

YES!

YOUTH
EMPOWERMENT
FOR
SOCIAL
INCLUSION

Modulo 4 Realizzare i cambiamenti



Co-funded by
the European Union



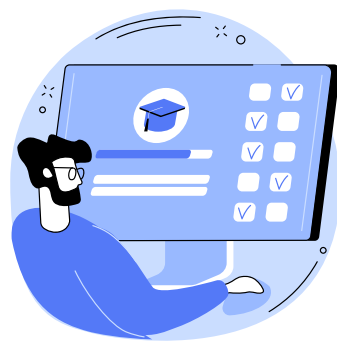
Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144



© 2022-2024. Quest'opera è distribuita con licenza CC BY-NC-SA 4.0

Introduzione



Questo modulo mira a supportare e sviluppare ulteriormente le idee delle e dei giovani mettendole in pratica attraverso piani d'azione strutturati.

Il modulo è articolato in due diverse lezioni/attività e presenta anche un gioco per l'autovalutazione.

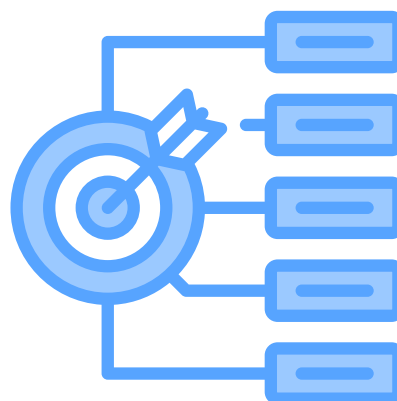
La prima attività consiste in un gioco di autovalutazione, "BingoCivic." Le facilitatrici e i facilitatori si serviranno di un modello specifico per la conduzione in presenza o online di questo gioco (vedi Appendice). La prima attività si chiama: "Protagoniste e protagonisti del cambiamento". In questo gioco le e i partecipanti dovranno riuscire a individuare le competenze, i valori e gli atteggiamenti che dovrebbe possedere un'attrice o un attore di cambiamento e svolgere successivamente una valutazione.

La seconda attività consiste in un gioco di ruolo: "Creare connessioni & risolvere problemi." Per questa attività le e i partecipanti collaboreranno per trovare le connessioni tra gruppi diversi e per capire come risolvere un problema grazie al lavoro di gruppo. Se l'attività viene svolta online, la facilitatrice o il facilitatore dovrà apportare alcune modifiche. Al termine delle attività le e i partecipanti dovranno valutare le attività e sé stesse/i.

Obiettivi

Il presente modulo mira a:

- spiegare in che modo un individuo possa diventare un'attrice o un attore di cambiamento nella sua comunità
- fornire alcune buone pratiche per coinvolgere le e i giovani e motivarli a interagire con la comunità
- offrire alcuni esempi di impegno civico
- spiegare l'uso del gioco di ruolo e del lavoro di gruppo al fine di permettere alle e ai partecipanti di prendere parte attiva nelle loro comunità e diventare attrici e attori di cambiamento



Risultati

Il presente modulo comprende i seguenti risultati:

- Incoraggiare le e i giovani a interagire con la comunità locale
- Migliorare l'impegno delle e dei giovani nelle attività
- Sviluppare capacità comunicative
- Sviluppare il pensiero critico
- Migliorare la capacità di negoziazione attraverso la partecipazione alle attività
- Promuovere l'autovalutazione

Parte teorica



Per giovani intendiamo quelle persone la cui età è compresa tra i 16 e i 30 anni. La partecipazione è essenziale al fine di coinvolgere le e i giovani, favorire la loro inclusione nella società o comunità e promuovere il loro empowerment. In Europa è comune ritenere che le e i giovani debbano prendere parte attiva alla vita sociale, non solo attraverso il voto o la presentazione della propria candidatura alle elezioni, bensì dando loro anche l'opportunità di influenzare l'opinione altrui, partecipare al processo decisionale e alla fase di attuazione di specifiche azioni e cambiare la comunità in cui vivono (Council of Europe, 2021).

Tuttavia, solo il 12,1% delle persone giovani in Europa partecipa ad attività di volontariato formali o informali o sono considerate cittadine e cittadini attivi del loro paese (Eurostat, 2020). Pertanto, la Commissione Europea (2022-2023) ha incluso tra i suoi obiettivi l'esigenza di coinvolgere le e i giovani per renderli partecipanti attivi della società civile e di aiutarli a interagire e a coltivare un dialogo positivo con le autorità a livello locale, regionale e internazionale per potere contribuire a realizzare una reale differenza.

Pertanto, una attrice o un attore di cambiamento civico è un individuo che intraprende azioni creative per fare la differenza nella società o risolvere un problema. Questo impegno può rappresentare una forma di attivismo retribuita o meno che comporta notevoli sforzi per sviluppare competenze e valori o per motivare altre persone a contribuire al cambiamento nella propria comunità.

È importante tenere presente che un attrice o un attore di cambiamento dovrebbe possedere delle competenze, dei valori e degli atteggiamenti specifici per potere riuscire a produrre un impatto sulla comunità. Le competenze fondamentali sono: la creatività, la capacità di leadership, la collaborazione, le competenze comunicative, l'empatia e la capacità di ascolto. Per quanto riguarda gli atteggiamenti, una attrice o un attore di cambiamento dovrebbe dimostrarsi sicuro di sé, attento alle altrui esigenze, empatico, stimolante, flessibile, appassionato, modesto, autentico, positivo e amichevole. Infine dovrebbe sostenere i valori del rispetto degli altri, dell'onestà, della giustizia e del pensiero democratico.

Uno dei problemi principali che le future attrici o attori di cambiamento a Salonico hanno evidenziato riguarda il fatto che la comunità locale e la società non offrono un'istruzione di qualità nel campo dell'orientamento nel mondo del lavoro, sugli stereotipi relativi al volontariato e alla cittadinanza attiva, ecc. Inoltre, a Salonico, ma in generale in Grecia, manca la mentalità del volontariato tra le e i giovani e nella popolazione in generale. Pertanto, vi è la necessità di individuare e creare delle attività il cui scopo sia quello di incoraggiare le e i giovani a partecipare alle iniziative di gruppi o associazioni di volontariato e di aiutarli, così, a diventare delle attrici e degli attori di cambiamento nella loro comunità.

Nel contesto greco vi è, ad esempio, una organizzazione giovanile fondata da un giovane attore di cambiamento (Ioannis Charchantis) nota come InfinityGreece. Questa organizzazione all'inizio è nata come un gruppo di volontari e oggi costituisce una realtà attiva nella promozione di competenze digitali tra le e i giovani, conducendo al contempo numerosi programmi educativi e formativi.



Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: in presenza



Durata: 60 minuti



Panoramica e obiettivi

L'attività è ispirata alla metodologia di analisi SWOT, tuttavia il suo utilizzo mira ad aiutare le e i partecipanti a individuare le competenze, i valori e gli atteggiamenti che caratterizzano un'attrice o un attore di cambiamento.



Risultati di apprendimento

Al termine di questa attività le e i partecipanti:

- saranno in grado di interagire tra di loro e di scambiarsi idee
- riconosceranno il valore della cooperazione e della collaborazione
- impareranno a rispettare i pensieri, i sentimenti e le esperienze degli altri
- svilupperanno il proprio pensiero critico
- impareranno come si diventa attrici e attori di cambiamento e quali competenze sono necessarie per ricoprire questo ruolo
- saranno in grado di valutare sé stesse/i

Metodo:



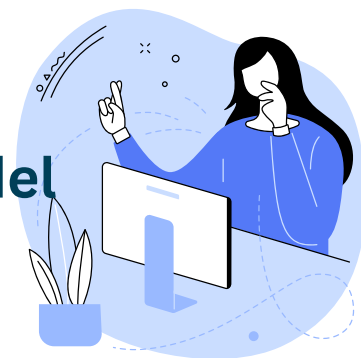
L'attività si basa sul metodo di apprendimento partecipativo. Le e i partecipanti verranno coinvolti in attività di brainstorming e che richiedono la collaborazione.



Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: in presenza



Autovalutazione

Prima di iniziare l'attività, è possibile svolgere un'attività per stimolare le e i partecipanti come il gioco del BINGO (vedi Appendice). Le e i partecipanti attraverso questo gioco scopriranno se sono riusciti ad aiutare la società a cambiare e chiariranno il modo in cui sono riusciti a contribuire a tale cambiamento. La facilitatrice o il facilitatore condividerà delle copie del gioco (Appendice). Successivamente, spiegherà che mentre lei o lui leggerà le affermazioni contenute nel gioco, le e i partecipanti dovranno apporre un segno su quelle che descrivono le azioni che hanno svolto o a cui hanno partecipato in passato. Se qualcuno riempie una linea intera (in senso verticale o orizzontale) deve comunicare a tutte e a tutti di avere fatto Bingo!



Attività:

Affinché una persona possa definirsi una attrice o un attore di cambiamento in grado di fare la differenza nella propria comunità, lei o lui deve dimostrare di possedere alcune caratteristiche:

- **Competenze**- la creatività, la capacità di leadership, la collaborazione, le competenze comunicative, l'empatia e la capacità di ascolto
- **Valori**- rispetto degli altri, onestà, giustizia e pensiero democratico
- **Atteggiamenti**- fiducia in sé stessa/o, attenzione alle altrui esigenze, empatia, carisma, flessibilità, passione, modestia, autenticità, positività e solidarietà

Pertanto, le e i partecipanti verranno divisi in gruppi per discutere tra loro di quali pensano che siano le competenze, gli atteggiamenti e i valori che dovrebbero dimostrare di avere per definirsi delle attrici e degli attori di cambiamento. Infine, verrà data loro l'occasione di lavorare insieme come un unico gruppo e di decidere quali sono le caratteristiche fondamentali di ciascuna categoria (vedi Appendice).

Al termine dell'attività verranno riassunti attraverso una breve discussione le competenze, i valori e gli atteggiamenti che dovrebbero sviluppare per diventare delle future attrici e attori di cambiamento nella loro comunità.



Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: in presenza



Occorrente

I gruppi dovranno essere dotati di penne o matite e di fogli A3 per scrivervi sopra i loro pensieri al termine della sessione di brainstorming. Successivamente, riceveranno un cartellone e dei pennarelli per scrivere tutti insieme i loro risultati.



Fonti:

Ashoka, Changemaker skills, Grecia, tratto da <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), *16 common characteristics of a change-maker*, tratto da <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



Valutazione:

Le e i partecipanti effettueranno un'autovalutazione. Dovranno rappresentare graficamente su un piano cartesiano 4 categorie "Le mie competenze", "I miei valori", "I miei atteggiamenti" e "Penso di potere diventare un'attrice o un attore di cambiamento in futuro". Infine, dovranno indicare in quale punto ritengono di potersi collocare.

Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: online



Durata: 60 minuti



Panoramica e obiettivi

L'attività è ispirata alla metodologia di analisi SWOT, tuttavia il suo utilizzo mira ad aiutare le e i partecipanti a individuare le competenze, i valori e gli atteggiamenti che caratterizzano un'attrice o un attore di cambiamento.



Risultati di apprendimento

Al termine di questa attività le e i partecipanti:

- saranno in grado di interagire tra di loro e di scambiarsi idee
- riconosceranno il valore della cooperazione e della collaborazione
- impareranno a rispettare i pensieri, i sentimenti e le esperienze degli altri
- svilupperanno il proprio pensiero critico
- impareranno come si diventa attrici e attori di cambiamento e quali competenze sono necessarie per ricoprire questo ruolo
- saranno in grado di valutare sé stesse/i



Metodo:

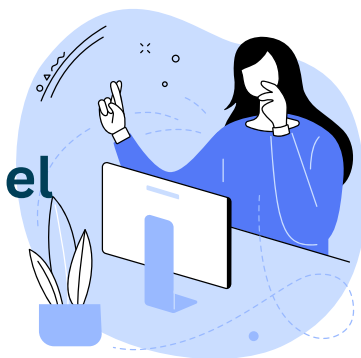
L'attività si basa sul metodo di apprendimento partecipativo. Le e i partecipanti verranno coinvolti in attività di brainstorming e che richiedono la collaborazione.



Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: online



Autovalutazione

Prima di iniziare l'attività, è possibile svolgere un'attività per stimolare le e i partecipanti come il gioco del BINGO (vedi Appendice). Le e i partecipanti attraverso questo gioco scopriranno se sono riusciti ad aiutare la società a cambiare e chiariranno il modo in cui sono riusciti a contribuire a tale cambiamento. La facilitatrice o il facilitatore condividerà il proprio schermo per illustrare il modello del gioco (Appendice). Successivamente, spiegherà che mentre lei o lui leggerà le affermazioni contenute nel gioco, le e i partecipanti dovranno utilizzare lo strumento per aggiungere delle note e apporre un segno su quelle che descrivono le azioni che hanno svolto o a cui hanno partecipato in passato. Se qualcuno riempie una linea intera (in senso verticale o orizzontale) deve comunicare a tutte e a tutti di avere fatto Bingo attivando il microfono.



Attività:

Affinché una persona possa definirsi una attrice o un attore di cambiamento in grado di fare la differenza nella propria comunità, lei o lui deve dimostrare di possedere specifiche competenze, valori e atteggiamenti.

Pertanto, le e i partecipanti verranno divisi in stanze diverse per discutere tra loro di quali pensano che siano le competenze, gli atteggiamenti e i valori che dovrebbero dimostrare di avere per definirsi delle attrici e degli attori di cambiamento. Infine, ciascun gruppo dovrà presentare i propri risultati davanti agli altri gruppi e scriverli sulla lavagna che condivideranno con loro.

Al termine dell'attività verranno riassunti i concetti teorici per favorire una solida e chiara comprensione delle caratteristiche che devono possedere per diventare delle future attrici e attori di cambiamento nella loro comunità.

Attività 1

Protagoniste e protagonisti del cambiamento

Modalità: online



Suggerimenti per l'attuazione online

Un membro del personale deve essere presente nelle stanze in cui vengono raggruppate le e i partecipanti per facilitare l'attività e promuovere la fiducia in sé stessi se questa manca e limita la piena partecipazione.



Fonti:

Ashoka, Changemaker skills, Grecia, tratto da <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>

Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, tratto da <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>



Valutazione:

Le e i partecipanti effettueranno un'autovalutazione. Dovranno rappresentare graficamente su un piano cartesiano 4 categorie "Le mie competenze", "I miei valori", "I miei atteggiamenti" e "Penso di potere diventare un'attrice o un attore di cambiamento in futuro". Attivando lo strumento per inserire le note, dovranno indicare in quale punto ritengono di potersi collocare.

Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi

Modalità: in presenza



Durata: 90 minuti



Panoramica e obiettivi

L'attività consiste in un gioco di ruolo. lo scopo è quello di portare le e i partecipanti a lavorare insieme per individuare delle connessioni tra gruppi diversi e delle soluzioni a specifici problemi grazie all'aiuto reciproco.



Risultati di apprendimento:

Al termine di questa attività le e i partecipanti:

- saranno in grado di interagire tra di loro e di scambiarsi idee
- riconosceranno il valore della cooperazione e della collaborazione
- svilupperanno utili competenze (capacità di dibattito, negoziazione, collaborazione e persuasione)
- impareranno a rispettare i pensieri, i sentimenti e le esperienze degli altri
- svilupperanno il proprio pensiero critico
- si sentiranno più motivati grazie al ricorso a scenari realistici
- contribuiranno alla promozione della partecipazione civica



Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi



Modalità: in presenza



Attività

Il gioco di ruolo rappresenta un metodo formativo che offre l'opportunità alle e ai partecipanti di immedesimarsi nel ruolo di qualcun altro e di simulare una specifica situazione. Lo scopo consiste nel coinvolgere le e i partecipanti nella simulazione di scenari realistici e di aiutarli ad affrontare situazioni che potrebbero rivelarsi stressanti, complesse, nuove e controverse, incoraggiando la riflessione e stimolando lo scambio di pensieri e sentimenti tra loro.

L'attività "Creare connessioni & risolvere problemi" deve essere svolta nel seguente modo:

1. Dividi le e i partecipanti in 4 gruppi: giovani, università, autorità locali e gruppi di volontari/ONG. Assegna a ciascun gruppo un colore, ad esempio giovani = giallo, università = verde, autorità locali = blu, gruppi di volontari/ONG = rosso.
2. Ciascun gruppo dovrà risolvere lo stesso problema assegnato tenendo a mente il ruolo che devono svolgere (giovani, università, autorità locali e gruppi di volontari/ONG). Devono individuare almeno 5 soluzioni e cercare di capire in che modo un gruppo può offrire il proprio aiuto a un altro per realizzare la specifica soluzione nella realtà.
3. Avranno 50 minuti per raccogliere le idee, individuare le soluzioni e descriverle. Bisogna ricordare alle e ai partecipanti che le soluzioni devono potere essere realizzate grazie al contributo di un altro gruppo (ad esempio, chi si trova nel gruppo dei giovani potrebbe dovere trovare una soluzione che per potere essere realizzata ha bisogno del supporto dell'università).
4. Successivamente, i gruppi si riuniscono per presentare le soluzioni agli altri gruppi e ricevere il loro feedback. All'inizio delle presentazioni, la facilitatrice o il facilitatore deve spiegare come utilizzare i fili di lana distribuiti.
5. Nello specifico, ogni volta che un gruppo presenta una soluzione che ha bisogno del contributo di un altro gruppo, deve collegare la propria soluzione con una stringa di lana del colore del gruppo. Ad esempio: se il problema è "come rendere sostenibile la nostra città", il gruppo di giovani sostiene che l'autorità locale deve predisporre un numero maggiore di cassonetti per i rifiuti riciclabili nelle strade, quindi prende il filo blu e collega la sua soluzione alla lavagna a fogli mobili dell'autorità locale.
6. Al termine dell'attività, le e i partecipanti acquisiranno consapevolezza del fatto che per risolvere un problema è necessario il supporto di tutti i gruppi.



Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi



Modalità: in presenza



Metodo:

Il metodo utilizzato è quello del gioco di ruolo. Inoltre, viene impiegato il metodo del brainstorming e il lavoro di gruppo.



Occorrente

Le e i partecipanti avranno bisogno di pennarelli, puntine, fili di lana colorati (giovani = giallo, università = verde, autorità locali = blu, gruppi di volontari/ONG = rosso) e un foglio A3 o di lavagna a fogli mobili per presentare le soluzioni al problema.



Fonti:

Consiglio d'Europa, Compass: Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>



Valutazione:

La valutazione avverrà attraverso un quiz online (Google Form) da svolgere tutte e tutti insieme al termine dell'attività.



Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi

Modalità: online



Durata: 90 minuti



Panoramica e obiettivi

L'attività consiste in un gioco di ruolo. lo scopo è quello di portare le e i partecipanti a lavorare insieme per individuare delle connessioni tra gruppi diversi e delle soluzioni a specifici problemi grazie all'aiuto reciproco.



Risultati di apprendimento:

Al termine di questa attività le e i partecipanti:

- saranno in grado di interagire tra di loro e di scambiarsi idee
- riconosceranno il valore della cooperazione e della collaborazione
- svilupperanno utili competenze (capacità di dibattito, negoziazione, collaborazione e persuasione)
- impareranno a rispettare i pensieri, i sentimenti e le esperienze degli altri
- svilupperanno il proprio pensiero critico
- si sentiranno più motivati grazie al ricorso a scenari realistici
- contribuiranno alla promozione della partecipazione civica



Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi

Modalità: online



Attività

L'attività "Creare connessioni & risolvere problemi" deve essere svolta nel seguente modo:

1. Dividi le e i partecipanti in 4 stanze: giovani, università, autorità locali e gruppi di volontari/ONG. Assegna a ciascun gruppo un colore, ad esempio giovani = giallo, università = verde, autorità locali = blu, gruppi di volontari/ONG = rosso.
2. Ciascun gruppo dovrà risolvere lo stesso problema assegnato tenendo a mente il ruolo che devono svolgere (giovani, università, autorità locali e gruppi di volontari/ONG). Devono individuare almeno 5 soluzioni e cercare di capire in che modo un gruppo può offrire il proprio aiuto a un altro per realizzare la specifica soluzione nella realtà.
3. Avranno 50 minuti per raccogliere le idee, individuare le soluzioni e descriverle in un Documento Google. Bisogna ricordare alle e ai partecipanti che le soluzioni devono potere essere realizzate grazie al contributo di un altro gruppo (ad esempio, chi si trova nel gruppo dei giovani potrebbe dovere trovare una soluzione che per potere essere realizzata ha bisogno del supporto dell'università).
4. Successivamente, i gruppi si riuniscono per presentare le soluzioni agli altri gruppi e ricevere il loro feedback. All'inizio delle presentazioni, la facilitatrice o il facilitatore deve spiegare come utilizzare i fili di lana distribuiti.
5. La facilitatrice o il facilitatore dovrà condividere tutti i documenti su uno schermo in modo che tutte e tutti possano vederlo. Inoltre, lei o lui dovrà spiegare che, una volta terminata la presentazione di ogni gruppo, le soluzioni dovranno essere collegate a un altro gruppo.
6. Ogni volta che un gruppo presenta una soluzione che ha bisogno del contributo di un altro gruppo, deve collegare la propria soluzione con una linea del colore del gruppo grazie allo strumento per inserire le note. Ad esempio: se il problema è "come rendere sostenibile la nostra città", il gruppo di giovani sostiene che l'autorità locale deve predisporre un numero maggiore di cassonetti per i rifiuti riciclabili nelle strade, quindi una linea blu verrà tracciata per connettere la loro soluzione al documento dell'autorità locale a indicare l'unione dei gruppi per l'attuazione delle soluzioni.
7. Al termine dell'attività, le e i partecipanti acquisiranno consapevolezza del fatto che per risolvere un problema è necessario il supporto di tutti i gruppi.



Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi

Modalità: online



Metodo:

Il metodo utilizzato è una combinazione di gioco di ruolo e brainstorming. Le e i partecipanti verranno coinvolti anche in una forma di apprendimento online e condurranno un'autovalutazione.



Suggerimenti per l'attuazione online

- Un membro del personale deve essere presente nelle stanze in cui vengono raggruppate le e i partecipanti per facilitare l'attività e promuovere la fiducia in sé stessi se questa manca e limita la piena partecipazione.
- Per tutte le attività, dovranno dare il permesso alle e ai partecipanti di attivare lo strumento per inserire le note.
- Inoltre, è importante creare 4 diversi Documenti Google per dare alle e ai partecipanti la possibilità di scrivere le loro soluzioni e poi condividerle con tutti.

Attività 2

Creare connessioni & risolvere problemi



Modalità: online



Fonti:

Consiglio d'Europa, Compass: Manuale per l'educazione ai diritti umani con i giovani, <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

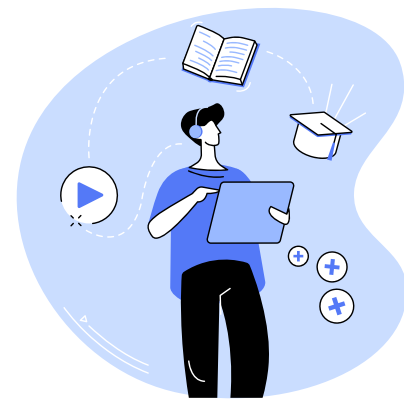


Valutazione:

La valutazione avverrà attraverso un quiz online (Google Form) da svolgere tutte e tutti insieme al termine dell'attività.



Buone pratiche



Tra le buone pratiche possibili, raccomandiamo di prendere parte attiva nei gruppi di volontariato come “Infinity Greece”, “United Societies of Balkans” e “Fix in Art” e di lasciarsi coinvolgere dalle attività sociali che organizzano. Puoi condividere con loro delle storie di successo di altri giovani che, in un certo senso, sono delle vere attrici e dei veri attori di cambiamento (si possono usare i video da sviluppare nel contesto della R3).

Inoltre, puoi creare dei laboratori per studenti al fine di interagire con gruppi di volontari e ONG con cui potrebbero collaborare, invitandoli a condividere le loro esperienze su Instagram. Inoltre, le autorità locali possono creare un centro giovanile in cui le e i giovani possano riunirsi per parlare delle loro preoccupazioni per la comunità e dei loro problemi o per creare insieme all'amministrazione locale dei laboratori o delle campagne per sensibilizzare in merito a questioni di grande importanza e proporre delle soluzioni.

In Europa, al termine della pandemia di Covid-19, si avverte più che mai la necessità di garantire che le e i giovani possano partecipare alla vita democratica e della loro comunità e contribuire a cambiarla. Per questa ragione, l'Unione Europea ha creato delle iniziative per aiutare le e i giovani a impegnarsi socialmente, come ad esempio la “Settimana Europea della Gioventù”. Pertanto, vi è l'esigenza di promuovere più progetti che mirino a coinvolgere le e i giovani nelle attività della comunità europea.



Risorse digitali & riferimenti bibliografici



Risorse digitali

- Ashoka, Changemaker skills, Greece, tratto da <https://www.ashoka.org/en-gr/collection/changemaker-skills>
- Chantal van Kempen (2015), 16 common characteristics of a change-maker, tratto da <https://www.linkedin.com/pulse/16-common-characteristics-change-maker-chantal-van-kempen>
- Council of Europe, Compass Manual for Human Rights Education with Young People, tratto da *1680a08e40 (coe.int)
- Council of Europe, Youth Participation, tratto da <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+, EU programme for education, training, youth and sport: Youth Participation activities, tratto da <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-b/key-action-1/youth-participation>
- European Commission, Erasmus+ Programme Guide, Version 1 (2023): 23-11-2022, tratto da https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2022-11/Erasmus%2BProgramme%20Guide2023_en.pdf
- European Union (2021), European Youth Week 2021, tratto da https://youth.europa.eu/d8/node/33149_en
- Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning. (2012). Role playing. In Instructional guide for university faculty and teaching assistants. tratto da <https://www.niu.edu/citl/reFonti:/guides/instructional-guide>
- Eurostat (2020), Participation in formal or informal voluntary activities or active citizenship by sex, age and educational attainment, tratto da https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ILC_SCP19__custom_2368323/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=905eea77-0800-4cf8-9c90-70f0f79d2f59
- OECD, Engaging Young People in open government. A communication guide. tratto da <https://www.oecd.org/mena/governance/Young-people-in-OG.pdf>
- Youth.Gov, Civic engagement, tratto da <https://youth.gov/youth-topics/civic-engagement-and-volunteering>



Risorse digitali & riferimenti bibliografici



Riferimenti bibliografici

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- de l'Europe, C. (Ed.). (2012). Revised European charter on the participation of young people in local and regional life. Council of Europe publ.
- Rahman, R., Herbst, K., & Mobley, P. (2016). More than simply “doing good:” A definition of Changemaker: what children, truckers, and superheroes all have in common.



Appendice



Attività 1: Bingo - autovalutazione



CIVIC *Bingo!*

IN HOW MANY OF THESE ACTIVITIES HAVE YOU PARTICIPATED?

Volunteering in the local community	Participated in webinars	Participate in hackathons	Took part on a gathering research
Protested for your beliefs	Have a voice at local authorities	Made a report to the local authorities	Used SWOT Analysis
Play sports with others	Spend time to youth centers	Use social media to share your experience	Engage other youth to activities
Be member of clubs	Provide opportunities to other youth	Help in youth centers	Took action to create change
Share your experience	Be an active member of clubs in university	Use social media to help others	Talk with other youth of my community

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Co-funded by the European Union

Appendice



Attività 1- Protagoniste e protagonisti del cambiamento



Are you a Superhero Changemaker?

What do you need to become one?

Skills, Values, Attitude

SUPERHERO
CHANGEMAKER,
16.5.2023

SKILLS	VALUES	ATTITUDE

