

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION

## MANUALE PER REALIZZARE I LABORATORI CHANGEMAKER DI YES-SI



Co-funded by  
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli delle autrici e degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144

L'uso del presente documento è disciplinato dalla licenza CC BY-SA 4.0



Autrici e autori: M. Belén Apruzzese, Paul Littinski  
A cura di: Johanna Knebel





Introduzione.....	1
Il Progetto YES-SI .....	2
Il Laboratorio Changemaker YES-SI .....	3
Qual è il contenuto dei Laboratori YES-SI.....	3
Come creare il proprio laboratorio YES-SI.....	6
Di cosa hai bisogno?.....	7
Parti coinvolte.....	7
Risorse.....	7
Reclutamento delle e dei partecipanti.....	8
Individuazione delle parti interessate e dei partner .....	8
Definizione delle proprie strategie di divulgazione e promozione per il pubblico di riferimento individuato.....	8
Come guidare un gruppo nel laboratorio.....	11
Introduzione all'innovazione sociale.....	12
Scoprire la Co-Creazione.....	16
Appendice.....	21

Ti diamo il benvenuto alla sezione introduttiva del Manuale per realizzare i laboratori Changemaker del progetto YES-SI.

Se tu o la tua organizzazione state pensando di attuare un Laboratorio YES-SI, se sei una formatrice o un formatore o una o un partecipante di uno dei Laboratori YES-SI già realizzati oppure se semplicemente ti interessano i nostri laboratori, allora sei nel posto giusto! Nelle prossime pagine verrà descritto ciò che occorre per organizzare un Laboratorio Changemaker YES-SI, in cosa consiste e come guidare un progetto di gruppo nell'ambito di questo percorso. Inoltre, scoprirai come l'organizzazione di questi laboratori rappresenti la manifestazione pratica dell'essenza del progetto YES-SI e avrai accesso a un paio di materiali utili, consultabili in appendice.

Inizieremo con un'ampia panoramica del progetto stesso prima di approfondire l'argomento dei Laboratori *Changemaker* YES-SI. Successivamente, esamineremo il quadro e la filosofia alla base dei laboratori, fornendo anche alcune informazioni pratiche per quanto riguarda, ad esempio, la logistica, lo spazio, ecc. Alla fine di questo documento, verrà offerta una guida per coloro che si occuperanno della realizzazione dei laboratori.

Per maggiore chiarezza, all'interno del presente manuale i termini "Laboratori *Changemaker* YES-SI", "Laboratori YES-SI" e "Laboratori" sono usati in modo intercambiabile.

Poiché i Laboratori *Changemaker* YES-SI costituiscono il principale risultato del progetto, racchiudendo in sé buona parte degli altri risultati e fornendo una dettagliata presentazione del progetto a chiunque sia interessato, è fondamentale non considerare questo manuale come un documento a sé stante, bensì come una parte integrante dell'intero progetto. Come verrà ulteriormente chiarito in seguito, per l'efficace attuazione di un Laboratorio YES-SI, è necessario conoscere anche gli altri risultati del progetto.

Al termine dei Laboratori *Changemaker* YES-SI, le e i partecipanti saranno in grado di:

- ✓ Sviluppare una chiara visione del concetto di innovazione sociale
- ✓ Conoscere gli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile e il loro impatto atteso
- ✓ Sentirsi apprezzati e ascoltati
- ✓ Sentirsi maggiormente motivati ad intraprendere attività per favorire il cambiamento sociale
- ✓ Maturare un maggiore senso di autonomia e fiducia, nonché di empowerment personale e collettivo
- ✓ Sviluppare competenze come la creatività, la risoluzione dei problemi, l'empatia, la capacità di adattarsi al cambiamento, ecc., interagendo con coetanee e coetanei e persone adulte e confrontandosi con il modello di Educazione all'Innovazione Sociale
- ✓ Avvertire un maggiore senso di appartenenza, di responsabilità e di autonomia
- ✓ Sviluppare un potenziale progetto comunitario con un impatto sociale positivo

Per il momento, speriamo che questo manuale ti aiuti a raggiungere i tuoi obiettivi, siano essi legati allo sviluppo di un nuovo Laboratorio Changemaker YES-SI, alla partecipazione a uno di quelli già esistenti o alla sperimentazione di un'esperienza del tutto personale. Il nostro lavoro è pensato per essere condiviso e utilizzato da coloro che vogliono migliorare il nostro mondo e che intendono farlo attraverso la collaborazione.

Buona fortuna!

Il team del progetto YES-SI



*Youth empowerment for Social Inclusion* (YES-SI) è un progetto Erasmus+ che si rivolge a persone giovani (18-25 anni), in particolare NEET/disoccupate, nonché ad animatrici e animatori socioeducativi e relative organizzazioni del settore. Il gruppo di riferimento indiretto è costituito dalle e dagli *stakeholder* della città, dalle legislative e dai legislatori, dalle imprenditrici e dagli imprenditori locali, dalle attiviste e dagli attivisti e dalle cittadine e dai cittadini.

Il progetto mira a raggiungere i seguenti obiettivi:

- ✓ Coinvolgere le persone giovani attraverso attività stimolanti che mettano alla prova le loro capacità, la loro immaginazione e la loro visione del mondo e del ruolo che possono svolgere in esso.
- ✓ Connettere persone giovani a reti che altrimenti non conoscerebbero e che offrono loro una piattaforma per sviluppare le proprie idee e le proprie aspirazioni e affermare in che tipo di mondo desiderano vivere.
- ✓ Offrire alle e ai partecipanti al progetto la possibilità di acquisire nuove competenze e conoscenze, di fare l'esperienza di apportare un cambiamento concreto, di diventare responsabili del capitale sociale che creano e di iniziare a realizzare il valore delle proprie idee.

Il progetto ha una durata di due anni (febbraio 2022 - agosto 2024). Le organizzazioni partner del progetto hanno sede in Germania, Grecia, Irlanda, Italia e Spagna. Per maggiori informazioni ti invitiamo a consultare il sito Internet del progetto: <https://yessi-project.eu/>.

Sul sito Internet puoi accedere a tutti i materiali del nostro progetto, contattarci e seguire gli aggiornamenti grazie alla nostra newsletter.

La nostra filosofia e il nostro quadro di riferimento si basano sugli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile (*Sustainable Development Goals*, SDGs) e sull'Educazione all'innovazione sociale (*Social Innovation Education*, SIE). L'Adattamento YES-SI è fedele ai principi fondamentali del modello SIE:

- Le e i giovani al centro
- Co-Creazione, come risoluzione di problemi collettivi e intergenerazionali
- Azione sociale trasformativa

Attraverso studi teorici, indagini e collaborazioni, il progetto YES-SI ha formulato una metodologia e una logica di intervento specifiche. Pertanto, ti invitiamo a leggere il riassunto della metodologia YES-SI (Link) per comprendere e realizzare un Laboratorio Changemaker YES-SI di successo. Ma in che modo realizzare un Laboratorio Changemaker YES-SI?



A questo punto della lettura, dovresti avere acquisito familiarità con i principi del progetto YES-SI. Il progetto mira a rendere le persone giovani in grado di essere parte attiva di un cambiamento positivo nelle loro comunità. Il progetto intende raggiungere questo obiettivo attraverso diversi metodi. La teoria alla base del nostro approccio è delineata all'interno della metodologia ma, prima di illustrare brevemente i metodi, è necessario descrivere l'obiettivo dei Laboratori Changemaker YES-SI.

Il Laboratorio Changemaker YES-SI è uno spazio aperto che permette alle persone giovani di riunirsi e collaborare. Gruppi interi possono venire o incontrarsi a uno dei Laboratori YES-SI per lavorare e sviluppare un progetto comunitario che li appassiona. Questi progetti sono conformi agli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite. Il compito di chi facilita il laboratorio consiste nel fornire al gruppo strumenti e indicazioni utili per comprendere i vantaggi che il laboratorio può offrire loro. La moderatrice o il moderatore aiuta nei processi decisionali sia a livello di progetto che di attuazione del laboratorio stesso. È importante sottolineare che chi facilita non è in alcun modo a capo del gruppo o l'unica persona a decidere. I diversi metodi e materiali del laboratorio devono contribuire ai progressi del gruppo e del proprio progetto. In questo caso, chi facilita può valutare insieme alle e ai giovani le esigenze del gruppo al fine di favorire un'esperienza soddisfacente.

## Qual è il contenuto dei Laboratori YES-SI.

Uno dei metodi adottati nell'ambito dei Laboratori YES-SI è lo sviluppo o potenziamento delle competenze. Il progetto YES-SI ha ideato un corso di formazione composto da quattro moduli. Essi si concentrano sul sostegno al percorso delle attrici e degli attori di cambiamento (*changemaker*) nello sviluppo dei propri progetti e nello studio o miglioramento di competenze utili e rilevanti. I moduli sono:

### Modulo 1: Risorse interne ed esterne

Le e i partecipanti si dedicheranno all'individuazione dei propri punti di forza interiori e dei fattori esterni che possono influenzare i loro progetti comunitari. Le discussioni verteranno sul riconoscimento delle risorse personali ed esterne che possono contribuire al successo del progetto.

### Modulo 2: Leadership giovanile per il cambiamento sociale

Questo modulo si concentrerà sul rafforzare la capacità di leadership delle e dei partecipanti, sottolineando il ruolo delle persone giovani nel promuovere un cambiamento positivo all'interno delle proprie comunità. Incoraggia l'empatia come leader e la capacità di negoziazione.

### Modulo 3: Attivismo digitale giovanile

Le e i partecipanti esploreranno il campo dell'attivismo digitale, comprendendo le potenzialità degli strumenti e delle piattaforme digitali per dare inizio al cambiamento sociale. Le discussioni verteranno sull'uso efficace delle piattaforme digitali per promuovere il coinvolgimento della comunità e l'attivismo.

### Modulo 4: Realizzare i cambiamenti

Questo modulo mira a coltivare un senso di responsabilità civica e di attivismo tra le e i partecipanti. Incoraggia il pensiero critico riguardo ai problemi della comunità e mira a ispirare le e i partecipanti ad assumere ruoli proattivi per attuare un cambiamento.

**Il gioco per la campagna di crowdfunding YES-SI** offre un modo ludico, innovativo e coinvolgente per imparare a finanziare i progetti. Se avere un'idea da realizzare è la condizione iniziale, capire come finanziarla è fondamentale. Il gioco YES-SI insegna alle e agli utenti la pratica del crowdfunding spiegando termini e procedure in modo interattivo e divertente. Le giocatrici e i giocatori selezionano un avatar e avanzano attraverso tre livelli prima di ricevere un resoconto personalizzato basato sulle loro risposte durante il gioco.

Il gioco inizia fornendo le conoscenze di base sul crowdfunding, compresi i suoi modelli, le piattaforme esistenti e le strategie per ottimizzare la piattaforma scelta in base al progetto. Attraverso quiz ed esercizi divertenti, le e gli utenti possono valutare le conoscenze acquisite, guadagnare stelle, ricevere feedback e passare alla fase successiva. Questa fase si concentra sullo sviluppo di una strategia di marketing su misura per il progetto. Alla fine, viene prodotto un resoconto personale che consente alle e agli utenti di rivedere le proprie risposte e di approfondire la propria comprensione del crowdfunding. Il gioco è disponibile gratuitamente sul sito Internet del progetto.



**Il processo di co-creazione** prospera all'interno di reti caratterizzate da individui dotati di mentalità aperta, in cui ogni persona interagisce in modo collaborativo allo stesso livello. I laboratori mirano a mettere in contatto le persone giovani e i loro progetti con soggetti interessati, mentori, partner, ecc., nella loro comunità per a) arricchire l'esperienza di chi fa parte del progetto e b) ottenere risultati ottimali per i progetti rivolti alla comunità. Si spera che questi legami durino più a lungo dello sviluppo del progetto e si dimostrino sostenibili per le collaborazioni future. La [YES-SI Stakeholder Network](#) è un esempio di rete internazionale di co-creazione.

Parte del processo di co-creazione si basa sull'apprendimento tra pari. Nei nostri Laboratori è fondamentale sottolineare che i ruoli di insegnante/trainer e studente possono cambiare molte volte nel corso di un progetto. Le e i partner di questo progetto credono fermamente che ogni persona abbia esperienze da condividere, nonché conoscenze e competenze da mostrare. Pertanto, invece di avere una minoranza che decide e indica alle persone giovani cosa fare, il percorso all'interno del laboratorio (e nello sviluppo del progetto) sarà cooperativo. È utile pensare a ogni persona coinvolta nel laboratorio come a una o un partecipante, indipendentemente dal fatto che la persona abbia iniziato come partecipante, moderatrice o moderatore, trainer, *stakeholder*, mentore, ecc., con la piccola eccezione di chi facilita, in quanto soggetto avente una visione più chiara delle possibilità del laboratorio YES-SI.

Le [Storie di impatto e ispirazione YES-SI](#) presentano le e i *changemaker* locali e le loro storie in ogni Paese partner. Esse fungono da fonte di motivazione e ispirazione per le e i partecipanti ai laboratori YES-SI. Le figure di riferimento vengono intervistate sui propri progetti e sulle loro motivazioni e forniscono indicazioni alle e ai partecipanti.

**La Scheda di sviluppo del progetto** (Appendice 2) è il risultato tangibile dello sviluppo di un progetto ultimato nel corso del Laboratorio YES-SI. Ogni gruppo deve preparare questa scheda per sé, in quanto illustra l'idea del progetto comunitario e il processo di sviluppo, oltre a mostrare le tecniche e le competenze apprese. Questa scheda sarà utile al gruppo anche come strumento di controllo durante l'attuazione del progetto. La scheda può essere utilizzata come modello per altri progetti.

Il laboratorio vuole fornire a ogni gruppo strumenti specifici ma rimane flessibile, nel senso che il gruppo di progetto può decidere insieme su quali aree vuole concentrarsi di più o di meno. Il compito principale delle moderatrici e dei moderatori è quello di fornire una guida nel corso del laboratorio, ma il processo decisionale non dipende mai unicamente da loro.



Un “*Changemaker Lab*” (o laboratorio per attrici e attori di cambiamento), nell’ambito del progetto YES-SI, può assumere forme diverse, purché vengano rispettati i principi di base e il quadro di riferimento. Il laboratorio può svolgersi in uno spazio fisico o digitale. È importante che tale spazio fornisca il supporto e il contesto necessari affinché i diversi metodi del Laboratorio YES-SI prendano forma e incoraggino la partecipazione. Va notato che per un Laboratorio YES-SI digitale coinvolgente ed efficace, alcuni aspetti del Laboratorio dovranno essere adeguatamente adattati per garantire un’esperienza paragonabile a quella di una sessione in presenza. Questi sono alcuni requisiti da tenere a mente per l’efficace attuazione di un Laboratorio Changemaker YES-SI.

- Trovare un luogo adatto
  1. Verificare la disponibilità delle date
  2. Esaminare i costi correlati
  3. Valutare l’infrastruttura: attrezzature necessarie descritte al punto “Risorse” + verifica dell’accessibilità per le persone con disabilità e/o altre esigenze.
- Reclutare persone che facilitano, coordinano e divulgano il laboratorio: come descritto al punto “Figure”. È importante fare almeno un colloquio con queste figure per capire se il loro profilo è in linea con le competenze descritte nel punto precedente. Inoltre, per approfondire ulteriormente le modalità con cui questi ruoli dovrebbero essere ricoperti, si rimanda alla guida.
- Creare un piano di divulgazione che comprenda un elenco di date per occuparsi di:
  1. Fornire informazioni sui laboratori e sui loro obiettivi.
  2. Reclutare le persone giovani, le e i mentori e altre parti interessate.
  3. Fornire informazioni sulle date definitive dei laboratori, sulla loro ubicazione e sulla necessità o meno per le e i partecipanti di preparare qualcosa per quella giornata,
  4. Divulgare il processo di ogni progetto: creare contenuti multimediali per mostrare ciò che accade nei laboratori e presentarli alle e ai partecipanti.
  5. Divulgare i risultati dopo ogni progetto: creare contenuti multimediali da condividere con la propria rete e con le parti interessate sui risultati finali del laboratorio, in cui si evinca chiaramente come potersi mettere in contatto con le e i partecipanti in merito al loro progetto comunitario.



### Parti coinvolte:

1. Almeno una moderatrice o un moderatore esperto ogni 15 partecipanti, che sostenga, incoraggi e, se necessario, coordini i processi di co-creazione. Nella fase iniziale del processo di co-creazione, chi facilita incoraggia la definizione di un obiettivo condiviso tra le e i partecipanti. È importante che chi facilita sappia esercitare l'ascolto attivo e l'empatia. Si possono utilizzare strumenti e metodi che incoraggino le e i partecipanti alla co-creazione ad aprirsi nei confronti di nuove idee alternative, anche nella fase iniziale. Chi facilita può essere una volontaria o un volontario o far parte di una delle organizzazioni che partecipano ai laboratori, oppure può essere una o un partecipante esterno.
2. Almeno una persona che si occupi di condividere e divulgare attivamente le informazioni sul laboratorio relative a tutti i progetti in corso. Questa persona deve coordinarsi con almeno un membro di un gruppo di progetto per lavorare insieme alle attività di divulgazione specifica. Chi divulga le informazioni, insieme a chi coordina, valuterà chi sarà contattato e chi sarà coinvolto nel processo di co-creazione all'inizio della realizzazione di un laboratorio.
3. Almeno una persona che coordini la pianificazione dell'attuazione del laboratorio. Questa persona dovrebbe essere strettamente legata all'organizzazione che ospita il laboratorio YES-SI.

Ogni progetto dovrebbe essere composto da almeno 2 persone giovani (le più motivate) e una moderatrice o un moderatore. Inoltre, le parti interessate saranno coinvolte in almeno alcune delle attività dei laboratori.

Se necessario, potrebbe essere prevista una piattaforma digitale aperta nel caso di sessioni online o di un laboratorio online.

Risorse	
Sessioni in presenza	Sessioni online:
Computer, Proiettore, Speaker Connessione internet Penna e Carta Lavagna a fogli mobili (formato digitale o cartaceo)	Un computer per partecipante Configurazione audio dal computer Connessione internet E-mail Accesso a una piattaforma digitale come Google Meet

## Reclutamento di partecipanti

Individuare le protagoniste e i protagonisti del laboratorio: persone giovani, assistenti sociali e mentori.

**Persone giovani:** di età compresa tra i 18 e i 35 anni, residenti nell'area in cui ha sede il laboratorio, attente a ciò che accade nel proprio quartiere e con un'istruzione secondaria di base completata. Idealmente, occorrerebbe coinvolgere persone inattive.

**Animatrici e animatori socioeducativi, assistenti sociali e mentori:** soggetti (tendenzialmente adulti) che lavorano con persone giovani e che esercitano una certa influenza su di loro, potenzialmente riconosciuti da loro come mentori. Lavorano nella zona e nei quartieri circostanti o fanno parte dell'organizzazione ospitante. Si tratta di figure che hanno conseguito una laurea o un percorso di formazione specifica per lavorare con le persone giovani, estremamente motivate a lavorare con loro.

## Individuazione delle parti interessate e dei partner che saranno coinvolti nei laboratori:

**Società civile locale:** rappresentata da ONG, centri di informazione giovanile, centri di animazione socioeducativa, organizzazioni di comunità, gruppi a sostegno della gioventù, enti fornitori di servizi sociali nell'area metropolitana e nei dintorni, gruppi ambientalisti, organizzazioni culturali e artistiche, gruppi per la tutela dei diritti umani, reti di imprenditoria sociale, organizzazioni di sostegno e politiche.

**Parti interessate della città e dei dintorni:** rappresentate dal comune, circoli giovanili, scuole e istituzioni educative, funzionari comunali, dirigenti d'azienda e organizzazioni della comunità, leader della comunità, organizzazioni filantropiche, media, giornaliste e giornalisti.

**Imprese e organizzazioni:** operanti nel campo del progetto sviluppato nel laboratorio.

## Definizione delle proprie strategie di divulgazione e promozione per il pubblico di riferimento individuato:

### Attività di promozione dei laboratori rivolte alle persone giovani:

**Marketing mirato:** Usare un linguaggio, immagini e temi che rispecchino la cultura e gli interessi delle persone giovani. Un contenuto riconoscibile può catturare la loro attenzione e rendere i laboratori più interessanti.

**Social media:** Creare profili attivi e coinvolgenti sui social media su piattaforme popolari tra le persone giovani, come Instagram, TikTok e YouTube. Condividere contenuti visivamente accattivanti, storie di successo e interessanti retroscena delle attività di laboratorio.

**Collaborazioni con organizzazioni locali:** Scuole, università e circoli giovanili locali incoraggiano le e i partecipanti dei laboratori a condividere le proprie esperienze e i propri risultati con le persone presenti. Le raccomandazioni positive provenienti da fonti fidate e diffuse tramite il passaparola possono avere un grande impatto nell'attrarre nuove e nuovi partecipanti.

## **Attività di promozione dei laboratori rivolte ad assistenti sociali e mentori**

**Social media:** Sottolineare come la partecipazione ai laboratori possa offrire alle e agli assistenti sociali e alle e ai tutor opportunità di sviluppo professionale uniche, come l'apprendimento di approcci innovativi per promuovere il coinvolgimento della comunità e la valorizzazione delle persone giovani. Inoltre, occorre evidenziare come le e gli assistenti sociali e le e i tutor possano svolgere un ruolo fondamentale nel guidare e sostenere le persone giovani nello sviluppo dei loro progetti, portando alla definizione di iniziative basate sulla comunità di maggiore impatto. Bisogna promuovere opportunità per le e gli assistenti sociali e le e i tutor di ottenere un riconoscimento per il loro contributo al successo dei laboratori e mostrare il loro coinvolgimento attraverso varie piattaforme. Condividere storie di successo e casi di studio di precedenti progetti di laboratori co-creativi che dimostrino l'impatto positivo del coinvolgimento di assistenti sociali e mentori nel processo.

**Campagna e-mail:** Evidenziare il potenziale di networking e collaborazione con altre persone che operano nel settore. I laboratori co-creativi possono riunire un gruppo eterogeneo di soggetti interessati, offrendo l'opportunità di connettersi e scambiare idee con persone che la pensano allo stesso modo.

**Collaborazioni con organizzazioni locali:** Collaborare con organizzazioni della comunità, ONG, scuole e istituzioni educative e gruppi locali per sfruttare le loro connessioni e raggiungere un pubblico più ampio all'interno della città e dei dintorni. Presentare i laboratori come una preziosa opportunità di apprendimento e coinvolgimento può attirare persone del settore interessate.

### **Promozione dei Laboratori presso le società civili locali:**

**Partnership con le parti interessate della città, come l'amministrazione locale, le ONG e le imprese:** Estendere gli inviti a comuni, ONG, organizzazioni comunitarie e imprese. Se possibile, coinvolgere i media locali, i giornali, le stazioni radio e i canali televisivi per pubblicare storie e interviste sui laboratori co-creativi, creando pubblicità positiva e sensibilizzando l'opinione pubblica + Sfruttare le risorse e le connessioni esistenti per sostenere i progetti locali.

### **Selezionare le e i partecipanti al laboratorio:**

In generale, per questa fase si segue il principio secondo cui "le persone di cui si ha bisogno sono quelle effettivamente presenti", ovvero quelle realmente motivate a lavorare insieme durante i laboratori. Tuttavia, ci sono alcuni fattori che bisogna considerare, come l'equo coinvolgimento di tutti i gruppi o la capacità di una persona di partecipare al laboratorio (ad esempio, a causa della distanza dal laboratorio).

- a) Per una partecipazione equilibrata, assicurati che nel gruppo vi sia un'equa rappresentanza di genere tra le persone giovani partecipanti ai laboratori.
- b) Le e i partecipanti devono essere per lo più conformi alla descrizione di cui sopra.

c) Le e i partecipanti devono mostrarsi disponibili e impegnarsi nel rispettare le date proposte per il laboratorio. È importante che inizino e concludano i laboratori di co-creazione.

d) Le e i partecipanti devono essere in grado di raggiungere la sede del laboratorio.

e) Le e i partecipanti devono avere un profilo diversificato per quanto riguarda le competenze e le precedenti esperienze di vita e di lavoro.

### **Come guidare un gruppo durante il laboratorio**

Questo capitolo fornisce indicazioni su come guidare un gruppo di persone giovani durante i laboratori. A seconda dello specifico gruppo, i laboratori YES-SI sono molto adattabili e offrono esperienze diverse. Il periodo di lavoro con un gruppo può essere scelto liberamente. Un gruppo può incontrarsi più spesso per periodi più brevi o incontrarsi per periodi più lunghi ma meno frequenti. Un gruppo che ha già un'idea può concentrarsi sul suo perfezionamento, ottenendo feedback e utilizzando le connessioni e il corso di formazione per allargare ulteriormente la cerchia di possibili partner e affinare le proprie capacità di portare a termine il progetto. Un gruppo che si è riunito solo grazie al laboratorio dovrebbe concentrarsi sulle attività di team-building prima di iniziare lo sviluppo del progetto. Un gruppo composto da membri legati da un rapporto di amicizia consolidato potrebbe utilizzare il laboratorio per raggiungere più partecipanti con cui sviluppare un progetto. Lo sviluppo del progetto potrebbe iniziare subito e il corso di formazione potrebbe essere utilizzato per guidare e accompagnare il gruppo attraverso le fasi di sviluppo del progetto. Oppure il gruppo potrebbe decidere di seguire il corso di formazione nella sua interezza prima di iniziare lo sviluppo del progetto per essere a conoscenza di tutti i dettagli. Molti altri scenari sono possibili e spetta a chi facilita e al gruppo stesso trovare la migliore soluzione in un modo co-creativo.

I prossimi paragrafi evidenzieranno le parti del laboratorio che il progetto YES-SI ha ritenuto fondamentali per comprendere appieno in cosa consiste il Laboratorio YES-SI e per lavorare con maggiore consapevolezza durante il laboratorio. Naturalmente, questo è solo uno dei possibili modi di esplorare i laboratori YES-SI. Come già detto, spetta a chi facilita, in collaborazione con il gruppo, determinare come utilizzare i laboratori in modo ottimale in base alle specifiche esigenze. Se in qualsiasi momento il gruppo dovesse sentirsi confuso su come procedere, si raccomanda di consultare nuovamente questo documento.



La persona che si occuperà di facilitare i laboratori dovrà innanzitutto presentarsi, delineare gli obiettivi del laboratorio, approfondire la metodologia YES-SI e illustrare come questi elementi si intreccino con l'innovazione sociale e con gli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile precedentemente discussi. L'obiettivo è quello di mettere le e i partecipanti in condizione di individuare le sfide locali che hanno un impatto sulle loro comunità.

### **Attività n.1: Imparare a conoscersi**

L'inizio del laboratorio prevede attività coinvolgenti per rompere il ghiaccio e favorire il dialogo tra le e i partecipanti. La prima attività consiste in un giro di presentazione, che consente alle e ai partecipanti di presentarsi dicendo i loro nomi e i pronomi che preferiscono vengano usati per riferirsi a loro. In seguito, il gioco “2 bugie e 1 verità” aggiunge un elemento divertente e interattivo, invitando ogni partecipante condividere due affermazioni false e una autentica su di sé. Questo gioco serve non solo a rompere il ghiaccio, ma anche a sfidare le e i partecipanti a distinguere la realtà dalla finzione, incoraggiando la partecipazione attiva.

Per consolidare ulteriormente i legami tra partecipanti, l'attività “comunitaria” incoraggia le coppie a scoprire e discutere dieci caratteristiche, hobby o interessi comuni entro un determinato periodo di tempo. Questa attività mira ad approfondire i legami e a stabilire un terreno comune tra le e i partecipanti. Inoltre, l'attività “Speed Dating”, condotta a coppie, prevede un rapido scambio di domande e risposte nell'arco di un minuto. Questa attività dinamica promuove interazioni rapide ma coinvolgenti, consentendo alle e ai partecipanti di conoscersi più intimamente.

## Attività n.2: Innovazione sociale e obiettivi per lo sviluppo sostenibile

Approfondimento degli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile (*Sustainable Development Goals, SDGs*):

Entrando nel vivo dell'innovazione sociale, le e i partecipanti esploreranno gli SDGs. A coppie o in piccoli gruppi, le e i partecipanti riflettono e discutono su quali SDGs nello specifico le e li coinvolgono personalmente. Questo esercizio introspettivo mira a stimolare una riflessione individuale con obiettivi globali più ampi.

Condivisione e discussione collettiva:

Dopo le riflessioni individuali sugli SDGs, si svolgerà una sessione di condivisione collettiva. Le e i partecipanti saranno incoraggiati a esprimere le correlazioni con SDGs specifici all'interno dei rispettivi gruppi. Questa fase mira a promuovere discussioni collaborative, consentendo alle e ai partecipanti di condividere prospettive diverse, mostrare le interconnessioni tra i diversi SDGs e favorire una comprensione più profonda degli obiettivi più ampi.



Fonte: Your paragraph text

### Scenari di casi concreti:

Al fine di consolidare le conoscenze teoriche in contesti pratici, chi facilita introdurrà dei casi concreti di innovazioni sociali. Questi scenari, tratti da progetti o iniziative esistenti, saranno condivisi con il gruppo per essere analizzati. Le e i partecipanti saranno invitati a valutare criticamente l'impatto di queste innovazioni sulle comunità e sull'ambiente. Successivamente, si procederà con una sessione di brainstorming, incoraggiando le e i partecipanti a proporre potenziali miglioramenti per queste innovazioni esistenti. Questo esercizio mira a stimolare il pensiero creativo, la capacità di risolvere i problemi e l'applicazione pratica delle conoscenze teoriche.

Risorse:	
Catalogna	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UPY6a-OcsnM">https://www.youtube.com/watch?v=UPY6a-OcsnM</a> <a href="https://authenticitys.com/en/">https://authenticitys.com/en/</a> <a href="https://lleialtat.cat/">https://lleialtat.cat/</a> <a href="https://canbatllo.org/">https://canbatllo.org/</a> <a href="https://www.gastroteca.cat/en/on-comprar/bolet-ben-fet/">https://www.gastroteca.cat/en/on-comprar/bolet-ben-fet/</a>
Grecia	<a href="http://www.boroume.gr/en">www.boroume.gr/en</a>
Italia	<a href="https://talentiincomune.it/">https://talentiincomune.it/</a> <a href="https://cesie.org/project/esvol/">https://cesie.org/project/esvol/</a> <a href="https://www.ehttps://nova.lpf.it/nicbcmed.eu/projects/innovagrowomed">https://www.ehttps://nova.lpf.it/nicbcmed.eu/projects/innovagrowomed</a> <a href="https://mycreativitymypower.eu/">https://mycreativitymypower.eu/</a>
Germania	<a href="https://kompetenzzentrum-soziale-innovationen.com/en/about-us">https://kompetenzzentrum-soziale-innovationen.com/en/about-us</a> <a href="https://www.deine-plattform.info">https://www.deine-plattform.info</a> <a href="https://www.cge-erfurt.org">https://www.cge-erfurt.org</a>

### Risorse:

Irlanda	<a href="https://alexiapresshub.ie/">https://alexiapresshub.ie/</a> <a href="https://www.anammusictherapy.com/">https://www.anammusictherapy.com/</a> <a href="https://mothertongues.ie/about/">https://mothertongues.ie/about/</a>
Regno Unito	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrlfYVI">https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrlfYVI</a>
Francia	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jgozDY5TyO8&amp;t=81s">https://www.youtube.com/watch?v=jgozDY5TyO8&amp;t=81s</a>
Portogallo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=91Rrbfypzal">https://www.youtube.com/watch?v=91Rrbfypzal</a>
UE	<a href="https://nadinefundacion.org/">https://nadinefundacion.org/</a> <a href="http://bcnhealthapp.com">http://bcnhealthapp.com</a> <a href="http://www.globalonenessproject.org">www.globalonenessproject.org</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrlfYVI">https://www.youtube.com/watch?v=vJV8KrlfYVI</a> <a href="http://www.generationgenerous.com">www.generationgenerous.com</a>



Chi facilita procederà con la definizione del concetto di co-creazione. Questa spiegazione deve evidenziare l'inclusività dell'ambiente di apprendimento offerto dai laboratori, in cui varie parti interessate (come studenti, insegnanti, innovatrici e innovatori sociali, esponenti della comunità, ecc.), collaborano alla definizione e all'esecuzione di progetti di innovazione sociale. Per quanto riguarda l'Educazione all'innovazione sociale e la metodologia YES-SI, occorre sottolineare la formazione di gruppi interdisciplinari e l'importanza della diversità di competenze ed esperienze. Questi gruppi contribuiranno in egual misura al progetto, poiché la collaborazione paritaria ed equa in un progetto è un principio fondamentale dei laboratori YES-SI.

La persona responsabile di facilitare il laboratorio guiderà la formazione dei sottogruppi, facendo in modo che ognuno di essi sia il più possibile eterogeneo in termini di competenze ed esperienze di vita. Inoltre, le e i partecipanti esploreranno collettivamente il significato di co-creazione per ogni sottogruppo. È essenziale evidenziare la natura collaborativa del processo, promuovendo una cultura di inclusione e rispetto reciproco tra le e i partecipanti.

### **Attività n.3: World Café per la co-creazione**

Un dibattito in stile World Café può essere condotto per approfondire gli aspetti chiave del successo di un progetto co-creativo. Le e i partecipanti vengono divisi in sottogruppi, a ciascuno dei quali viene assegnato un certo numero di domande specifiche relative alla creazione di progetti e ai principi di co-creazione. Chi facilita all'interno di ciascun sottogruppo guiderà le discussioni e sintetizzerà le idee chiave. Ad esempio, il sottogruppo 1 potrebbe rispondere alla domanda “Cosa significa co-creare un progetto?” e avviare così un dibattito sull'argomento; il sottogruppo 2 potrebbe rispondere alla domanda “Cosa si intende quando si parla di progetti di comunità?” e, se vi è un sottogruppo 3, questo potrebbe avviare una discussione in risposta alla domanda “Quali principi/necessità dovrebbero essere concordati per promuovere la co-creazione di un progetto?”. Ogni sottogruppo ha a disposizione un certo tempo per discutere le proprie risposte a ogni domanda, al termine del quale deve passare alla domanda successiva. Grazie a questo formato di dibattito strutturato, le e i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con diverse prospettive, analizzare vari punti di vista ed esplorare in modo collaborativo le condizioni e i principi essenziali per una co-creazione di successo. I risultati saranno presentati all'intero gruppo e seguirà una fase di discussione e riflessione di gruppo conclusiva.

## Moduli di sviluppo delle competenze:

La persona che si occupa di facilitare il laboratorio deve avere letto e compreso i 4 moduli YES-SI prima di guidare le e i partecipanti nel corso dell'esperienza di apprendimento pratico. Questi moduli sono stati pensati per affinare o acquisire competenze che possono giocare un ruolo vitale quando si diventa una o un *changemaker* e si sviluppa un progetto. Grazie a questi moduli, chi facilita sarà in grado di esplorare e lavorare su diversi aspetti importanti per il progetto co-creativo di comunità. Inoltre, è importante che chi facilita e chi coordina controllino l'elenco delle risorse necessarie per l'attuazione di ogni modulo e le preparino per il giorno del laboratorio.

Nel corso dei 4 moduli le e i partecipanti saranno in grado di individuare i ruoli e le responsabilità legate al progetto, di riconoscere le altre principali parti interessate e di monitorare e valutare reciprocamente il loro lavoro. Occorre seguire le attività descritte in ogni modulo. Ciascuno di essi contiene una spiegazione dettagliata degli argomenti su cui lavorare con il gruppo. Nei paragrafi seguenti è riportata una selezione esemplificativa delle attività.

Selezione dell'attività		Suggerimenti	Tempo
Modulo 1	Analisi SWOT	Questa attività presenta e permette alle e ai partecipanti di lavorare con un metodo di analisi. Si incoraggia a esplorare i diversi metodi e ad esaminare i possibili risultati di queste analisi. Chi facilita deve aiutare il gruppo a elaborare un'attenta analisi delle proprie esigenze.	90min
Modulo 2	Invia e-mail per ottenere sussidi / lavora!	Dopo aver compreso gli aspetti teorici alla base di queste attività, l'unico obiettivo di questo modulo consiste nell'utilizzare quanto appreso nello sviluppo del proprio progetto. Si propone di investire la maggior parte del tempo principalmente nel lavoro sul progetto.	90min
Modulo 3	Diventare virale per una causa	Dopo aver lavorato alla campagna di attivismo digitale presentata, spetta alle e ai partecipanti, divisi in piccoli gruppi, ricercare altri esempi e presentarli all'intero gruppo. La domanda fondamentale alla fine di questa attività è: Quale campagna è applicabile e utile alla nostra causa?	90min
Modulo 4	Creare collegamenti & risolvere problemi	Attività come questa avranno successo se si rifletterà a sufficienza sul ruolo assegnato al gruppo. Questo processo di riflessione aiuterà a sviluppare l'empatia nei confronti delle altre persone e comprendere i loro obiettivi.	90min

## Presentazione del progetto

In tutte le fasi del laboratorio le attività sono incentrate sulla creazione di un progetto basato sulla comunità. Ad esempio, dopo aver completato tutti e quattro i moduli, le e i partecipanti completeranno l'attività in appendice (n.2) sullo sviluppo del progetto. Questa attività viene utilizzata per dettagliare il processo di sviluppo del progetto, integrando le idee raccolte nei moduli e nelle discussioni di gruppo. È importante che ogni gruppo in un Laboratorio YES-SI elabori un documento finale sullo sviluppo del progetto (Appendice n.2), sia in grado di presentare i propri risultati alle altre persone e sappia spiegare come il processo di co-creazione abbia sostenuto il loro lavoro.

Durante l'intero Laboratorio è importante sottolineare l'importanza dell'inclusività, della diversità e della collaborazione tra le e i partecipanti, le e gli assistenti sociali e le parti interessate della città. Chi facilita deve incoraggiare l'innovazione e la creatività rimanendo concentrato sugli SDGs e sullo sviluppo della comunità locale.

Il successo del Laboratorio *Changemaker* YES-SI dipenderà dall'efficacia della comunicazione e dall'impegno di tutte le parti coinvolte. Chi facilita e chi coordina deve incoraggiare una verifica regolare dei progressi delle e dei partecipanti e adattare l'approccio del laboratorio, se necessario, per raggiungere gli obiettivi menzionati all'inizio.

Suggerimenti per l'efficace attuazione dei laboratori:

✓ Tutte le parti coinvolte devono trarre beneficio dal laboratorio: l'adozione di un atteggiamento di apertura e l'apprendimento attraverso il processo di co-creazione permettono alle persone di percepire i possibili benefici derivanti dalla partecipazione al laboratorio, il che le rende maggiormente disposte a dedicarsi ad esso.

✓ Bisogna riconoscere i ruoli e le responsabilità delle e dei partecipanti: riconoscere e conciliare le diverse esigenze, i sentimenti, le dinamiche di gruppo e i metodi di co-creazione delle e dei partecipanti richiede una mediazione efficace.

✓ Occorre coinvolgere le varie parti interessate: coinvolgere un'ampia gamma di parti interessate, tra cui giovani, assistenti sociali, rappresentanti del comune, ONG e membri della comunità. Ogni gruppo apporta prospettive e risorse preziose.

✓ Bisogna incoraggiare la comunicazione: è importante promuovere una comunicazione aperta e trasparente tra le e i partecipanti e le parti interessate e stabilire incontri regolari, aggiornamenti e modalità di feedback.

✓ Occorre garantire le risorse: è fondamentale assicurare finanziamenti e risorse adeguate per sostenere le operazioni del laboratorio (personale, attrezzature, materiali e spazi di lavoro).

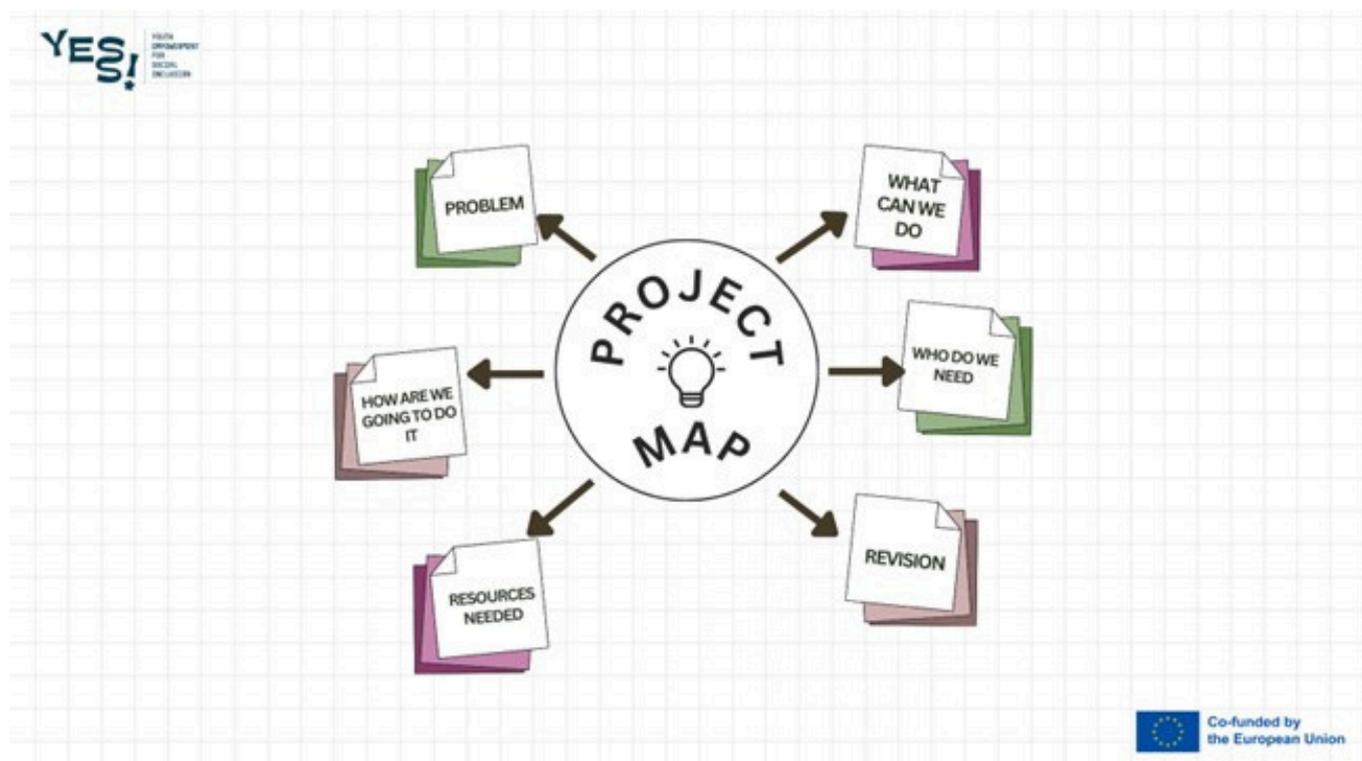
✓ Bisogna promuovere la flessibilità e l'adattamento: con il progetto YES-SI abbiamo progettato un manuale per supportare la realizzazione di laboratori con un curriculum specifico. Tuttavia, bisogna tenere a mente che questo può e deve essere adattato alle esigenze e agli interessi mutevoli delle e dei partecipanti. Rimanere flessibili e incorporare sia l'apprendimento strutturato che l'esplorazione creativa sono, dunque, requisiti essenziali.

✓ Occorre effettuare valutazioni e concentrarsi sul miglioramento: è utile richiedere regolarmente un riscontro da parte delle e dei partecipanti e delle parti interessate per migliorare la procedura, il programma e l'impatto complessivo del laboratorio.

# APPENDICE



## Allegato n.1 - Mappa mentale per la creazione del progetto



## Allegato n.2 - Scheda di sviluppo del progetto

“Nome del progetto”

“Data”

Piano di attuazione

Nome del progetto	
Obiettivo di sviluppo sostenibile	
Breve descrizione del progetto	
Paese	
Persone giovani coinvolte	
Periodo di attuazione	
Principali parti coinvolte	

## Sintesi del progetto

### 1.1 Scopo del progetto

Questa sezione descrive lo scopo del progetto dopo aver selezionato una o alcune delle problematiche individuate attraverso il modulo 1 e a cui si intende porre rimedio partendo dalla propria comunità.

### 1.2 Descrizione del progetto

Questa sezione fornisce una panoramica di ciò che riguarda il progetto (quale problematica della comunità si intende risolvere?), come (quali punti di forza e opportunità saranno presi in considerazione?) e perché si intende raggiungere l'obiettivo specifico (in che modo si cercherà di risolvere tali problematiche?). Per questa sezione utilizza l'analisi SWOT che hai sviluppato nel Modulo 1.

#### Obiettivo di sviluppo sostenibile

A quale o quali obiettivi di sviluppo sostenibile contribuisce questo progetto?

#### Problema di sostenibilità locale

Quale problema di sostenibilità locale affronta il progetto?

## Idee e soluzioni

Quali sono le idee e le soluzioni che il tuo team di co-creazione ha sviluppato?

### 1.3 Supposizioni e vincoli

Questa sezione consente di descrivere le ipotesi relative allo sviluppo e ai potenziali ostacoli del progetto. Dopo aver analizzato la tua comunità attraverso l'analisi SWOT e avere svolto le attività degli altri moduli, inserisci questi concetti per il tuo potenziale progetto:

- Budget (se applicabile):
- Insieme di competenze necessarie:
- Luogo e requisiti del sito (se applicabile)
- Tempistiche:
- Rischi potenziali e imprevisti (le sezioni "T" e "W" dell'analisi "SWOT")

## 2. Persone coinvolte

Questa sezione permette di approfondire come e chi attuerà il progetto e indica i principali compiti da svolgere.

### 2.1 Figure di riferimento

Questa sezione permette di indicare le persone che saranno coinvolte nel progetto: il nome delle e dei responsabili, i relativi ruoli e numeri di telefono. Per compilare questa tabella, consulta i risultati dell'attività n.2 del Modulo 2 sulla negoziazione.

Ruolo	Nome	Contatti
Divulgatrice / Divulgatore		
Leader del progetto		
Chi amministra il progetto		
Contatto con le altre parti interessate		
Sponsor		
Responsabile delle finanze		
Responsabile dello sviluppo dei social media e dei contenuti online		

## 2.2 Risorse necessarie

In questa sezione è possibile indicare le strutture, le attrezzature e i materiali che possono essere necessari per il progetto e le specifiche modalità di accesso.

## 2.3 Programma di attuazione

Questa sezione permette di evidenziare in ordine cronologico le operazioni necessarie da compiere per attuare il progetto, riportante le date di inizio e fine e le risorse necessarie per ogni attività.

TEMPISTICHE				ANNOTAZIONI SUL PROGETTO					
FASE	DATA DI INIZIO	DATA DI FINE	DURATA (in giorni)	PROGRAMMA	BUDGET	RISORSE	RISCHI	PROBLEMI	COMMENTI

### 3. Impatto dell'attuazione

Questa sezione consente di descrivere l'impatto che il progetto dovrebbe avere sulla comunità, avvalendosi idealmente di specifici indicatori. I risultati di questi indicatori devono essere aggiornati al termine del progetto.

Qui puoi trovare spiegazioni ed esempi di indicatori a livello di comunità in base all'argomento del progetto: <https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluate-community-initiatives/examples-of-community-level-indicators/main>

<https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/evaluate/evaluate-community-initiatives/examples-of-community-level-indicators/main>

	OBIETTIVO 1	OBIETTIVO 2	OBIETTIVO 3	OBIETTIVO 4	OBIETTIVO X
Obiettivo: cosa vuoi ottenere con il tuo progetto?					
Azioni: quali azioni sono in corso nel tuo progetto per raggiungere l'obiettivo?					
Strategia: in che modo le azioni e le attività del tuo progetto mirano a raggiungere questo obiettivo?					
Indicatore/i: come intendi misurare l'effettivo raggiungimento dell'obiettivo?					

#### 4. Piano di divulgazione finale dei risultati e sostenibilità

Questa sezione permette di descrivere come verranno comunicati i risultati del progetto e come si prevede di replicare e/o sostenere l'impatto del progetto nella comunità.

TIPO DI COMUNICAZIONE	OBIETTIVI	METODO DI COMUNICAZIONE	FREQUENZA	DESTINATARI/E	PERSONA RESPONSABILE	PRODOTTO	COMMENTI
Progetto di presentazione ufficiale		<i>Email</i>	Quando necessario				
		<i>In presenza</i>	Una volta				
		<i>Online</i>	Giornalmente				
		<i>In via telematica</i>	Settimanalmente				
		<i>Videochiamata</i>	Ogni due settimane				
		<i>Incontro</i>	Mensilmente				
		<i>Newsletter</i>	Ogni due mesi				

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION



Co-funded by  
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli delle autrici e degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali 2021-1-DE04-KA220-YOU-000029144