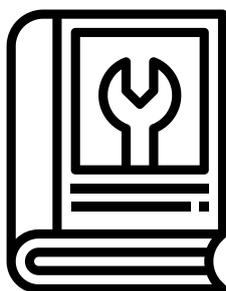

OPERATIONAL DIGITAL TOOL FOR OPERATOR



Disclaimer:

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein

INTRODUZIONE



CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – OPERATIONAL APPROACH

La pubblicazione qui presente è stata sviluppata all'interno del progetto CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – OPERATIONAL APPROACH, finanziato dal programma Erasmus+ – KA2, realizzato da Sciara Progetti Teatro (IT) in associazione con la Compagnie Duanama (FR), Creo Comun: facilitando el cambio (ES), Vilniaus Universitetas (LT), Sinergy SA (GR).

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – OPERATIONAL APPROACH è un progetto nato nel 2020, in pieno lockdown, a partire da una sinergia operativa che ha coinvolto vari artisti e trainers provenienti da diverse zone dell'Europa e che da anni lavorano nell'ambito dell'educazione.

La particolare situazione che il mondo intero si è trovato ad affrontare durante la pandemia, dovuta al COVID-19, ha portato gravi ripercussioni nel contesto culturale, specialmente circa gli ambiti di creazione ed educazione. Qui, infatti, ci si è trovati a dover affrontare una situazione sprovvista di metodologie adeguate al supporto lavorativo degli operatori del settore. Da un lato, la categoria gli educatori è stata quella maggiormente colpita dalle conseguenze psicologiche della pandemia; dall'altro, le misure prese circa le distanze di sicurezza, che hanno portato tutti gli eventi culturali a essere rimandati o addirittura annullati, hanno provocato catastrofiche conseguenze alla condizione lavorativa degli operatori culturali già precaria in principio, nonostante il significativo contributo che tale settore apporta alla società.

Gli effetti delle attività culturali, infatti, oltre ai risvolti sviluppati in ambito economico e sociale, determinano anche e soprattutto la loro incontestabile rilevanza agendo sul benessere psichico e fisico del singolo cittadino.

Il contesto pandemico è stato sintomo rivelatore del profondo lavoro che svolgono le attività culturali sull'animo umano. In tale situazione di emergenza infatti i cittadini di tutta Europa si sono affidati, nel tentativo di superare questo difficile momento, proprio alle attività culturali allora proposte gratuitamente sui social media, unici luoghi non luoghi in grado di ospitare la creatività degli artisti. Tuttavia non è trascurabile il danno economico che la mancanza di attività culturali ha prodotto in tale periodo, lasciando tanti tra gli operatori culturali in gravi difficoltà lavorative. Come dimostra l'OCSE, la pandemia ha bloccato singoli artisti e imprese CCS per un periodo che allora era imprevedibile impossibilitando la progressione delle loro attività, se non spostandosi sul digitale.



D'altra parte, sembra che la domanda di contenuti culturali digitali sia cresciuta proprio all'interno delle aree sottoposte a misure di confinamento.

A questo proposito, in aprile, l'Unesco e l'OCSE hanno lanciato iniziative volte a sottolineare la rilevanza che il lavoro culturale e artistico ha avuto circa la coesione sociale e la salute mentale durante le misure di confinamento, l'urgente necessità di mantenere la vivacità e la diversità del settore, preservandone l'occupazione, e l'inclusione della cultura come motore del cambiamento post-coronavirus.

In questa direzione di sinergia tra arte e formazione con il supporto dello strumento digitale - sperimentato nelle sue potenzialità durante il lockdown - si muove il progetto di CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY, al fine di realizzare una piattaforma online di risorse educative creative, aperta a insegnanti, educatori, operatori culturali, e pensata per i giovani, innovativa nei contenuti tematici e nell'approccio metodologico, finalizzata allo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

Dobbiamo considerare le emozioni come parte integrante del modo in cui interpretiamo e diamo senso agli eventi, esse influenzano il mantenimento o il cambiamento della nostra pratica corrente. Le emozioni, per esempio, possono segnalare una ricompensa e innescare curiosità, oppure farci sentire a disagio e incentivarci a riconsiderare ciò che facciamo.

Le emozioni dunque, modellando le nostre modalità di apprendimento, danno forma ai nostri pensieri traducendosi in azioni.

Per questi motivi CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY mira a supportare gli operatori dei CCS, gli educatori, gli animatori giovanili, i leader educativi e il personale di supporto, fornendo nuove metodologie e strumenti per implementare attività educative, creative ed emozionali in formato digitale, dal vivo e misto per i giovani.

Questo manuale, scritto e curato da Sciara Progetti Teatro (IT), Compagnie Duanama (FR), Creo Comun: facilitando el cambio (ES), Vilniaus Universitetas (LT), Action Sinergy SA (GR), è uno degli Intellectual Output (IO3) del progetto, e servirà come guida per l'utente della piattaforma CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY - OPERATIONAL APPROACH (<https://creative-emotional.eu/>).

[1]

[www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI\(2020\)649414_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/649414/EPRS_BRI(2020)649414_EN.pdf)

APPRENDIMENTO DIGITALE, STRUMENTI CREATIVI ED ESPERIENZA EMOTIVA: LE NUOVE METODOLOGIE EDUCATIVE CONTEMPORANEE

CAP. 1



CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY – OPERATIONAL APPROACH combina una forte azione di design digitale con un'azione creativa in campo educativo, basata su un'esperienza immersiva, creativa ed emozionale per i giovani; si tratta di un "viaggio" tematico: l'approccio può essere implementato in vari temi urgenti per la società. Il nostro Consorzio, grazie alle competenze interne, ha adottato e affrontato due temi specifici (violenza di genere e bullismo) che rappresentano i modelli per l'implementazione pratica dei prodotti.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY offre agli educatori un approccio misto, che include strumenti online e attività integrate faccia a faccia: i principi su cui si basa il modello **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** sono quelli dell'apprendimento emotivo, esperienziale e digitale, e possono essere applicati a tutti i contesti formali e non formali e alle agenzie educative.

Apprendimento emotivo

Le emozioni regolano tutte le relazioni umane e contribuiscono al raggiungimento del successo nell'apprendimento e all'interiorizzazione della conoscenza.

Esiste un'ampia letteratura pedagogica, psicologica e scientifica sul valore dell'apprendimento emotivo.

Per esempio, lo psicologo-filosofo-pedagogo di Ginevra Jean Piaget (1896-1980) afferma che per lo sviluppo armonico della personalità di coloro che devono imparare un'interazione tra cognizione e affettività l'apprendimento emotivo è necessario, dato lo stretto parallelismo che esiste nel pensiero umano tra il piano affettivo e quello intellettuale. Benjamin Samuel Bloom (1913-1999), psicologo e pedagogista americano, sostiene che esiste una stretta relazione tra relazione tra l'affettività, la motivazione e l'apprendimento, dal momento che le variabili affettive e motivazionali esercitano un'azione rilevante nei processi di conoscenza, comprensione e socializzazione che avvengono negli ambienti educativi.



L'importanza cruciale delle emozioni nell'apprendimento è evidenziata anche dalla connessione tra le stesse emozioni e i processi cognitivi legati alla memoria: la forza dei nostri ricordi dipende dal grado di attivazione emotiva indotta dall'apprendimento.

Lo psicologo americano Daniel Goleman (1946), riprende il concetto di intelligenza emotiva e dimostra il valore che ha per tutti gli individui, giovani e adulti, nell'ambiente relazionale, di apprendimento e di lavoro. Un percorso di educazione alle emozioni rappresenta la traduzione in pratica educativa dei principi dell'Intelligenza emotiva di Daniel Goleman. L'intelligenza emotiva implica la capacità di riconoscere, utilizzare, comprendere e gestire in modo consapevole le proprie e le altrui emozioni e può essere affinata sia attraverso l'utilizzo di tecniche specifiche e attraverso la mediazione di agenzie educative.

Secondo Goleman, l'intelligenza emotiva ha cinque caratteristiche fondamentali, ovvero la consapevolezza di sé (la capacità di produrre risultati riconoscendo le proprie emozioni); la padronanza di sé (la capacità di usare i propri sentimenti per raggiungere un obiettivo); la motivazione (capacità di scoprire le ragioni reali e profonde che spingono all'azione); empatia (capacità di sentire gli altri entrando in un flusso di contatto); capacità sociale (capacità di stare insieme agli altri cercando di capire i movimenti che avvengono tra le persone).

Gli obiettivi di un percorso di educazione alle emozioni sono i seguenti:

- indurre un maggiore autocontrollo;
- acquisire consapevolezza emotiva;
- utilizzare una comunicazione chiara, efficace e assertiva;
- affermare il proprio sé attraverso il confronto e la cooperazione;
- sviluppare curiosità, desiderio, senso di appartenenza, tolleranza alla frustrazione e alla noia.

L'apprendimento socio-emotivo (Social Emotional Learning) sta diventando sempre più una delle metodologie di approccio all'educazione. Parte dall'idea che qualsiasi disciplina (anche materie apparentemente lontane dalla dimensione emotiva, come la matematica o Tecnologia) possa dare il proprio contributo attraverso il suo valore educativo specifico, lo sviluppo di fondamentali soft skills negli alunni a diversi livelli di età; allo stesso modo, ogni disciplina può essere affrontata in modo efficace, facendo leva sulla sfera emotiva dell'individuo che viene educato.



La dimensione sociale ed emotiva svolge un ruolo centrale in ogni aspetto della vita. Indipendentemente dai contenuti disciplinari e interdisciplinari, le stesse situazioni diversificate e gli stessi rituali anche in contesti educativi formali, come la scuola, sono capaci di contenere e scatenare determinati stati emotivi, e quindi si prestano a riflessioni collettive e condivise nelle classi attorno a temi così importanti per la vita di ciascuno (compresi gli educatori).

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY si avvale dell'apprendimento emotivo proponendo percorsi educativi che utilizzano linguaggi artistici e creativi (radiodramma, teatro, video) per affrontare le tematiche trattate, in quanto sono strumenti in dialogo diretto con la nostra sfera emotiva.

Apprendimento pratico

L'apprendimento pratico, attraverso esperienza, è uno strumento in grado di facilitare l'apprendimento: basa il suo approccio sul coinvolgimento della persona, attraverso le sue esperienze e capacità, offrendole l'opportunità di apprendere attraverso attività cognitive, sensoriali ed emozionali.

La società odierna e la sua complessità quotidiana inviano stimoli continui all'individuo, spingendolo a sentire la necessità di un apprendimento costante e continuo, che non può più essere lasciato solo alle istituzioni educative e ai contesti "ufficiali". La complessità della vita quotidiana è in un processo di evoluzione direttamente proporzionale a quella della crescente attenzione ai processi legati all'apprendimento come dimensione da sviluppare e da accrescere nell'intero arco dell'esistenza.

La Società della Conoscenza risponde all'imperativo del "Lifelong Learning" e del "Lifewide Learnin", una condizione sine qua non per rispondere in maniera adeguata alle nuove sfide della contemporaneità. Nella Società della Conoscenza l'apprendimento è personalizzato, costruito attorno alle specifiche peculiarità ed esigenze del discente, da cui i sistemi di formazione non possono prescindere.

In un contesto come questo, l'apprendimento pratico è uno strumento in grado di facilitare il processo di apprendimento, poiché basa il suo approccio sul coinvolgimento della persona, attraverso le sue esperienze e le sue capacità.



Ad oggi, quindi, l'apprendimento e l'insegnamento pratico rappresentano la base di ogni processo educativo e il futuro della formazione stessa, grazie a un percorso strutturato che permette di raggiungere competenze specifiche, riconosciute come indispensabili anche in ambito professionale.

Quanti tipi di formazione pratica esistono? È uno strumento sempre più richiesto e che, per la sua efficacia, continua a evolversi e a diversificarsi proprio per aiutare colleghi e collaboratori a sviluppare quelle competenze che non vengono acquisite con lo studio e la tecnica, bensì attraverso l'esperienza. Di seguito una lista di esempi di insegnamento esperienziale:

- Giochi di ruolo;
- Simulazioni;
- Team building;
- Rompighiaccio;
- Analisi del comportamento e formazione.

Ognuna di queste tecniche mira a trasferire e sviluppare diverse competenze e abilità comportamentali, ma tutte rientrano nella metodologia pedagogica dell'educazione non formale.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY comprende attività da svolgersi sotto la guida di un facilitatore, in cui verranno utilizzati metodi di apprendimento partecipativo, concepiti in base agli interessi dei giovani, e nel processo di apprendimento sarà riscoperta l'utilità dei linguaggi artistici, come il teatro, i giochi cooperativi che sfruttano la dimensione ludica per intervenire sulle dinamiche di gruppo, le tecniche del Teatro dell'Oppresso che reinterpreta attraverso la teatralità i principi di risoluzione dei conflitti.

L'apprendimento permanente richiede l'adozione di precisi criteri e orientamenti strategici sulle politiche formative, come la promozione, il sostegno e l'implementazione di collegamenti e integrazioni tra le diverse agenzie educative, oppure lavorare in partenariato tra istituzioni per sviluppare una cultura dell'apprendimento permanente, o ancora far dialogare i diversi operatori coinvolti nei processi formativi e far sì che le loro pratiche si interfaccino per rafforzare le loro competenze professionali in quanto mediatori.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY porta questo processo di condivisione e scambio di buone pratiche tra agenzie educative su scala internazionale: la piattaforma creata per il progetto sarà in continua espansione grazie ai contributi degli utenti stessi, gratuita, multilingue e completamente accessibile, ricca di risorse aperte costantemente aggiornate.

Apprendimento digitale

Nella metodologia utilizzata, così come nei contenuti veicolati, grande importanza avrà lo strumento digitale: l'obiettivo è quello di valorizzare la proposta formativa utilizzando il linguaggio digitale proprio delle giovani generazioni e creare un percorso didattico innovativo coordinato con le attività didattiche.

Le nuove tecnologie digitali, comprese quelle a distanza, necessariamente introdotte in tutti i servizi educativi con il rodaggio del Covid, non possono più essere considerate come strumenti per un contesto eccezionale e contingente, ma nel tempo si adatteranno a tutti i livelli educativi nell'era dello sviluppo, dell'integrazione e della complementarietà con le relazioni in presenza.

Interrogandoci sul ruolo delle tecnologie nella formazione, abbiamo valutato la possibilità e l'opportunità di incorporare le nuove tecnologie digitali, in maniera competente e appropriata, accanto agli strumenti di apprendimento ordinari in un contesto educativo rinnovato attraverso metodi che si appoggiano sui paradigmi della formazione umana e in particolare quelli della psicologia e della pedagogia.

Partendo da questa riflessione, **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** introduce l'apprendimento digitale nella sua metodologia, per creare un'esperienza in modalità mista, un percorso di apprendimento multimediale guidato, per aiutare gli educatori e i giovani ad acquisire competenze e metodi di apprendimento digitale. Vuole inoltre sostenere lo sviluppo e la disponibilità di risorse di apprendimento aperte, mobilitare tutte le parti interessate (operatori giovanili, facilitatori, formatori, educatori, insegnanti, studenti, famiglie) al fine di migliorare il ruolo delle tecnologie digitali nei processi educativi.

Il primo degli strumenti digitali utilizzati in **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** è un **Canale Educational su YouTube (www.youtube.com/channel/)**,



con video e audio di approfondimento. La partnership è partita dall'esperienza del canale di Sciara Progetti che ha già una comunità di circa 12'000 professionisti del settore dell'istruzione provenienti da tutta Italia, di cui 5'000 iscritti. Il canale vuole essere una piattaforma di contenuti digitali come video e podcast gratuiti, accessibili e permanenti per arricchire le "sessioni" immersive che i facilitatori proporranno ai giovani. Sciara Progetti attraverso un progetto editoriale chiaro e delineato ha costruito il proprio canale YouTube come canale educativo rivolto principalmente ai giovani e alle scuole; attraverso vari formati come "Inside", "Interviste coraggiose", storie audio e video storie, esplora temi civici come il bullismo, parità di genere, violenza di genere, educazione ambientale, diversità, disabilità, legalità, sessualità, educazione sentimentale. Gli eventi dal vivo organizzati da Sciara Progetti hanno riscosso un grande successo tra il pubblico scolastico grazie alla vasta rete di istituti scolastici costruita negli anni, raggiungendo fino a 600 scuole contemporaneamente, con eventi settimanali in diretta streaming che hanno totalizzato 15.000 partecipanti. L'esperienza e la rete consolidata hanno garantito la realizzazione di questo intervento e risultati di alta qualità.

Il canale educativo **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** ha l'obiettivo di fornire contenuti multimediali educativi di qualità, offrendo risorse creative per lezioni di sociologia, educazione civica, violenza di genere e bullismo. I video in questione raccolgono interviste a esperti, influencer e giovani divulgatori che si occupano trasversalmente delle tematiche affrontate, oppure pillole informative prodotte dai partner. I podcast invece hanno la forma di narrazioni tratte da spettacoli teatrali, libri e storie vere che permetteranno agli studenti di intraprendere un percorso di apprendimento emozionale: prodotti multimediali che stimolano l'apprendimento e modelli di apprendimento diversi, con un potenziale di diffusione illimitato. Il canale didattico è pienamente accessibile anche agli utenti non udenti, grazie a una traduzione con sottotitoli, e da utenti non vedenti, che potranno accedere ai video grazie alle funzioni di lettura dei sottotitoli offerte dagli screen reader.

YouTube è una risorsa educativa molto apprezzata sia da parte dei giovani che degli educatori, perché presenta caratteristiche che rendono il processo di apprendimento più accattivante. Utilizzando il linguaggio delle immagini, i video facilitano la memorizzazione delle informazioni; i



podcast possono essere scaricati e consultati offline in qualsiasi momento, rispondendo così sia alle nuove tendenze formative dell'apprendimento continuo, sia a un nuovo modo di vivere impegni scolastici e lavorativi, sperimentati attraverso smart working e DAD: una modalità più flessibile per individui multitasking in cui lo studio e il lavoro si intersecano con le attività scelte nel tempo libero.

Il secondo strumento online utilizzato è il sito web concepito come una piattaforma aperta di contenuti e risorse (creative-emotional.eu/), da cui gli operatori possono scaricare materiali didattici e proposte di attività educative scritte da altri youth worker, educatori e psicologi internazionali, utili per allestire sessioni tematiche interattive e partecipative. L'uso di risorse educative aperte permette di personalizzare ed espandere i processi di apprendimento, far emergere nuove fonti di istruzione, condividere e creare contenuti da diversi Paesi, consultando una gamma molto più ampia di risorse educative. Le tecnologie aperte permettono a tutti di imparare, ovunque, in qualsiasi momento e su qualsiasi dispositivo.

L'uso delle OER in Europa è ancora troppo frammentato e non supportato. È necessario intensificare gli sforzi per garantire che contenuti europei siano visibili e ampiamente accessibili, e che gli utenti, i discenti e gli educatori possano trovare le risorse e siano rassicurati sulla loro alta qualità.

Per molti professionisti del settore educativo, la catalogazione, la selezione e la disponibilità di risorse di qualità adeguata è un ostacolo importante alla all'uso più ampio delle OER.

La piattaforma di e-learning di **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** è un esempio in cui le risorse educative possono essere assemblate, catalogate e utilizzate in modi personalizzati. L'introduzione di risorse didattiche aperte nel progetto è stata pensata per stimolare la creazione di contesti di apprendimento innovativi in cui i contenuti possano essere adattati agli utenti in base alle loro esigenze. Stimolare l'offerta e la domanda di OER: l'alta qualità europea è fondamentale per la modernizzazione dei processi educativi: questo è uno degli obiettivi principali del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**.

A integrazione delle risorse didattiche tradizionali, le risorse didattiche aperte consentono forme miste di apprendimento capaci di aumentarne la motivazione e l'efficacia.



La piattaforma **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** offre:

- Un sistema che consente a operatori giovanili, facilitatori, formatori, educatori e insegnanti di fornire attività di apprendimento creando esperienze e sessioni immersive in presenza o a distanza
- Un ambiente per la creazione di contenuti immersivi da parte degli utenti, così come per l'utilizzo di una libreria di contenuti già esistenti
- Strumenti per misurare i risultati del percorso proposto e per approfondire le tematiche sociali
- Queste esigenze, combinate con la possibilità di distribuire e condividere pratiche e contenuti educativi con altre agenzie educative internazionali, rendono la piattaforma accessibile, aggiornabile, fruibile e inclusiva

L'ambiente digitale proposto si configura come un laboratorio virtuale dove creare esperienze educative e trovare contenuti coinvolgenti, che risponde all'esigenza degli educatori di semplificare e standardizzare l'approccio all'elaborazione e alla fruizione dei contenuti, ad esempio selezionando alcuni percorsi standard, ma allo stesso tempo garantisce la possibilità di creare proposte didattiche personalizzate e sempre diverse.

La metodologia “**CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY — OPERATIONAL APPROACH**”

Il progetto, attraverso una collaborazione di 2 anni tra partner internazionali, ha creato una metodologia e strumenti per gli operatori, gli educatori e gli animatori giovanili per implementare attività pedagogiche emozionali e creative attività pedagogiche emotive e creative, fornendo un **Toolbox (IO1)**, una **Metodologia (IO2)** e **uno strumento digitale operativo per gli operatori (IO3)**, per sostenerli e guidarli nella creazione di percorsi emozionali creativi per i giovani

Gli obiettivi del progetto sono:

- dare nuovo impulso creativo e produttivo al settore educativo e artistico
- dare ai giovani l'opportunità di affrontare temi specifici e urgenti con un approccio emozionale
- collegare l'arte e l'educazione attraverso un approccio emozionale e l'utilizzo del digitale come strumento

I materiali preparati per gli operatori tengono conto della necessità di fornire loro strumenti e una metodologia per realizzare attività in formato digitale o misto che possano poi essere combinate con il formato dal vivo, anche per supporto al settore culturale e creativo.

Il progetto ha creato materiali modulari pronti all'uso che gli operatori possono utilizzare per costruire e personalizzare l'esperienza educativa in base al pubblico di riferimento, corredati da una guida che fornisce gli strumenti e conoscenze necessarie per creare da zero viaggi nuovi e originali su molti temi diversi, oppure utilizzando diverse tecniche artistiche.

I materiali per gli utenti finali dell'esperienza (i giovani) sono prodotti tenendo conto della necessità di lavorare emotivamente con i giovani su temi urgenti per la società, utilizzando 3 modalità di fruizione dei contenuti:

- online
- dal vivo
- misto: online come parte della preparazione per l'esperienza dal vivo

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY si propone di superare il mero ricorso al senso comune o a semplificate razionalizzazioni, integrando l'arte, la pedagogia delle emozioni e la pedagogia della ragione, creando uno strumento che dia la possibilità a ciascun utente, operatore, artista, educatore, formatore di comporre il proprio programma personalizzato.

CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY è un'esperienza educativa che gli operatori rivolgono ai loro utenti coinvolgendo le loro emozioni; uno strumento che prevede l'utilizzo di ascolti guidati, video, performance dal vivo, esercizi di gruppo, interviste, approfondimenti e discussioni con esperti sui temi trattati, podcast, materiali formativi e risorse aperte che ogni operatore, artista, educatore potrà plasmare e integrare ai propri laboratori seguendo la metodologia che questo progetto fornisce.



DIGITAL YOUTH WORK ED EDUCAZIONE NON FORMALE

CAP. 2



Le due parole "giovani" e "digitale" sono strettamente interconnesse. La tecnologia è presente in tutti gli ambiti della vita di un giovane, e questo fatto deve essere preso in considerazione quando si parla di youth work. I giovani possono essere considerati "nativi digitali", termine creato da Prensky (2001), per vari motivi. Sono i primi a padroneggiare l'uso delle nuove TIC, il cui uso quotidiano influenza i loro modi di acquisizione di informazioni, di comunicare e di disporre dei media, ponendoli su un binario completamente diverso rispetto alle abitudini delle vecchie generazioni. Lo youth work, in generale, ha bisogno di essere arricchito con metodi che incoraggiano l'impegno catturando la loro attenzione e il loro interesse.



Questa esigenza diventa più evidente quando si parla di digital youth work. Nel mondo digitale, le distrazioni e le tentazioni sono infinite. Per catturare l'attenzione di un giovane partecipante, l'operatore giovanile deve elaborare un insieme di metodi che aiutino a trasmettere il messaggio.

Il digital youth work deve essere adattivo, aperto, flessibile e sperimentale. Come indicato nel Rapporto del Progetto di Ricerca Internazionale Screenagers del 2016, "...se lo youth work non riesce ad abbracciare l'uso della tecnologia e dei social media, si rischia di diventare obsoleti e irrilevanti per i giovani che utilizzano i servizi di animazione giovanile" (Harvey, 2016). Inoltre, il dovere dell'operatore giovanile è quello di fornire al proprio gruppo di riferimento la capacità di adattarsi e sopravvivere in un mondo in cui la digitalizzazione è una realtà. A tal fine, il digital youth work deve migrare negli ambienti in cui i giovani già operano, al fine di distruggere i muri tra l'operatore giovanile e il giovane, e per far crescere le loro competenze digitali.

Secondo il gruppo di esperti dell'UE sulla digitalizzazione e la gioventù, istituito nell'ambito del Piano di lavoro dell'Unione Europea per la gioventù 2016-2018, il digital youth work:

- significa utilizzare o affrontare i media e la tecnologia digitale in modo proattivo nel lavoro con i giovani
- non è solo un metodo di lavoro con i giovani, ma un settore diverso, che può essere applicato in qualsiasi contesto di youth work
- ha lo stesso obiettivo dello youth work in generale, e gli strumenti digitali devono essere utilizzati in modo da supportarne gli obiettivi
- può svolgersi in contesti in presenza sia online, come strumento o come attività
- segue gli stessi valori dello youth work "tradizionale".

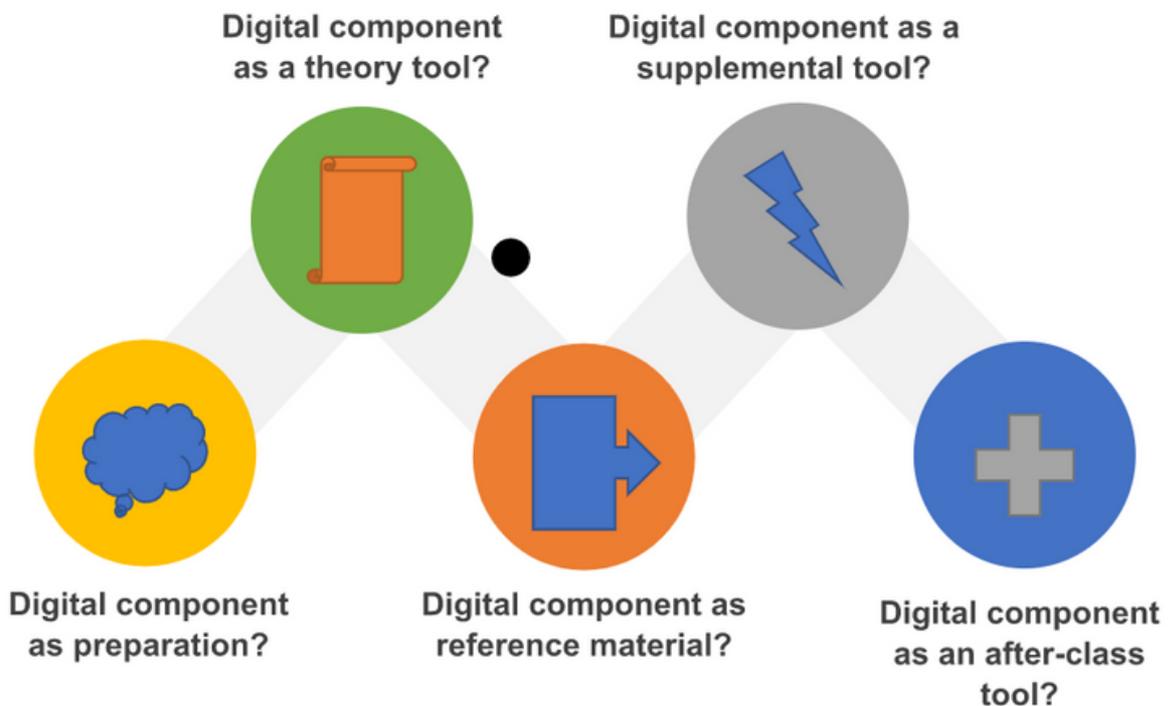


Digital youth work nella pratica – il ruolo della componente digitale

Esistono diversi strumenti che possono essere utilizzati per il digital youth work, aspetto importante nei corsi di formazione online, ma anche in presenza.

Sono possibili diversi livelli di digitalizzazione quando un operatore giovanile decide di applicare tale modello alle proprie attività professionali. Egli può da un lato scegliere di arricchire l'esperienza in presenza, oppure di trasferire completamente l'esperienza sul piano online.

Quando l'operatore giovanile progetta un'azione, deve sempre considerare come le componenti online possano trasformare l'esperienza di apprendimento del giovane e come possano rispondere alle esigenze specifiche del gruppo di riferimento.



Educazione non formale

Che cos'è l'educazione non formale?

L'educazione non formale, come indica il nome stesso, è un modello educativo che utilizza metodi diversi dal modello educativo tradizionale, dove c'è una fonte di conoscenza, l'istruttore, e ci sono i destinatari della conoscenza, gli studenti. L'educazione non formale si allontana dal modello tradizionale, in quanto l'istruttore assume il ruolo di facilitatore, che diventa il contenitore attraverso il quale i partecipanti (e non più gli studenti) possono generare conoscenza da soli. Questo modello educativo può essere realizzato con l'aiuto di esercizi pratici e di un'atmosfera egualitaria in cui i partecipanti si sentano parte di un ambiente aperto dove poter condividere tra loro esperienze, conoscenze e intuizioni.



Qual è il ruolo del facilitatore?

Il ruolo del facilitatore è fondamentale in questo processo. A lui personalmente viene richiesto di capire il modo in cui i partecipanti assimilano le conoscenze e di aiutarli a migliorare la comprensione dell'argomento, apportando modifiche e correggendo la direzione quando necessario.

Quando i partecipanti vengono sollecitati a creare conoscenza da soli, in un ambiente che concepisce e favorisce l'errore, l'esperienza di apprendimento diventa più forte e di migliore qualità. Inoltre, durante questo processo, viene incoraggiata la conversazione tra il partecipante e il facilitatore, il che rende l'apprendimento più interattivo e personale per il partecipante, e per lui è più facile rendersi conto di essere il creatore attivo della conoscenza. Questa conversazione avrà i massimi benefici se sarà applicata nelle prime fasi del processo di insegnamento, in modo che gli studenti costruiscano una nuova conoscenza basata su solide fondamenta e non su errori che si ripetono in modo esponenziale.



Daniele Cibati,
non-formal
educator –
extraordinaire

Quali sono gli strumenti che un facilitatore di educazione non formale può utilizzare?

L'educazione non formale è un processo che sfida la struttura tradizionale delle classi tradizionali delle aule scolastiche, ma richiede comunque un certo numero di strumenti per mantenere il processo fruttuoso e coinvolgente. Questi strumenti sono seguenti:

Energiers: Gli "energisers" sono attività che mirano ad accrescere l'energia del gruppo, coinvolgendo il corpo e la mente. Possono essere utilizzati dal facilitatore in qualsiasi momento in cui si individua un calo di energia nel gruppo, perché sono facili da fare e sono molto efficaci per rigenerare attenzione nel gruppo.



Attività di conoscenza reciproca e di team building: Ogni sessione di formazione non formale deve iniziare con questi tipi di attività, perché quando il gruppo si conosce, si crea un'atmosfera di fiducia, che è assolutamente necessaria affinché gli esercizi e le attività pratiche dell'ENF siano più onesti, aperti ed efficaci.

Esercizi pratici: Gli esercizi pratici sono il cuore dell'educazione non formale. I partecipanti al gruppo entrano in profondità nell'argomento discusso, sperimentando o assistendo a situazioni che li mettono in posizioni estranee alla propria e che suscitano le emozioni necessarie per l'empatia e la comprensione di argomenti delicati.



Esercizi artistici (teatro, musica, danza, ecc.): È stato dimostrato che l'arte è uno degli strumenti più efficaci che un facilitatore di educazione non formale può utilizzare per suscitare creatività ed emozioni in un gruppo di giovani. Il teatro, per esempio, può essere utilizzato per discutere attorno a temi quali la violenza di genere e il bullismo, mettendo i partecipanti in determinate situazioni simulate di violenza di genere e di bullismo e, allo stesso tempo, proteggendoli dagli effetti nocivi di situazioni spiacevoli. I ruoli teatrali, infatti, agiscono al di fuori della psiche dei partecipanti.

Giochi di ruolo: I giochi di ruolo sono un elemento centrale del metodo della "gamification", che è uno dei fattori più importanti quando si parla di educazione non formale. Analogamente agli esercizi artistici infatti i sentimenti di empatia vengono evocati in modo molto efficace quando si interpretano i ruoli di persone diverse in situazioni estranee ai partecipanti.



RUOLO DEL SETTORE CREATIVO E CULTURALE (E DELL'ARTE) NELL'EDUCAZIONE DEI GIOVANI

CAP. 3



Di quale cultura e di quale educazione stiamo parlando?

A differenza degli animali, gli esseri umani nascono in un mondo in cui il loro corpo fa parte della natura, ma nascono anche in un mondo non naturale, sociale e storico, di produzione di oggetti e segni specificamente umani. Questa dimensione specificamente umana, che ha come radice la protezione e lo sviluppo della vita, la rimozione del dolore e della sofferenza, spiega la nostra tendenza a correggere, a "guarire" le imperfezioni della natura. Per esempio durante la gravidanza e la nascita - affinché ogni nuovo essere umano avvii la sua vita in condizioni ottimali per la gestione del suo corpo, della sua mente e infine della sua libertà, in relazione a un ambiente già costruito, già dato dall'accumulo storico delle intenzioni umane. È questa libertà che gli permetterà a sua volta di apportare la sua parte di cambiamento alle condizioni esistenti alla sua nascita. La rivolta dell'uomo contro il dolore e la sofferenza è così forte che ha addirittura spinto agli esseri umani ad avvicinare animali più selvatici che garantissero loro maggiore protezione, fornendo loro cure e attenzioni, istituendo leggi e organizzazioni sociali per la tutela di questo compito.

Oggi, l'antico dibattito su cultura e natura è stato superato dall'attuale concezione umanistica, che considera l'essere umano come "l'essere storico il cui modo di agire sociale trasforma la sua stessa **natura**"[1]. A partire dal suo approccio scientifico e dal suo lavoro sulla **resilienza**[2], Boris Cyrulnik ha presentato una concezione che va nella stessa direzione: l'essere umano contribuisce alla trasformazione dell'ambiente in cui vive, ed è trasformato dal suo ambiente. Questa concezione ci permette di far dipendere lo sviluppo e la realizzazione dell'essere umano direttamente dall'azione umana e non da condizioni naturali che sarebbero date una volta per tutte. Così, a seconda della direzione e del significato dato alle nostre azioni, possiamo parlare di momenti di "umanizzazione" e momenti di "disumanizzazione".

In "questo paesaggio", dove il corpo umano appartiene alla natura e l'intenzione alla sua coscienza, l'essere umano ha avuto la libertà di scegliere le sue condizioni di vita. Tuttavia, alcuni sono stati in grado di

considerare l'essere umano come un essere esclusivamente naturale, proiettando e giustificando ogni costruzione sociale come "naturale": dalla legittimità naturale di re, regine e Stati, all'appartenenza a una classe o a una casta sociale, passando per la giustificazione di un Dio al servizio della continuità di una visione immutabile della società. Esiste un punto di vista che mantiene l'essere umano in una "naturalità" e si oppone al suo sviluppo e alla sua liberazione. Da questa concezione deriva il mantenimento delle ingiustizie, delle disuguaglianze sociali e, naturalmente, delle disuguaglianze di accesso al mondo della cultura e dell'educazione. Questa visione "naturale" dell'essere umano ha portato allo sviluppo e alla promozione di una cultura della violenza, della costrizione, del potere di una parte sull'insieme sociale, della discriminazione e dell'ingiustizia.

Questa sembra essere la situazione in cui siamo attualmente immersi. Cultura e istruzione sono in primo piano perché anch'esse in crisi: gli elementi "progressisti", orientati verso il cambiamento positivo della società, verso la sua umanizzazione, si scontrano con gli elementi "cristallizzati" o "regressivi" di quella parte della società che guida il processo globale verso la disumanizzazione, che si riflette nell'educazione e nella cultura della violenza.

Parallelamente, però, durante i momenti di "crisi", nel corso della storia, si ha anche assistito all'emergere di una cultura fondata su concetti di giustizia e di compassione, di tolleranza e di umanità. Stiamo parlando di una cultura dell'umanizzazione e di un'educazione all'umanizzazione.

Dal punto di vista dell'umanizzazione, cosa possiamo dire dell'educazione oggi?

Negli ultimi cinquant'anni, all'interno di varie società sono emerse nuove prospettive umane e innovativi progetti sociali. Troviamo una visione rinnovata della natura nel lavoro e nelle azioni di correnti di pensiero come la Permacultura, la Collapsologia, il Nuovo Umanesimo, la Comunicazione Non-violenta, il Femminismo. Si tratta di una visione dell'essere umano che enfatizza la cooperazione e non la competizione; una visione sistemica del mondo e non analitica. Ciò significa abbandonare la visione incentrata su un individuo teorico, i cui interessi immediati sono scollegati dai bisogni degli altri e il cui senso della vita è un accumulo di cose materiali e simboliche scollegate da tutto.



L'osservazione dei fenomeni cooperativi in natura sostituisce ora quella della competizione o del dominio del più forte sul più debole.

Naturalmente, tale cambiamento di prospettiva e di significato attribuito a ciò che si osserva si trova nello sguardo umano e non nel mondo esterno.

Se gli esseri umani iniziano a vedere un mondo di cooperazione, è perché si è verificato un cambiamento di prospettiva in loro stessi, non nella natura o nel mondo esterno.

Pertanto, tale cambiamento di prospettiva produce un'influenza sociale, generando nuove produzioni culturali che finiranno per trasformare la società. Queste produzioni hanno in comune un certo rifiuto, un certo disgusto della violenza e di tutto ciò che produce dolore e sofferenza.

Nel 1979, il governo svedese ha preso l'iniziativa di legiferare un divieto di punizioni corporali nell'educazione dei bambini. Nel 1989, l'articolo 19 della Nazioni Unite sui diritti del fanciullo ha proclamato il diritto a un'educazione senza violenza. La Francia l'ha seguita solo nel 2019. Questa convenzione viene regolarmente commentata e **valutata [3]**. Il ritardo francese tradisce una svista durante un lungo percorso, perché già nel 1795 una delle indicazioni date all'educazione su impulso dei rivoluzionari era il divieto di punizioni corporali nella scuola elementare. Non si tratta, in questo testo, di rifare il processo dei progressi e degli arretramenti della violenza nell'educazione, ma di sottolineare che, come ogni altra attività umana, l'educazione può essere orientata verso una "umanizzazione" o una "disumanizzazione" della scuola. Così, nel documentario "Se avessi saputo... sarei nata in Svezia", vediamo due bambine svedesi: il giornalista chiede loro se i genitori a volte li schiaffeggiano. Una delle bambine, dopo qualche secondo di silenzio, risponde finalmente: "**...cos'è uno schiaffo?**". **[4]**

I contributi delle neuroscienze affettive e sociali

La chiara presenza dei valori umanistici nell'educazione è oggi persistente nella società, così come un'opposizione sempre più radicale tra umanesimo e antiumanesimo. Quest'ultimo è drammaticamente illustrato dalla regressione dei diritti delle donne quanto dalle violenze commesse contro i giovani o gli insegnanti. Violenza razziale, violenza

religiosa, violenza sessuale, violenza economica in primo luogo, mostrano segnali allarmanti dell'avanzata di questa cultura regressiva e agonizzante, che ritiene che l'essere umano debba essere "educato" e non "istruito", "raddrizzato", "represso e rimesso sulla retta via" non appena commette una "colpa". Questa "colpa" deve essere "punita", così come il "successo" deve essere "premiato", mentre i pregiudizi devono essere "vendicati".

Tuttavia, negli ultimi vent'anni, le neuroscienze affettive e sociali hanno rivelato le conseguenze comportamentali e cerebrali di un simile sistema di relazioni educative. Ora sappiamo che questo porta solo alla distruzione o alla ritardata maturazione delle strutture e delle funzioni cerebrali superiori e alla riproduzione di un **sistema disumanizzante [5]**. Quindi, la nostra capacità di empatia, di ragionamento, di pianificazione del futuro, di amplificazione della nostra empatia, di ragionamento, di progettazione del futuro, di amplificazione del nostro orizzonte simbolico, di gestione delle emozioni, di regolazione dello stress dipendono dalla qualità delle relazioni umane e dalla qualità delle relazioni educative. Per questo motivo, al centro dell'educazione umanizzante, la pratica e l'apprendimento di una visione della realtà che dipende dal modo in cui la guardiamo e non da una "oggettività" che prescinde dall'essere umano, appare fondamentale. Il primo passo di questo processo di apprendimento è che i bambini entrino in contatto con i propri registri: i registri dell'interiorità e dei limiti del corpo, della motricità, delle emozioni e del loro intelletto e, naturalmente, degli altri. Quando gli adulti producono shock, brutalità, negazioni dell'interiorità dei bambini, li predispongono alla sfiducia e all'isolamento, alla paura, alla competizione cieca.

Educazione, sviluppo e strutture cerebrali

Le tappe dello sviluppo della struttura psicofisica di ogni bambino dipendono dalla maturazione di alcune strutture cerebrali. È noto oggi che, tra i 5 e i 7 anni di età, lo sviluppo neuronale della corteccia orbitofrontale permette la regolazione delle emozioni, un compito che fino a quel momento dipenderà dalle cure degli adulti del suo ambiente. Così, l'adulto che ritiene che la capacità di integrazione del bambino sia uguale alla sua, dirà al bambino che si esprime un po' troppo forte e in maniera incongruente - dal punto di vista dell'adulto - "di smettere di essere interessante", "di smettere di agire", "di sbrigarsi", mentre il piccolo è incapace di controllare i suoi impulsi e di registrare gli eventi in modo

diverso da quello emotivo, per un semplice stadio di maturità cerebrale. Vediamo quindi adulti che, con le migliori intenzioni e in buona fede, ritardano lo sviluppo dei bambini, che non sono in grado di comprendere il trattamento che stanno ricevendo. Devono usare la loro energia per proteggersi dove non riescono a dare un senso a ciò che ricevono dall'ambiente circostante, invece di usare questa energia per svilupparsi in modo sicuro.



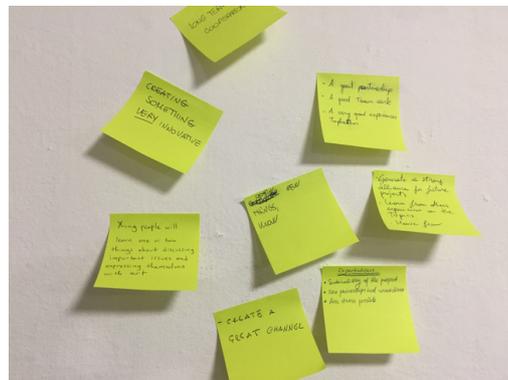
La creatività

In linea generale, la creatività è un fenomeno per cui si forma qualcosa di nuovo e di valore. È la capacità di un individuo di immaginare o costruire o mettere in pratica un nuovo concetto, o di scoprire una soluzione originale a un problema. Può essere più precisamente definito come "un processo psicologico o psico-sociologico attraverso il quale un individuo dimostra immaginazione e originalità nel modo di associare cose, idee, situazioni e, attraverso la pubblicazione del risultato concreto di questo processo, cambia, modifica o trasforma la percezione, l'uso o la materialità con un determinato **pubblico [6]**".

L'oggetto creato può essere immateriale (come un'idea, una teoria scientifica, una composizione musicale o una barzelletta), o un oggetto fisico (come un'invenzione, un'opera letteraria stampata o un dipinto o un altro oggetto artistico).

Peter Meusburger stima che in letteratura si trovino più di cento definizioni diverse che in genere elaborano il contesto (campo, organizzazione, ambiente, ecc.) che determina l'originalità e/o l'adeguatezza dell'oggetto creato e i processi attraverso cui è stato **elaborato**.^[7] A titolo esemplificativo, una definizione data dal Dott. E. Paul Torrance, nel contesto della valutazione della capacità creativa di un individuo, l'ha descritto come "un processo di sensibilizzazione ai problemi, carenze, lacune nella conoscenza, elementi mancanti, disarmonie, e così via; identificare le difficoltà, cercare soluzioni, formulare ipotesi sulle carenze; testare e ricontrollare queste ipotesi ed eventualmente modificarle e ritestarle; infine comunicare i **risultati**".^[8]

Che cos'è la creatività dal punto di vista dell'educazione umanistica? È un contatto con se stessi, con ciò che non è dato una volta per tutte. La creatività permette al piccolo essere umano di entrare nell'orizzonte della sua libertà di scelta, nell'espressione simbolica, nell'immaginazione, nella "distanza" dal mondo degli oggetti. Permette la maturazione e lo sviluppo delle funzioni cerebrali che governano l'agilità, l'equilibrio, la grazia del gesto, la tavolozza delle emozioni, la funzione poetica, la parola e la relazione con gli altri. Infine, la creatività mette in relazione e in cerca di armonia il processo di esperienza di scoperta intima e di contributo a un ambiente sociale costruito da altri.



A partire da questa concezione, si può fondare e promuovere una cultura dell'umanizzazione della società. L'impegno del bambino nella propria creatività gli permette di appropriarsi della sua struttura psico-fisica, mentre l'incontro con gli oggetti artistici e con la cultura in generale gli permette di considerare un altro punto di vista rispetto al proprio e di sentire l'impatto degli oggetti culturali a diversi livelli della sua coscienza. In questo modo, egli educa se stesso alla libertà di scelta tra gli elementi che gli producono dolore e sofferenza, e gli elementi che stimolano la sua libertà, la gioia, l'amore per tutto ciò che è vivo. .

Creatività ed educazione

Come si è visto in precedenza, la creatività è una parte importante dell'essere umano. A questo punto possiamo chiederci se la creatività è qualcosa con cui siamo nati o che impariamo dagli altri o che magari miglioriamo attraverso la nostra esperienza di vita. D'altra parte, la domanda è: qual è la vera fonte della creatività, e cosa può migliorarla o ridurla? Secondo lo studio del Dott. George Land e della Dottoressa Betjorman proposto dalla NASA, il 98% dei bambini in età prescolare è considerato genio creativo. Questo risultato così elevato è stato così sorprendente che hanno iniziato a sottoporre lo stesso gruppo di bambini man mano che crescevano ad ulteriori test. Alla scuola elementare, solo il 30% dei bambini era considerato un genio creativo. Alle superiori, la percentuale era solo del 12%. Hanno condotto lo stesso test su un gruppo di adulti e i risultati erano ancora in calo. Meno del 2% degli adulti testati negli studi erano geni **creativi**. [9]

Le implicazioni di questo profondo studio sono piuttosto evidenti. Il potenziale di un genio creativo è innato dentro di noi, ma nel momento in cui entriamo nel sistema scolastico, veniamo drammaticamente sminuiti. Il motivo non è troppo difficile da comprendere: la scuola, come la chiamiamo noi, è un'istituzione che storicamente è stata creata in ultima istanza per servire i desideri della classe dirigente, non della gente comune. L'educazione nazionale costruisce "i buoni cittadini" che lavorano per la società. Il vero paradosso è che la creatività è una delle competenze più richieste nel 21° secolo. Sappiamo che per stare al passo con il futuro del lavoro, tutti noi dobbiamo essere in grado di trovare nuove soluzioni ai nuovi problemi e non possiamo farlo se non abbiamo geni creativi alla guida.



Fin dalla fine degli anni '90, la creatività ha riscontrato notevole successo in quanto tema legato all'educazione e alla società in generale. In Inghilterra la creatività è ora menzionata nei programmi scolastici, anche quelli per bambini dai 3 ai 5 anni.

Esistono numerose iniziative governative e di altro tipo per promuovere la creatività individuale e collettiva, alcune delle quali attraverso attività di partenariato che riuniscono le arti, la tecnologia, le scienze e le scienze sociali. Uno dei temi e delle giustificazioni alla base di questo riaccendersi dell'interesse per la creatività è che l'empowerment individuale e collettivo, che viene favorito dallo sviluppo di abilità creative, è considerato una buona cosa, soprattutto a livello sociale ed economico.

L'empowerment dei giovani attraverso le opportunità sociali ed economiche che le industrie culturali e creative possono offrire è al centro della **Convenzione del 2005 sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali**[10] dell'UNESCO. Più in linea con la **Strategia operativa dell'UNESCO per la gioventù 2014-21**[11], si continua a prestare particolare attenzione ai giovani creatori e ai professionisti della cultura. Questa priorità è integrata dall'UNESCO in tutti i suoi programmi e attività. Forse dovremmo fare una differenza tra educazione formale e non formale. Se consideriamo l'educazione formale come un'istituzione che mantiene lo status quo sociale, possiamo vedere anche lo sviluppo di forme alternative. L'educazione non formale e alternativa sta entrando sempre di più nella scuola e si basa molto sulla creatività e sulla libertà di scelta personale. Questo dimostra un cambiamento di pensiero sulla necessità dei giovani.

I giovani hanno un grande potenziale dentro di sé e se costruiamo una buona condizione per loro, sapranno meglio di chiunque altro di cosa hanno bisogno e cosa vogliono sviluppare. Ogni persona ha la sua velocità di sviluppo e l'educazione è considerata un processo. L'arte e la creatività sono il modo migliore per lasciare questo spazio libero per creare, rinunciare, proporre e provare, connettersi con se stessi e condividere con gli altri.



Il ruolo dell'arte nell'educazione dei giovani

L'arte mobilita l'intelletto e l'emotività, il fisico e lo spirito e fa della soggettività una virtù. Offre un modo unico di esplorare noi stessi e la nostra posizione nel mondo, oltre che un modo per condividere con gli altri ciò che vediamo, sentiamo, pensiamo e sperimentiamo. L'arte è un modo per aprire il dialogo all'interno e tra gli individui e le comunità. La cultura dei bambini è molteplice e pluralistica e presenta strati di sottoculture, significati e influenze adulte, che si estendono dall'infanzia alla pubertà. È riconosciuto che le arti contribuiscono in modo significativo a promuovere il benessere dei bambini. L'espressione simbolica di sé attraverso le arti permette ai bambini di esprimere sentimenti complessi e identità ibride. Sostiene la convalida delle identità individuali e collettive. Non solo responsabilizza i bambini, ma aiuta anche a migliorare la loro salute e il loro benessere. Possiamo trovare diversi metodi di utilizzo dell'arte nell'educazione. Nella scuola materna i bambini usano l'arte come una forma di espressione che fa parte integrante dei suoi insegnamenti.

Dopo la scuola secondaria l'arte diventa la tecnica da imparare. I giovani partecipano ai laboratori artistici per imparare o provare questa tecnica d'arte. Possiamo trovare corsi di arti plastiche, musica, teatro o danza. Questo è considerato come una parte delle attività ricreative o sportive. Se qualcuno vuole approfondire può continuare al di fuori della scuola, o iscriversi alla scuola d'arte. Vanno a guardare uno spettacolo, al museo o a una mostra di pittura per imparare qualcosa sulla tecnica, sulla storia o sulla cultura. Tuttavia, spesso l'arte non viene considerata come uno strumento di sviluppo interiore. Questo modo di vedere l'arte è molto importante. Facendo arte, creano qualcosa che non esisteva prima e diventano parte integrante alla creazione della realtà. Inoltre, entrano in contatto con se stessi e imparano di più sul loro mondo interiore. D'altra parte, il modo di vedere artistico li apre un altro tipo di parola, la parola delle emozioni, degli altri, della curiosità, del sentimento, della bellezza o semplicemente dell'immaginazione.



È un atto di meditazione. È anche un modo per imparare la permanenza, la disciplina; migliorare se stessi, imparare a conoscere gli altri e le cose, usare tutti i sensi, imparare a conoscere meglio il nostro corpo e così via.



Esempi di metodi creativi

Arti plastiche

Possiamo vedere come i giovani amino dipingere e disegnare. Quest'arte può essere utilizzata come strumento di espressione e di mediazione. Altri mezzi faciliteranno questa liberazione attraverso le diverse tecniche artistiche proposte: disegno, collage, pittura,

modellazione... Si tratta di rendere possibile una modalità di espressione non verbale, di favorire la creatività dando forma a rappresentazioni ed emozioni. In questo processo, il risultato estetico non viene considerato come un obiettivo, e rimane all'apprezzamento della persona che ha realizzato la produzione. In questi momenti di esplorazione, sia nella pittura che nel disegno, viene privilegiato il gesto libero. Stendere, tracciare, coprire, graffiare, cancellare: tutti questi gesti permettono a ciascuno di esprimere qualcosa di singolare, di trovare un proprio linguaggio artistico. In questo contesto si può esprimere la creatività di ciascuno. Allo stesso modo in cui gli strumenti tradizionalmente associati alla pittura (pennelli, coltelli) possono essere sostituiti da oggetti il cui uso abituale non ha nulla a che fare con la pittura (spugna, spazzolino da denti, oggetti di varie forme ricoperti di vernice...). È anche possibile dipingere con le dita, o camminare a piedi nudi sulla vernice... L'uso della vernice può fornire un piacere sensoriale legato alla manipolazione del materiale, alla mescolanza dei colori, alla colorazione degli spazi, ai gesti e al ritmo di questi gesti. "Sono stupito, meravigliato, sorpreso da ciò che ognuno crea, dalla diversità di gesti, movimenti, tracce, colori. Non è solo una tavolozza di colori, è una tavolozza umana, che viene dal nostro cuore, dalle nostre viscere, dalle nostre storie, da ciò che siamo".

(Testimonianza scritta alla fine di un laboratorio di pittura di gruppo, intorno al tavolo dei pallet)[12].

La scrittura creativa

La scrittura creativa è una qualsiasi forma di scrittura che viene redatta con la creatività della mente: scrittura narrativa, poesia, saggistica creativa e altro ancora. Lo scopo è quello di esprimere, che si tratti di pensieri, esperienze o emozioni. Piuttosto che dare semplicemente informazioni o incitare il lettore a compiere un'azione utile allo scrittore, la scrittura creativa intrattiene o educa, per diffondere la consapevolezza su qualcosa o qualcuno, o per esprimere semplicemente il proprio pensiero. Anche la scrittura commerciale e le lettere formali sono comunque creative, ma se si scrive qualcosa che non interessa, sarà poco creativa, senza sostanza.

Gli esercizi e i laboratori di scrittura creativa offrono molto di più di un semplice allenamento di scrittura. Nella vita professionale, la scrittura creativa può aiutare giovani a trovare nuovi modi di presentare le conoscenze e le esperienze a vari gruppi di destinatari e a migliorare le proprie capacità di persuasione. Per gli educatori, la scrittura creativa rappresenta un ottimo modo per ampliare il curriculum e dare agli

studenti nuove e diverse sfide. La scrittura creativa aumenta l'immaginazione e la comprensione di strategie che aiutano a creare idee originali e nuove soluzioni alle sfide che i giovani devono affrontare. Pensando alla crescita personale, la scrittura creativa fornisce loro anche un mezzo per sentirsi più a proprio agio nel condividere i propri pensieri, di conoscersi meglio, di esplorare i propri punti di forza (e le aree da migliorare), come entrare in contatto con i sentimenti e come migliorare la fiducia in se stessi. Scrivere può aiutare a trovare comprensione per se stessi e migliorare.

Musica e ritmica

La musica, fenomeno universale, è stata utilizzata fin dall'antichità per i suoi poteri curativi, rilassanti e relazionali, in forma catartica o sedativa. Essa ha qualità non verbali, creative, emotive e strutturali. Queste qualità vengono utilizzate nella relazione tra le persone per facilitare il contatto, l'interazione, la consapevolezza di sé, l'apprendimento, l'espressione emotiva, comunicazione e lo sviluppo personale.

La musica raggiunge gli individui "al cuore di se stessi", la musica è un mezzo di espressione privilegiato, che permette all'individuo di "sfogare" la propria sofferenza e le proprie emozioni. Così, i suoni e i ritmi diventano strumenti per aumentare la propria creatività, riconnettersi con se stessi e curare vari problemi di salute.

Come strumento di crescita personale, la musica aiuta ad aumentare il dinamismo e a migliorare le capacità cognitive (attenzione, memoria) e psicomotorie (agilità, coordinazione, mobilità), oltre che socio-emotive. Da un lato, aiuta a sviluppare l'ascolto, la concentrazione, in una parola, l'attenzione al presente, e dall'altro aiuta a lavorare collettivamente, a creare più legami, a favorire la coesione del gruppo. La musica inoltre promuove ponti tra persone di culture e luoghi diversi.

I musicisti possono proporre laboratori di sensibilizzazione alla musica, agli strumenti, musica-danza, canto, laboratorio di ritmica, composizione rap, commedia musicale, percussioni, stomp e così via... Rap e stomp sono le attività più apprezzate dagli adolescenti. Nel primo si lasciano andare all'espressione del loro argomento preferito, mentre negli stomp i giovani non possono usare la voce. Devono creare i propri strumenti o usare il proprio corpo e creare una performance utilizzandoli. Lo Stomp utilizza oggetti come scope e coperchi di bidoni dell'immondizia, battendoli come se fossero strumenti musicali per creare performance. Si apre quindi a un altro modo di vedere e sentire il mondo e di usare gli oggetti e il proprio corpo.



Arti drammatiche

L'espressione teatrale esiste fin dagli albori dell'umanità. Quante volte abbiamo visto i bambini creare e interpretare personaggi con bambole e raccontare storie. Il gioco è una parte della sua educazione spontanea che lo aiuta a mettersi in gioco, a capire, a esternare le sue emozioni o gli eventi quotidiani. Il teatro utilizza il proprio modo di fare le cose.

La pratica teatrale apporta basi tecniche che permettono una migliore consapevolezza di sé e dell'ambiente: la parola, la concentrazione, l'uso della voce, la gestione dello stress, la consapevolezza del corpo, delle emozioni, dello spazio, del gruppo, della drammaturgia, dei personaggi... I facilitatori sono attenti a fare in modo che le critiche dei partecipanti siano costruttive e non giudicanti, per aiutare gli altri a proseguire.

I laboratori permettono la costruzione di un metodo di lavoro personale che aiuti i giovani a crescere e fornisce loro competenze e conoscenze che saranno poi utili a scuola e nella vita quotidiana. I laboratori mirano a incoraggiare l'espressione e lo scambio all'interno del gruppo. I bambini e i giovani adolescenti sviluppano la loro immaginazione verso una maggiore apertura e sono incoraggiati a inventare modi per superare le difficoltà e a immaginare un ambiente migliore. I giovani possono, all'interno di questo contesto, acquisire tecniche di espressione e nuove conoscenze, rafforzare la fiducia in se stessi e la perseveranza, progredire nell'ascolto degli altri e sviluppare l'immaginazione. I laboratori permettono anche di scoprire i valori forti portati da un teatro umanista in cui l'individuo diventa co-creatore del mondo che lo circonda.

Le sessioni richiedono riflessione e ispirazione e incoraggiano anche lo scambio all'interno del gruppo. I laboratori aiutano a connettersi e a esprimere le proprie emozioni e a valutare se stessi. Esempio di esercizi di valutazione. All'inizio della sessione, seduti in cerchio, possono fare un "Mood Weather", durante il quale ogni persona (sia partecipanti che facilitatori) condivide con gli altri le proprie emozioni e i propri sentimenti. Alla fine della sessione, allo stesso modo, ognuno condivide le proprie sensazioni sulla sessione, sia a gesti che verbalizzando.

La creazione finale permette di mettersi in gioco in un progetto comune in cui la presenza di ciascuno è essenziale e la creazione diventa collettiva. Questo rafforza lo spirito di gruppo, la separazione, la sensazione di essere importanti nel gruppo. Le prove imparano a migliorare individualmente e collettivamente.



I ragazzi sviluppano un atteggiamento positivo e solidale. Gli animatori li accompagnano in questo processo in uno spirito di "troupe" proprio dell'ambiente teatrale.

Alcune tecniche: il teatro d'immagine che propone di costruire scene basate su immagini, il teatro forum per parlare di problemi e trovare soluzioni, il teatro storia che parte dall'esperienza vissuta di scene di realtà proposte dai partecipanti, il teatro di narrazione per incoraggiare l'immaginazione e la libera creazione di storie, il teatro di movimento che privilegia l'espressione corporea, mimo che lavora sulla comunicazione non verbale, il clowning per trovare il proprio clown, il teatro d'oggetti in cui si lavora sul rapporto con il materiale, le improvvisazioni che favoriscono il lasciarsi andare e l'ascolto, il teatro di parola, l' "actor studio methode" che si concentra sulla costruzione del personaggio, poesia per lavorare sulla metaforizzazione e sulle immagini interne, commedia dell'arta dove si lavora su personaggi tipici, il teatro di maschera e così via.

La danza

Nell'antichità l'umanità ha sempre danzato, perché la danza è una delle espressioni intrinseche dell'essere umano. Eventi naturali, raduni comunitari, momenti comunità, i momenti di famiglia, la guerra e la pace, le stagioni dell'anno... - tutti momenti espressi attraverso danze collettive, familiari e individuali. Oggi, soprattutto nelle zone rurali, la danza è ancora presente nella vita quotidiana come forma di apprendimento che sviluppa capacità di comunicazione, tecniche di risoluzione dei problemi e creatività attraverso abilità cinestesiche. L'obiettivo principale dell'educazione alla danza è quello di coinvolgere gli studenti in esperienze artistiche attraverso i processi di creazione e di esibizione. La danza, in quanto strumento di apprendimento particolarmente ricco, può essere utilizzato non come obiettivo in sé, ma come mezzo e/o strumento nell'educazione formale e non formale, col fine di sviluppare capacità di problem solving individuale e di gruppo, acquisire concetti e comprendere argomenti. Collegare le attività di movimento ai temi accademici consente agli operatori di attingere alla profonda **intelligenza cinestesica dei giovani [13]**.

Aiuta a essere consapevoli dello spazio e del corpo e a lasciarsi andare alla tecnica, a migliorare e ad ascoltare se stessi e gli altri, a sciogliere i blocchi del corpo, delle emozioni e della



mente. Attraverso il Movimento danzato e l'accoglienza delle sensazioni corporee e delle emozioni, i ragazzi possono una nuova conoscenza di sé e connettersi con gli altri, e l'energia unica che è la propria propria può finalmente esprimersi pienamente. Il Free dancer è l'invito a lasciare spazio al movimento libero e spontaneo che porta alla creatività e alla piena espressione di sé.

Metodi per migliorare la creatività

Il Creativity challenge è il metodo per incrementare la creatività, anche nella vita quotidiana. Più gli animatori, gli operatori giovanili e i genitori migliorano la propria creatività e meglio possono educare i giovani. Alcuni passi per migliorare la creatività personale basati sulla ricerca di Mihaly Csikszentmihalyi[14]

Coltivare la curiosità e l'interesse nella propria vita, esplorare la parola.

È provare interesse per le cose che ci circondano, così come sono, senza sovrastrutture. È il modo per mantenere la curiosità del bambino, per investire, come lui, di interesse tutto ciò che ci capita a tiro. Per sviluppare questo aspetto:

- Cercare di essere sorpresi da qualcosa ogni giorno.
- Cercare di sorprendere almeno una persona ogni giorno: dire qualcosa di inaspettato, fare una domanda inconsueta ad esempio.
- Scrivere ogni giorno cosa vi ha sorpreso di più e come avete sorpreso l'altro.
- Quando qualcosa suscita interesse, seguirlo. Pensiamo di essere troppo rumorosi per esaltare l'idea, la canzone, il fiore che hanno catturato la nostra attenzione o pensiamo che non sia affar nostro. Ma la parola è il nostro mestiere.

Coltivare il flusso in ogni giorno

- Svegliarsi ogni mattina con un obiettivo specifico da perseguire. Prima di dormire è più facile pensare al giorno successivo scegliendo un compito particolare da svolgere che dovrebbe essere interessante o stimolante
- Attenzione alla conseguenza delle vostre azioni, concentratevi sul compito
- Per continuare a godere di qualcosa, è necessario aumentarne la complessità: migliorare e sorprendere se stessi

Protegete la vostra energia creativa: costruite le abitudini che vi aiutano a controllare la vostra attenzione in modo che possa essere aperta, ricettiva e diretta

- Prendere in mano il proprio programma: trovare il momento in cui si è più creativi, il proprio ritmo
- Ritagliatevi del tempo per la riflessione e il rilassamento (non dovrete aspettarvi di dover svolgere alcun compito)
- Date forma al vostro spazio: scoprite quale microambiente si adatta meglio a voi stessi
- Scoprite cosa non vi piace e cosa vi piace della vostra vita e dedicatevi di più a ciò che amate e meno a ciò che odiate
- Rendere più piacevoli le cose che si fanno: avere un obiettivo chiaro è appagante

Tratti interni: interiorizzare il più possibile questa struttura di supporto creativo nella personalità, imparare nuove forme di attenzione

- Sviluppare ciò che manca: identificare le proprie caratteristiche più evidenti (magari chiedendo consiglio) e poi provate il loro opposto
- Passare spesso dall'oppressione alla chiusura. Essere ricettivi e aperti da un lato, e dall'altro, essere energici e fermi. Spostarsi momento per momento dal proprio punto di vista a quello dell'altro.
- Puntare sulla complessità: La complessità è il risultato dell'interazione fruttuosa tra queste due tendenze opposte.

Teoria e metodo dell'educazione creativa [15]

La natura dell'educazione creativa è quella di sviluppare la creatività nelle diverse capacità umane, in quanto lo scopo dell'educazione è la coltivazione delle capacità umane in modo completo.

La creatività è intesa come aspetto universale e olistico appartenente all'uomo e le sfumature della creatività possono essere classificate in sfera fisica, sociale, razionale e morale, sfera artistica e sfera religiosa, ciascuna delle quali possiede un certo grado di valore.

Considerando che la base della realizzazione della creatività è l'amore, l'azione dell'amore può suscitare interesse e desiderio in ogni ambito

umano, facendo agire l'io educativo nell'educazione. Il metodo di insegnamento dell'educazione creativa si basa sulle cinque fasi. L'insegnamento a cinque fasi prevede le fasi di idea, scoperta, scavo, manifestazione e sviluppo, come metodo di insegnamento per coltivare le capacità creative degli esseri umani.

La premessa comune per l'applicazione dell'insegnamento in cinque fasi è l'incoraggiamento della libertà e della volontà dell'allievo, e la modalità di insegnamento dovrebbe essere preceduta dal principio dell'amore e della guida dell'insegnante.

I dettagli dell'insegnamento in cinque fasi :

- Lo stadio dell'idea: l'immaginazione del soggetto. È la fase fondamentale per coltivare la creatività. L'immaginazione è un'azione personale che può nascere da un'intuizione libera e volontaria.
- Lo stadio della scoperta: ricerca del problema. Il contenuto o l'oggetto da trovare si concretizza in questa fase.
- La fase di scavo: ricerca della direzione per la soluzione del problema. Questo è il processo in cui il contenuto acquisito dalla scoperta viene cambiato in ragionevole e sistematico, per poi arrivare a una concezione orientata all'obiettivo e unificata per il nuovo valore.
- Lo stadio della manifestazione: piano completo per il raggiungimento dell'obiettivo. Lo stadio della manifestazione è il processo di completamento di un contenuto significativo utilizzando il contenuto scavato e organizzandolo in modo sistematico. Cioè, il contenuto, nella fase di scavo, viene elaborato dall'immaginazione per lo stato di sviluppo e viene presentato nel processo per costruire unità e ordine.
- La fase di sviluppo consiste nell'arricchire le capacità umane creando un nuovo valore. Quindi, è la fase dell'applicazione per praticare e realizzare l'idea, utilizzando liberamente ogni pensiero. Il vero valore della creatività è stimolare la volontà di creare nuova creatività.

Il processo di circolazione creativa illustra l'infinita capacità di apprendimento attraverso la creatività, in particolare, attraverso l'insegnamento in cinque fasi dell'educazione creativa. Ciò significa una possibilità educativa illimitata per coltivare le proprie capacità.



Sintesi

Riassumiamo quanto detto:

- Abbiamo detto che l'essere umano nasce in un mondo che non ha scelto. Fin dalla sua origine, è immerso in un mondo storico-sociale che lo guida verso la sua realizzazione o la sua regressione allo stato di impotenza di fronte a condizioni di dolore e sofferenza.
- È in un progetto di piena umanizzazione che l'educazione può integrare i contributi culturali utili allo sviluppo. In un momento di disumanizzazione sociale, gli apporti culturali distruttivi lottano con quelli costruttivi, e uno dei segni di questa lotta è la disconnessione: ognuno di essi prende una direzione diversa e incompatibile con l'altro.
- Lo sviluppo e la crescita dei bambini dipendono dai valori e dalle conoscenze degli adulti. Le neuroscienze emozionali e sociali ci mostrano ora quali sono i comportamenti che servono e quelli che non servono allo sviluppo umano.
- La creatività richiede una presa di coscienza del bambino e delle sue funzioni: corporee, motorie, emotive, intellettuali.



- Nasciamo con il potenziale innato di un genio creativo, e l'educazione, in relazione alle sue modalità, può migliorare o distruggere totalmente la nostra creatività.
- Dalla fine degli anni Novanta, la creatività è tornata a essere un'area di interesse crescente nell'ambito dell'istruzione e della società. Il ruolo dell'arte e della creatività nel contribuire in modo significativo all'accrescere de benessere dei bambini, alla loro autonomia diventa sempre più evidente.
- L'arte offre un modo di apprendere che sviluppa la comunicazione e le competenze sociali, le tecniche di risoluzione dei problemi e le capacità di pensiero creativo e critico. Le arti lavorano per creare una società non violenta basata sul rispetto e sull'interesse per gli altri.
- Il tipo di creatività di artisti, scienziati e altri può trasformare la nostra cultura e il modo in cui ad essa guardiamo e le modalità attraverso cui vediamo il mondo. È uno stato mentale e esistenziale.
- La capacità creativa dell'essere umano è infinita e la sua intenzione creativa è parte integrante del suo essere. L'educazione creativa e la creatività stimolano questa tendenza.

Reference

- Humanize the Earth, Silo, Editions Références 1997
- Meusburger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatia Contexts". In Meusburger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity. Springer.
- Torrance, Paul. "Verbal Tests. Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B.". The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition. Princeton, New Jersey
- Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997
- Resiliences. Connaissances de bases, with Gérard Jorland, ed., Paris, Odile Jacob, 2012
- Role of Art and Creativity in Child Culture and Socialization; https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-90-481-9063-8_185
- The Limits To Creativity In Education: Dilemmas For The Educator; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/1467-8527.t01-1-00229>
- Amberg, J., Larson, M. (1996), Creative Writing Handbook. US: Good Year Books

- Kim, J. A. (2008). A study on the development of teaching-studying model for creativity education, doctoral dissertation. Ph.D. Thesis, Iksan: Wonkwang University.
- Kim, Y. C. (2007). Theory and development of creative ability. Paju: Education & Science Press.
- Lee, Y. G. (2011). Theory and practice of teaching method in creative education. Paju: Education & Science Press
- Fit to dance? – The report of the national inquiry into dancers' health and injury, par Dr. Peter Brinson et Fiona Dick, Calouste Gulbenkian Foundation (Londres, 1996)
- Making Kinesthetic Sense: Creative Dance as a Tool for Learning, par Mary Ann Brehm et Lynne McNett, International Association for Creative Dance
- National Dance Education Organization standards for learning and teaching in dance: Ages 5-18. Reston, VA: National Dance Education Organization (2005)
- Regular Marvels – A handbook for animateurs, practitioners and development workers in dance, mime, music and literature, par François Matarasso, The Community Dance & Mime Foundation (Royaume-Uni, 1994)

[1]: Definition given by Silo in one of his works "the human landscape" in Humanize the Earth, Silo, Editions Références 1997

[2]: Resilience is, in B. Cyrulnik's definition, our capacity to take a new path of development when it has been stopped by accident, by trauma, by unchosen circumstances.

[3]: <https://www.cairn.info/revue-deviance-et-societe-2012-1-page-85.htm>

[4]: "If I had known... I would have been born in Sweden," directed by Marion Cuerq in 2013; <https://www.oveo.org/>

[5]: For more information on this topic, see the works of Catherine Gueguen, Nicole Guedeney, Boris Cyrulnik, Marshall Rosenberg.

[6]: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%A9ativit%C3%A9>

[7]: Meusburger, Peter (2009). "Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatial Contexts". In Meusburger, P.; Funke, J.; Wunder, E. (eds.). Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity. Springer.

[8]: Torrance, Paul. "Verbal Tests. Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B.". The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition. Princeton, New Jersey: Personnel Press. p. 6.

[9]: https://twentyonetoys.com/blogs/teaching-21st-century-skills/creative-genius-divergent-thinking?fbclid=IwAR2y-fqriFypnrUiVHmeqaluBHjZXmzgQEdjUsjFk5sWA2d_daMleNobaXs

[10]: For more informations : <https://en.unesco.org/creativity/convention>

[11]: Complete texte : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>

[12]: <https://www.atelierartsetlettres.fr/art-th%C3%A9rapie-peinture/>

[13]: <https://educationaltoolsportal.eu/educationaltoolsportal/fr/tools-for-learning/la-danse-comme-outil-de-cr%C3%A9ation-chez-les-jeunes>

[14]: Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Csikszentmihalyi Mihaly, 1997

[15]: www.researchgate.net/publication/270409758_The_Teaching_Method_of_Creative_Education

GUIDA PRATICA ALL'USO DEGLI INTELLECTUAL OUTPUT

CAP. 4



Questa pubblicazione, l'**Operational Digital Tool for Operators**, è pensata per supportare gli operatori. per supportare gli operatori: è una guida pratica all'implementazione o alla creazione del creazione del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**.

L'**Operational Digital Tool for Operator** contiene tutte le istruzioni per supportare gli operatori - come animatori, formatori, facilitatori, insegnanti, educatori, operatori del settore creativo e culturale - che descrivono passo dopo passo come navigare all'interno del Toolbox e la metodologia da applicare per dare vita ai **JOURNEY** con anche la possibilità di adattare il percorso e l'esperienza del progetto ad altre realtà, temi, obiettivi, forme artistiche.

Spiega inoltre come implementare le attività in un formato che combina esperienza online e faccia a faccia.

Il Manuale descrive l'esperienza e i risultati della fase pilota, e come coinvolgere e far partecipare i giovani, la comunità e le parti interessate.

Lo strumento operativo digitale per gli operatori è stato progettato per gli operatori del settore e culturali che vogliono continuare a lavorare nell'era post-pandemica, dialogando con gli strumenti digitali che fungono da prezioso supporto per portare l'arte nel settore educativo; allo stesso tempo supporta gli operatori del settore educativo che vogliono affrontare specifiche questioni con un'esperienza creativa ed emozionale per i loro utenti.

Gli operatori che vogliono intraprendere questa strada hanno due possibilità:

- modulare un percorso emozionale creativo con materiali già forniti;
- creare un percorso nuovo e originale, con materiali e contenuti nuovi, utilizzando la presente **guida (IO3)**, gli strumenti contenuti nel **Toolbox (IO1)**, le attività sviluppate all'interno della **Metodologia (IO2)**.

IL TOOLBOX

Il nostro **Toolbox** offre una raccolta e una descrizione di strumenti che possono essere usati nel lavoro con i gruppi giovanili.



Nel nostro **Toolbox** troverete:

Strumenti utili in presenza:

- Brainstorming
- Scrittura creativa
- Laboratori di cruciverba
- Debriefing
- Energizers
- Teatro forum
- Rompighiaccio
- Giochi di ruolo
- Attività di team building
- Fish bowl dialogue

Strumenti digitali:

- Kahoot
- Jamboard
- Mentimeter
- Murale
- Powtoon
- Storybird
- Typeform
- Videoscribe

Ogni strumento ha una propria scheda di istruzioni che contiene una descrizione dello stesso, esempi di implementazione, utilizzo, pro, contro e consigli per gli operatori. Questi strumenti saranno utilizzati per implementare la **Metodologia** creata nell'ambito del progetto. Tuttavia, sono utili per gli operatori durante qualsiasi pratica o attività basata sull'educazione non formale e sul lavoro digitale con i giovani. Il nostro **Toolbox** è quindi una fonte preziosa di materiali che possono essere utilizzati in varie attività.

LA METODOLOGIA

Un **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** è un'esperienza coinvolgente, creativa ed emozionante per i giovani. Vi offre l'opportunità di esplorare temi urgenti per la nostra società.

Il **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** offre ai giovani un'esperienza di



apprendimento combinata con un approccio emotivo, creando un ponte tra arte ed educazione utilizzando il digitale come strumento. La metodologia guida gli operatori nella creazione di viaggi per i giovani.

Per creare la Metodologia, abbiamo deciso di costruire **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** a partire da due temi principali:

- Violenza di genere
- Bullismo

Questi percorsi rappresentano i modelli per l'applicazione pratica e l'implementazione della **Metodologia**. I numerosi materiali per guidarvi nell'implementazione della **Metodologia** sono suddivisi in sezioni tematiche a disposizione di artisti, animatori, educatori, insegnanti e operatori.

La **Metodologia** prevede l'utilizzo di itinerari di ascolto guidati, esercizi di gruppo, approfondimenti speciali e interventi di artisti, operatori giovanili, educatori, insegnanti e operatori sui temi trattati. Sono anche previsti podcast e video, materiali didattici e di educazione non formale, proposte che ogni operatore, artista, educatore potrà modellare e combinare seguendo la guida di questo **Manuale** e gli strumenti del **Toolbox**.

STRUTTURA DI UN VIAGGIO EMOZIONALE CREATIVO

Ogni **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** è composto da diverse fasi. Queste fasi portano alla realizzazione di percorsi educativi basati sull'utilizzo dell'arte e dei metodi di educazione non formale studiati per affrontare con i giovani temi delicati e importanti per la nostra società.

Introduzione per gli operatori

- Infografiche con dati sul tema
- Materiale informativo preparatorio
- Video introduttivo per gli operatori

Introduzione per i giovani

- Video introduttivo per i giovani

Contenuti principali

- Ascolto audio tematico

Debriefing

- Video di introduzione all'elaborazione dei contenuti
- Schede di lavoro di gruppo (materiale di guida per gli operatori)

Chiusura

- Video di saluto

Materiali tematici di approfondimento

- Video di approfondimento sul tema.

Tutti i materiali sono disponibili sul nostro sito web creativeemotional.eu/ e nel nostro canale [YouTube www.youtube.com/channel/](https://www.youtube.com/channel/)



VIOLENZA. UN'INTRODUZIONE

CAP. 5



Nonostante il fatto che la violenza accompagni l'umanità fin dalle sue origini su questo pianeta, è ancora oggi un concetto molto complesso per il quale non esiste una definizione univoca.

Diversi autori nel campo degli studi sulla pace hanno contribuito con le loro visioni a generare proposte di definizione che impattano su diversi aspetti a seconda della dimensione di visibilità della violenza.

Anche le istituzioni internazionali hanno contribuito al lavoro di integrazione delle diverse visioni relative alla violenza attraverso la promozione di spazi di riflessione e tentativi di definizioni concettuali.

In questo senso, la definizione data dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel 2002 può essere un utile punto di partenza per ulteriori concettualizzazioni della violenza.

Secondo l'OMS, la violenza è definita come "l'uso intenzionale della forza fisica o del potere, minacciato o effettivo, contro se stessi, contro un'altra persona o contro un gruppo o una comunità che provoca o ha un'alta probabilità di provocare lesioni, morte, danni psicologici, malessere o privazioni".

Questa definizione sottolinea la necessità dell'uso del potere contro un'altra persona o un gruppo per essere classificata come violenta.

Una incomprensione di base, quindi, deriva dal fatto che quando parliamo di "violenza" stiamo parlando di "un uso specifico del potere" essenzialmente il suo uso "su" qualcuno (sia esso una persona o una collettività) per raggiungere particolari interessi, causando danni pregiudizi e, in ultima analisi, dolore. Il potere assume quindi una dimensione significativa nella comprensione della violenza e nella sua prevenzione: la consapevolezza di come il potere viene utilizzato nel contesto della violenza ne faciliterà la diminuzione o ne impedirà il verificarsi.

È necessario comprendere come la violenza, sebbene, come abbiamo detto all'inizio di questo lavoro, abbia accompagnato la storia dell'umanità fin dalle sue origini, non deve essere intesa come un elemento irreversibile, ma come un processo umano evitabile, poiché è intimamente legata all'uso del potere per il raggiungimento di obiettivi specifici e quindi è possibile prevedere, immaginare e creare scenari e situazioni prive di violenza, in cui i conflitti possano essere trasformati in modo creativo e positivo.

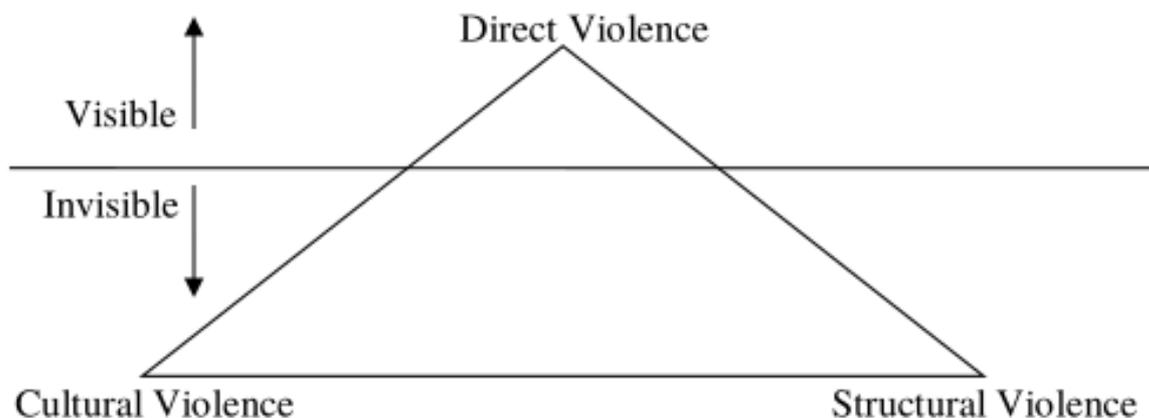
Come ci ricorda Johan Galtung, teorico norvegese ed esponente mondiale nel campo degli studi sulla pace, "il conflitto è inevitabile, fa parte dell'esperienza umana, ma la violenza è **evitabile**" [1].

D'altra parte, per tornare al pensiero di Galtung, è proprio dal conflitto, e più precisamente dall'incapacità di trasformarlo in un'esperienza di arricchimento reciproco, che si genera la violenza: di fronte alla scarsità di risorse (siano esse fisiche, come l'acqua, o concettuali, come la verità religiosa) è possibile che si generi una polarizzazione tra posizioni (cioè l'annullamento di ogni capacità di ascolto e di interesse per la posizione avversaria) in cui sarà, come già commentato, l'uso specifico del potere a determinare l'esito.

Potere e conflitto, quindi, sono gli elementi chiave per comprendere la diffusione della violenza, in tutte le sue dimensioni. È chiaro che dobbiamo essere in grado di approfondire la complessità del potere e del conflitto per comprendere le diverse dimensioni della violenza e trovare possibilità di cambiamento e trasformazione.

Il quadro concettuale di Galtung ci aiuta a capire come lo squilibrio di potere nei conflitti generi diverse dimensioni di violenza, alcune visibili e altre invisibili a una prima analisi, distinguendo tra tre tipi di violenza:

Per violenza diretta, Galtung intende la violenza esercitata direttamente da una persona. Questa violenza è visibile e di natura fisica o psicologica. C'è un autore e una vittima. La violenza diretta è ciò che normalmente viene inteso come violenza (tortura, omicidio, abuso fisico o psicologico, umiliazione, discriminazione, bullismo...).





Più in profondità, invisibile a un'analisi superficiale, troviamo la violenza strutturale: questo tipo di violenza è generata dall'ingiustizia sociale e dalle strutture che la promuovono. È una forza piuttosto invisibile che viene plasmata dalle strutture che impediscono la soddisfazione dei bisogni fondamentali. Di solito si esprime indirettamente e non ha una causa direttamente visibile. Secondo Galtung, si verifica sempre quando le persone sono influenzate in modo tale da non potersi realizzare nel modo in cui sarebbe potenzialmente possibile (apartheid, leggi di segregazione razziale, disposizioni legali per l'assoggettamento della popolazione civile, sotto forma di condizioni sociali ingiuste, disuguaglianza nell'accesso all'istruzione/educazione, condizioni di vita degradanti, povertà, ...).

Infine, allo stesso livello di invisibilità, troviamo la violenza culturale: cioè gli aspetti di una cultura sociale che legittima l'uso della violenza diretta o strutturale. La violenza culturale e simbolica si manifesta spesso in atteggiamenti e pregiudizi (razzismo, machismo, fascismo, islamofobia...).

Il livello invisibile descrive il fatto che nel caso della violenza strutturale e culturale non compare nessuno che possa essere ritenuto responsabile. La violenza strutturale è incorporata nel sistema e si manifesta in relazioni di potere diseguali e quindi in opportunità di vita diseguali.

Secondo la logica di Galtung, i tre tipi di violenza sono interdipendenti. Per prevenirne uno, è necessario attaccare anche gli altri due e affrontarli durante le azioni di prevenzione della violenza. Preoccuparsi esclusivamente di un livello annulla inevitabilmente l'efficacia di qualsiasi azione.

In qualsiasi tipo di contesto sociale, possiamo trovare le tre dimensioni di violenza diretta/culturale/strutturale e la loro analisi è ciò che ci può permettere di comprendere le dinamiche che si nascondono nelle esperienze conflittuali che noi, come educatori, insegnanti, facilitatori, accompagniamo nei gruppi in cui interveniamo.

E in ogni esperienza conflittuale incontreremo inevitabilmente un certo uso del potere, che definirà il risultato finale, intendendo il potere come "la capacità o il potenziale di **influenzare gli altri**". [2]

Per questo, oltre a portare la consapevolezza circa la multidimensionalità della violenza, è necessario affidarsi a una cornice di riferimento che generi lo stesso livello di consapevolezza del potere in gioco nella relazione e circa le sue origini. In questo senso è utile portare i contributi



del fisico teorico e psicologo junghiano Arnold Mindell, che attraverso la cornice metodologica della Psicologia Orientata al Processo (nota anche come Processwork) fornisce una concettualizzazione del potere, e del suo abuso, utile per l'applicazione nel campo dello studio della violenza.

Mindell sottolinea l'importanza di esplorare i fattori che permettono a qualcuno di ottenere il potere, fornendo una mappa utile per comprendere meglio questo **processo**[3]. Questi fattori possono essere considerati come privilegi. Mindell traccia una mappa di questi privilegi secondo un sistema di classificazione. Egli definisce il rango come la "somma dei privilegi di una persona" e lo vede come una "capacità o potere consapevole o inconsapevole, sociale o personale, derivante dalla cultura, dal sostegno della comunità, dalla psicologia personale o dal potere spirituale".

In questo senso, Mindell definisce quattro tipologie di rango:

- **Rango sociale**

è generalmente non guadagnato e i suoi poteri e privilegi relativi sono supportati da norme sociali. Copre aree come il genere, la classe, l'etnia, il colore, la ricchezza, la nazionalità e l'istruzione, tra le altre.

Questa forma di rango è quella conferita dalla cultura e dalla società in cui viviamo. Essa abbraccia il sistema di valori, i pregiudizi e i preconcetti della società tradizionale e concede più privilegi ad alcune persone e meno ad altre.

- **Rango locale / contestuale**

Nasce in una situazione particolare ed è specifico della posizione di un individuo in quella situazione. Ogni contesto ha il proprio sistema di valori (ad esempio, una classe o un partito politico). Il rango in un contesto locale deriva dal possesso di quelle qualità che hanno valore nella comunità. In molti contesti, essere popolare, ben collegato, un insider o un anziano conferisce un rango locale.

Anche se il rango sociale è sempre presente nei contesti locali, l'alto rango sociale di una persona può non valere in una particolare situazione sociale, come il luogo di lavoro o un gruppo specifico (ad esempio, essere bianchi, uno status di alto rango nel mondo, non lo sarà in un'organizzazione di attivisti BIPOC).



- **Il rango psicologico**

è il grado derivato dalle risorse e dalle abilità interne che ci permettono di funzionare nelle nostre interazioni sociali. Si basa sul senso di autostima, sulla conoscenza di sé e sulla sicurezza interiore.

A differenza dei precedenti, è possibile aumentare questo grado attraverso lo sviluppo personale.

- **Rango spirituale/transpersonale**

Questo grado si basa sulla capacità di riconoscersi in esperienze e valori che vanno oltre l'individuo e ci sostengono nei momenti di difficoltà.

Per le persone religiose o spirituali può essere la connessione con una divinità o con forze universali, mentre per altri può essere trovata in fondamenti universali come i diritti umani.

Il rango determina in ultima analisi la nostra posizione nella "scala del potere" in un determinato contesto o situazione. L'uso che facciamo del rango determina se la nostra azione in un conflitto può generare violenza, da qui la necessità di prendere coscienza del rango che abitiamo in ogni situazione.

Sia nella violenza di genere che nella violenza scolastica, due tipi di violenza studiati in questo documento, lo studio delle dimensioni invisibili della violenza e l'uso del rango presente nella situazione permetteranno a qualsiasi educatore, facilitatore o leader di essere in grado di intervenire efficacemente nella situazione.

È attraverso una maggiore consapevolezza del potere e del suo uso in tutti i contesti che è possibile affievolire la diffusione della violenza e quindi trasformare i conflitti in esperienze di apprendimento creativo e costruzione collettiva di soluzioni per il futuro.

- **Violenza di genere**

Tutta la violenza, come abbiamo visto, si sviluppa attraverso un abuso di potere in cui qualcuno più potente e più forte cerca di sottomettere qualcuno più debole con la forza. Nel caso della violenza contro le donne, la disuguaglianza delle donne rispetto agli uomini è alla base del problema. La nostra società è strutturata in base ai diversi ruoli attribuiti all'uno o all'altro sesso: quelli degli uomini, basati sulla forza, la virilità, il potere e l'ambizione; e quelli delle donne, incentrati su aspetti che non portano né al successo né al potere e sono socialmente considerati inferiori a quelli degli uomini.



Questa distribuzione dei ruoli ci porta a una società patriarcale, in cui gli uomini godono di tutte le sfere della vita, sia pubbliche che private, mentre le donne sono limitate alla sfera privata o domestica. La conseguenza più immediata è la considerazione delle donne come oggetti di proprietà degli uomini.

Secondo la dichiarazione dell'Assemblea generale delle Nazioni Unite del 1993 sull'eliminazione della violenza contro le donne, la violenza di genere è definita come: "Qualsiasi atto di violenza di genere che si traduca in un danno fisico, sessuale o psicologico minacciato o effettivo, comprese le minacce, la coercizione o la privazione arbitraria della libertà, sia che si verifichi nella vita pubblica che in quella privata". Il termine viene utilizzato principalmente per sottolineare il fatto che le differenze di potere strutturali basate sul genere mettono le donne e le ragazze a rischio di molteplici forme di violenza.

La violenza di genere è stata e continua a essere una delle manifestazioni più evidenti della disuguaglianza, della subordinazione e delle relazioni di potere degli uomini sulle donne. Questo tipo di violenza si basa e si esercita sulla differenza soggettiva tra i sessi. In breve, le donne subiscono violenza semplicemente perché sono donne e le vittime sono donne di qualsiasi estrazione sociale, educativa, culturale o economica.

Applicando la visione di Galtung alla violenza, anche nel caso della violenza di genere possiamo distinguere tra violenza visibile e un'altra violenza meno invisibile che permea la realtà sociale di ogni Paese.

Se pensiamo alla violenza culturale di genere, facciamo inevitabilmente riferimento a un particolare quadro culturale, il patriarcato, fatto di norme, valori e credenze che permea la visione collettiva di una società e viene riprodotto attraverso i classici agenti di socializzazione (famiglie, istituzioni e media).

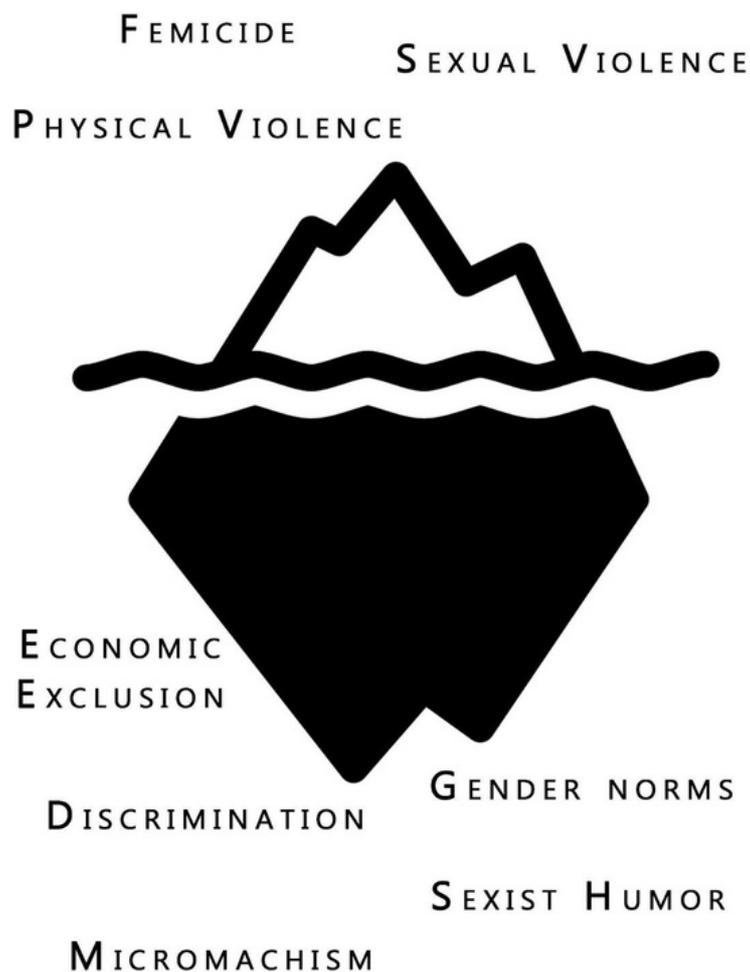
Il risultato di questa riproduzione è una società sessista in cui si configurano relazioni diseguali e ingiuste per quanto riguarda la distribuzione, l'accesso o la possibilità di utilizzare tutti i tipi di risorse, in particolare quelle materiali, sociali e simboliche tra la diversità delle donne in ogni regione. È così che prende forma la violenza simbolica, una delle molteplici espressioni della disuguaglianza di genere denunciata dalle teoriche femministe e dalle attiviste dei movimenti delle donne, una situazione che viene tenuta nascosta o opaca (anch'essa nascosta o opaca) dall'interazione degli attori sociali con la stessa struttura sociale

dominante. Questa violenza culturale alimenta quindi la violenza strutturale di genere: cioè le strutture sociali (fatte di leggi, regolamenti, istituzioni sociali) che sostengono un sistema di ingiustizia di genere.

Dall'analisi dell'uso del potere, è possibile vedere come in questo sistema, inevitabilmente, lo squilibrio di potere sia a favore degli uomini, che hanno un alto rango sociale, attribuito dal fatto stesso di essere uomini.

Nel corso della storia, l'uso del privilegio da parte degli uomini (sia consapevolmente che inconsapevolmente) è stato orientato a mantenere questo squilibrio e ad alimentare la violenza.

Se pensassimo alla violenza di genere come a un iceberg, potremmo vedere come sotto la superficie ci sia un gran numero di elementi che la



compongono, la arricchiscono e la alimentano senza bisogno di essere visibili come le situazioni di violenza diretta a cui, purtroppo, i media ci hanno abituato negli ultimi anni:

La parte invisibile dell'iceberg è anche quella più grande, che permette al volume di ghiaccio di continuare a galleggiare.

L'iceberg rappresenta in modo grafico e metaforico come, su una base invisibile e naturalizzata di pratiche violente, si erigano altre forme di violenza visibile e più estrema. In questo senso, è importante conoscere il grafico perché ci permette di iniziare a parlare della violenza che sostiene le altre forme di violenza più visibili. La violenza di genere non è un problema individuale (di una coppia o di una persona), ma un fenomeno sociale che attraversa diverse sfere della vita e che esiste un insieme di forme invisibili di violenza che sono alla base di altre forme di violenza.

In quanto problema strutturale della società, esse emergono in diversi ambiti della vita quotidiana. "Si riproducono attraverso pratiche, discorsi e stereotipi di genere come la gelosia, il possesso, il controllo, le battute sessiste che ci degradano, il micromachismo, le obiezioni sul modo di vestire, la pubblicità sessista, ecc.

In questo senso, il cambiamento nelle relazioni di genere implica influenzare le dimensioni invisibili della violenza di genere, sia riconoscendo e intervenendo sul quadro culturale patriarcale che la genera, sia sulle istituzioni che sostengono un sistema ingiusto in cui la disuguaglianza tra uomini e donne si manifesta nella vita quotidiana.

Un compito fondamentale è quello di lavorare alla costruzione di una nuova cultura anti patriarcale che costruisca nuove narrazioni volte ad abbattere gli stereotipi e i pregiudizi legati al genere e, in particolare, alla costruzione dei soggetti maschili e femminili.

Allo stesso modo, è necessario intervenire sulle relazioni di potere, sensibilizzando soprattutto la popolazione maschile sull'esistenza di alcuni privilegi di genere che, se usati male, generano abusi e violenze. È chiaro come, in questo senso, l'intervento con gli uomini sia una parte fondamentale di qualsiasi intervento interessato a influenzare la prevenzione della violenza di genere.



La popolazione maschile deve riconoscere la propria riproduzione della violenza di genere, non solo negli aspetti più visibili e riprovevoli, ma in tutti quei fattori della vita sociale che fanno parte della cultura patriarcale e che, a causa della loro vicinanza, sono resi invisibili.

Il bullismo

Il concetto di bullismo si riferisce a qualsiasi forma di abuso fisico, verbale o psicologico che si verifica tra studenti, ripetutamente e nel tempo.

Questa definizione ci aiuta a comprendere gli elementi costitutivi del **fenomeno[4]**.

Da un lato, il fattore "spazio". Il bullismo ha luogo all'interno della comunità educativa, sia all'interno e nei dintorni della scuola, sia attraverso i social network (anche se in questo caso si parla di Cyberbullismo). In termini fisici, nell'istruzione primaria lo spazio più rischioso è solitamente il parco giochi durante la ricreazione, mentre nell'istruzione secondaria sia l'aula che i corridoi diventano spazi a rischio.

Dall'altro lato, il fattore "tempo", riferito in questo caso alla continuità dell'aggressione nel tempo, che definisce il bullismo come un processo piuttosto che un evento unico. I comportamenti di bullismo sono ripetitivi nel tempo e ciò ha un certo impatto sulla vittima, che percepisce una minaccia implicita che esiste in modo permanente.

In terzo luogo, quando ci riferiamo alla violenza scolastica, prendiamo in considerazione processi i cui soggetti sono gli studenti di un centro educativo, differenziando così questo fenomeno da situazioni di violenza che possono coinvolgere altri elementi della comunità scolastica.

Un altro elemento decisivo nello studio del fenomeno è la relazione di potere tra i protagonisti e, in particolare, l'abuso che viene esercitato, differenziando così il bullismo da una semplice situazione di conflitto tra alunni. In una situazione di bullismo, siamo sempre di fronte a un abuso di potere da parte di un alunno nei confronti di un altro alunno: la situazione di violenza che possiamo osservare (sia essa di natura fisica, psicologica o sociale, ma sempre visibile, il che la fa rientrare nella

categoria della "violenza diretta") è alimentata, come ci ricorda Galtung, da altre dimensioni difficili da vedere in una prima analisi, ma che sono presenti e la sostengono.

Infine, un altro elemento fondamentale del bullismo è la presenza di un gruppo (il resto degli alunni) che funge da testimone e che, a seconda dei casi, può rafforzare o prevenire la violenza con il proprio comportamento.

Allo stesso tempo, è il gruppo che definisce la distribuzione del potere, attraverso il suo sistema di credenze: attraverso la decisione inconscia di quali valori e attributi saranno più o meno apprezzati in classe. È il gruppo, insomma, che attribuisce un rango contestuale all'aggressore e lo sottrae alla vittima. Questo processo, a sua volta, è influenzato dal rango sociale che permea l'intera società in cui il gruppo è iscritto, conferendo privilegi derivanti dagli aspetti socioculturali (status economico, origine etnica, orientamento sessuale, ecc).

Questo aspetto ci permette di individuare come la violenza culturale permea l'ambiente scolastico, facendo sì che i valori che alimentano i sistemi razzisti, sessisti, classisti, ecc. si ripercuotano nelle situazioni di bullismo in termini di abuso di potere.

Parlando delle dinamiche del bullismo e del cyberbullismo troviamo tre ruoli coinvolti in tali **processi [5]**:

PERPETRATORE

Da un lato, troviamo il ruolo del perpetratore, occupato da colui che esercita la violenza. Questo ruolo di solito rappresenta i valori di rango contestuali del gruppo e il gruppo li segue e sostiene le sue azioni. Quando non lo fanno, esercitano il potere in modo coercitivo, usando la paura come deterrente per le loro azioni.

Per spiegare l'origine e la permanenza di questo ruolo è utile comprendere il valore di dipendenza del potere: un comportamento aggressivo nei confronti di qualcuno di rango inferiore genera una soddisfazione temporanea, colmando temporaneamente un desiderio di forza e di appagamento, anche se necessita, come tutte le dipendenze, di una continua ripetizione per mantenere viva la sensazione. Inevitabilmente, dietro la figura del perpetratore c'è il bisogno di connettersi con un senso interiore di potere e valore, probabilmente



perso a causa di una situazione di abuso, in questo caso vissuta come vittima da qualcuno con più potere contestuale (in famiglia, per strada o a scuola).

In questo caso, l'autore del reato, di fronte all'impossibilità di rivolgersi alla persona con cui ha un conflitto, reindirizza la sua frustrazione verso qualcuno su cui, a causa dello squilibrio di potere, è più facile scaricarla. In questi casi è importante poter lavorare a livello individuale con le persone che ricoprono questo ruolo, per aiutarle a riconoscere il conflitto iniziale e le emozioni generate e per sostenerle nel connettersi con la propria fonte interiore di potere personale.

VITTIMA

Il ruolo della vittima, occupato da chi subisce la violenza. Le persone che ricoprono questo ruolo hanno un basso potere contestuale, meno privilegi rispetto ai loro coetanei nella scuola, accompagnato dall'incapacità di difendersi dagli abusi.

Tre caratteristiche definiscono questo ruolo nella dinamica del bullismo: Da un lato troviamo l'interiorizzazione dell'aggressività. Si tratta della creazione di uno schema psicologico che continua a perpetrare internamente la violenza ricevuta anche se l'atto esterno è terminato da tempo.

- In secondo luogo, troviamo l'introiezione del senso di colpa: la vittima si sente spesso responsabile di aver provocato la situazione di bullismo, avendo difficoltà a riconoscere autonomamente i fattori esterni che hanno provocato la violenza e ostacolando così la sua capacità di chiedere aiuto.
- Infine, troviamo l'incapacità di esternare il dolore provocato e di dare un nome alla propria vulnerabilità, mettendo in moto un meccanismo interno di emarginazione emotiva che si ripercuote sulla salute emotiva della persona.
- Per un intervento adeguato con la persona nel ruolo di vittima, è necessario poter lavorare con la sua esperienza emotiva, accompagnandola a connettersi con le proprie emozioni e a esprimere il proprio dolore, recuperando o connettendosi al contempo con il proprio senso interno di valore e di autostima.

SPETTATORE

Il ruolo dello spettatore riguarda la persona che osserva o è consapevole della violenza e la rafforza partecipando attivamente (con risate, derisioni e insulti) ad essa o semplicemente non intervenendo, o bloccandola, intervenendo a favore della cessazione della situazione.

Allo stesso modo, l'intervento sarà efficace se lavorerà sui tre livelli di interazione: a livello individuale, intervenendo nel mondo psicologico di ciascun attore; a livello relazionale, ripristinando le relazioni di potere e generando processi di riparazione del danno causato tra autore e vittima; e a livello istituzionale, promuovendo esperienze collettive di gestione delle emozioni e di trasformazione del conflitto, portando maggiore consapevolezza delle dinamiche invisibili della violenza e dei quadri di valori che la riproducono all'interno della comunità scolastica. Ciò consente di intervenire sulle tre dimensioni della violenza scolastica (diretta, culturale e strutturale).

Come definito sopra, è il gruppo/testimone che determina attraverso l'assegnazione del rango contestuale i presupposti per l'esistenza di situazioni di bullismo, quindi è un ruolo su cui è fondamentale intervenire in quanto determinante per l'alimentazione delle dinamiche. Allo stesso tempo, i testimoni che non possono intervenire nella situazione, spesso per paura di ripercussioni, sono esposti come astanti a una violenza indiretta che inevitabilmente li fa soffrire, sia per la coercizione da parte dell'aggressore sia per il disagio di assistere a scene di sofferenza altrui.

In una visione sistemica della prevenzione del bullismo, qualsiasi intervento considerato efficace deve intervenire contemporaneamente in tutti e tre i ruoli.

[1]: Galtung, J. (1990). Cultural violence. *Journal of peace research*, 27(3), 2

[2]: Michener, H. A. and Suchner, R. (1972). The tactical use of social power. In J. J. Tedeschi (Ed.), *The social influence process*. Chicago: Aldine.

[3]: Mindell, A. (1995). *Sitting in the fire: Large group transformation using conflict and diversity*. Deep Democracy Exchange.

[4]: Parera, Mireia (2018) *Bullying and speech circles, an approach from Process Work*. Final Project of the Diploma in Process Work.

[5]: We speak of "roles" because we consider that a person is not a perpetrator but in a given situation acts as such. However, in other situations, he or she may well occupy another role, either as a victim or as a witness, depending on the context and power relations.

LEZIONI APPRESE, LA NOSTRA ESPERIENZA E LA DESCRIZIONE DI C1 E C2

CAP. 6



LEZIONI APPRESE – LA NOSTRA ESPERIENZA

Questa parte del capitolo comprende le lezioni apprese e le risposte a due domande principali: cosa è andato bene e cosa si sarebbe potuto fare meglio? Avendo a che fare con un progetto a lungo termine, il team ha affrontato diverse sfide che si sono verificate sia al suo interno, dunque controllabili da team, sia esterne al controllo del team.

Con difficoltà controllabili intendiamo stili di lavoro diversi, errori di comunicazione e piccole incomprensioni nello svolgimento delle attività. Questi problemi sono stati risolti con successo ed è stata una grande opportunità di apprendimento.

Le sfide incontrollabili, invece, sono state di dimensioni un po' più grandi - situazioni di forza maggiore come la continuazione delle restrizioni del COVID-19, la guerra della Russia contro l'Ucraina, la crisi del settore aereo, i voli cancellati, che hanno impedito ai partecipanti di avere una piena esperienza offline in alcune fasi del progetto.

Dopo aver raccolto i feedback inseguito alle attività C1 e C2, ossia le mobilità del progetto, è emerso un risultato interessante. Questo risultato non era previsto, ma è stato piacevole per il team. Sebbene il progetto includesse argomenti delicati come la violenza di genere e il bullismo, è emerso un aspetto terapeutico:

- "Grazie mille. Ho portato le mie cicatrici (quelle più profonde) nel mondo reale per la prima volta. Il primo passo per guarire è avvenuto a Morfasso. Spero di vedervi presto!"
- "Un sacco di energizers, che saranno utili anche nella mia organizzazione:) Molti modi per parlare di argomenti difficili, senza essere diretti, avendo modo di condividere la propria opinione o esperienza. Un modo per condividere le proprie emozioni. Penso che sia stato anche terapeutico in qualche modo, agire, scrivere, scolpire, tirare fuori qualcosa, forse senza doverlo dire, aiuta a elaborare e a riflettere sulla propria esperienza".





DESCRIZIONE DI C1 – EVENTO DI FORMAZIONE CONGIUNTA DEL PERSONALE A BREVE TERMINE

Il progetto di mobilità C1 "Short-term joint staff training event" si è tenuto **dall'11 al 15 aprile 2022 a Madrid (San Fermin)**, in Spagna. Erano presenti tre partecipanti in rappresentanza di ciascun Paese del progetto (LT, IT, ES, FR, GR). Per cause di forza maggiore, un partecipante è stato sostituito a causa del COVID-19. In totale i partecipanti sono stati 15, un ottimo risultato se si considera la situazione epidemica in Europa nell'aprile 2022 e la possibilità per il team di incontrarsi a Madrid e non online.

Contenuto

La formazione è stata ricca di contenuti e dopo la prima serata di arrivo/benvenuto, **il primo giorno** è stato dedicato al team building, alle attività di conoscenza reciproca, all'introduzione al progetto e al tema della violenza, alla violenza di genere e al bullismo. **Il secondo giorno**, "Violenza di genere", è stato dedicato alla violenza di genere - Contenuti principali - Video e immagini, attività di giochi di ruolo che hanno permesso ai partecipanti di conoscere meglio questo strumento e, dopo il debriefing e la chiusura della prima parte della giornata, i partecipanti hanno avuto la possibilità di partecipare a una sessione di video-making. Ogni giornata di lavoro si è conclusa con i gruppi di riflessione. **Il terzo giorno** "Bullismo", dopo aver analizzato cos'è il bullismo e qual è la situazione nel vostro Paese, i partecipanti sono stati invitati a prendere parte ad attività di Teatro Forum e ad aprire la loro creatività in diversi scenari. Il debriefing e la chiusura sono stati seguiti dalla valutazione finale.

I partecipanti

15 operatori (operatori del settore creativo e culturale, artisti, animatori giovanili, psicologi, pedagogisti, educatori, formatori, insegnanti) sono stati formati durante il C1 sulla metodologia e sugli strumenti preparati e sono stati istruiti su come consegnare il programma **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** e organizzare l'attività pilota di prova, partendo dal coinvolgimento dei giovani, dalle selezioni e dal test della metodologia e degli strumenti. I partecipanti sono stati coinvolti nella valutazione e anche per una parte della produzione dei risultati intellettuali e della diffusione.



Valutazione

Dopo la formazione è stato chiesto a tutti i partecipanti di compilare il questionario di valutazione:

- **"La formazione ha davvero superato le mie aspettative**, è stata molto istruttiva, gli obiettivi della formazione erano chiari, la partecipazione e l'interazione sono state incoraggiate, il materiale trattato era rilevante per me, i facilitatori erano competenti sugli argomenti della formazione, quindi nel complesso mi è piaciuta molto".
- **"Programma intenso e di qualità**, il gruppo era molto coinvolto negli argomenti".
- "Come insegnante, penserò alle **relazioni di potere nella routine quotidiana** della classe. Spero di poter condividere con i miei studenti alcune delle attività che abbiamo affrontato. Come facilitatore teatrale, mi piacerebbe creare **piccoli laboratori** per formare i giovani a vedere in profondità le loro relazioni di potere e come apportare un cambiamento nella loro vita quotidiana".



DESCRIZIONE DEL PILOTING

La fase di pilotaggio del progetto è stata necessaria per testare la metodologia e gli strumenti creati insieme ai partecipanti della fase C1, al fine di avere una continuazione organica del processo per le attività C2.

La tempistica della fase di Piloting è iniziata da **maggio 2022** (Università di Vilnius) fino a **settembre 2022**. In totale sono stati coinvolti **91 giovani**: una media di 15 per Paese (LT, IT, ES, FR, GR), di età compresa **tra i 16 e i 30 anni**.

I partecipanti hanno preso parte alla fase di pilotaggio locale, la prima parte del pilota relativa alla sperimentazione della fruizione digitale di almeno uno dei due **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** proposti. Sono stati supportati dagli operatori istruiti in C1. Gli operatori si sono assicurati che un numero adeguato di giovani fosse coinvolto e partecipasse alla fase successiva (C2). Almeno 5 partecipanti per ogni Paese erano giovani con minori opportunità, ad esempio provenienti da aree rurali, gruppi socialmente o economicamente svantaggiati.

Il pilotaggio ha avuto luogo in tutti questi Paesi del Progetto:

- **Lituania - 21 maggio 2022** presso l'Università di Vilnius, Facoltà di Matematica e Informatica, Vilnius, Lituania, dalle 9:00 alle 13:00 con **15 partecipanti**.
- **Italia - 13 luglio 2022** presso la sede di Sciarra Progetti A.P.S.-E.T.S., Fiorenzuola D'Arda (PC) Italia, dalle 10:00 alle 13:30; dalle 15:00 alle 18:30 Il pilotaggio è stato organizzato in due sessioni. Una al mattino e una al pomeriggio, in modo da assicurare la partecipazione di tutti i partecipanti, in base alle loro esigenze e disponibilità. con **15 partecipanti**.
- **Grecia - 29 luglio 2022** presso l'ufficio di Action Synergy, Atene, Grecia con **10 partecipanti**.
- **Francia - 10 settembre 2022** presso la Maison Départementale de Lutte contre les Discriminations di Marsiglia, Francia, dalle 13.30 alle 18.00, con **15 partecipanti**.
- **Spagna - 14 e 15 settembre 2022**, presso la Scuola secondaria IES José de Churriguera (IES CHURRIGUERA, LEGANÉS) di Madrid, Spagna, dalle 11:30 alle 14:30 con **36 partecipanti in due giorni**.



Tutti i Piloting sono stati strutturati in modo simile: partendo da attività di formazione del gruppo e di rottura del ghiaccio, si è entrati in profondità negli argomenti. Tutti i partner hanno avuto libertà di creatività per scegliere i metodi più adatti al proprio gruppo target, che si trattasse di un video, di uno strumento da un toolbox, ecc. Le discussioni dopo le attività principali sono state seguite da un debriefing. Qui potete leggere in dettaglio in cosa consisteva la fase di pilotaggio in ogni Paese:

Il **piloting in LITUANIA** si è articolato in queste parti:

- **Introduzione.**

Dopo un giro di nomi, sono stati presentati ai partecipanti il progetto e il suo scopo principale, spiegando cos'è e perché è necessaria la fase di piloting e quali sono stati i passi precedenti e successivi del progetto. Dopo la fase pilota, 5 persone parteciperanno allo scambio giovanile in Italia a settembre.



- **Rottura del ghiaccio, giochi di nomi.**

Ogni partecipante si è presentato in cerchio con pochi dettagli su di sé (città di origine, hobby o campo di studi). Divisi in coppie, gli studenti dovevano presentare all'altro una verità e due bugie su di sé e indovinare la risposta corretta.

- **Aspettative, contributi, paure.**

A ogni partecipante sono stati dati post-it di tre colori diversi e gli è stato chiesto di scrivere le proprie aspettative per la giornata e le attività, i contributi e le paure. Giallo - per le aspettative, verde - per i contributi, rosa - per le paure. Poco dopo tutti i post-it sono stati messi alla lavagna e presentati in gruppo.

- **Violenza di genere (input teorico).**

Introduzione al tema della violenza di genere: definizioni, tipi e sfide. Sono stati presentati i diversi tipi di violenza, ad esempio quella domestica all'interno relazioni di intimità, ecc. Conseguenze fatali e non fatali. Elenco delle attività di gruppo.

- **Pausa caffè / Energizer**

Visualizzazione di un cortometraggio pluripremiato "By the Pool". "By the Pool" (Regia - Laurynas Bareiša, 2017). Un gruppo di adolescenti affitta una casa con sauna per una festa. Tutti si divertono: ballano, cantano, bevono, parlano, finché la festa finisce e tutti se ne vanno. Più tardi, al mattino, i custodi della casa vengono a pulire il posto ma trovano Indre che sta cercando un bottone dei suoi pantaloni strappati. Link: <https://lithuanianshorts.com/en/film-database/by-the-pool/>

- **Discussione sul film.**

"Oscuro", "inquietante", "ansioso", "che apre gli occhi"... sono solo alcuni dei primi aggettivi che mi sono venuti in mente per descrivere il film "By the Pool" di autori lituani.

Questo cortometraggio non è stato scelto a caso e dopo la visione i ragazzi hanno avuto l'opportunità di discutere i temi sensibili della nostra società toccati nel film, come la violenza. Il film è proiettato in lingua lituana con sottotitoli in inglese.

- **La storia di Abigail.**

Il racconto di Abigail è una storia che mostra come le persone vedano il mondo da prospettive diverse, abbiano valori diversi e giungano a



conclusioni diverse partendo dalle stesse informazioni. Collegamento:
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-s-tale.1750/>

- **Discussione dell'attività.**

I partecipanti hanno riflettuto sul fatto che è sorprendente la facilità con cui i valori degli altri, attraverso queste attività, si palesano. Hanno discusso sul fatto che diventa più difficile trovare una conclusione comune quando il gruppo diventa più grande, e hanno anche notato che la pressione sociale ha un ruolo maggiore quando il gruppo diventa più grande.

- **Debriefing.**

Tutti hanno condiviso quali sono state le informazioni, i momenti o le emozioni più memorabili e in che modo vorrebbero approfondire le loro conoscenze sull'argomento.

- **Chiusura e follow-up**

Il **piloting in ITALIA** consisteva in queste parti:

- **Rottura del ghiaccio, giochi di nomi.**

Poiché i partecipanti non si conoscevano, abbiamo aperto la sessione con giochi di nomi e rompighiaccio. Ogni partecipante si è presentato brevemente e dopo un giro di nomi abbiamo associato un gesto a ciascun partecipante; poi, per conoscerci meglio e rompere il ghiaccio, abbiamo giocato a "due verità una bugia".

- **Aspettative, contributi, paure.**

A ogni partecipante sono stati dati post-it di tre colori diversi e gli è stato chiesto di scrivere le proprie aspettative per la giornata e le attività, i contributi e le paure. Giallo - per le aspettative, verde - per i contributi, rosa - per le paure. Poco dopo tutti i post-it sono stati messi alla lavagna e presentati in gruppo.

- **Introduzione.**

Il facilitatore ha presentato il progetto, gli obiettivi, i partner, le fasi e i risultati intellettuali. I partecipanti hanno avuto la possibilità di condividere un feedback sul materiale preparatorio (infografiche e audio - IO2) precedentemente inviato via e-mail. Tutti hanno trovato il materiale interessante e ben preparato, chiaro e visivamente accattivante.



Un partecipante ha suggerito un termine da includere nell'infografica.

- **La storia di Abigail**

Durante l'attività i partecipanti si sono confrontati con il loro punto di vista e abbiamo discusso dell'origine dei nostri valori e di come la nostra esperienza e la nostra formazione influenzino il nostro giudizio sulla realtà. Questa attività ha offerto la possibilità di introdurre alcune definizioni sulla violenza e sui ruoli di genere. Link: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/abigail-s-tale.1750/>

- **Pausa caffè**

- **Privilegio.**

Dopo la pausa caffè, attraverso un'attività che ha portato i partecipanti a valutare e riconoscere il proprio rango e i propri privilegi, Pwe ha introdotto il concetto di Privilegio - Potere - Violenza, cercando di identificare la radice della violenza. I partecipanti hanno discusso dell'importanza della consapevolezza quando si parla di privilegi, perché non è sempre facile vederli e accettarli. Abbiamo anche discusso della cultura maschilista presente nella nostra società.

- **Attività sul principio del consenso.**

L'ultima attività riguardava il principio del consenso. La discussione dopo l'attività è stata molto interessante perché ha mostrato la difficoltà che i partecipanti percepiscono nel dire "no", e anche il fatto che non sono abituati a ragionare se vogliono davvero fare qualcosa o se dicono sì solo per essere gentili e non deludere gli altri. Abbiamo concluso con un invito da parte dei partecipanti a tenere sempre presente questa attività e ad allenarci a dire "no" ogni volta che non ci sentiamo di fare qualcosa.

- **Debriefing finale e valutazione.**

Abbiamo valutato l'attività utilizzando le schede illustrate di "Dixit". Tutti i partecipanti sono stati soddisfatti e hanno chiesto ulteriori informazioni sui passi successivi introdotti all'inizio, in particolare alcuni di loro sono stati interessati a partecipare alla mobilità C2 dei giovani in Italia. Poiché una partecipante studia ancora al liceo, abbiamo deciso di contattare la scuola e di preparare un accordo per consentirle di partecipare alla mobilità.

- **Chiusura.**

Abbiamo inviato il modulo di iscrizione da compilare se interessati a



partecipare al C2 e anche il link ai video del canale YouTube per continuare a lavorare sull'argomento.

Il **piloting in GRECIA** consisteva in queste parti:

- Il progetto **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** è stato presentato brevemente per fornire ai partecipanti un quadro di riferimento e un contesto adeguato. Poi si è tenuta una discussione moderata sulla violenza di genere, tema su cui si è concentrato il piloting. I partecipanti erano molto interessati a questi temi e il moderatore ha dovuto interrompere la conversazione per consentire la sperimentazione delle attività.

Le attività scelte per la sperimentazione sono state le seguenti:

- Abbiamo fatto il **gioco delle immagini**, in cui - a un primo livello - i partecipanti dovevano scegliere un'immagine ciascuno da una collezione, e poi - a un secondo livello - in due gruppi dovevano creare uno scenario e preparare un'immagine fissa con i loro corpi.
- Abbiamo svolto l'attività **"May I"**, sul principio del consenso, che si articola in due fasi: nella prima fase, i partecipanti hanno fatto esercizi di respirazione e di mindfulness per sentirsi più a proprio agio con il proprio corpo; nella seconda fase, hanno esplorato l'idea del consenso creando coppie e chiedendo il consenso all'altro. Poi hanno discusso sul consenso e hanno guardato il video sul tema (la tazza di tè simboleggia il consenso).
- Infine, abbiamo realizzato una versione ridotta del **teatro forum**, in cui i partecipanti, divisi in due gruppi, hanno creato una scena, mentre il pubblico si fermava e interveniva per cambiare il risultato.
- C'è stata una **discussione finale** e uno spazio aperto per domande, commenti e feedback.

Il **piloting in FRANCIA** consisteva in queste parti:

- **Presentazione.**

Decollo del **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** con una lettura, anziché un video, per presentare il progetto e svolgere il programma del pomeriggio.

- **Rompere il ghiaccio, giochi di nomi.**

Per imparare i nomi di ogni persona del gruppo, abbiamo proposto l'esercizio di presentazione chiamato Gesto: una persona dice il suo

nome accompagnato da un gesto e dopo aver contato 3 secondi tutto il gruppo ripete lo stesso gesto e lo stesso nome. Poi, per rompere il ghiaccio e iniziare a conoscersi, sono stati proposti due esercizi, "Due verità e una bugia" e Interviste. (dal Toolkit).

- **Team building.**

Dopo aver rotto il ghiaccio, abbiamo proposto ai partecipanti l'esercizio Balloon Trolley (dal Toolkit). Abbiamo preparato il materiale in precedenza. Ai ragazzi è stato chiesto di allinearsi spalla a spalla dietro la linea di partenza. Abbiamo notato che alcuni partecipanti erano un po' imbarazzati a stare così vicini. A tutti è stata data una palla, tranne all'ultimo della fila, e l'hanno messa tra le spalle. Hanno trovato subito un'energia di gruppo. Alcuni di loro si conoscevano già.

- **Brainstorming sulla violenza.**

Siamo entrati nell'argomento con un Brainstorming sul tema della violenza. Che cos'è la violenza? Quali tipi di violenza esistono? Che cos'è la violenza sessista? Abbiamo costruito insieme una definizione della parola "violenza". Abbiamo discusso della cultura del consenso e intorno allo stupro. Alcuni partecipanti hanno commentato che i documenti e lo scambio non tengono conto della violenza contro le persone LGBTQI+. Dopo lo scambio, abbiamo ascoltato gli audio creati dalla Compagnia Duanama sulla violenza contro le donne e sulla speranza che loro continuano a nutrire. Dopo aver ascoltato gli audio, abbiamo scambiato opinioni sul tema (debriefing).

- **Pausa caffè / Energizer**

- Un esercizio con il **toolbox dei mimi.**

Con questo esercizio il gruppo si è divertito e si è riscaldato bene. 1. Les deux esprits (I due spiriti), 2 Fille ou Garçon (Ragazza o ragazzo), 3 Homme dominé (Uomo dominato).

Poi abbiamo diviso il gruppo in tre per guardare tre video sulla violenza di genere. Abbiamo utilizzato le 3 sale messe a disposizione dal MDLD. Sala di accoglienza: Fille ou Garçon (Ragazza o Ragazzo), Sala 1: Les deux esprits (I due spiriti), Sala 2: Homme dominé (Uomo dominato). Ogni gruppo ha visto i 3 video e ha fatto un debriefing di ogni video e un riassunto dello scambio (senza la presenza degli altri gruppi). Ogni gruppo ha nominato un portavoce per la sintesi e la discussione finale. Dopo la proiezione del film: Girl or Boy che trattava l'intolleranza violenta nei confronti delle adolescenti che volevano vestirsi con la gonna, uno

dei partecipanti ha testimoniato la propria situazione. Il film gli ha parlato, è rimasto scioccato perché la sua famiglia tollerava il suo orientamento sessuale. Ma ha visto molta violenza da parte di coloro che non sono tolleranti. Poi abbiamo ricostituito il gruppo per lo scambio finale sui tre video. In questa discussione finale, molti partecipanti hanno convenuto che il video *Homme dominé* (Uomo dominato) non era credibile perché è difficile credere che un ragazzo possa essere abusato fisicamente da una donna. Ci ha dato la possibilità di scambiare opinioni sul modo stereotipato di considerare questo problema della violenza sugli uomini, sulla negazione della sua esistenza e sui tabù ad esso collegato. Gli uomini non sono in grado di parlarne tra loro. Si è mostrato che la storia è stata ispirata da una situazione reale.

Chiusura/ lettura del video di chiusura e saluto finale.

Abbiamo invitato i partecipanti a costruire il proprio percorso creativo ed emotivo utilizzando i nostri strumenti e poi a guardare gli altri filmati sul canale YouTube di CEJ per approfondire l'argomento. Hanno mostrato grande interesse per la continuazione del progetto, lo scambio di giovani in Italia. Il nostro obiettivo era quello di portare in Italia 5 dei partecipanti pilota per lo scambio di giovani (C2). Abbiamo dovuto fare una scelta per le 5 persone, poiché quasi tutti volevano continuare questo viaggio creativo ed emotivo in Italia (C2).

Il **piloting in SPAGNA** è consistito in queste parti:

- **Introduzione.**

Presentazione del progetto **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY** e presentazione dei facilitatori.

- **Processo di coesione e riscaldamento**

- **Dinamica 1 + debriefing**

Questione di genere: L'attività consiste nel rendersi conto di ciò che sappiamo sul genere, dei diversi ruoli che esistono e di come questo influisca sulle nostre decisioni.

- **Video 1 - Come sei, donna:** CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY - Prevenzione della violenza di genere - Come sei tu, donna
- **Video 2 - La prima volta**



- **Dinamica 2 + debriefing**

Consenso. **Video "Il consenso sessuale spiegato con il tè". URL del video: <https://www.youtube.com/watch?v=E4WTnJCMrH8&t=87s>**

- **Dinamica 3. May I?**

Esercizio sul consenso

- **Riassunto della lezione.**

La lezione affronta il tema dello spazio personale e delle esigenze di privacy e mette i bambini e i ragazzi in condizione di riconoscere la propria zona di comfort e sicurezza e di rispettare i confini degli altri. Si basa su esercizi fisici e mentali, ma include anche un'esplorazione/discussione verbale.

- **Teoria**

L'età di inizio dei rapporti sessuali negli adolescenti spagnoli sembra avere una tendenza al ribasso e sarebbe intorno ai 15 anni. Queste relazioni fanno parte del processo di sviluppo e socializzazione dei ragazzi e delle ragazze (Castro, Bermúdez, Madrid e Buela-Casal, 2011). È essenziale che questo processo si svolga in modo informato e sano, in modo da evitare che si creino idee sbagliate e valori diseguali che sono in ultima analisi la causa della violenza di genere e della violenza nelle relazioni tra adolescenti. Per evitare ciò, è necessario che i ragazzi e le ragazze adolescenti riflettano sull'importanza del consenso affettivo-sessuale e sul suo ruolo nelle relazioni sane e in quelle violente (Padrós, Aubert e Alcantud, 2010).

- **Conclusione / feedback generale**

- **Check out**

DESCRIZIONE DI C2 - BLENDED MOBILITY DI GIOVANI

La mobilità C2 "Scambio di giovani" si è svolta dal 18 al 24 settembre 2022 a Morfasso (PC), Italia. Erano presenti 6 partecipanti in rappresentanza di ciascun Paese del progetto (LT, IT, ES, FR, GR), divisi in 5 partecipanti di età compresa tra i 16 e i 30 anni + 1 capogruppo di età superiore ai 18 anni. A causa di circostanze diverse, alcuni partecipanti sono stati sostituiti per cause di forza maggiore, come voli cancellati per scioperi.



Contenuto

Dopo l'arrivo e la cena di benvenuto, il **primo giorno** è iniziato con attività di conoscenza reciproca e di team building per riunire tutti i partecipanti. Dopo la pausa sono stati presentati il programma, i partner e le regole di base. Il **secondo giorno** è stato dedicato all'introduzione del tema - Brainstorming Violence - Rank and privileges, analizzando la situazione nei nostri Paesi. Dopo la pausa pranzo, i partecipanti sono stati invitati ad assistere allo spettacolo teatrale "MALANOVA" in lingua italiana, con traduzione. Le giornate di lavoro si sono concluse con i gruppi di riflessione, in cui è stato creato uno spazio sicuro per consentire ai partecipanti di condividere alcuni momenti personali della giornata che ritenevano importanti e che si sentivano a proprio agio a condividere nei propri gruppi nazionali, onde evitare possibili inibizioni date dalle barriere linguistiche. Il **terzo giorno** è stato ricco di attività di Teatro Forum e video per entrambi i temi del progetto. Il **quarto giorno** è stato dedicato alla visita della bellissima Castell'Arquato, alla conoscenza dei dintorni e al tempo libero; questa giornata è servita a sedimentare le informazioni raccolte nei giorni precedenti, a distaccarsi un po' dai temi difficili affrontati e a facilitare la transizione verso il tema del bullismo. Il **quinto giorno** è stato incentrato sul bullismo ed è stato produttivo in diverse attività come l'etichettatura, la scrittura creativa e il World Cafè. Il **giorno 6** è stato dedicato alla realizzazione di video su entrambi gli argomenti, alla creazione di scenari e alla loro attuazione. Durante il **settimo giorno** sono state approfondite le opportunità Erasmus+ e Youthpass, e i partecipanti sono stati coinvolti in attività di disseminazione e follow-up e nella valutazione finale. Tutte le serate sono state facoltative per i partecipanti: dal film, alla serata karaoke, alla serata interculturale fino all'attività organizzata "Albatros" sulla violenza di genere e le prospettive culturali.

Partecipanti.

25 giovani, 5 per paese (LT, IT, ES, FR, GR), di età compresa tra i 16 e i 30 anni. La maggior parte dei partecipanti ha preso parte alla fase pilota. La selezione è avvenuta nel rispetto dei requisiti di equilibrio di genere, con almeno un partecipante giovane con minori opportunità per ciascun gruppo. Hanno testato l'efficacia dell'intero **CREATIVE EMOTIONAL JOURNEY**, sperimentando non solo il viaggio digitale, ma anche le performance dal vivo e le attività in presenza, al fine di verificare la validità dell'implementazione della metodologia mista e l'efficacia dei pedagoghi in un ambiente europeo e interculturale.

Valutazione

Dopo la mobilità dei giovani, a tutti i partecipanti è stato chiesto di compilare un questionario di valutazione:

- Mi sono piaciute le attività e la loro **praticità**. Avrei voluto **più teoria e profondità negli argomenti**".
- "Ho scoperto modi **nuovi e interessanti per affrontare un tema così importante**. È stato stimolante e **interattivo** il modo in cui i facilitatori hanno scambiato la loro presenza per le diverse attività <...>". "<...> Il momento migliore è stata l'attività "girlsvsboys" e l'approccio infantile che ha incoraggiato il gruppo maschile, ha contribuito a **creare un legame tra noi**. <...>"
- "Ho imparato qualcosa sulla violenza di genere, sul **consenso**, sulle **relazioni tossiche** e sul bullismo. Abbiamo anche imparato a creare materiali per sensibilizzare i nostri amici e la nostra famiglia".

Conclusioni

Alla luce delle varie fasi di piloting locale, di sperimentazione in un ambiente interculturale e di coinvolgimento dei partecipanti, il partenariato è soddisfatto dei risultati ottenuti.

Come accennato all'inizio di questo capitolo, il lavoro svolto durante il progetto ha portato al raggiungimento dei risultati attesi, ma anche a un risultato di cui non avevamo tenuto conto in fase di progettazione: l'implicazione terapeutica esaltata dagli stessi partecipanti.

Il trasporto emotivo dei partecipanti è stato evidente fin dal loro primo coinvolgimento nella prima mobilità, ed è diventato sempre più evidente fino alla mobilità dei giovani, una percezione diffusa ed espressa più volte, sia a parole nel cerchio di debriefing, sia per iscritto nei questionari di valutazione finale.

Il raggiungimento di questo risultato ci porta a credere ancora di più all'importanza e al valore della metodologia e degli strumenti creati, dimostrando il valore dell'arte a livello educativo e come strumento di crescita personale di ognuno.

I partner hanno dedicato molto tempo all'analisi di questo risultato, perché è vero che i partecipanti ne hanno tratto beneficio, ma se lasciato incontrollato, il coinvolgimento emotivo avrebbe potuto comportare dei rischi.

Ciò che ha garantito il successo dei Creative Emotional Journey è stata l'attenzione alla gestione delle dinamiche di gruppo e alla creazione di un cerchio sicuro, dove i partecipanti hanno potuto aprirsi, lasciarsi coinvolgere pienamente e rivivere i traumi del passato per riappropriarsene in modo creativo e positivo.

L'uso dell'arte nel lavoro con i giovani è quindi uno strumento prezioso che ci permette di lavorare con i ragazzi a un livello molto profondo. Certamente, avere nel team di facilitazione artisti, esperti di teatro sociale, esperti di gestione dei conflitti e della violenza, oltre che psicologi ha evitato il rischio di lasciare che ferite irrisolte si riaprissero durante le attività.

Il consiglio che vorremmo dare a chiunque decida di intraprendere questo percorso, adottando la metodologia del Creative Emotional Journey e i suoi strumenti, è quindi quello di essere consapevoli della forza e del livello profondo a cui si va ad operare, di essere sicuri di avere il tempo da dedicare ai giovani partecipanti per accompagnarli nella gestione delle loro emozioni.



PARTNERS



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**

