefing:

Il facilitatore guida una riflessione di gruppo ponendo le seguenti domande:

- **Quali espressioni hanno esercitato il maggiore impatto emotivo?**
- **Quali interventi hanno avuto il maggiore impatto?**
- **Cambiare solo alcune parole ha alterato l'atmosfera della conversazione?**
- **Oltre al linguaggio, quali altri comportamenti comunicativi hanno agevolato l'inclusione?**
- **Quale strategia comunicativa potresti implementare immediatamente nella tua attività professionale con i giovani?**

Concludete invitando i partecipanti a contribuire alla redazione di una Carta della Comunicazione Inclusiva, identificando da cinque a otto principi di comunicazione che intendono applicare nel loro lavoro quotidiano con i giovani.
Concludi sottolineando che il linguaggio inclusivo non implica l'evitare determinate parole, ma piuttosto la creazione di una comunicazione che consenta a ogni giovane di partecipare, contribuire e sentirsi valorizzato, indipendentemente dal proprio profilo di apprendimento.

Nome dell'attività

Visual Thinking per una partecipazione inclusiva: pianificare con MindMeister.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Formatori
- Educatori giovanili impegnati con i giovani in contesti di educazione non formale, inclusi quelli con DSA.

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello moderato

Materiali richiesti:

- Computer, tablet o smartphone con accesso a Internet
- Conto MindMeister
- Proiettore
- Lavagna a fogli mobili e pennarelli

Obiettivo/i dell'attività:

- Comprendere il visual thinking come metodologia inclusiva;
- Imparare a utilizzare MindMeister a supporto della pianificazione e dell'organizzazione;
- Esplorare le mappe mentali collaborative;
- Applicare strategie di apprendimento visivo alle attività di lavoro giovanile.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui **Materiali Aggiuntivi** elaborati nell'ambito del progetto DYS in Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori di consultare tali materiali prima di attuare l'attività, poiché offrono informazioni di base supplementari, indicazioni pratiche e risorse utili che possono agevolare un'erogazione efficace e aiutare i facilitatori a comprendere meglio l'argomento.
Materiali aggiuntivi: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Breve introduzione dell'attività

Questa attività fornisce agli operatori giovanili un'introduzione pratica a **MindMeister** come strumento di pianificazione visiva e collaborazione, essenziale per sostenere pratiche lavorative con i giovani che siano inclusive e flessibili. Basandosi sul materiale di supporto del DYS, i partecipanti esamineranno come il pensiero visivo possa assistere alcuni giovani nell'organizzazione delle informazioni, nella strutturazione delle idee e nella partecipazione attiva ai processi di gruppo.

Particolare attenzione è rivolta ai giovani con difficoltà di apprendimento specifiche (DSA), i quali possono beneficiare di strutture con codifica a colori, di una riduzione del sovraccarico testuale e di modalità collaborative per esprimere le proprie idee. Tuttavia, i metodi visivi potrebbero non risultare preferiti o efficaci per tutti; pertanto, gli operatori giovanili dovrebbero considerare le preferenze e le esigenze individuali, offrendo, quando opportuno, modalità alternative per l'elaborazione e l'espressione delle informazioni.

Breve introduzione dell'attività

Implementazione delle attività

Fase 1 – Introduzione a MindMeister e alla sua finalità (15 minuti)

Il facilitatore introduce MindMeister, un'applicazione online per la creazione di mappe mentali che consente agli utenti di visualizzare informazioni, organizzare idee, collaborare in tempo reale e presentare concetti in modo strutturato. I partecipanti sono invitati a riflettere su situazioni in cui rappresentazioni visive come diagrammi, disegni o mappe mentali hanno facilitato la comprensione, la memorizzazione o la comunicazione delle informazioni. Possono anche considerare **quali elementi abbiano reso efficace la rappresentazione visiva e se ci siano stati casi in cui un approccio visivo non si sia rivelato utile o preferibile.**

Il facilitatore evidenzia che l'organizzazione visiva può promuovere la partecipazione e l'apprendimento, in particolare per i giovani che potrebbero avere difficoltà a gestire grandi volumi di informazioni scritte, sottolineando al contempo che le preferenze e le esigenze di apprendimento differiscono da persona a persona.

Fase 2 – Sviluppo collaborativo di una mappa mentale (30 minuti)

Seguendo l'approccio proposto nella risorsa DYS, il facilitatore elabora una mappa mentale condivisa con l'intero gruppo. **I partecipanti sono inizialmente invitati a proporre e concordare un tema rilevante per il lavoro con i giovani,** come ad esempio "Cosa rende un'attività giovanile inclusiva?". Questo consente ai partecipanti di contribuire alla definizione del focus dell'attività e accresce il loro senso di appartenenza al processo.

Una volta scelto l'argomento, esso viene collocato al centro della mappa mentale. I partecipanti propongono quindi temi chiave, idee e domande, che vengono inseriti come rami principali. Il facilitatore stimola i partecipanti a organizzare e connettere le idee in modo collaborativo.

Il facilitatore incoraggia i partecipanti a impiegare **colori, immagini e icone in modo strategico.** Questi elementi visivi dovrebbero facilitare la comprensione, piuttosto che limitarsi a decorare la mappa mentale. Ad esempio, colori, icone e immagini possono essere utilizzati in modo coerente per mettere in evidenza le relazioni tra le idee, distinguere temi differenti o semplificare l'individuazione delle informazioni chiave.

Questo passaggio illustra come le idee complesse possano essere organizzate in modo visivo e collaborativo, tenendo presente che gli elementi visivi devono essere scelti in base alla loro utilità e alle preferenze dei partecipanti.

Breve introduzione dell'attività

Fase 3 – Tempo di esercitazione in gruppi ridotti (25 minuti)

I partecipanti collaborano in piccoli gruppi per elaborare le proprie mappe mentali su argomenti significativi per la vita quotidiana dei giovani o per la pratica professionale con i giovani. Tra i temi proposti si annoverano la preparazione agli esami, la pianificazione di progetti, l'organizzazione di eventi, le campagne di sensibilizzazione e la progettazione di attività per i giovani.

Durante la creazione delle mappe mentali, i gruppi sono invitati a riflettere su **come un giovane potrebbe utilizzare lo strumento in prima persona**: quali informazioni necessiterebbe di organizzare? In che modo la mappa mentale potrebbe supportarlo nell'esprimere le proprie idee, prendere decisioni, pianificare un'attività o partecipare a un processo di gruppo? I partecipanti dovrebbero anche considerare se l'approccio visivo selezionato sia accessibile e utile per i diversi giovani, tenendo presente che non tutti preferiscono i metodi visivi.

I gruppi sono invitati a impiegare parole chiave, colori, immagini e connessioni tra le idee, piuttosto che lunghe descrizioni scritte. **Gli elementi visivi devono essere utilizzati strategicamente per promuovere la comprensione e l'organizzazione.** Durante l'attività, il facilitatore si sposta tra i gruppi, offrendo supporto e assistendo i partecipanti nell'esplorazione di diverse modalità di organizzazione visiva delle informazioni e nella valutazione di come adattare lo strumento per un utilizzo diretto con i giovani.

Fase 4 – Riflessione e applicazione pratica (20 minuti)

Ciascun gruppo presenta la propria mappa mentale, illustrando brevemente la struttura e le scelte effettuate. Il facilitatore promuove una discussione su come MindMeister possa essere integrato nelle attività di animazione giovanile dei partecipanti. I partecipanti riflettono su situazioni in cui la pianificazione visiva potrebbe migliorare la partecipazione, favorire l'apprendimento collaborativo o assistere i giovani nell'organizzazione delle informazioni in modo più efficace. L'attività si conclude con una discussione su come il pensiero visivo possa contribuire a pratiche di animazione giovanile più inclusive e accessibili.

Adattamenti per giovani con DSA.

Utilizza rami, immagini e icone con codifica a colori per minimizzare il sovraccarico testuale e facilitare la comprensione delle informazioni. Suddividi argomenti complessi in sezioni visive più piccole e fornisci modelli o mappe parzialmente completate quando i partecipanti necessitano di una struttura più definita. Le mappe mentali collaborative possono inoltre alleviare la pressione individuale e promuovere l'apprendimento tra pari.

Nota per i facilitatore

È fondamentale incoraggiare i partecipanti a riflettere sull'accessibilità durante l'utilizzo di **MindMeister**, considerando i vari livelli di competenza digitale, l'affaticamento da schermo e le preferenze individuali per strumenti visivi o digitali. **In caso di difficoltà tecniche o di accesso limitato alla tecnologia, il facilitatore dovrebbe predisporre un piano B, preparando un'attività di mappatura mentale su carta**, affinché la sessione possa continuare senza dover ricorrere allo strumento digitale.

Debriefing:

Il facilitatore guida una riflessione di gruppo ponendo le seguenti domande:

- **In che modo il visual thinking ha influenzato il tuo approccio all'organizzazione delle informazioni?**
- **Quali benefici hai osservato rispetto al metodo tradizionale di prendere appunti?**
- **In che modo le mappe mentali possono incrementare il coinvolgimento dei giovani?**
- **In che modo MindMeister potrebbe assistere alcuni giovani con difficoltà di apprendimento specifiche?**
- **In quali attività di animazione giovanile impiegheresti questo strumento?**
- **Quali potenziali limitazioni potrebbero emergere nell'uso delle mappe mentali digitali, come l'affaticamento visivo, l'accesso alla tecnologia, le diverse competenze digitali o le preferenze personali?**
- **In che modo gli operatori giovanili potrebbero superare queste limitazioni o fornire modalità alternative di partecipazione?**

Nota per il facilitatore: È importante evidenziare che le mappe mentali digitali possono costituire uno strumento utile per promuovere la partecipazione e l'organizzazione. Devono essere personalizzate in base alle esigenze e alle preferenze dei giovani, includendo, quando necessario, metodi non digitali o alternativi.

Nome dell'attività

Selezionare lo strumento digitale più appropriato per l'inclusione.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Formatori
- Educatori giovanili impegnati con i giovani in contesti di educazione non formale, inclusi quelli con DSA.

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello moderato

Materiali richiesti:

- Computer, tablet o smartphone con accesso a Internet
- Proiettore
- Lavagna a fogli mobili.
- Descrizione scritta degli strumenti digitali: Canva, Mentimeter, MindMeister e GoNoodle.

Obiettivo/i dell'attività:

- Comprendere come gli strumenti digitali possano promuovere l'inclusione e l'accessibilità.
- Individuare i punti di forza e le limitazioni dei vari strumenti digitali;
- Adattare gli strumenti digitali alle esigenze specifiche di apprendimento e agli impedimenti alla partecipazione;
- Acquisire fiducia nella selezione degli strumenti digitali più idonei per le attività giovanili.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel Modulo 5 del Corso DYS in the Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori che non hanno familiarità con il corso di consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Breve introduzione dell'attività

Questa attività consente agli operatori giovanili di riflettere su come gli strumenti digitali possano essere impiegati strategicamente per promuovere l'inclusione nel lavoro con i giovani. A partire dal Modulo 5, i partecipanti esamineranno come tali strumenti possano facilitare l'accessibilità, il coinvolgimento, la creatività e la partecipazione, quando selezionati in base alle esigenze degli studenti. L'attenzione non è rivolta all'uso della tecnologia in sé, ma alla scelta di strumenti che riducano le barriere e supportino i giovani con difficoltà di apprendimento specifiche nella comprensione delle informazioni, nell'espressione delle idee, nella collaborazione e nella partecipazione attiva.

Breve introduzione dell'attività

Implementazione delle attività

Fase 1 – Quali sono le caratteristiche che rendono uno strumento digitale inclusivo? (15 minuti)

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti quali strumenti digitali utilizzano attualmente nel loro lavoro con i giovani e se, di norma, considerano l'accessibilità nella loro scelta. Prima di presentare i principi dell'apprendimento digitale inclusivo, i partecipanti sono invitati a riflettere su un'occasione in cui uno strumento digitale ha generato barriere anziché rimuoverle. Discutono le cause di tali barriere, chi potrebbe averne subito le conseguenze e cosa si sarebbe potuto fare in modo diverso. Dopo un breve scambio in coppie, i partecipanti condividono esempi con il gruppo.

Il facilitatore presenta quindi i principi fondamentali dell'apprendimento digitale inclusivo, **tra cui accessibilità, partecipazione, flessibilità, supporto visivo e coinvolgimento.** Insieme, il gruppo definisce i criteri essenziali per la selezione di uno strumento: facilità d'uso, supporto visivo, contenuto testuale ridotto, opzioni di collaborazione, accessibilità, opzioni linguistiche e pertinenza rispetto all'obiettivo di apprendimento.

Fase 2 – Esplorazione degli strumenti (25 minuti)

I partecipanti sono suddivisi in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve informazioni su uno o due strumenti DYS, come **Canva, GoNoodle, MindMeister o Mentimeter.** Analizzano la funzione dello strumento, le barriere all'apprendimento che può contribuire a ridurre e le difficoltà che potrebbe presentare per i giovani con DSA. Se l'accesso a Internet è disponibile, i gruppi testano brevemente lo strumento.

Il facilitatore stimola i partecipanti a superare le sole funzioni tecniche e a focalizzarsi sull'obiettivo del lavoro con i giovani: ad esempio, MindMeister può contribuire all'organizzazione delle idee, GoNoodle può promuovere la concentrazione e l'autoregolazione, Mentimeter può facilitare la partecipazione anonima e Canva può agevolare l'espressione visiva.

Fase 3 – Adattare gli strumenti alle necessità dei giovani (25 minuti)

Ciascun gruppo riceve sintetici profili dei partecipanti che delineano i giovani con vari punti di forza, preferenze ed esigenze. Ad esempio, un giovane creativo ma con difficoltà nell'organizzare le idee, un partecipante che si impegna efficacemente nelle attività interattive ma perde facilmente la concentrazione, qualcuno che si sente sicuro nella comunicazione scritta ma prova ansia nel parlare in pubblico, oppure un partecipante che comprende e ricorda le informazioni in modo particolarmente efficace quando vengono presentate visivamente.

Breve introduzione dell'attività

I gruppi selezionano lo strumento digitale più idoneo per ciascun profilo e ne giustificano la scelta, considerando sia i punti di forza del giovane sia il supporto di cui potrebbe necessitare. Devono inoltre identificare un potenziale rischio o ostacolo e un adattamento necessario per rendere lo strumento più accessibile e inclusivo.

Il facilitatore raccoglie le risposte e sottolinea che la selezione dello strumento dovrebbe derivare dalle esigenze di apprendimento, dai punti di forza, dalle preferenze e dagli obiettivi formativi del singolo individuo, piuttosto che dalla popolarità dello strumento stesso.

Fase 4 – Progettazione di un'attività mini inclusiva (15 minuti)

I gruppi sono tenuti a progettare un'attività di animazione giovanile concisa, avvalendosi di vari strumenti digitali. L'attività deve presentare un obiettivo ben definito, una chiara spiegazione sull'uso degli strumenti e almeno due possibili approcci o adattamenti per supportare i giovani con difficoltà di apprendimento specifiche. Si incoraggia i gruppi a considerare diverse modalità di attuazione dell'attività, in base ai punti di forza, alle preferenze, ai bisogni dei partecipanti, alla tecnologia disponibile e al loro grado di familiarità con gli strumenti digitali.

Ciascun gruppo illustra sinteticamente la propria proposta, evidenziando le varie soluzioni considerate e le ragioni per cui potrebbero risultare adeguate in contesti differenti. Il facilitatore conclude rimarcando che raramente esiste una sola soluzione valida per tutti; gli strumenti digitali dovrebbero facilitare l'accesso e la partecipazione, piuttosto che introdurre complessità o barriere superflue.

Adattamenti per giovani con DSA.

Prima di invitare i partecipanti a utilizzare lo strumento, dimostratene il funzionamento. **Limitate le attività che richiedono un elevato volume di testo, impiegate formati visivi e fornite modelli o esempi.** Consentite ai partecipanti di collaborare in coppia e, se necessario, offrite alternative non digitali.

Nota per il facilitatore

Dopo ogni presentazione di gruppo, invitate gli altri partecipanti a fornire un feedback breve e costruttivo tra pari sull'inclusività e l'accessibilità dell'attività proposta. **Incoraggiateli a identificare un punto di forza dell'approccio e a suggerire un possibile adattamento o miglioramento.** Questo permette ai partecipanti di scambiarsi idee pratiche e di valutare come l'attività possa rispondere in modo più efficace alle diverse esigenze, preferenze e punti di forza.

Debriefing:

Il facilitatore guida una riflessione di gruppo ponendo le seguenti domande:

- **Quali sono le caratteristiche che rendono uno strumento digitale inclusivo?**
- **Quale strumento risulterebbe più utile nel tuo contesto?**
- **Quali ostacoli potrebbero limitare l'uso degli strumenti digitali?**
- **Quali fattori dovrebbero prendere in considerazione gli operatori giovanili prima di integrare la tecnologia in un'attività?**

Nome dell'attività

Canva Bingo: la sfida di progettazione rapida

Tipo di formazione

Livello moderato

Gruppo di riferimento

14 - 29 anni (Giovani)

Profilo: Ideale per i principianti che si avvicinano per la prima volta al mondo della progettazione grafica, così come per gli utenti più esperti che desiderano esplorare la propria creatività e scoprire funzionalità avanzate.

Numero di partecipanti

Dimensione ideale del gruppo: 10 - 25 partecipanti

Nota: può essere realizzato individualmente o in piccoli gruppi di 2-3 persone, favorendo così il lavoro di squadra e l'apprendimento collaborativo.

Materiali richiesti:

- **Per i partecipanti:** smartphone, tablet o laptop con accesso a Internet e l'app Canva installata (o aperta tramite browser).
- **Per gli organizzatori:** un computer e un proiettore/schermo per visualizzare i risultati, un timer/orologio.

Obiettivo/i dell'attività:

- **Sviluppare le competenze digitali e di comunicazione visiva dei partecipanti tramite l'apprendimento non formale e ludico;**
- **Promuovere la creatività, il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi attraverso la presentazione di sfide di progettazione astratte o vincolate ai partecipanti;**
- **Promuovere l'apprendimento tra pari e la collaborazione, affinché i partecipanti si supportino a vicenda nel trovare e padroneggiare vari strumenti all'interno della piattaforma.**

Nota per il partecipante:

Canva propone anche funzionalità avanzate attraverso la sua **versione Pro**, che richiede un abbonamento a pagamento. Se i partecipanti intendono avvalersi delle funzionalità Pro, è importante informarli che Canva potrebbe offrire un periodo di prova gratuito (soggetto ai termini e alla disponibilità attuali di Canva). La scelta di utilizzare la versione Pro o di avviare un periodo di prova è facoltativa e deve essere effettuata prima dell'inizio dell'attività.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui **Materiali Aggiuntivi** elaborati nell'ambito del progetto **DYS in Youth Field.** Si raccomanda ai facilitatori di consultare tali materiali prima di attuare l'attività, poiché offrono informazioni di base supplementari, indicazioni pratiche e risorse utili che possono agevolare un'erogazione efficace e aiutare i facilitatori a comprendere meglio l'argomento. Materiali aggiuntivi: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Breve introduzione dell'attività

Invece di distribuire un'unica grande carta all'inizio, il gioco si sviluppa in **5 (o 3) round distinti.** Per ciascun round, viene rivelato il compito. La prima squadra che completa il round esclama **"BINGO!"** e guadagna punti. La durata del gioco è di circa 1,5 - 2 ore.

Breve introduzione dell'attività

Ecco il programma per i 5 round (può essere eseguito anche in 3 round):

Primo round: Riscaldamento (molto semplice) Tempo: 8-10 minuti
Compito: Identifica un modello e apporta modifiche.
Esempio: "Trova un modello di un invito ad un compleanno. Sostituisci il testo con il nome della tua squadra e modifica tutti i colori in verde."
Obiettivo: Imparare come accedere a Canva, cercare elementi e modificare testo e colori.

Secondo round: L'incanto della fotografia (facile) – Tempo: 10-12 minuti.
Compito: impiegare strumenti fotografici basilari.
Esempio: "Scatta un selfie con il tuo team. Rimuovi lo sfondo dell'immagine e colloca il tuo team sulla cima della Torre Eiffel o sulla Luna."
Obiettivo: Imparare come caricare immagini, eliminare sfondi e utilizzare i livelli.

Round 3: Il meme umoristico (livello medio) - Tempo a disposizione: 12-15 minuti.
Compito: realizzare un contenuto divertente da zero.
Esempio: "Elabora un meme umoristico sulla vita nel nostro centro giovanile utilizzando elementi, forme e testi."
Obiettivo: Apprendere come ricercare elementi grafici e combinare testo e immagini per sviluppare un'idea creativa.

Quarto round: La prospettiva futura con l'IA (avanzato) Tempo: 15-17 minuti
Compito: Sfruttare gli strumenti di intelligenza artificiale (IA) di Canva.
Esempio: "Utilizza il generatore di immagini basato sull'intelligenza artificiale. Inserisci tre parole eccentriche (come 'centro giovanile futuristico volante') e realizza un poster straordinario con quell'immagine."
Obiettivo: Esplorare i nuovi strumenti di intelligenza artificiale all'interno di Canva e esercitarsi con il "prompting" (digitare parole per generare immagini).

Quinto round: Gran finale – Motion Design (Esperto) **Tempo:** 15-17 minuti.
Compito: animare gli oggetti.
Esempio: "Crea un video di 5 secondi per Instagram. Deve presentare un titolo animato che appare con un effetto di scorrimento e una musica di sottofondo."
Obiettivo: Imparare l'uso delle funzioni di animazione, nonché la sincronizzazione di video e audio.

Come ottenere punti e vincere:
La 1ª squadra che grida **"BINGO"** durante un round ottiene 3 punti.
La 2ª squadra ottiene 2 punti.
Tutte le altre che completano il round prima dello scadere del tempo ottengono 1 punto.
La squadra che, al termine del 5° round (o del 3°), ha totalizzato il maggior numero di punti vince la partita!

Debriefing:

Parlate in cerchio.

Ci vogliono all'incirca 10-15 minuti. È un'opportunità per riflettere su quanto appreso oggi. Utilizzate queste semplici domande:

1. Riflettere sull'esperienza (Cosa è accaduto?):

Come ti sei sentito durante la competizione? È stato semplice o complesso collaborare in un team in cui ciascuno possedeva competenze differenti?

Quale round o compito ha suscitato maggiori conversazioni o risate nella vostra squadra?

2. Scoperte e apprendimento (Cosa abbiamo imparato?):

Quale nuovo strumento o funzionalità di Canva hai scoperto oggi, magari con l'assistenza di un collega, che non conoscevi precedentemente?

Immagina che la tua squadra debba creare un autentico poster su un tema significativo per i giovani. Quale strumento del gioco attuale diventerà il "superpotere" della tua squadra?

Nome dell'iniziativa

Apprendere dalle esperienze reali: sviluppare pratiche inclusive tramite analisi di casi.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Educatori
- Volontari impegnati con i giovani in contesti di educazione non formale, inclusi quelli con DSA.

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello moderato

Materiali richiesti:

- Studi di caso stampati (Harry e Odhran)
- Lavagna a fogli mobili
- Post-it
- Pennarelli
- Fogli di lavoro per la riflessione
- Proiettore (facoltativo)

Obiettivo/i dell'attività:

Al termine di questa attività, i partecipanti saranno in grado di

- Analizzare casi pratici di lavoro inclusivo con i giovani.
- Individuare strategie efficaci a sostegno dei giovani con DSA.
- Riflettere sulle difficoltà che gli operatori giovanili potrebbero affrontare;
- Condividere e analizzare le esperienze lavorative con i giovani, traendo insegnamenti dalle prospettive dei colleghi;
- Sviluppare soluzioni pratiche da applicare nel proprio lavoro.

Nota del facilitatore

Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel Modulo 6 del Corso DYS in the Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori che non hanno familiarità con il corso di consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Breve introduzione dell'attività

Questa attività impiega casi di studio autentici derivanti dal lavoro inclusivo con i giovani per assistere i partecipanti nella comprensione di come un supporto personalizzato possa avere un impatto positivo sulla vita dei giovani con difficoltà di apprendimento specifiche. I partecipanti collaborano per identificare approcci efficaci, ostacoli e insegnamenti tratti dall'esperienza, prima di collegare tali risultati alla propria pratica.

L'iniziativa favorisce la riflessione, l'apprendimento collaborativo e il pensiero critico, stimolando i partecipanti a esplorare modalità per realizzare ambienti di apprendimento più inclusivi.

Breve introduzione dell'attività

Fase 1 – Introduzione (10 minuti)

Il facilitatore sottolinea l'importanza di apprendere attraverso esempi concreti provenienti dalla vita reale.

Un'inclusione efficace si realizza attraverso la comprensione dei bisogni individuali, la creazione di ambienti favorevoli e l'offerta di opportunità significative.

Fase 2 – Analisi dei casi di studio (15 minuti)

Dividete i partecipanti in gruppi ristretti.

Ciascun gruppo riceve **un caso di studio (Harry o Odhran).**

I partecipanti leggono insieme il racconto e ne discutono.

- Quali punti di forza del giovane sono stati identificati e valorizzati?
- Quali difficoltà hanno affrontato?
- Che tipo di assistenza hanno fornito gli operatori giovanili o altre persone?
- Su quali punti di forza si è investito attivamente?
- In che modo il sostegno ha consentito al giovane di valorizzare i propri punti di forza e conseguire risultati positivi?



Nota per il facilitatore: incoraggiate i partecipanti ad adottare una prospettiva incentrata sui punti di forza, riconoscendo che un supporto efficace non si limita a rimuovere gli ostacoli, ma include anche la creazione di opportunità affinché i giovani possano utilizzare e sviluppare i propri punti di forza individuali.

Fase 3 – Analisi di gruppo (20 minuti)

Ciascun gruppo discute riguardo a:

- **Cosa ha reso l'intervento efficace?**
- **Quali strategie inclusive sono state adottate?**
- **Quali ostacoli persistevano?**
- **Cosa avresti fatto in modo diverso?**

I gruppi registrano le loro risposte su fogli di carta per lavagna a fogli mobili.

Fase 4 – Passeggiata attraverso le gallerie (15 minuti)

I gruppi presentano i loro poster.

I partecipanti si muovono nella stanza, esaminando i lavori altrui e integrando ulteriori idee tramite post-it.

Breve introduzione dell'attività

Fase 5 – Connessione alla pratica (20 minuti)

I partecipanti completano individualmente una scheda di riflessione:

- Quale strategia potrei implementare immediatamente?
- Quali ostacoli sono presenti nella mia organizzazione?
- Di quale supporto necessito per diventare più inclusivo?

I volontari esprimono le loro riflessioni.



Debriefing:

Utilizza le domande seguenti:

- **Cosa ti ha colpito di più?**
- **Quale strategia si è dimostrata più efficace?**
- **Perché è fondamentale il supporto personalizzato?**
- **Come possono gli operatori giovanili favorire la fiducia in se stessi anziché focalizzarsi sui limiti?**
- **Quali idee intendi realizzare per prime?**

Concludete sottolineando che l'incoraggiamento continuo, il supporto strutturato e la partecipazione attiva sono elementi fondamentali del lavoro inclusivo con i giovani.

Nome dell'iniziativa

World Café: Sviluppare iniziative inclusive per i giovani in tutta Europa

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Educatori
- Formatori
- Assistenti sociali e altri professionisti impegnati nel lavoro con i giovani

Numero di partecipanti

15 - 30 partecipanti

Tipo di formazione

Livello esperto

Materiali richiesti:

- Fogli per lavagna a fogli mobili (uno per ciascun tavolo di discussione)
- Pennarelli
- Post-it
- Timer

Obiettivo/i dell'attività:

- Esplorare le varie esperienze dei giovani con disturbi specifici dell'apprendimento in tutta Europa;
- Identificare gli ostacoli frequenti e le strategie efficaci nel lavoro inclusivo con i giovani;
- Promuovere la riflessione collaborativa e il confronto di esperienze tra i partecipanti;
- Elaborare congiuntamente raccomandazioni pratiche in grado di potenziare il lavoro inclusivo con i giovani, a prescindere dal contesto nazionale.

Schede da tavolo con i temi di discussione

Argomenti di discussione

Tabella 1 – Partecipazione

Esamina i fattori che possono ostacolare o dissuadere i giovani con difficoltà di apprendimento specifiche dalla piena partecipazione alle attività giovanili. Invita i partecipanti a riflettere sulle barriere legate alla comunicazione, alle attività, all'interazione sociale o all'ambiente di apprendimento.

Domanda: Quali ostacoli impediscono ai giovani con DSA di partecipare attivamente alle attività giovanili?

Argomenti di discussione

Tabella 2 – Accessibilità

Individuare le barriere potenzialmente presenti negli ambienti di educazione non formale e di lavoro con i giovani e discutere in che modo attività, comunicazione, materiali e spazi fisici o digitali possano essere resi più accessibili.

Domanda: Quali ostacoli persistono ancora negli ambiti dell'educazione non formale e del lavoro con i giovani?

Tabella 3 – Sistemi di assistenza

Descrivi le diverse tipologie di supporto attualmente disponibili per i giovani con difficoltà di apprendimento specifiche e identifica le lacune in cui potrebbero essere richiesti ulteriori supporti, risorse o collaborazioni.

Domanda: Quali forme di supporto sono attualmente disponibili per i giovani con difficoltà di apprendimento specifiche e quali ulteriori misure sono necessarie?

Tabella 4 – Operatori giovanili

Rifletti sulle conoscenze, le competenze, gli atteggiamenti e gli approcci pratici necessari agli operatori giovanili per promuovere ambienti inclusivi e rispondere in modo efficace alle diverse esigenze.

Domanda: Quali competenze e strategie sono fondamentali per sviluppare un ambiente di lavoro inclusivo con i giovani?

Tabella 5 – Una prospettiva sul futuro

Incoraggiare i partecipanti a riflettere oltre le pratiche attuali e a concepire come il lavoro inclusivo con i giovani potrebbe evolversi in futuro, includendo modifiche nei metodi, nelle politiche, negli ambienti e nelle competenze degli operatori giovanili.

Domanda: In che modo dovrebbe manifestarsi il lavoro inclusivo con i giovani in Europa tra cinque anni?

Nota per il facilitatore: prima dell'inizio della discussione, illustra brevemente l'obiettivo di ciascun tavolo e incoraggia i partecipanti a presentare esempi concreti e soluzioni pratiche, evitando di focalizzarsi unicamente sull'identificazione dei problemi.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel **Modulo 3** del **Corso DYS in the Youth Field.** Si raccomanda ai facilitatori che non hanno familiarità con il corso di consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Breve introduzione dell'attività

Il facilitatore presenta la metodologia del **World Café**, illustrando che i partecipanti esamineranno vari aspetti del lavoro inclusivo con i giovani attraverso una serie di discussioni strutturate. L'obiettivo è scambiare esperienze, sviluppare le idee altrui e identificare soluzioni pratiche applicabili in diversi contesti europei.

Sono organizzati cinque tavoli di discussione, ognuno focalizzato su un tema distinto riguardante la realtà dei giovani con DSA. I partecipanti vengono distribuiti tra i tavoli e dedicano 12-15 minuti all'analisi della domanda assegnata, registrando idee chiave, difficoltà e potenziali soluzioni su fogli di carta per lavagna a fogli mobili o post-it.

A ciascun tavolo viene designato un partecipante che svolge il ruolo di moderatore. Il moderatore rimane allo stesso tavolo per l'intera durata dell'attività ed è incaricato di accogliere ogni nuovo gruppo, riassumere brevemente i punti salienti trattati dal gruppo precedente e stimolare i partecipanti a elaborare ulteriormente le idee già emerse.

Al termine di ciascuna sessione di discussione, i partecipanti si trasferiscono a un nuovo tavolo, mentre i moderatori rimangono al loro posto per garantire la continuità e promuovere lo scambio di idee.

Una volta che tutti i gruppi hanno visitato ciascun tavolo di discussione, ogni gruppo seleziona un tema e prepara una breve presentazione che riassume le principali sfide, i risultati chiave e le soluzioni proposte. L'attività si conclude con una discussione plenaria, durante la quale i partecipanti confrontano le idee, identificano le priorità comuni e riflettono su come le raccomandazioni proposte possano essere applicate nelle proprie organizzazioni e nei contesti locali.

Debriefing:

Invitate i partecipanti a riflettere sia sulle conversazioni che sul processo di collaborazione. In conclusione, è fondamentale evidenziare che, sebbene le esperienze dei giovani con difficoltà di apprendimento specifiche possano differire in tutta Europa, molte sfide risultano condivise. Attraverso la cooperazione, lo scambio di esperienze e l'implementazione di pratiche inclusive, gli operatori giovanili possono assumere un ruolo cruciale nella creazione di ambienti accessibili e di sostegno, in cui ogni giovane possa godere di pari opportunità di partecipazione e realizzazione.

Nome dell'iniziativa

Gioco di ruolo inclusivo: esercitarsi nella comunicazione quotidiana.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Giovani con DSA

Numero di partecipanti

8 - 24 partecipanti

Tipo di formazione

Livello esperto

Obiettivo/i dell'attività:

I partecipanti:

- Praticheranno una comunicazione inclusiva.
- Acquisiranno sicurezza nelle interazioni quotidiane;
- Rafforzeranno l'empatia e le competenze nella risoluzione dei problemi.
- Scopriranno come semplificare le attività di gioco di ruolo per i giovani con DSA.

Materiali richiesti:

- Schede scenario
- Oggetti di uso quotidiano (borsa
- della spesa, menu, biglietto
- dell'autobus, ecc.)
- Lavagna a fogli mobili

Schede di monitoraggio

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui contenuti presentati nel Modulo 6 del Corso DYS in the Youth Field. Si raccomanda ai facilitatori che non hanno familiarità con il corso di consultare il modulo pertinente prima di attuare l'attività. Il modulo offre ulteriori informazioni di base, concetti e risorse pratiche che possono assistere i facilitatori nella comprensione e nell'esecuzione efficace dell'attività. Link al Corso online DYS: https://edukacio.com/courses/dys-in-youth-field-course/

Breve introduzione dell'attività

Il gioco di ruolo fornisce un contesto sicuro per esercitarsi in situazioni di vita reale. I giovani con difficoltà di apprendimento spesso beneficiano delle ripetute occasioni di esercitarsi nella comunicazione prima di affrontare situazioni analoghe nella vita quotidiana.

Questa attività illustra come il gioco di ruolo possa potenziare l'indipendenza, la fiducia in sé e la partecipazione sociale.

Fase 1 – Attività di apertura (10 minuti)

I partecipanti discutono di circostanze in cui richiedere assistenza può risultare complesso.

Esempi:

Supermercato | Caffè | Trasporto pubblico | Farmacia | Scuola

Breve introduzione dell'attività

Fase 2 – Assegnazione dei ruoli (10 minuti)

I partecipanti si uniscono in coppie.
Ogni coppia riceve un contesto.

- **Negozio di generi alimentari**
- **Ristorante/Caffetteria**
- **Trasporto collettivo**

Fase 3 – Prima simulazione di ruolo (20 minuti)

I partecipanti rappresentano gli scenari.
Gli osservatori completano una scheda di osservazione registrando:

- **Competenze di comunicazione**
- **linguaggio non verbale**
- **Chiarezza**
- **Interazione rispettosa e cortese**
- **Inclusione**

Fase 4 – Riflessione e feedback (15 minuti)

Dopo ogni esibizione, i partecipanti si dedicano a una riflessione di gruppo adottando un approccio che valorizza i punti di forza.

- **Cosa ha funzionato bene? (Identificare i punti di forza e le pratiche inclusive efficaci osservate)**
- **Cosa si potrebbe ottimizzare?**
- **Come si potrebbe rendere la comunicazione più accessibile per una persona con DSA?**



Nota per il facilitatore: invitate i partecipanti a iniziare il feedback riconoscendo le strategie efficaci e i punti di forza, prima di fornire suggerimenti costruttivi per il miglioramento.

Fase 5 – Ripetere con modifiche (20 minuti)

I partecipanti rielaborano gli scenari dopo aver incorporato il feedback ricevuto.
Esempi:

- **Utilizzando un linguaggio più accessibile;**
- **Concedere ulteriore tempo per riflettere;**
- **Fornire materiali visivi;**
- **Verifica della comprensione.**
- **Fornire un rinforzo positivo.**

Debriefing:

- Quali modifiche hanno agevolato la comunicazione?
- In che modo il feedback ha ottimizzato le prestazioni?
- Quali strategie promuovono la fiducia?
- Come possono essere adattati questi scenari ai vari DSA?
- In che modo potresti impiegare il gioco di ruolo nella tua attività con i giovani?

Concludete sottolineando che l'esperienza in contesti sicuri prepara i giovani a una partecipazione autonoma nella società.

Nome dell'iniziativa

Celebrare la neurodiversità attraverso la creatività.

Gruppo di riferimento

- Operatori giovanili
- Educatori
- Giovani

Numero di partecipanti

10 - 25 partecipanti

Tipo di formazione

Livello esperto

Materiali richiesti:

- Manuale delle differenze creative
- Flipchart
- post-it
- pennarelli
- Foglio di grandi dimensioni

Obiettivo/i dell'attività:

I partecipanti:

- Comprenderanno i fondamenti della neurodiversità.
- Riconosceranno i punti di forza legati ai vari profili di apprendimento;
- Sfideranno le convenzioni.
- Creeranno insieme un ambiente di apprendimento inclusivo.

Nota per il facilitatore

Questa attività si fonda sui **Materiali Aggiuntivi** elaborati nell'ambito del progetto DYS nel settore giovanile. Si raccomanda ai facilitatori di consultare tali materiali prima di attuare l'attività, poiché offrono informazioni di base supplementari, indicazioni pratiche e risorse utili che possono agevolare un'erogazione efficace e aiutare i facilitatori a comprendere meglio l'argomento. Materiali aggiuntivi: https://dysinyouth.eu/support-materials-2/

Breve introduzione dell'attività

Utilizzando il manuale "Creative Differences Handbook", i partecipanti approfondiscono la neurodiversità attraverso discussioni, riflessioni e attività collaborative. Invece di considerare i disturbi specifici dell'apprendimento come deficit, i partecipanti analizzano i punti di forza, la creatività e le prospettive uniche che gli individui neurodiversi contribuiscono alle comunità.

La sessione favorisce l'empatia e stimola gli operatori giovanili a realizzare ambienti inclusivi in cui ciascuno possa prosperare.

Fase 1 – Brainstorming (10 minuti)

I partecipanti forniscono risposta:

- **"Cosa determina le differenze nell'apprendimento delle persone?"**

Le risposte sono annotate su un flipchart.

Breve introduzione dell'attività

Fase 2 – Esplorazione del manuale (20 minuti)

I gruppi ristretti analizzano sezioni specifiche del Manuale sulle Differenze Creative.
Ogni gruppo identifica:

- **Un mito riguardante la neurodiversità.**
- **Un vantaggio competitivo.**
- **Un suggerimento pratico.**
- **Un'iniziativa che gli operatori giovanili possono attuare.**

Fase 3 – Mappatura dei punti di forza (20 minuti)

I partecipanti collaborano in piccoli gruppi per realizzare un poster intitolato:

- **"Menti diverse, differenti punti di forza."**

Ciascun gruppo analizza uno o più profili neurodivergenti (dislessia, disprassia, discalculia, disgrafia, ADHD o autismo) e discute:

- **Possibili punti di forza o competenze** che alcuni individui con questo profilo potrebbero possedere (senza presupporre che si applichino a tutti).
- **Come operatore giovanile, è possibile riconoscere e valorizzare questi punti di forza** nell'apprendimento e nelle attività destinate ai giovani.

Nota per il facilitatore: È fondamentale evidenziare che le persone neurodivergenti sono individui con esperienze uniche. L'obiettivo consiste nell'identificare i potenziali punti di forza e le pratiche inclusive, evitando di stereotipare o definire le persone in base alla loro diagnosi.

Fase 4 – Elaborazione di una Carta dell'Inclusione (25 minuti)

Esempi:

- **Tutti dispongono di tempo adeguato per rispondere.**
- **Comunichiamo in maniera chiara.**
- **Gli errori sono un elemento fondamentale del processo di apprendimento.**
- **Rispettiamo le diverse modalità di apprendimento.**
- **Ci supportiamo reciprocamente.**

Ogni partecipante sottoscrive lo statuto.

Debriefing:

Domande di riflessione:

- **Quali presupposti sono mutati oggi?**
- **Perché è fondamentale riflettere in base ai punti di forza?**
- **Quale raccomandazione del manuale intendi adottare?**
- **Come può la vostra organizzazione diventare maggiormente inclusiva?**

Concludete sottolineando che l'inclusione non si ottiene trattando tutti allo stesso modo, ma riconoscendo e rispondendo ai bisogni individuali, valorizzando nel contempo i punti di forza di ciascuno.

Progetto Erasmus+

DYS NEL SETTORE GIOVANILE

2024-2-BE04-KA220-TU-000271848

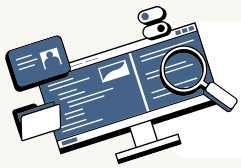
DYS in Youth Field

Promuovere un ambiente lavorativo inclusivo per i giovani mediante l'uso di strumenti digitali e ludici.

Modulo in presenza

Un toolkit che raccoglie una serie di attività pratiche e accessibili a persone con DSA, pensate per promuovere il lavoro giovanile inclusivo e l'apprendimento non formale.

Logo del progetto



Sito web del progetto:

https://dysinyouth.eu/

Co-funded by the European Union

Cofinanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono unicamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.